
BACHELORARBEIT

Herr
Kian Dezyanian

**Neo Noir in Realfilm und
Animation –
Eine vergleichende
Untersuchung der japanischen
Zeichentrickserie Cowboy
Bebop, dessen offizieller
Netflix-Adaption und der
beiden Blade Runner Filme**

Fakultät: Medien

BACHELORARBEIT

Neo Noir in Realfilm und Animation – Eine vergleichende Untersuchung der japanischen Zeichentrickserie Cowboy Bebop, dessen offizieller Netflix-Adaption und der beiden Blade Runner Filme

Autor/in:
Herr Kian Dezyanian

Studiengang:
Film und Fernsehen

Seminargruppe:
FF19wR2-B

Erstprüfer:
Herr Prof. Dr.Ing.- Robert Wierzbicki

Zweitprüfer:
Herr Christoph Mangler

Einreichung:
Berlin, 21.07.2022

BACHELOR THESIS

Neo Noir in Live Action and Animation - A comparative study of Japanese cartoon **Cowboy Bebop, its Netflix adaptation and both **Blade Runner** films**

author:

Mr. Kian Dezyanian

course of studies:

Film and Television

seminar group:

FF19WR-2

first examiner:

Prof. Dr.Ing.- Robert Wierzbicki

second examiner:

Christoph Mangler

submission:

Berlin, 21.07.2022

Bibliografische Angaben

Dezyanian, Kian

Neo Noir in Spielfilm und Animation - Eine vergleichende Untersuchung der japanischen Zeichentrickserie Cowboy Bebop, dessen offizieller Netflix-Adaption und der beiden Blade Runner Filme

Neo Noir in Live Action and Animation - A comparative study of japanese cartoon Cowboy Bebop, its official Live Action Adaptation and both Blade Runner Films

52 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2022

Abstract

Neo Noir ist ein Begriff, der heutzutage für viele Filme und Serien verwendet wird, obwohl die Wurzeln dessen nicht allgemein bekannt sind. In dieser Bachelorarbeit werden vier Beispielwerke auf die Existenz von Noir Elementen untersucht und es wird ermittelt, ob und inwiefern es sich dabei um Neo Noir handelt. Dafür werden anhand umfassender Quellenarbeit die wichtigsten Merkmale des Noirs herausgefiltert. Anhand einer erstellten Checkliste kann durch die Analyse nachgewiesen werden, dass sowohl COWBOY BEBOP als auch BLADE RUNNER zahlreiche Noir-Elemente beinhalten und in einer narrativen und ästhetischen Verbindung zueinanderstehen.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	II-III
Abbildungsverzeichnis	IV
1 Einleitung.....	1
1.1 Einleitung.....	1
1.1 Zielsetzung.....	3
1.2 Methodik	4
2. Was ist Noir?.....	5
2.1 Definition von Film Noir	5
2.2 Ursprünge und Entwicklung des Film Noir.....	7
2.3 Neo Noir.....	11
2.4 Merkmale des Noir	14
3. Japanische Zeichentrickserien - Anime.....	22
3.1 Definition.....	22
3.2 Ursprünge und Entwicklung	23
3.3 Realfilm Adaptionen von Anime	24
4. Untersuchung des Hauptbeispielwerks Cowboy Bebop (1998).....	26
4.1 Inhalt.....	27
4.2 Analyse.....	28
4.3 Auswertung.....	37
5. Untersuchung von Cowboy Bebop (2021).....	38
5.1 Inhalt.....	38
5.2 Analyse.....	38
6. Untersuchung von Blade Runner (1982).....	41
6.1 Inhalt.....	41
6.2 Analyse.....	42
7. Untersuchung von Blade Runner 2049 (2017).....	44
7.1 Inhalt.....	44
7.2 Analyse.....	45

8. Vergleich der Ergebnisse.....	48
9. Schlussbetrachtung.....	49
Quellenverzeichnis.....	IV-VIII
Anlagen.....	IX-III
Eigenständigkeitserklärung	XLIII

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Werbeposter des Films BLADE RUNNER..	1
Abbildung 2: Poster der Anime Serie COWBOY BEBOP.....	2
Abbildung 3: Ausschnitt aus der japanischen Zeichentrickserie COWBOY BEBOP.....	15
Abbildung 4: Screenshot aus der ersten Folge von COWBOY BEBOP.....	31
Abbildung 5: Screenshot aus der ersten Folge von COWBOY BEBOP.....	33
Abbildung 6: Screenshot aus der 26. Folge von COWBOY BEBOP.....	36
Abbildung 7: Ausschnitt aus dem Film BLADE RUNNER 2049.....	47

1 Einleitung

Was haben *Anime* und *Noir* miteinander zu tun? Auf den ersten Blick scheinen es gänzlich verschiedene Begriffe zu sein, die keine Verbindung zueinander haben. Das eine kommt aus dem fernen Osten, begeistert aber schon seit vielen Jahren auch die westliche Welt. Das andere stammt aus einer längst vergangenen Zeit und interessiert heutzutage hauptsächlich Cineasten. Anders als *Noir*, ist *Anime* nicht als Genre zu betrachten, da es sich hierbei um ein breitgefächertes audiovisuelles Medium handelt, welches vergleichbar mit Film im Allgemeinen ist.¹ Man muss aber auch beifügen, dass selbst *Noir*, beziehungsweise *Film Noir*, nicht zwingend als Genre bezeichnet werden muss. Paul Schraders Auffassung nach zum Beispiel, sei *Film Noir* überhaupt kein Genre.² Es ist jedoch auffällig, dass in vielen Filme, Serien, Spielen und Animes, Spuren der Ästhetik, Motivik, und narrativen Strukturen des *Noirs* aufzufinden sind. In den letzten 40-50 Jahren sind zahlreiche Werke entstanden, die von einigen Kritikern und Zuschauern als *Neo Noir* bezeichnet werden. Sobald man auf Google nach *Neo Noir* Filmen sucht, wird man schnell fündig. Zu beliebten Filmen solcher Listen gehören zum Beispiel *L.A. CONFIDENTIAL*³, *MEMENTO*⁴ und *BLADE RUNNER*^{5, 6}



Abbildung 1: Werbeposter des Films *Blade Runner*. Auf diesem Poster erkennt man schon einige *Noir*-Typische Merkmale, wie zum Beispiel den Detektiv oder die *Femmes Fatales*.

¹ Vgl. Kincaid, Chris: *Anime as a storytelling Medium*. 2016, <https://www.japanpowered.com/anime-articles/anime-as-a-storytelling-medium> [15.06.2022]

² Vgl. Hartl, Sonja: *Der Film Noir und das Genre*, 2014 <https://www.polar-noir.de/der-film-noir-und-das-genre/> [15.06.2022]

³ *L.A. CONFIDENTIAL*. R.: Curtis Hanson USA 1997

⁴ *MEMENTO*. R.: Christopher Nolan USA 2000

⁵ *BLADE RUNNER*. R.: Ridley Scott USA 1982

⁶ Wasserhoevel, Jakob: *Sehr gute Neo-Noir Filme*. o.D., <https://www.moviepilot.de/liste/die-besten-neo-noir-filme-die-ich-gesehen-habe-jakob-wasserhoevel> [15.06.2022]

Auch bei den japanischen Zeichentrickfilmen und Serien gibt es gewisse Werke, die immer wieder genannt werden, wenn es um Noir geht. Zu den bekanntesten gehören zum Beispiel die Filme PERFECT BLUE⁷, AKIRA⁸ oder die Serie COWBOY BEBOP^{9, 10}



Abbildung 2: Poster der Anime Serie COWBOY BEBOP. Auf dem Bild erkennt man die Hauptfiguren, welche mit einem Noir Look inszeniert wurden.

Letzteres hat im Jahr 2021 sogar eine Realfilm-Adaption von Netflix bekommen. Diese kam bei den meisten Fans und Kritikern jedoch nicht gut an und erntete zahlreiche schlechte Bewertungen.¹¹ Die Netflix Version von Cowboy Bebop ist actionreich, humorvoll und übernimmt teilweise ganze Szenen aus dem Original. Es stellt sich nun die Frage, was den Realfilm, beziehungsweise die Realserie, von der Originalserie aus dem Jahr 1998 unterscheidet. Die Animationsserie hat sich in sehr vielen Bereichen

⁷ PERFECT BLUE. R.: Satoshi Kon. JAP 1997

⁸ AKIRA. R.: Katsuhiro Otomo JAP 1988

⁹ COWBOY BEBOP. R.: Shinichiro Watanabe 1998

¹⁰ Vgl. O.A.: The 25+ Best Noir Anime. O.D

<https://www.ranker.com/list/best-noir-anime-v1/ranker-anime> [15.06.2022]

¹¹ Vgl. O.A.: Rotten Tomatos - Cowboy Bebop: Season 1. O.D

https://www.rottentomatoes.com/tv/cowboy_bebop_2021/s01 [15.06.2022]

von westlicher, vor allem US-amerikanischer, Popkultur inspirieren lassen. Dies hätte bedeuten können, dass Netflix ohne Probleme eine solide Serie produzieren kann. Grund dafür wäre die Tatsache, dass Netflix eine von Amerikanern gegründete Firma ist.¹² Außerdem ist auch der Stoffentwickler von COWBOY BEBOP (2021) amerikanischer Abstammung.¹³ Die *Western* und *Noir* Elemente der japanischen Animationsserie sollten deswegen perfekt zu einer US-amerikanischen Produktion passen. Könnte es sein, dass ebendiese Elemente, insbesondere der Noir-Bezug, gefehlt haben? Wie ist es möglich, dass ein Film wie BLADE RUNNER 2049¹⁴ von ein paar Fans als inoffizielle Adaption von COWBOY BEBOP bezeichnet wird? Der Youtuber *KaptainKristian* spricht in einem Video über den sogenannten *Kreislauf des Einflusses* zwischen den beiden BLADE RUNNER Filmen und COWBOY BEBOP.¹⁵ Laut seiner Aussage soll COWBOY BEBOP (1997) BLADE RUNNER 2049 (2017) inspiriert haben, während BLADE RUNNER (1982) einen Einfluss auf COWBOY BEBOP (1997) hatte.¹⁶ Man könnte hinterfragen, ob Neo Noir die Schnittstelle all dieser Werke sein könnte und worin die Unterschiede liegen. Was hat BLADE RUNNER, was die Realfilm Adaption von COWBOY BEBOP nicht hat?

1.1 Zielsetzung

In der vorliegenden Bachelorarbeit sollen die Spuren des Noirs in sogenannten *Neo Noir* Werk COWBOY BEBOP (1998) analytisch ermittelt werden. Es wird versucht ein ganzheitliches Verständnis für Motive, Narrative Strukturen und die Ästhetik des Noirs zu schaffen. Zudem ist ein kurzer Exkurs in die Welt der Animes und deren Adaptionen von Nöten, um die Verbindungen erfassen zu können. Ziel dieser Arbeit ist es die ausgewählten Beispielwerke gesamtheitlich, aber auch im Detail zu beleuchten. Im Fokus steht der Anime COWBOY BEBOP (1998). Mit diesem Werk werden die anderen Bei-

¹² Vgl. Hosch, William L.: Netflix – American Company. 2022, <https://www.britannica.com/topic/Netflix-Inc> [15.06.2022]

¹³ Vgl. O.A IMDB – Cowboy Bebop O.D https://www.imdb.com/title/tt1267295/?ref_=ttmi_tt [15.06.2022]

¹⁴ BLADE RUNNER 2049. R.: Denis Villeneuve. USA 2017

¹⁵ Vgl. KaptainKristian [Youtube]: Cowboy Bebop x Blade Runner - Cycle of Influence (feat. Spike). 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=zxTDa6FK2iE&t=57s> [16.06.2022]

¹⁶ Vgl. ebd.

spielwerke verglichen und es wird ermittelt, ob Noir Elemente nachgewiesen werden können (Oder nicht). Es wird jedoch nicht auf die Unterschiede zwischen Realfilm und Animation als verschiedene Medientypen eingegangen. Vielmehr geht es hier um die genaue Betrachtung der Filmrealität der Beispielwerke und das Finden von Gemeinsamkeiten. Ergänzend dazu wird versucht Antworten auf folgende Fragen zu finden:

- a) Hat COWBOY BEBOP (2021) die Essenz von COWBOY BEBOP (1998) erfassen können?
- b) Ist COWBOY BEBOP *Noir*?
- c) Was verbindet COWBOY BEBOP und BLADE RUNNER?

1.2 Methodik

Bei der Einordnung von Noir gibt es eine Vielzahl von verschiedenen Ansätzen, die in dieser Arbeit thematisiert werden müssen. Mittels ausführlicher Quellenarbeit wird Film Noir definiert und die Merkmale erarbeitet. Auch das Medium Anime wird anhand passender Literatur genauer betrachtet, damit der Kontext nahbar erscheint. Sowohl auf der Mikro-, als auch auf der Makroebene soll die filmische Gestaltung der Beispielfilme analysiert werden. Dabei liegt der Fokus auf das Finden von Noir Elementen, die zuvor herauskristallisiert und aufgelistet wurden. Zusätzlich erstellte Einstellungs- und Sequenzprotokolle sollen die Analyse ergänzen und vereinfachen. Die von Helmut Korte definierte *systematische Filmanalyse* dient als ungefährer Leitfaden des analytischen Teils dieser Arbeit. Die Transkription des Inhalts ist erforderlich, um genauere Aussagen über die Filme treffen zu können. Für die Untersuchung wird hauptsächlich die Filmrealität der Beispielwerke analytisch betrachtet.¹⁷ Auch das von Malte Hagener und Volker Pantenburg herausgegebene Buch *Handbuch Filmanalyse* dient dem Verfasser der Bachelorarbeit als Unterstützung. Infolge der analytischen Betrachtungen wertet der Autor die Ergebnisse aus und vergleicht sie. So sollte dieser in der Lage sein, die zuvor gestellten Fragen zu beantworten.

¹⁷ Buddecke, Wolfram: Helmut Korte: Einführung in die Systematische Filmanalyse - Ein Arbeitsbuch mit Beispielanalysen. In: MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews, Jg. 17 (2000), Nr. 3, S. 283–287. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2000.3.2675>.

2 Was ist Noir?

2.1 Definition von Film Noir

Ist Film Noir kein Genre? In seinem Text *notes on film noir* schreibt Paul Schrader über ebendiese Thematik. Er unterstützt eine Aussage des Filmkritikers Raymond Durnat und erklärt, aus welchem Grund er Film Noir nicht als Genre bezeichnen würde.¹⁸ Anders als das Western und Gangster Genre, soll Film Noir nicht vom Film Setting und gewissen Konflikten definiert sein, sondern viel eher von der Atmosphäre und der Stimmung.¹⁹ Außerdem beschreibt er Film Noir als eine filmhistorische Epoche, die er mit dem *deutschen Expressionismus* oder der *french new wave* vergleicht.²⁰ Zwei der einflussreichsten Epochen der Filmgeschichte. Schrader zeigt auf, dass Film Noir meist die Filme zusammenfasst, die im Hollywood der 40er und 50er Jahre eine dunkle und kriminelle Welt darstellten.²¹ Zudem legt er verschiedene Strömungen dar, die die sperrige Film Noir Epoche beeinflussten, dazu gehörten beispielsweise die Kriminalfilme des deutschen Expressionismus.²² Paul Schrader erklärt im weiteren Verlauf seines Textes, dass jeder Kritiker seine eigene Definition hat, was er jedoch als schwierig betrachtet, da Film Noir nicht vom Genre definiert wird, sondern, wie man hätte erwarten können, der Atmosphäre.²³

Auch Burkhard Röwekamp hat zu dieser Thematik Stellung bezogen. Seiner Ansicht nach ist Film Noir nicht nur eine Auflistung von bestimmten, verqueren Filmen, sondern eine viel diskutierte Materie, die von Filmkritikern und Filmwissenschaftlern hervorge-

¹⁸ Vgl. Schrader, Paul: notes on film noir. In: Film Comment, Vol. 8, No.1 (Spring 1972), S.8
<http://www.jstor.org/stable/43752885> [17.06.2022]

¹⁹ Vgl. ebd., S.8

²⁰ Vgl. ebd., S.8

²¹ Vgl. ebd., S.8

²² Vgl. ebd., S.9

²³ Vgl. ebd., S.9

bracht wurde.²⁴ Er führt auf, dass im bisherigen Diskurs oftmals versucht wurde Film Noir, in Bezug auf Genre und Stil, zu kategorisieren und zeitlich einzugrenzen.²⁵

In populistischen Debatten soll Film Noir sogar einen kultischen Charakter bekommen haben.²⁶ Das belegt sich allein dadurch, dass es oftmals parodiert wird und in der Populärkultur einen gewissen Stellenwert erlangt hat. Röwekamp ist der Meinung, dass Kritiker und Wissenschaftler die *dritte Dimension*, die von Nino Frank erfasst wurde, immer wieder vergessen.²⁷ In klassischen Hollywood Filmen waren nachvollziehbare und actionreiche Handlungen wichtig, während das Geschehen und die Figuren des Film Noirs psychologisiert und subjektiviert behandelt wurden.²⁸

Es ist schwierig eine einheitliche Definition für das Film Noir zu finden, da es viele verschiedene Ansichten dazu gibt. Auch in der Populärkultur scheint es mittlerweile Gang und gebe zu sein, Filme als Noir zu betiteln, was hauptsächlich auf oberflächliche Beobachtungen beruht. Grob gesagt, und der Definition eines Filmglossars entsprechend, wäre dies eine mögliche Definition von Film Noir:

Die wörtliche Übersetzung des Begriffes wäre Schwarzer Film, wobei man im Deutschen eher von der Schwarzen Serie spricht. Gemeint sind streng genommen nur 10 US-amerikanische Krimis und Thriller der 40er und 50er Jahre. Die Filme behandeln komplexe Themen wie Krieg auf eine eher pessimistische und zynische Art und Weise. Kennzeichnend für diese Filme sind unperfekte Antihelden und starke Frauenrollen (*femme fatales*), sowie düstere, kontrastreiche Inszenierungen.²⁹

Die genaue Definition und die filmwissenschaftliche Diskussion über Film Noir wird in dieser Bachelorarbeit nicht von größter Bedeutung sein. Eine umfassende Analyse und

²⁴ Röwekamp, Burkhard: Vom film noir zur méthode noir: Die Evolution filmischer Schwarzmalerei. Marburg: Schüren 2002, in: Aufblende. Schriften zum Film. S.8

DOI:<https://doi.org/10.25969/mediarep/14358>.

²⁵ Vgl. ebd., S.8

²⁶ Vgl. ebd., S.8

²⁷ Vgl. ebd., S.9

²⁸ Vgl. ebd., S.9

²⁹ Vgl. Filmglossar. Film Noir. 2014. Kinofenster.de

<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/film-noir/> [18.06.2022]

die darauffolgende Stellungnahme zu der Thematik würden den Rahmen der Arbeit sprengen. Es ist jedoch von Bedeutung sich des zwiespältigen Wesens des Film Noirs bewusst zu werden, um die Elemente in neueren Werken zu erkennen. Für seine Analyse hat Burkhard den Noir-Film vom klassischen Film Noir differenziert betrachtet.³⁰ Genauso wird sich auch in dieser Bachelorarbeit eher auf eine ästhetische Noir-Film-Praxis bezogen.³¹

2.2 Ursprünge und Entwicklung des Film Noir

Bevor eine nähere Betrachtung des Noir Stils möglich ist, ist es notwendig die Ursprünge und die Entwicklung des Film Noirs erklärend darzustellen. Nur so kann ein umfassendes Verständnis für die Thematik geschaffen werden.

Paul Schrader zufolge gibt es vier entscheidende Faktoren, die die Entstehung von Film Noir beeinflussten.³² Die von Schrader aufgestellten Thesen und Ansätze werden in den folgenden Absätzen vorgestellt.

- *War and post-war disillusionment*
- *Post-war realism*
- *The german influence*
- *The hard-boiled-tradition*

Schon vor dem zweiten Weltkrieg, also zum Ende der 30er Jahre hin, soll es dunklere Kriminal Filme gegeben haben.³³ Mit ‚dunkleren Filme‘ sind wohl Filme gemeint, die eine ähnliche Ästhetik wie das Film Noir hatten.

Ohne den Krieg, wären Anfang der 40er Jahre schon unzählige Film Noir Filme veröffentlicht worden.³⁴ Während des Krieges entstanden aber dennoch die ersten, als Film

³⁰ Vgl. Burkhard 2002, S.12

³¹ Vgl. ebd. S.12

³² Vgl. Schrader 1972, S.9-10

³³ Vgl. ebd., S.9

³⁴ Vgl. ebd., S.9

Noir gelesenen Werke, unter anderem THE MALTESE FALCON^{35,36} Trotzdem war es die Nachkriegszeit, die das gewisse Etwas beifügte und einen vollständigeren Film Noir hervorbrachte.³⁷ Was genau darunter verstanden werden soll, hat Schrader nicht weiter erklärt. Ferner spricht er von einer, durch den Krieg ausgelösten, Desillusion vieler Bürger, die sich im Film Noir auf pessimistische Art und Weise widerspiegelte.³⁸ Die Menschen wollten also nicht mehr immer nur dieselben Lügen erzählen und erzählt bekommen. So wurden, mit der Zeit, antagonistische Rollen der amerikanischen Gesellschaft als Ganzes zugeschrieben.³⁹

In der Nachkriegszeit gab es in vielen Ländern zudem auch ein Aufkommen des Realismus.⁴⁰ Diese Bewegung war von Vorteil für den Film Noir, weil viele Menschen sich eine realistischere Perspektive auf die Welt wünschten.⁴¹

Auch der deutsche Einfluss auf den Film Noir ist nicht zu unterschätzen. In den 20ern und 30ern kamen viele deutsche Filmemacher nach Amerika und wurden Teil des amerikanischen Films.⁴² Laut Schrader gab es niemanden, der die Hell-Dunkel-Malerei so gut beherrschte wie die deutschen.⁴³ Obwohl der deutsche Expressionismus auf viele künstliche Stilmittel beruhte, die dem Realismus der Nachkriegszeit paradoxerweise entgegenstanden, war es dem Film Noir möglich, diese Elemente ineinander verschmelzen zu lassen.⁴⁴

Dazu kommt noch die *hard-boiled tradition*.⁴⁵ Wortwörtlich steht ‚hardboiled‘ für ‚hartgekocht‘. Mit diesem Begriff werden sowohl Figuren als auch Werke bezeichnet, die als knallhart, oder gar böse gelten.⁴⁶ Ursprung dessen waren wohl bestimmte Romane aus der 30ern. Es handelte sich um literarische Werke in denen die Helden oft pessi-

³⁵ THE MALTESE FALCON. R.: John Huston USA 1941

³⁶ Vgl. Schrader 1972, S.9

³⁷ Vgl. ebd., S.9

³⁸ Vgl. ebd., S.9

³⁹ Vgl. ebd., S.10

⁴⁰ Vgl. ebd., S.10

⁴¹ Vgl. ebd., S.10

⁴² Vgl. ebd., S.10

⁴³ Vgl. ebd., S.10

⁴⁴ Vgl. ebd., S.10

⁴⁵ Vgl. ebd., S.10

⁴⁶ Vgl. Kaczmarek, Ludger: Das Lexikon der Filmbegriffe – hard-boiled. 2022

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/h:hardboiled-3999> [18.06.2022]

mistische (männliche) Narzissten waren.⁴⁷ Sowohl die Figuren als auch die Erzählweise von hard-boiled Werken, beeinflussten die Drehbücher von Noir Filmen.⁴⁸

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist der französische Einfluss, welcher bisher nicht genügend behandelt wurde. Um genau zu sein, muss erwähnt werden, dass damit der Einfluss französischer Filmkritiker gemeint ist. Röwekamp stellt nämlich fest, dass Film Noir, am Anfang seiner Entwicklung, von den intellektuellen Kreisen Frankreichs abgelehnt wurde.⁴⁹ Erst nach dem zweiten Weltkrieg waren dieselben Menschen fasziniert vom Film Noir.⁵⁰ Laut Röwekamp wurde der Begriff Film Noir schon vor dem zweiten Weltkrieg in französischen Filmkritiken verwendet.⁵¹ Diese Bezeichnung wurde vorerst nur für französische Eigenproduktionen, auf negative Art und Weise, genutzt.⁵² Es handelte sich dabei um Filme, die von der Norm abwichen und kulturelle Grenzen überschritten.⁵³ Meist waren es rechtsgesinnte Autoren, die von dieser Bezeichnung Gebrauch machten, um jene französischen Filme zu kritisieren.⁵⁴ Interessanterweise waren es aber auch linksorientierte Autoren, die ähnliche Ansichten hatten und der Meinung waren, dass solche Filme die französische Gesellschaft zum Verfall bringen.⁵⁵ Aufgrund der Verhältnisse der Vorkriegszeit waren viele Franzosen skeptisch gegenüber den Filmen, die ebendiese Verunsicherung zum Thema machten.⁵⁶ Heutzutage werden die französischen Filme dieser Zeit dem *poetischen Realismus* zugeordnet.⁵⁷

Erst in einem Aufsatz von Nino Frank wurde der Begriff Film Noir für eine Serie von amerikanischen Filmen eingesetzt.⁵⁸ Nino Frank sah im Film Noir eine Weiterentwicklung des amerikanischen Kriminalfilms, da klassische Formeln des Detektivfilms über-

⁴⁷ Vgl. Schrader 1972, S. 10

⁴⁸ Vgl. ebd., S.10

⁴⁹ Vgl. Röwekamp 2002, S.15

⁵⁰ Vgl. ebd., S.15

⁵¹ Vgl. ebd., S.15

⁵² Vgl. ebd., S.15

⁵³ Vgl. ebd., S.15

⁵⁴ Vgl. ebd., S.16

⁵⁵ Vgl. ebd., S.16

⁵⁶ Vgl. ebd., S.16-17

⁵⁷ Vgl. ebd., S.15

⁵⁸ Vgl. ebd., S.17

wunden schienen.⁵⁹ Für Frank war somit nicht mehr das Lösen eines Falls wichtig, sondern das Psychologisieren der Handlung, sowie der Charaktere.⁶⁰

Im Hollywood-Studio-System der mitt40er Jahre gab es viele Low-Budget Filme, wovon einige sogar den Film Noir parodierten, obwohl der Begriff noch nicht geläufig war.⁶¹ Aufgrund der aufkommenden Popularität des Noirs versuchten viele Filmemacher ähnliche Filme zu drehen, um vom Noir zu profitieren.⁶² David Landau schreibt außerdem auch noch über die *Red Scare Period*, die er zeitlich zwischen 1949 und 1953 einordnet.⁶³ In dieser Zeit hatte die (republikanische) Politik einen großen Einfluss auf Hollywood und demnach auch auf den Film Noir.⁶⁴ Vielen Filmemachern und Autoren wurde das Kreieren von Filmen untersagt, weil sie kommunistisch gewesen sein sollten.⁶⁵ Viele der beschuldigten konnten also nur unter geheimen Pseudonymen weiterarbeiten.⁶⁶ Dies führte unter anderem dazu, dass die entstandenen Filme noch pessimistischer wurden und noch öfter tragisch endeten.⁶⁷ Es gab also immer mehr low-budget Noir Filme, die jedoch qualitativ nicht an die ersten Film Noir Werke herankamen.⁶⁸ Die Blütezeit des Film Noirs war die Zeit zwischen 1941 und 1953.⁶⁹ Noir blieb jedoch ein Phänomen, welches Hollywood für viele Jahre weiter begleitete. Stilmittel und Motive des Noirs wurden weiterhin in Filmen und im Fernsehen eingesetzt und begeisterten viele Zuschauer. Auch heute noch zählt Noir als wichtiger Bestandteil der Filmlandschaft und es gibt alle Jahre mal einen Film oder eine Serie, die von Kritikern als Noir, oder gar Neo Noir eingestuft wird.

⁵⁹ Vgl. ebd., S.17

⁶⁰ Vgl. ebd., S.17

⁶¹ Vgl. Landau, David: *Film Noir Production – The Whodunit of the Classic American Mystery Film*. New York: Routledge. 2017, S.8

<https://lccn.loc.gov/2016021139> [19.06.2022]

⁶² Vgl. ebd., S.8

⁶³ Vgl. ebd., S.9

⁶⁴ Vgl. ebd., S.9

⁶⁵ Vgl. ebd., S.9

⁶⁶ Vgl. ebd., S.9

⁶⁷ Vgl. ebd., S.9

⁶⁸ Vgl. ebd., S.9

⁶⁹ Vgl. ebd., S.9

2.3 Neo Noir

Ob Film Noir ein Genre ist oder nicht, ist diskutabel und schwer beantwortbar, dennoch ist deutlich, dass es klar definierte Ansätze gibt, die den Sachverhalt analysieren. Bei Neo Noir scheint es jedoch anders zu sein. Oftmals wird der Begriff, oberflächlich gesehen und auf wenige Attribute basierend für Filme verwendet, die dem Noir ähnlich sind. Es ist ein Trendbegriff geworden, der als Sammelbegriff Filme kategorisiert, die auf irgendeine Weise dunkel, pessimistisch oder nihilistisch sind.

Was ist Neo Noir und was hat es mit Film Noir zu tun?

In ihrem Buch *Darkness Calls – A Critical Investigation of Neo-Noir* schreibt Sue Short über diese Thematik. In ihrer Diskussion führt sie die Aussage von Schauspielern des Film Noirs an, welche gesagt hatten, dass sie einfach nur B-Movies gedreht haben.⁷⁰ Es war demnach also erst die Rezeption, die aus dem klassischen Film Noir etwas ‚Großes‘ gemacht hat. Des Weiteren erklärt Short, dass Film Noir schon immer radikal war und soziale Probleme thematisierte, jedoch stellt sie auch fest, dass die Filme damals hauptsächlich an männliche Zuschauer gerichtet waren.⁷¹ Ein Kritikpunkt des Film Noirs war zudem auch die Darstellung der Frau. Die Entstehung der sogenannten *femmes fatale* war das Ergebnis von misogynen, verängstigten Männern, die sich vor der Selbstbestimmung der Frau fürchteten.⁷² Man muss jedoch beifügen, dass nicht nur die Frauen im Noir schlecht dargestellt wurden. Männer wurden oft als beschädigt präsentiert und schafften es nicht den Anforderungen traditioneller Maskulinität gerecht zu werden.⁷³ Die Subversion von Genderfragen gehört demnach zu den Merkmalen des Neo-Noirs. Laut Short hat Neo-Noir also vor allem die existentialistischen Merkmale des Film Noirs in Bezug auf Individualität erweitert.⁷⁴ Short erklärt jedoch auch, dass Neo-Noir erst seit den 80ern als Begriff für das Genre verwendet wurde, während die 60er und 70er als eine Art Vorphase galten.⁷⁵

⁷⁰ Short, Sue: *Darkness Calls – A Critical Investigation of Neo-Noir*. London: palgrave macmillan 2019, S.6 <https://doi.org/10.1007/978-3-030-13807-3> [19.06.2022]

⁷¹ Vgl., ebd., S.8

⁷² Vgl., ebd., S.7-8

⁷³ Vgl., ebd., S.9

⁷⁴ Vgl., ebd., S.11

⁷⁵ Vgl., ebd., S.15

Auch Robert Arnett sieht Neo-Noir als Weiterführung des Film Noir.⁷⁶ Er ist der Meinung, dass akzeptiert werden muss, dass Film Noir endete, damit Neo-Noir als eine Art ‚Fata Morgana‘, also Trugbild dessen, entstehen konnte.⁷⁷ Als einen der wichtigsten Merkmale des Neo-Noirs sieht Arnett nämlich die traumähnlichen Eigenschaften der Filme.⁷⁸ In seinem Buch *Neo-Noir as Post Classical Hollywood Cinema* hat Arnett die Entwicklung von Neo-Noir in zeitlich und thematisch bedingte Bewegungen unterteilt.⁷⁹

Zeitspezifisch:

- Transitional Noir, 1960s – Early 1970s
- Hollywood Renaissance Noir, 1969-1979
- Eighties Noir
- Nineties Noir
- Digital Noir, 2001-Present

Themenspezifisch:

- Nostalgia Noir
- Hybrid Noir
- Remake and Hommage Noir

An der Gliederung erkennt man die verschiedenen Etappen, die Noir durchlaufen hat. Dies zeigt, dass Elemente des Noirs immer wieder aufgegriffen und weiterverarbeitet wurden. Es stellt sich aber immer noch die Frage, ob Neo Noir sich überhaupt von Film Noir unterscheidet. Fälschlicherweise könnte *Neo* in Neo Noir bedeuten, dass es sich dabei um eine *neue* Version des Film Noirs handelt, obwohl dies eigentlich nicht der

⁷⁶ Arnett, Robert: *Neo-Noir as Post Classical Hollywood Cinema*, Norfolk: palgrave macmillan 2020, S.3
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-43668-1> [20.06.2022]

⁷⁷ Vgl. ebd., S.3

⁷⁸ Vgl. ebd., S.3

⁷⁹ Ebd., S.vii

Fall ist.⁸⁰ Für Neo- Noir ist die selbstreferentielle Natur vieler Filme maßgeblich charakterisierend. Filmemacher wissen ganz genau was Noir ist und arbeiten dementsprechend subversiv mit ihnen bekannten Stilmitteln.⁸¹ So könnte man die Entstehung von sogenannten Hybrid Noir Filmen erklären. Da Noir nicht als eigenes Genre gesehen werden muss, hat es sich eigentlich schon immer mit anderen ‚echten‘ Genre verbunden. Oft beschränkte es sich jedoch auf Thriller, Crime und Action. Dies waren Filmgenre, die seit 1940 vom Noir Gebrauch machten. Dass sich gewisse Genre miteinander vermischten war jedoch schon vor dem klassischen Film Noir Normalität.⁸² Es gab beispielsweise schon 1935 eine Serie über einen singenden Cowboy im Weltall.⁸³ Bei Neo-Noir ist es jedoch wichtig, dass die Genres nicht nur gemischt werden. Hybrid Noir Filme sollten vollständig als Neo-Noir funktionieren, während sie gleichzeitig ein weiteres Genre bedienen.⁸⁴ Arnett führt als Beispiele von Hybrid Noir die Superhelden Serie JESSICA JONES⁸⁵ und den Science-Fiction Film BLADE RUNNER auf und analysiert sie. BLADE RUNNERs Hauptfigur Deckard ist also, laut Arnett, gleichzeitig ein Neo-Noir und Sci-Fi-Held.⁸⁶

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass Neo Noir als kulturelles Phänomen gilt, welche durch historisch bedingte Verhältnisse beeinflusst wurde und dennoch die traditionellen Elemente des klassischen Film Noirs behält. Das klassische Film Noir hat sich mit damaligen Problemen auseinandergesetzt, jedoch müssen sich Neo-Noir Filme mit den Problemen ihrer Zeit beschäftigen.⁸⁷ Es ist jedoch fraglich was genau die Elemente des Noirs sind, die man in vielen Werken erkennen kann.

⁸⁰ Vgl. Short 2019, S. 15

⁸¹ Vgl. ebd., S.15

⁸² Vgl. Arnett 2020, S. 152

⁸³ Vgl. ebd., S. 152

⁸⁴ Vgl. ebd., S.152

⁸⁵ JESSICA JONES. R: Melissa Rosenberg 2015-2019

⁸⁶ Vgl. Arnett 2020, S.164

⁸⁷ Vgl. ebd., 194

2.4 Merkmale des Noirs

Im bisherigen Verlauf der Arbeit wurden die verschiedenen Ansichten über die Begriffsdefinition und Ursprünge des Film Noirs vorgestellt. Es steht nun fest, dass Neo Noir eine Art Spiegelung des Film Noirs ist. Die traditionellen Elemente der klassischen Filme aus den 40ern und 50ern sind weiterhin in den neueren Filmen zu sehen, auch wenn es meist inhaltliche Unterschiede gibt. Nun gilt es die traditionellen Merkmale des Film Noirs aufzulisten, damit diese anschließend in ausgewählten Film- und Serienbeispielen ermittelt werden können.

Wie sieht Noir aus?

Es folgen nun ein paar stilistische Merkmale des Film Noirs nach Paul Schrader.⁸⁸

- Auch am Tag werden Szenen so beleuchtet als wäre es nachts. Man sollte das Gefühl haben, dass Licht unerwünscht ist.
- Ähnlich wie im deutschen Expressionismus gibt es viele schräge und eher vertikale, anstatt horizontale Linien. Dies soll für Unruhe und Instabilität sorgen.
- Die Hauptfigur ist nicht mehr das Zentrum der Belichtung. Auch die Stadt/ der Hintergrund werden gleichermaßen belichtet. Das heißt, dass Personen auch mit Schatten im Gesicht gefilmt werden können, weil sie im Schatten stehen.
- Große Actionszenen sind nicht gern gesehen, wichtig ist Spannung die durch gezielte Bildgestaltung erzeugt wird.
- Wasser spielt immer wieder eine Rolle im Noir (Pfützen, Regen, Häfen, etc.).
- Es gibt oft sogenannte Romantische Narration, welche für Hoffnungslosigkeit steht und zeigt, dass eine trostlose Zukunft unumgänglich ist.
- Es wird fragmentarisch eine Geschichte erzählt, und mit der Zeit gespielt. Die fehlende Chronologie soll Hoffnungslosigkeit darstellen.

⁸⁸ Vgl. Schrader 1972, S.11

Auch Michael Sellmann hat einige Worte über den Film Noir in seinem Buch *Hollywoods moderner Film Noir. Tendenzen, Motive, Ästhetik* verloren. Er beschreibt die Merkmale und sammelt die Ansichten vieler Autoren. Es folgen nun, zusammengefasst und aufgelistet, einige Ergebnisse von Sellmann, also weitere formelle Eigenschaften des Film Noirs.

- Low key-Beleuchtung: Lichter werden gezielt eingesetzt, um Schatten und starke Kontraste auszulösen.⁸⁹ Außerdem gibt es ungewöhnliche, teils extreme Positionen und Winkel der Lichtquellen.⁹⁰
- „Kameraarbeit und Schnitt werden im *film noir* auf unterschiedliche Weise eingesetzt, um die bedrückende Atmosphäre zu erzeugen.“⁹¹ Wenige Einstellungen sollen den Film verlangsamen und das Leiden der Hauptfigur noch deutlicher machen.⁹²
- „Wo es sich anbietet, verwendet der Bildaufbau eine geschlossene Form, bei der die Grenzen des Schauplatzes betont und häufig an den Rändern des Bildes gezeigt werden.“⁹³ Es werden oft unkonventionelle Kamerapositionen verwendet, somit wird ein klaustrophobisches und beunruhigendes Gefühl vermittelt.⁹⁴



Abbildung 3: Screenshot aus der japanischen Zeichentrickserie COWBOY BEBOP. Diese Einstellung zeigt den Rivalen des Antihelden. Seine dunkle Präsenz wird durch die starken Kontraste und die langen Schatten verstärkt.

⁸⁹ Vgl. Michael Sellermann: *Hollywoods moderner Film Noir. Tendenzen, Motive, Ästhetik.*, Würzburg 2001, S.42-43

⁹⁰ Vgl. ebd., S.43

⁹¹ Ebd., S.44

⁹² Vgl. ebd., S.44

⁹³ Ebd., S.45

⁹⁴ Vgl. eb., S.45

Um wen und was geht es im Noir?

Raymond Durgnat hat 11 Kategorien entwickelt, die die Themen des klassischen Noirs systematisiert darstellen sollen.⁹⁵ Im Folgenden werden diese Kategorien kurz vorgestellt:

1) „Crime as social criticism“⁹⁶

- Sozialkritik spielt eine wichtige Rolle und ummantelt die kriminellen Handlungen der Geschichte.
- Die Filme denunzieren nicht nur die Unterwelt, sondern auch die Mittelschicht.

2) „Gangsters“⁹⁷

- Dem sogenannten Gangster wurden in verschiedenen Phasen, unterschiedliche Rollen zugeschrieben.
- Das dunkle, illegale Amerika wird mit dem glamourösen Amerika vermischt.

3) „On the run“⁹⁸

- Protagonisten werden, ob schuldig oder nicht, für etwas verurteilt und müssen auch auf psychischer Ebene mit den Konsequenzen rechnen.

4) „Private eyes and adventures“⁹⁹

- Desillusionierte Abenteuer über korrupte Städte und private (kriminelle) Unternehmen

⁹⁵ Raymond Durgnat: The Family Tree of Film Noir 1970, S.39-51

<https://atomicanxietyblog.files.wordpress.com/2012/09/51818818-raymond-durgnat-the-family-tree-of-the-film-noir.pdf> [23.06.2022]

⁹⁶ Ebd. S.39-43

⁹⁷ Ebd. S.43-45

⁹⁸ Ebd. S.45

⁹⁹ Ebd. S.45-46

5) „Middle class murder“¹⁰⁰

- Mörder stammen aus der Mittelschicht und wirken meist schwach und hilflos

6) „Portraits and doubles“¹⁰¹

- Man erkennt Personen manchmal nicht wieder. Gesichter und Körper werden atmosphärisch entstellt.

7) „Sexual Pathology“¹⁰²

- Es stehen immer zwei Einheiten im Konflikt miteinander. Gefährliche Hass-Liebe bestimmt die Handlungen von Charakteren

8) „Psychopaths“¹⁰³

- Es gibt drei Arten von Psychopathen:
 - „the heroes with a tragic flaw“¹⁰⁴
 - „the unassuming monsters“¹⁰⁵
 - „the obvious monsters“¹⁰⁶
- Die Grenze zwischen diesen Arten von Psychopathen kann auch verwischen.

9) „Hostages to fortune“¹⁰⁷

- Familiäre Probleme bestimmen die Handlung im Rahmen von Mittelständischen Verhältnissen
-

¹⁰⁰ Ebd., S.46-47

¹⁰¹ Ebd., S.47

¹⁰² Ebd., S.47-49

¹⁰³ Ebd., S.49-50

¹⁰⁴ Ebd., S.49

¹⁰⁵ Ebd., S.49

¹⁰⁶ Ebd., S.49

¹⁰⁷ Ebd., S.50

10) „Blacks and reds“¹⁰⁸

- Politische Feinde werden zu Gangstern

11) „Guignol, horror, fantasy“¹⁰⁹

- Fantastische (Geister-) Geschichten mit logischen und rationalen Auflösungen
- „obsession with violent death in all forms and genres“¹¹⁰

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Kriminalität und die Umkehrung der Täterrolle eine zentrale Bedeutung in den Motiven des Film Noirs haben. Mit kriminellen Antihelden kann sympathisiert werden, da diese im Fokus vieler Filme stehen. Die Grenzen zwischen Gut und Böse werden bis zur Unkenntlichkeit verwaschen, sodass Zuschauer eigene Entscheidungen treffen müssen. Die Filme wirken zudem wie ein Spiegel auf die Gesellschaft, da diese mit den Problemen ihrer Umgebung konfrontiert werden. Kriminalität ist nicht mehr nur ein weit entferntes Problem der unprivilegierten, sondern mögliche Gefahr in unmittelbarer Nähe. Ein weiteres wichtiges Merkmal ist die Art und Weise wie Geschichten meist tragisch für den Protagonisten enden.¹¹¹ Das fatale Ende der Hauptfigur, der sich sein Schicksal, aufgrund von falschen Entscheidungen selbst zuzuschreiben hat, zieht sich durch viele Filme. Dazu kommt auch die klassische *femmes fatale*, die oft der Grund für den Fall des Noir Helden ist.¹¹²

Wichtig zu erwähnen ist auch die musikalische Untermalung von Film Noir. Filme sind ein audiovisuelles Medium, weswegen es von Bedeutung ist die Audioebene miteinzubeziehen. Laut Arnett sind die bekannten Jazz und Blues Melodien erst mit dem Neo Noir Teil des Noirs geworden.¹¹³ Das klassische Film Noir hatte nämlich hauptsächlich orchestrale Musik.¹¹⁴ Arnett bezieht sich dabei auf Richard R. Ness, der behauptet, dass die jazzartige Musik ein Gefühl der Verbundenheit zur musikalischen Vergangen-

¹⁰⁸ Ebd., S.50

¹⁰⁹ Ebd., S.50-51

¹¹⁰ Ebd., S.51

¹¹¹ Vgl. Landau 2017, S.86

¹¹² Vgl. ebd., S.94

¹¹³ Vgl. Arnett 2020, S. 164

¹¹⁴ Vgl. ebd., S.164

heit erzeugt.¹¹⁵ „They are intended to generate a feeling of the way audiences think films noirs sounded.“¹¹⁶

Deswegen spricht Arnett über das *Nostalgia Noir*, welches mit unseren Erinnerungen spielt.¹¹⁷ Trotzdem kann man Jazz Musik als Merkmal des Noirs wahrnehmen, da nicht nur die Musik, sondern auch die Existenz von Jazzclubs in Noir Filmen von Bedeutung ist.¹¹⁸

Noir-Elemente zusammengefasst

Um den Prozess der Analyse der Beispielwerke zu vereinfachen, werden nun die, für den Verfasser der Arbeit als wichtig geachteten, Elemente des Noirs zusammengefasst.

Visuell:

- a) Low-Key Belichtung. Spiel mit Schwarz und Weiß.
- b) Viele Schatten, auch im Gesicht der Figuren
- c) Ungewöhnliche Kamerawinkel
- d) Vertikale und Schräge Linien im Bild
- e) Geschlossener Bildaufbau
- f) Niedrige Schnitffrequenz
- g) Verschiedene Darstellungen von Wasser
- h) Traumähnliche Atmosphäre
- i) Dunkle und trostlose Stadtbilder

¹¹⁵ Vgl. ebd., S.164

¹¹⁶ Ebd., S.164

¹¹⁷ Vgl. ebd., S.164

¹¹⁸ Vgl. Landau 2017, S.99-100

- j) Darstellungen von extremer Gewalt, wenn auch im geringen Maße

Audio:

- a) Orchester-Musik
- b) (nostalgischer) Jazz

Charaktere:

- a) Tragischer Antiheld mit fragwürdigen Moralvorstellungen
- b) ‚Held‘ als Außenseiter
- c) (Meist) Zerstörerische und manipulative Femmes Fatale
- d) Verschiedene Formen des Psychopathen

Dramaturgische Stilmittel:

- a) Komplexe, fragmentarische Erzählweise, fehlende Chronologie
- b) Psychologisierung und Subjektivierung der Figuren, vor allem des „Helden“
→ unzuverlässige Narration
- c) Selbstreferenzialität und Bewusstsein über das Genre (auf Neo Noir zutreffend)
- d) Spiegelung der vorherrschenden gesellschaftlichen Umstände

Handlungen und Motive:

- a) Subversion des American Dreams
- b) Kriminalität auch in der Mittel- und Oberschicht
- c) Sexuell angespannte Beziehung zwischen Helden und femmes fatale
- d) Konventionell „Böse“ Figuren werden vermenschlicht
- e) Konventionell „Gute“ Figuren werden zu Mördern/ schlechten Menschen

- f) Tragische Vergangenheit des Protagonisten beeinflusst Entscheidungen der Gegenwart → Vergangenheit bestimmt Zukunft
- g) Fatales Ende für den Protagonisten

3 Japanische Zeichentrickserien – Anime

Bevor die Analyse der Beispielwerke erfolgen kann, muss das Thema ‚Japanische Animation‘ kurz erklärt werden. Der Einfluss des Westens hat zu der Entwicklung von Anime im Allgemeinen beigetragen und muss thematisiert werden, um eine Verbindung zum Film Noir zu finden.

3.1 Definition

Wie lässt sich *Anime* definieren?

Der Begriff ‚Anime‘ wurde von Japanern genutzt, um Animation im Allgemeinen zu bezeichnen.¹¹⁹ Erst im Westen wurde der Begriff später verwendet, um die japanischen Zeichentrickserien von amerikanischen Cartoons abzugrenzen.¹²⁰ Gründe dafür könnten marketingorientierte Absichten gewesen sein. Jedoch muss man mit dem Vergleich von Anime und Cartoons vorsichtig sein, da es erhebliche Unterschiede gibt. Anders als Zeichentrickfilme aus Amerika (Bspw. Disney) sind Anime nämlich nicht hauptsächlich an Kinder gerichtet, sondern erfassen ein weites Spektrum an Zuschauern.¹²¹ Susan J. Napier hat folgendes zum Wesen von Anime geäußert: „Anime is a medium in which distinctive visual elements combine with an array of generic, thematic, and philosophical structures to produce a unique aesthetic world.“¹²²

Diese, durch westliche Einflüsse gekennzeichnete, Kunstform ist ein internationales Phänomen, welches die wichtigsten Themen der globalen Gesellschaft, in Form von Geschichten aller Art, erzählt und somit Westen und Osten vereint.

¹¹⁹ Vgl. o.A.: Was ist eigentlich Anime? O.D, animanga.fandom

https://animanga.fandom.com/de/wiki/Was_ist_eigentlich_ein_Anime%3F#Anime_%E2%80%93_der_Begriff [1] [26.06.2022]

¹²⁰ Vgl. ebd.

¹²¹ Vgl. Napier, Susan J.: ANIME from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave 2001, S.6

DOI 10.1057/9780312299408 [26.06.2022]

¹²² Ebd., S.10

3.2 Ursprünge und Entwicklung

Japan öffnete sich im Jahr 1853 dem Westen, womit der multikulturelle Austausch der Nationen seinen Anfang nahm.¹²³ Laut Dixon und Graham waren Anime und Manga schon immer eine Kombination aus japanischer Kunst und kulturellen Einflüssen des Westens.¹²⁴ Japanische Bilderbücher aus Holz trafen auf britische Polit-Cartoons, woraus erste Ansätze eines Mangas (japanische Comics) entstanden.¹²⁵ Animierte Filme kamen schon im Jahr 1909 nach Japan, woraufhin (6 Jahre später) eigene, japanische Produktionen emporkamen.¹²⁶ Der größte Einfluss kam jedoch erst mit dem zweiten Weltkrieg, als die Amerikaner kulturelle Mittel nutzten, um Japan zu demilitarisieren.¹²⁷ Die einfach gestrickten Comics und Animationen der Amerikaner wurden in Japan angenommen und entwickelten sich dort jedoch weiter. Japanische Animationen wurden komplexer und tiefgründiger, weil sie nicht nur an Kinder gerichtet waren. Anime für Kinder spielten jedoch weiterhin eine große Rolle. Das Jahr 1963 gilt als Geburtsstunde von Anime, wie man es heute kennt.¹²⁸ Es war das Jahr, in dem die Serie ASTRO BOY¹²⁹ veröffentlicht wurde. Wie sehr viele Pioniere der japanischen Animation, war auch Osamu Tezuka ein großer Bewunderer von Disney, was sich unter anderem an den Augen seiner Hauptfiguren identifizieren lässt.¹³⁰ Tezuka war nicht der erste Japaner, der Manga und Anime kreierte, jedoch haben seine zahlreichen Werke den modernen Manga (genauso auch Anime) maßgeblich beeinflusst und weiterentwickelt.¹³¹ Sein Werk ASTRO BOY war der erste Anime, der in Amerika mit englischer Synchronisation ausgestrahlt wurde und somit die westliche Faszination mit japanischer Popkultur einläutete.¹³² Darauf folgten etliche Manga und Anime von verschiedensten Künstlern, die das Medium Anime erweiterten. Der Einfluss westlicher Kultur verschwand jedoch nie und lässt sich an vielen Werken beobachten. Der Anime SPEED RACER¹³³ zum Beispiel ließ sich von den US-amerikanischen Filmen VIVA LAS

¹²³ Vgl. Dixon, Wheeler Winston/Graham, Richard: A Brief History of Comic Book Movies. Nebraska: 2017, S.48 DOI; 10.1007/978-3-319-47184-6_4 [30.06.2022]

¹²⁴ Vgl. ebd., S.48

¹²⁵ Vgl. ebd., S.48

¹²⁶ Vgl. Napier 2001, S.16

¹²⁷ Vgl. Dixon/Wheeler 2017, S.48

¹²⁸ Vgl. Napier 2001, S.16

¹²⁹ ASTRO BOY. R.: Osamu Tezuka JAP 1963-1966

¹³⁰ Vgl. Napier 2001, S.16

¹³¹ Vgl. Dixon/Wheeler 2017, S.48

¹³² Vgl. ebd., S.49

¹³³ SPEED RACER. R.: Hiroshi Sasagawa JAP 1966-1968

VEGAS¹³⁴ und GOLDFINGER¹³⁵ inspirieren.¹³⁶ Es war vor allem das monumentale Werk SPACE BATTLESHIP YAMATO¹³⁷ welches komplexe und ernste Themen beinhaltete.¹³⁸ Intellektuelle und geistreiche Anime wurden dann einige Jahre später in den 90ern immer populärer und brachten unzählige Menschen zum Nachdenken.¹³⁹ In all diesen Jahren entwickelten sich Animes in verschiedenste Richtungen und beeinflussten reichlich viele Werke. Animes konnten nahezu jedes Genre bedienen und wurden weltweit von Menschen jeder Altersgruppe geschaut.

Eine ganzheitliche Betrachtung der Geschichte und Entwicklung von Anime würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, weswegen an dieser Stelle aufgehört werden muss. Die bisherige Auseinandersetzung mit Anime reicht jedoch aus, um die Serie COWBOY BEBOP, welche im Jahr 1998 veröffentlicht wurde, einzuführen. Es war eine Zeit in der intellektuell anspruchsvolle Anime beliebt waren und die in vielerlei Hinsichten auch als Blütezeit geistreicher Animation gesehen werden könnte. Außerdem hat diese kurze Vertiefung, den kulturellen Einfluss des Westens auf Anime demonstrieren können.

3.3 Realfilm Adaptionen von Anime

Die Faszination mit japanischer Popkultur hat in den letzten 20 Jahren seinen Höhepunkt gefunden. Realfilm-Adaptionen von Animes, welche wiederum meist Adaptionen von Mangas sind, werden immer häufiger auch im Westen produziert. Laut Sara Haden waren es insbesondere die Streaming Dienste, welche die Popularität von Anime ankurbelten, was die Produktion amerikanischer Realfilm Adaptionen zur Folge hatte.¹⁴⁰ Zu den ersten Adaptionen gehört beispielsweise DRAGONBALL EVOLUTION¹⁴¹, welcher 2009 veröffentlicht wurde und etliche negative Kritiken bekam. Die meisten Anime Fans sehen diesen Film als einen der schlechtesten Filme aller Zeiten, weswegen

¹³⁴ VIVA LAS VEGAS. R.: George Sidney USA 1964

¹³⁵ GOLDFINGER. R.: Guy Hamilton USA 1964

¹³⁶ Vgl. Dixon/Graham 2017, S.49

¹³⁷ SPACE BATTLESHIP YAMATO. R.: Leiji Matsumoto JAP 1974-1975

¹³⁸ Vgl. Dixon/Graham 2017, S.50

¹³⁹ Vgl. Napier 2001, S.18

¹⁴⁰ Vgl. Haden, Sara: Building Their Own Ghost in the Shell: A Critical Extended Film Review of American Live-Action Anime Remakes. In: History in the Making. Vol.13, Article 21. 2020, S.307
<https://scholarworks.lib.csusb.edu/history-in-the-making/vol13/iss1/21> [30.06.2022]

¹⁴¹ DRAGONBALL EVOLUTION. R.: James Wong USA 2009

auch die Bewertung auf IMDB mit 2,6 von 10 Punkten ausgesprochen mager ausfällt.¹⁴² Trotz vieler negativer Kritiken, erleben die Produktionen solcher Adaptionen seit ein paar Jahren einen Aufschwung. Sogar monumentale Werke wie One Piece erhalten in Zukunft eine Adaption.¹⁴³ Ist es möglich Anime, als Realfilm zu adaptieren und dabei die Essenz beizubehalten? Haden hat in ihren Kritiken festgestellt, dass der amerikanische Imperialismus auch in einigen Realfilm-Adaptionen von Anime zu beobachten ist.¹⁴⁴ Im Film GHOST IN THE SHELL¹⁴⁵, der Adaption des Anime Films GHOST IN THE SHELL¹⁴⁶, wurden laut Hader essenzielle Thematiken geändert und angepasst, damit sie der amerikanischen, bzw. westlichen Ideale entsprechen.¹⁴⁷

Wie sieht es dann aus, wenn eine Serie adaptiert wird, welche ohnehin schon durch westliche Einflüsse geprägt wurde und generell als westlich und Noir gelesen wird?

¹⁴² Vgl. O.A: Dragonball Evolution. O.D IMDB

<https://www.imdb.com/title/tt1098327/> [27.06.2022]

¹⁴³ Vgl. Kielblock, Kristina: „One Piece“: Live-Action-Serie von Netflix- Start, Cast und Infos. 2022

<https://www.kino.de/serie/wan-p-su-one-piece/news/one-piece-live-action-serie-von-netflix-beginnt-mit-der-produktion-alle-infos/> [27.06.2022]

¹⁴⁴ Vgl. Haden 2020, S.307-315

¹⁴⁵ GHOST IN THE SHELL. R.: Rupert Sanders USA 2017

¹⁴⁶ GHOST IN THE SHELL. R.: Mamoru Oshii JAP 1995

¹⁴⁷ Vgl. Haden 2020, S.310

4 Untersuchung von Cowboy Bebop (1998)

COWBOY BEBOP ist ein Anime aus dem Jahr 1998 und wurde von Shinichiro Watanabe kreiert.¹⁴⁸ In Deutschland erschien die Serie erstmals am 8. Januar 2003.¹⁴⁹ Der komplette Anime umfasst 26 Folgen.¹⁵⁰ Zudem gibt es einen 115-minütigen Film dazu, welcher 2001 veröffentlicht wurde.¹⁵¹ Von vielen Film, Serien und Anime Liebhabern wird COWBOY BEBOP hoch angesehen und immer wieder in den höchsten Tönen gelobt. Grund dafür sind unter anderem die erwachsenen Inhalte und ernsten Themen. Paradoxerweise sollte COWBOY BEBOP eigentlich nicht an Erwachsene gerichtet werden, da eine der Produktionsfirmen (Bandai Visual Company) vor hatte eine Serie zu produzieren, um Weltraum-Spielzeuge zu verkaufen.¹⁵² COWBOY BEBOP ist also lediglich das Erzeugnis kapitalistischer Absichten. Trotz alledem hat Shinichiro Watanabe eine Serie erschaffen, die nicht nur aufgrund von brutalen Szenen erst ab 16 Jahren freigegeben ist. Vor allem inhaltlich hat die Serie Themen aufgegriffen, die selten behandelt wurden. Auch stilistisch konnte sie sich von vielen anderen Werken abheben. Eine weitere Besonderheit von Cowboy Bebop ist die Tatsache, dass es sich um eine originale Anime Serie handelt. Das heißt, dass es keinen Manga gibt, welcher adaptiert wurde. Watanabe ist dafür bekannt originale Anime zu produzieren, die keine Vorlage haben. Dies könnte begründen, dass mit Bandai Visual Company kooperiert wurde, weil diese Firma ihm genug Freiheiten ließ, um seine Ideen durchzusetzen. Eine Sichtung seiner Werke zeigt sofort, dass Watanabe nicht nur gerne westliche Kultur in seine Werke einfließen lässt, sondern auch die homogene japanische Gesellschaft kritisiert. In ihrer Dissertation hat Andrea C.Keene folgendes dazu gesagt: „Watanabe is able to pull from an unlimited number of genres, foreign and domestic, in order to communicate his critique to his audience members.“¹⁵³

¹⁴⁸ Vgl. IMDb – Cowboy Bebop

¹⁴⁹ Vgl. ebd.

¹⁵⁰ Vgl. ebd.

¹⁵¹ Vgl. o.A: Cowboy Bebop – Der Film. O.D IMDb

<https://www.imdb.com/title/tt0275277/> [29.06.2022]

¹⁵² Vgl. Santilli, Morgana: The Untold Truth Of Cowboy Bebop. Looper 2021

<https://www.looper.com/178324/the-untold-truth-of-cowboy-bebop/> [29.06.2022]

¹⁵³ Keene, Andrea C.: Anime as Socio-Cultural Critique in Shinichiro Watanabe's Cowboy Bebop, Samurai Champloo, Terror in Resonance, and Kids on the Slope. Cincinnati, Ohio 2021, S.4-5

<https://www.proquest.com/dissertations-theses/anime-as-socio-cultural-critique-shinichiro/docview/2651820571/se-2> [04.07.2022]

4.1 Inhalt

Cowboy Bebop erzählt die Geschichte des Kopfgeldjägers Spike Spiegel, der im Jahr 2071 in seinem Raumschiff lebt, weil die Erde nahezu unbewohnbar geworden ist.¹⁵⁴ In seiner Welt werden Kopfgeldjäger wie er von vielen Personen auch *Cowboys* genannt, weil sie für das ‚Gute‘ stehen und die kriminellen Menschen des Weltalls jagen. Dafür gibt es auch eine Belohnung. Spike Spiegel ist jedoch nicht allein und arbeitet mit Jet Black zusammen. Dieser war mal Offizier der intergalaktischen Polizei. Dazu kommt noch die Betrügerin Faye Valentine, die jedoch ihr Gedächtnis verlor und sich deswegen nicht an ihre Vergangenheit erinnert. Im späteren Verlauf der Geschichte kommt noch Edward dazu, ein hochintelligentes Kind mit erstaunlichen Hacker-Fähigkeiten. Außerdem ist auch der Hund Ein dabei, welcher genetisch verändert wurde und deswegen überaus intelligent ist. Mit diesem Team reist Spike Spiegel durch das Sonnensystem, erlebt zahlreiche Abenteuer und jagt gefährliche Menschen.

Die Serie ist episodisch aufgebaut, weswegen fast jede Folge eine eigene geschlossene Dramaturgie hat. Jedoch wird die Crew von Spike immer wieder mit ihrer dunklen Vergangenheit konfrontiert. Sowohl Spike als auch Jet und Faye haben mit Dämonen ihrer Vergangenheit zu kämpfen und müssen sich diesen im Laufe des Animes stellen. Jet wird beispielsweise geplagt von Erinnerungen an seine Zeit bei der intergalaktischen Polizei, brutalen Auseinandersetzungen und einer alten Freundin, die ihn verließ. Faye, die keine Erinnerungen mehr hat, die sie plagen können, muss irgendwann feststellen, dass sie schon viel älter ist, als sie dachte. Im Jahr 2014 erlitt sie einen schweren Unfall und wurde eingefroren, weil es kein Heilmittel für sie gab. Erst im Jahr 2068 konnte sie wieder in das Reich der Lebenden zurückkehren. Da sie keine Erinnerungen hatte und die langjährige Behandlung nicht zahlen konnte, musste sie weglaufen und fortan als Betrügerin leben, bis sie auf die Bebop Crew stößt.

Das Zentrum ist jedoch die Vergangenheit von Spike Spiegel, dem Protagonisten der Geschichte. Bevor er Kopfgeldjäger, bzw. Cowboy wurde, war er Mitglied des *Red Dragon Syndikats*. Dies ist eine kriminelle Organisation, die sich auf Drogendelikte und Attentate spezialisiert. Wichtig ist hier insbesondere die Beziehung zwischen ihm und Vicious, seinem ehemaligen besten Freund. Ihre Partnerschaft wurde zerrüttet, als Spike sich in Julia verliebte und eine Affäre anging. Julia war nämlich die Freundin von Vicious. Dies führte zu einer Auseinandersetzung zwischen den beiden. Um dem Syn-

¹⁵⁴ Der Verfasser der Bachelorarbeit hat diese Serie mehrere Male gesichtet. Die folgende Zusammenfassung des Inhalts basiert auf den Notizen, die während der Sichtung gemacht wurden.

dikat zu entfliehen, täuschte Spike seinen Tod vor. Auch Julia konnte sich verstecken.

Irgendwann sind Julia und Spike jedoch wieder vereint und als Vicious dies herausfindet lässt er Julia töten. In einem finalen Kampf kann Spike Vicious besiegen, erleidet jedoch selbst schwere Verletzungen und stirbt.

4.2 Analyse

Cowboys und Bebop

Bevor der Inhalt der Serie thematisiert werden kann, wäre es interessant den Titel näher zu beleuchten. COWBOY BEBOP ist bestimmt nicht ohne Grund der Name dieses Animes.

Cowboy: Mit diesem Begriff sind auf jeden Fall die amerikanischen Cowboys gemeint, die zu den klassischen Protagonisten des amerikanischen *Western Films* gehören. Dies bezieht sich in diesem Fall auf den Job von Spike Spiegel. Er ist Kopfgeldjäger, also verdient er sein Geld damit kriminelle Menschen zu jagen. In der futuristischen Welt von COWBOY BEBOP werden solche Kopfgeldjäger auch Cowboys genannt. Es stellt sich nun die Frage ob die Attribute eines klassischen *Cowboy Helden* auch auf Spike Spiegel zutreffen. A.H. Walle hat die Bücher von J.F. Cooper analysiert und hat folgende Komponenten eines Cowboys herausgefiltert:

„1) The Hero is a moral person whose very moral stance made him the antithesis of culture.

2) Due to conflict between the individualist hero and conforming culture, society rejects the noble hero.

3) The hero retreats to the great American desert where society cannot usurp him.“¹⁵⁵

Vor allem die Merkmale 1) und 2) passen gut zu Spike Spiegel. Die Wüste, in die er sich flüchtet, könnte das Weltall sein. Aufgrund seiner tragischen Vergangenheit traut

¹⁵⁵ Walle, A.H.: The Evolution of the Cowboy story: A product life cycle perspective. Ithaca, New York 1991
<https://ojs.library.carleton.ca/index.php/pcharm/article/view/2019/1834> [05.07.2022]

er sich nicht Teil einer ‚normalen‘ Gesellschaft zu werden und hat bis auf Jet Black (vorerst) keine Freunde.

Bebop: Mit diesem Begriff ist eine Musikrichtung gemeint, die sich dem Jazz zuordnen lässt.¹⁵⁶ In den 30ern und 40ern hörte man hauptsächlich Swing Jazz und tanzte dazu.¹⁵⁷ Bebop Jazz dagegen war komplexer und machte aus Jazz eine diskutierte Kunstform.¹⁵⁸ Die Musikerin Yoko Kanno hat für COWBOY BEBOP die Musik arrangiert, welche viele Elemente des Bebop Jazz beinhaltet. Diese Komplexität der Melodien kann man auch mit Merkmalen des Noirs in Verbindung stellen. Wie schon herausgefunden wurde, gehört Jazz Musik (auf der Audioebene) zu den Merkmalen des Noirs. Man könnte auch folgende Interpretation vornehmen: Bebop Jazz ist eine komplexe, vielschichtige und oft auch improvisierte Stilrichtung des Jazz.¹⁵⁹ Diese Attribute lassen sich auch auf die narrative Struktur der Serie COWBOY BEBOP übertragen. COWBOY BEBOP ist vielschichtig, komplex und wirkt an vielen Stellen improvisiert.

Der Titel COWBOY BEBOP verrät vieles über die Essenz der Serie. Dieser Name zeigt, wie eng der Anime mit US-amerikanischer Kultur verbunden ist.

Der Noir-Cowboy des Weltalls

Schon die einmalige Sichtung der ersten Folge der Serie reicht, um eine Verbindung zum amerikanischen *Western Film* zu finden. Es steht fest, dass es sich hierbei auch um eine Science-Fiction-Serie handelt, da sich die Handlung außerhalb der Erdatmosphäre im Weltall abspielt. Nun muss ermittelt werden, ob Noir-Elemente schon in der ersten Folge zu finden sind. Ein erstelltes Sequenzprotokoll wird als Hilfsmittel genutzt.

Folge 1 von COWBOY BEBOP könnte man in acht Sequenzen aufteilen. Die episodische Natur der Serie bestimmt dessen narrative Struktur. Es gibt zentrale Motive, die im Laufe der 26 Folgen immer mehr an Bedeutung gewinnen, jedoch hat jede Episode

¹⁵⁶ Vgl. Owens, Thomas: *Bebop: The Music and Its Players*. Oxford New York 1996
DOI: 10.1093/acprof:oso/9780195106510.001.0001 [5.07.2022]

¹⁵⁷ Vgl. ebd.

¹⁵⁸ Vgl. ebd.

¹⁵⁹ Vgl. ebd.

eine in sich geschlossene Dramaturgie. *Asteroid Blues*¹⁶⁰ führt die Hauptfiguren Spike Spiegel und Jet Black ein, erzählt jedoch auch die tragische Geschichte von Asimov und seiner Frau. Das sind zwei Figuren, die schon im Finale derselben Episode ein tragisches Ende finden.

Die erste Sequenz ist eine 42 Sekunden lange Montage, die mit Musik unterlegt ist. Eröffnet wird die kurze Sequenz mit einer totalen Einstellung, die den Hauptcharakter Spike Spiegel rauchend in der Ecke zeigt. Er lässt seine Zigarette fallen und läuft an einer Pfütze vorbei. Spike hält einen Strauch Rosen in der Hand, jedoch verliert er eine der Blumen. Diese fällt in die Pfütze. Danach fährt die Kamera langsam an die Rose heran. Es werden Ausschnitte aus einer Schießerei eingeblendet. Die Szenen sehen brutal und gefährlich aus, die Musik steht im Kontrast dazu. Es hört sich an wie eine Melodie aus einer *Spieldose*. Die Melodie erinnert auch an die kennzeichnende Bebop Musik, die sich durch die gesamte Serie zieht.

Diese erste Sequenz wird vom Verfasser dieser Arbeit als ‚Anfang und Ende‘ bezeichnet, weil sie einen Bogen zur letzten Episode der Serie schließt. Was am Anfang gezeigt wird ist das zentrale Thema der gesamten Serie. In dieser kurzen Sequenz wird der innere Kampf des Protagonisten visualisiert. Spike Spiegel befindet sich stets in einem Krieg mit den Erinnerungen an seine Vergangenheit, also die Beziehung zu Julia und Vicious und seine Tätigkeiten als Attentäter eines kriminellen Syndikats. Man kann mit Sicherheit behaupten, dass Shinichiro Watanabe seinen Anime mit vielen Noir-Elementen eröffnet. Die erste Sequenz der ersten Folge hat sowohl künstliche Low-Key Belichtung als auch ungewöhnliche Kamerawinkel. Spikes Gesicht ist oftmals von Schatten verdeckt und auch der Bildaufbau ist eher geschlossen. Zudem erkennt man im Vorder- und Hintergrund die Darstellung einer trostlosen, dunklen Stadt. Dazu kommen noch der Regen und die Rose, die in die Pfütze fällt. In Verbindung mit dem elliptischen Schnitt untermauern all die genannten Elemente die traumähnliche Atmosphäre dieser Sequenz. Mit diesen ersten Bildern wird keine chronologische Geschichte erzählt, sondern ein beklemmendes, melancholisches Gefühl vermittelt. Ein ungewöhnlicher Start für eine Serie, die eigentlich Spielzeuge verkaufen soll.

¹⁶⁰ So heißt die erste Folge.



Abbildung 4: Screenshot aus der ersten Folge von COWBOY BEBOP. Die klassischen Noir Elemente sind unverkennbar.

Die zweite Sequenz ist das Intro der Serie. An dieser Stelle häufen sich wieder die Noir-Elemente. Die Jazz Musik erinnert hier an Big Band Jazz. Es wird mit starken Schatten und Silhouetten der Hauptfiguren gespielt. Der Bildaufbau ist stets geschlossen und man bekommt das Gefühl, dass die Figuren sich in einem ‚Kasten‘ bewegen. Dies verleiht dem Ganzen eine selbstreferentielle Meta-Ebene. Shinichiro Watanabe kennt Noir und die Merkmale dessen und setzt sie gezielt ein.

In der zweiminütigen dritten Sequenz werden die Hauptfiguren Spike Spiegel und Jet Black in einem kurzen Dialog miteinander vorgestellt. Wir sehen Spike, der erst am Trainieren ist und Jet, der das Essen zubereitet. Inhaltlich kann man diese Szene als Exposition für die gesamte Serien wahrnehmen. Gewisse Aspekte, wie zum Beispiel die Aufgabe als Kopfgeldjäger, wird in dieser Sequenz etabliert. Auch hier gibt es einen eher geschlossenen Bildaufbau. Die Charaktere befinden sich zwar ‚frei‘ im Weltraum, sind jedoch an den Grenzen des eigenen Raumschiffs gebunden. Dieses klaustrophobische Gefühl wird durch ebendiesen geschlossenen Bildaufbau und den dazugehörigen schrägen, teils Runden Linien verstärkt. Währenddessen läuft entspannte Bebop-Musik.

In der vierten Sequenz läuft vorerst keine Musik. Es sind nur die ‚Geräusche des Weltalls‘ zu hören. Spike Spiegel macht sich auf den Weg zur ‚Arbeit‘. Die Infrastruktur des Weltalls wird vorgestellt. Es dominieren die Farben Schwarz und Blau - das Rote und kleine Raumschiff von Spike Spiegel sticht heraus. Zum ersten Mal sieht man ihn hier

als eine Art Außenseiter. Es ist ein weiteres Merkmal des klassischen Film Noir Helden.¹⁶¹

Die folgenden drei Sequenzen sind durch und durch Western. Die Rolle des Cowboys wird gefestigt, ohne dass der Hauptcharakter durchgängig zu sehen sein muss. In der fünften Sequenz (Der Wüstenplanet) wird eine karge, trostlose und trockene Stadt vorgestellt. Ein mysteriöser Mann betritt einen Laden, die an Bars aus Western Filmen wie DIE GLORREICHEN SIEBEN¹⁶² erinnert. Die westernartige Gitarrenmusik untermauert diese Referenzen. Der ‚Bösewicht‘ der Folge wird vorgestellt. Asimov ist ein „obvious monster“¹⁶³ wie Durnat ihn sich vorgestellt hat. Währenddessen ist Spike Spiegel bei einem Indianer und lässt sich die Zukunft vorhersagen. Dabei will er eigentlich nur etwas essen. Auf der Suche nach etwas zu Essen trifft er auf die Freundin von Asimov. Der charmante Spike Spiegel ergattert ihre Aufmerksamkeit und es wird schnell klar, dass er sie und ihren Mann durchschaut hat und jagen wird. In der siebten Sequenz treffen sie abermals aufeinander und es folgt eine lange, gewaltsame Auseinandersetzung. Die Sequenz endet tragisch als Asimov von seiner eigenen Frau erschossen und deren Raumschiff im Gefecht zerstört wird. Beide sterben, ohne dass Spike seine Aufgabe als Kopfgeldjäger erfolgreich beenden konnte. Er hat versagt.

Die achte und letzte Sequenz der Episode zeigt die Selbstreflektion des Hauptcharakters. Spike Spiegel steht vor dem Fenster des Raumschiffs. Es fragt sich, ob er in die Leere des Weltraums schaut, oder seine eigene Reflektion betrachtet, welche auch vom Zuschauer gesehen kann. Asimov und seine Frau waren die Antagonisten der Folge, dabei war deren Intention lediglich das Entkommen aus einem Verbrechersyndikat. Dies zeigt eine Parallele zur Vergangenheit von Spike Spiegel, die dem Zuschauer zu dem Zeitpunkt noch nicht offenbart wurde. Das Wissen über die Vergangenheit schafft folgenden Interpretationsansatz:

Spike Spiegel reflektiert seine Vergangenheit und vergleicht sich und Julia mit Asimov und seiner Freundin. Asimovs Schicksal hätte auch Spike widerfahren können. Wer ist nun ‚Böse‘, wer ist ‚Gut‘? Kann man Menschen in solche Kategorien aufteilen? All diese Fragen werden in den Raum geworfen und psychologisieren die Handlung erheblich. Zusätzlich spiegelt der Konflikt der Geschichte einige Probleme der Gesellschaft wider. In jeder Episode von COWBOY BEBOP gibt es bestimmte Probleme zu lösen und kriminelle Menschen zu jagen, und oft steht fest, dass es in der dargestellten Welt

¹⁶¹ Vgl. Landau 2017, S.85

¹⁶² DIE GLORREICHEN SIEBEN. R.: John Sturges USA 1960

¹⁶³ Durnat 1970, S. 50

sehr viele tragischen Figuren gibt. Es sind nicht nur die Hauptcharaktere, die Lasten tragen müssen und traurige Leben führen. In Folge 1 sind es Asimov und seine Frau, die als Antagonisten dargestellt werden, obwohl ihr Leiden verständlich ist und Zuschauer damit sympathisieren könnten. Das Leben von Spike Spiegel und seiner Crew geht weiter, weswegen viele Folgen mit Humor beginnen und enden. Die Hauptfiguren sind nur ‚ganz normale‘ Menschen, die viel Leid um sich herum erleben und dennoch ein ‚normales‘ Leben führen müssen. Sie kochen zusammen, trainieren, reden und lachen, obwohl andere Menschen vor Korruption, Krieg und Naturkatastrophen flüchten oder an Hungersnot sterben. Shinichiro Watanabe hat somit realistische Charaktere erschaffen, die mit Dingen konfrontiert werden, die auch die gegenwärtige, privilegierte internationale Gesellschaft betrifft.

Asteroid Blues ist chronologisch aufgebaut und hat eine feste Erzählstruktur mit Exposition, Konfrontation und Auflösung. Es sind jedoch auch zahlreiche Noir-Elemente auf visueller, als auch narrativer Ebene zu erkennen. Spike Spiegel ist kein klassischer, ehrenhafter Cowboy, der für das ‚Gute‘ kämpft. Er tut es für Geld und hat das Glück nun auf einer Seite zu stehen, die von der Gesellschaft als ‚Gut‘ gesehen wird. Die Vermenschlichung der Antagonisten führt dazu, dass die Seite des Protagonisten und die Ideale der Gesellschaft angezweifelt werden – auch vom Protagonisten selbst. Die Psychologisierung der Hauptfigur entpuppt Spike Spiegel als Noir-Helden und in Verbindung mit den Western-Elementen des zweiten Aktes macht ihn dies zu einem *Noir-Cowboy*.



Abbildung 5: Screenshot aus der ersten Folge von COWBOY BEBOP. Spike Spiegel reflektiert, nach einem ‚Abenteuer‘ seine Taten und betrachtet sein Spiegelbild (Oder das Weltall)

Todbringende Liebe

Ein Höhepunkt der zentralen Geschichte von Cowboy Bebop ist der Konflikt der fünften Folge. Für eine ins Detail gehende Bewertung der Folge wurde ein Einstellungsprotokoll angefertigt, welches Minute 14:00 bis 18:18 umfasst. Ergänzend wird ein kurzes und größeres Sequenzprotokoll ab Minute 14:00 bis 21:55 der Analyse beihelfen.

Die Folge beinhaltet anfangs das für COWBOY BEBOP typische Gespräch über einen Kriminellen, der gejagt werden muss. Jet spricht sich dagegen den Mann zu jagen, weil er ein ungutes Gefühl hat. Letzten Endes stellt sich heraus, dass es sich bei alldem um eine Falle handelt. Faye wird festgenommen und muss gerettet werden. Bei dem Entführer handelt es sich um Vicious, Spikes ‚Erzfeind‘. Spike macht sich also allein auf den Weg in eine Kathedrale, um Faye zu retten. Die Szene scheint etliche Film Noir Merkmale zu enthalten. Die Szene beginnt mit einer Halbnahen Einstellung und zeigt die von Raben umgebene Kathedrale. Bei der Art der Einstellung handelt es sich um eine falsche Sicht, es ist also ein für Film Noir typischer Kamerawinkel. Die Umgebung ist wie von einem farbigen Schleier ummantelt und schafft eine traumähnliche Atmosphäre. In dieser Szene wird Spike zum ersten Mal seit langer Zeit mit seiner Vergangenheit konfrontiert und muss sich einem alten Bekannten stellen. Die nächste Einstellung geht 7 Sekunden lang und zeigt Spike Spiegel, der die Treppe hinaufsteigt. Im Hintergrund sieht man das leicht verschwommene Abbild einer unwirklich aussehenden Stadt. Musik, die aus einer Orgel zu kommen scheint, unterstützt die eigenartige Atmosphäre. Darauf folgt eine 12 Sekunden lange Einstellung, die die Parkanlage der Kirche zeigt. Die niedrige Schnittfrequenz und die langen Einstellungen verlangsamen das Tempo und erhöhen die Spannung. Zudem wird die Orgelmusik nun von engsgleichem Gesang begleitet. Hier wird schon wieder ein Bogen zum Ende der Serie geschlossen und das tragische Ende des Protagonisten vorausgedeutet. In einer kurzen Einstellung wird daraufhin Vicious‘ Seitenprofil gezeigt. Der starke Schwarz-Weiß Kontrast verdunkelt sein Gesicht. Danach betritt Spike die Kirche. Wir erkennen ihn hier wieder aus einer falschen Sicht von unten. Das Bild ist leicht verzerrt und dauert 6 Sekunden an. Ein kurzer Ausschnitt von Vicious wird in der nächsten Einstellung eingeblendet. Hier herrscht wieder ein starker Schwarz-Weiß Kontrast. Man erkennt, dass das Licht von oben rechts kommt und einen langen, harten Schatten erzeugt. Es folgt eine Einstellung, die die Fenster der Kirche zeigt und darauf hinweist, dass das Licht aus ebendieser Quelle kommt. Auch hier handelt es sich um eine falsche Sicht. Die Einstellungen Nummer 9 bis 13 zeigen uns in einem Wechsel die Kirche und ihre Eigenheiten, sowie den gehenden Spike. Die Anspannung steigt, weil neben der Musik auch die Schritte von Spike zu hören sind. Die Kathedrale ist dunkel, lässt jedoch Licht hinein, wodurch immer wieder harte Schatten entstehen. Ab Einstellung Nummer 15 werden die Einstellungen immer länger und die Schnittfrequenz noch niedriger. Es sind wieder Schritte zu hören, aber es handelt sich diesmal um die von Vicious. Die Musik

wird rockiger und die Spannung steigt. In der Einstellung Nummer 17 taucht Vicious aus dem Dunkeln hervor und wirft mit seinem Körper einen immer größer werdenden Schatten. Es folgt ein emotional aufgeladenes Gespräch zwischen Vicious und Spike. In den folgenden Einstellungen sprechen die beiden über ihre Vergangenheit bis Spike die gefangengenommene Faye hört und versucht sie zu retten. Die Szene endet mit einem Schuss, ausgelöst durch Spikes Waffe, die auf den Handlanger von Vicious gerichtet ist. Die Musik wird mit dem Schuss der Pistole unterbrochen. Dem Sequenzprotokoll kann entnommen werden, dass daraufhin eine Action-Szene entfacht wird. Der Ort, den man einige Minuten zuvor langsam ‚kennenlernte‘ ist nun der Schauplatz eines Massakers. Nach einem Kampf zwischen den Handlangern und Spike folgt eine weitere emotional geladen und gewaltsame Auseinandersetzung zwischen Spike und Vicious. Die unterschiedlichen Haarfarben der beiden symbolisieren abermals den Zwiespalt zwischen ‚Gut‘ und ‚Böse‘. Hier zeigt sich eine Parallele zur ersten Folge der Serie. Spike Spiegel schafft es Vicious anzuschließen, dieser kann jedoch auch zustechen. Das Blut der beiden verbindet sie symbolisch, weil es den einzigen visuellen Zusammenhang darstellt. Spike wird daraufhin aus dem Fenster geschmissen. Im Fall ertönt ein neues Lied. Es folgt eine Montage mit Szenen aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, die Chronologie ist jedoch nicht ersichtlich. Verwirrung und Desillusion werden erzeugt, wodurch die Subjektivität der Szene deutlich wird. Die Rose, die schon in der ersten Folge in der Pfütze lag, taucht wieder auf. Sie könnte Julia, seine große Liebe, symbolisiert darstellen. Wir sehen, wie sie ihn in seiner Erinnerung verarztet und für ihn singt.

Diese Szenen und Momente aus der 5. Folge von Cowboy Bebop, die *Ballad of Fallen Angels* genannt wird, sind voller Noir Elemente, die nachgewiesen werden konnten. Es gibt eine niedrige Schnittfrequenz, symbolische Darstellungen von Wasser, vertikale und schräge Linien, starke schwarz-weiß Kontraste und harte Schatten, eine traumähnliche Atmosphäre und die gezielte Darstellung von extremer Gewalt.

Auch inhaltlich lassen sich Film Noir Elemente belegen. Diese müssen jedoch in Anbetracht des Kontexts der gesamten Serie behandelt werden. Die Beziehung zwischen Vicious, Spike und Julia ähnelt einem besonderen Film aus den 40ern. Man könnte sogar behaupten, dass der zentrale Konflikt von Cowboy Bebop eine Hommage an den Film *OUT OF THE PAST*¹⁶⁴ ist. In dem Film von Jacques Tourneur geht es um die Liebesbeziehung zwischen dem ehemaligen Detektiv Jeff Bailey und Kathi Moffat. Sie verlieben sich, obwohl Kathi mit dem Gangster Whit Sterling zusammen ist. Es entsteht

¹⁶⁴ *OUT OF THE PAST*. R.: Jacques Tourneur USA 1947

ein Konflikt, der die Handlung des gesamten Films beeinflusst. Hier lassen sich klare Parallelen zur tragischen Dreiecks-Beziehung der COWBOY BEBOP Charaktere feststellen. In beiden Fällen endet die Beziehung fatal, nach dem der kriminelle Gangsterboss (Vicious/Whit Sterling) davon erfährt. Mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit hat Shinichiro Watanabe „one of the greatest of all film noirs“¹⁶⁵ geschaut und sich davon inspirieren lassen. Das tragische Ende von Spike Spiegel wird in der letzten Folge von COWBOY BEBOP im typischen Noir Stil inszeniert. Die dominierende Farbe ist jedoch nicht mehr Schwarz, sondern Weiß. Die Umgebung wird von Licht durchflutet und es sieht so aus als wäre alles von Schnee bedeckt. Ein anderer Aggregatzustand von Wasser. Spike ist schon tödlich verletzt und erwartet sein Ende mit einem Lächeln im Gesicht. Seine hallenden Schritte erinnern an die Folge *Ballad of Fallen Angels* und seine Begegnung mit Vicious. In der fünften Einstellung der Szene schaut Spike in die Kamera. Sein Gesicht ist, trotz der vielen Schatten in seinem Gesicht, klar erkennbar. Es ist als würde er dem Zuschauer selbst in die Augen blicken. Mit seinem Finger simuliert er einen Schuss, sagt: „Bang.“¹⁶⁶, und kippt um. Die letzte Einstellung dauert 42 Sekunden. Aus einer extremen Obersicht erkennt man, den auf dem Boden liegenden Spike. Die unsichtbare Kamera entfernt sich von seiner Leiche und offenbart das Gesamtbild. Man erkennt seine Feinde, die unten auf ihn warteten. Die Kamera fährt immer weiter in die Ferne. Wir sehen erst die Stadt, dann die Wolken und daraufhin den Himmel. Selbst wenn der Abspann startet, bewegt sich die Kamera weiter gen Welt-raum, bis die Einstellung in einem Fade Out endet. Die letzte Einstellung zeigt einen lächelnden Spike Spiegel in Schwarzweiß. Diese skizzenartige Zeichnung erinnert an alte Schwarzweiß Filme.



Abbildung 6: Screenshot aus der 26. Folge von Cowboy Bebop. Spiegel ist auf einer Treppe verstorben. Bis zu seinem letzten Atemzug spielte er den klassischen Noir Helden.

¹⁶⁵ Ebert, Roger: Out of the Past. RogerEbert.com 2004

<https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-out-of-the-past-1947> [02.07.2022]

¹⁶⁶ COWBOY BEBOP, Watanabe 1998

4.3 Auswertung

Sowohl auf narrativer als auch auf visueller Ebene handelt es sich bei Cowboy Bebop um ein vollständiges Noir Werk. Die Elemente werden nicht nur als Spielerei eingesetzt, sondern sollen den Zuschauer emotional abholen. Es handelt sich nicht um eine oberflächliche Nutzung von Noir Merkmalen, weil anhand der fragmentarischen Erzählstruktur klar wird, dass die Motive konsequent durchgezogen wurden. Die erste Folge beginnt und endet mit klassischer Noir Ästhetik und deutet einige der zentralen Motive an, die im späteren Verlauf häppchenweise an den Zuschauer herangebracht werden. Die Rolle des Kopfgeldjägers erinnert zwar oberflächlich gesehen dem Cowboy, weil es auch so genannt wird, steht jedoch eher in einer Beziehung zum klassischen Detektiv des Film Noirs. In der Analyse wurde nur Spike Spiegel genauer behandelt, die anderen Charaktere (Jet Black und Faye Valentine) konnten nicht analysiert werden, auch wenn man zu denen eine Menge hätte schreiben können. In Spike Spiegels Geschichte spielt seine große Liebe Julia die Rolle der Femmes Fatale, die ihn in den Ruin treibt. Jedoch könnte auch Faye Valentine als Femmes Fatale gelesen werden, weil sie oft ihren Körper nutzt, um Männer zu manipulieren. An ihrer Geschichte erkennt man jedoch auch, dass Shinichiro Watanabe subversiv mit den Erwartungen an die klassische Femmes Fatale spielt und Rollen vertauscht. Dies bedürfte jedoch einer genaueren Untersuchung, die hier nicht mehr vorgenommen werden kann.

Die Tatsache, dass in dieser umfangreichen Untersuchung noch nicht alle Noir-Elemente untersucht werden konnten sagt vieles über die ‚noir-haftigkeit‘ dieser Serie aus. Der Verfasser dieser Arbeit ist der Ansicht, dass COWBOY BEBOP durchaus als Noir bezeichnet werden kann. COWBOY BEBOP ist sich seiner Noir Elemente bewusst und setzt sie gezielt ein, um gewisse Emotionen und Gefühle wie Klaustrophobie, Unruhe, Desillusion und bedrückende Melancholie auszulösen. Eine komplexe und fragmentarische Erzählweise der zentralen Motive lässt im Laufe der Serie viele Fragen offen und subjektiviert das Ganze. Die vielen traumähnlichen Szenen und Sequenzen lassen den Zuschauer in die triste Welt des Protagonisten eintauchen und zeigen, dass der, als konventionell ‚Gut‘ geachtete Mensch, eine dunkle, mörderische und sexuell gestörte Vergangenheit hat, die ihn bis zu seinem Tod verfolgt.

Spike Spiegel ist mit Sicherheit ein klassischer Noir Held, in einem düsteren Noir-Anime.

5 Untersuchung von Cowboy Bebop (2021)

Die Untersuchung der japanischen Zeichentrickserie COWBOY BEBOP hat ergeben, dass die Serie in der Tat als Noir bezeichnet werden kann. Nun gilt es zu ermitteln, ob dies auch auf die Realfilm Adaption zutrifft. Es wird hier jedoch nicht die Handlung der gesamten Serie genaustens analysiert, sondern lediglich eine Schlüsselszene der Adaption mit dem Original verglichen.

5.1 Inhalt

Die Realfilm Adaption von COWBOY BEBOP (1998) erzählt im Grunde genommen dieselbe Geschichte. Es wurden jedoch einige Aspekte verändert. Dazu gehört zum Beispiel die Zeit, in der die Handlung spielt. Im Original ist es das Jahr 2071, während die Netflix Version die Geschichte im Jahr 2172 spielen lässt. Die Serie ist auch episodisch aufgebaut, hat jedoch eine viel stringendere Erzählstruktur. Die zentrale Geschichte über Spike Spiegel, Julia und Vicious wird schon in der ersten Folge erklärt und in jeder Episode thematisiert. Die Serie endet mit der ersten Auseinandersetzung zwischen Spike und Vicious. Im Original war es die fünfte Folge *Ballad of Fallen Angels*, die diese emotionale Begegnung zum Thema hatte. Vicious entführt diesmal nicht Faye Valentine, sondern Kimmie, eine neue Figur der Netflix Version. Außerdem ist es nicht Vicious, der Spike aus dem Fenster der Kathedrale schmeißt, sondern Julia.

5.2 Analyse und Auswertung

Wie schon erwähnt wurde, kommen Vicious und Julia in der Adaption von COWBOY BEBOP öfter vor als im Original, was die narrative Struktur der Serie signifikant beeinflusst. Vicious, Julia und das Red Dragon Syndikat sind keine weitentfernte, tragische Erinnerungen mehr, die Spike Spiegel innerlich verfolgen und sporadisch auftauchen. In COWBOY BEBOP (2021) gehören sie von Anfang an zu den wichtigsten Antagonisten und bestimmen den Handlungsverlauf der Geschichte. Dies führt dazu, dass dem zentralen Motiv der gefährlichen Dreiecks-Beziehung die Mystik und traumähnliche, hoffnungslose Atmosphäre geraubt wird. Im Noir-Anime COWBOY BEBOP (1998) spielt diese Hoffnungslosigkeit eine zentrale Rolle, während sie in der Adaption als narratives Mittel genutzt wird. Somit entfernt sich COWBOY BEBOP (2021) vom Film Noir. Dazu hatte Paul Schrader folgendes zu sagen: „It is not defined, as are the

western and gangster genres, by conventions of setting and conflict, but rather by the more subtle qualities of tone and mood."¹⁶⁷ Was die Beziehung von Vicious, Julia und Spike im Original so besonders macht ist nicht der Konflikt und die Handlung selbst, sondern die Stimmung, die durch das Dasein des Konflikts erzeugt wird. Man muss aber beifügen, dass Julias Rolle als Femmes Fatales in der Netflix Version gestärkt wird, weil sie nicht nur Spike Spiegel hintergeht, sondern auch Vicious, da sie das Red Dragon Syndikat an sich reißen will. Die sexuellen Qualitäten der Femmes Fatales sind jedoch eher in den Hintergrund gerückt worden.

Für eine visuelle Analyse wurde ein Einstellungsprotokoll einer Schlüsselszene der letzten Episode der Serie angefertigt. Diese geht von Minute 29:26 bis Minute 31:07. Es handelt sich um die Szene, in der Spike Spiegel die Kirche betritt, um Vicious zu konfrontieren. Es fällt sofort auf, dass die Schnittfrequenz höher ist. Einstellung Nummer 5 ist mit 8 Sekunden die längste Einstellung, was im Vergleich zum Anime überaus wenig ist. Das könnte daran liegen, dass Netflix sich an den Sehgewohnheiten seiner Zuschauer orientiert und das Tempo erhöhen muss, damit man dranbleibt und die Serie bis zum Ende schaut. Rein optisch gesehen, gleicht sich die Bildgestaltung von COWBOY BEBOP (2021) der Bildgestaltung von COWBOY BEBOP (1998) an. Ähnlich wie im Original wird die Szene mit Orgel-Musik untermalt. Diese wird jedoch schon direkt am Anfang mit rockartigem Gesang kombiniert. Es gibt ein paar statische, schräge Perspektiven, aber die Kamera bewegt sich oft mit dem Subjekt und verfolgt diesen. Die meiste Zeit sehen die Kamerawinkel eher konventionell aus. Hier entfernt sich die Adaption wiederholt von den Film Noir Wurzeln des Animes. Anstelle des Engelsgleichen Gesangs und den Anspielungen auf Engeln in Form von Statuen, wird in der Adaption auf eine Bibel hingewiesen. Diese könnte den inneren Konflikt von Spike Spiegel darstellen. Spike und Vicious beginnen ihr kurzes Gespräch ab Einstellung Nummer 11, also Minute 29:57. Sie sehen sich jedoch nicht und Spike sucht weiterhin nach Vicious. Bis dahin sind die Bilder sehr dunkel, und es dominieren die Blautöne. Dies erzeugt eine Atmosphäre, die jedoch aufgrund der fehlenden Helligkeit kaum Kontraste erzeugt. Nur in der 5. Einstellung sehen wir ein solches Spiel mit Kontrasten, als der Körper von Spike einen langen, harten Schatten wirft. In der 16. Einstellung nimmt die Kamera die POV Perspektive von Spike ein, ohne dass eine inhaltliche Psychologisierung der Figur vorgenommen wird. Trotz der hohen Schnittfrequenz streckt sich die Action Szene und der Kampf gegen die Handlanger von Vicious. Die Sequenz endet mit dem Klirren von Vicious' Schwert und dem finalen Kampf zwischen den beiden Erzfeinden. Nach dem Kampf taucht Julia auf und bietet Spike an das Syndikat mit ihm zu

¹⁶⁷ Schrader, Paul 1972, S. 8

übernehmen. In dieser Hinsicht bedient COWBOY BEBOP (2021) das klassische Stereotyp der zerstörerischen Femmes Fatales, die den Protagonisten ins Verderben stürzt. In Minute 36:18 erschießt sie Spike, wonach dieser aus dem Fenster fällt. Im Fall werden wieder Szenen aus der Vergangenheit mit Julia eingeblendet. Anders als im Anime ist der Zuschauer nicht verwirrt und spürt nicht die Desillusionierung des Protagonisten. Der Konflikt wurde genau erklärt und lässt keinen Raum für Geheimnisse.

COWBOY BEBOP (2021) ist eine ambitionierte Adaption, die viele Elemente der Vorlage nahezu identisch übernimmt. Dies führt jedoch zu einem bestimmten Problem. Die Serie wirkt nicht wie eine vollständige Noir-Serie, weil alle Elemente aus dem Original kopiert wurden, ohne dass auf die Noir Wurzeln achtgegeben wurde. Noir Merkmale sind vorhanden, machen die Serie jedoch nicht zum Noir. Viele Szenen sind düster und dunkel gefilmt worden, es fehlt jedoch der Kontrast, der für Noir typisch ist. Damit die dunklen Momente, und die Schatten wirken, sollte auch Helligkeit gezielt eingesetzt werden. Außerdem fehlt die komplexe und fragmentarische Erzählweise, was die Serie umso mehr vom Film Noir löst.

6 Untersuchung von Blade Runner (1982)

„Blade Runner as a genre hybrid of sci-fi and film noir is also well recounted.“¹⁶⁸

Wie R. Arnett herausgefunden hat, ist BLADE RUNNER ein oft diskutiertes Werk, welches sowohl dem Genre Science-Fiction, als auch dem Film Noir zuzuordnen ist. Es gibt viele Elemente des Noirs, die diesen Film zu einem besonderen Werk dieser Stilrichtung machen. Arnett erläutert zum Beispiel, dass Merkmale von Sci-Fi mit Elementen des Noirs kombiniert werden, die uns an bestimmte Noir Filme erinnern.¹⁶⁹

Was genau sind diese Elemente?

6.1 Inhalt

Die Geschichte von BLADE RUNNER handelt von Rick Deckard, der als sogenannter Blade Runner humanoide Roboter jagt.¹⁷⁰ Diese humanoiden Roboter werden auch ‚Replikanten‘ genannt. Deckard wird von Vorgesetzten befohlen sich auf die Suche nach 4 dieser Wesen zu machen. Diese sind kriminell geworden und auf die Erde geflüchtet. Als Deckard sich in die Replikantin Rachael verliebt, beginnt er damit an der Mission zu zweifeln. Die Polizei verlangt von Deckard, dass er auch sie beseitigt, obwohl sie aufgrund von implantierten Erinnerungen, für lange Zeit nicht wusste, dass sie eine Replikantin ist. Nachdem Deckard von einem der Replikanten angegriffen wird, rettet sie den Blade Runner und erschießt den Replikanten. Ein anderer Replikant, namens Roy Betty, erfährt von seinem Schöpfer Tyrell, dass er und alle anderen humanoiden Roboter nicht lange leben. Der Höhepunkt des Films ist ein Kampf zwischen Roy und Deckard. Roy ist Deckard klar überlegen, rettet ihn jedoch, als dieser fast vom Dach vom Dach stürzt. Der Replikant stirbt nach dieser noblen Rettung, weil seine Zeit abläuft. Damit zeigt er mit emotionalen Worten die Menschlichkeit seines Wesens. Am Ende zeigt Deckards Vorgesetzter Gaff, dass die Arbeit noch nicht vollständig ist. Es fehlt noch eine Replikantin, die beseitigt werden muss. Der Film endet offen, lässt jedoch erahnen, dass Deckard und Rachael fliehen werden.

¹⁶⁸ Arnett, R. 2020, S.163

¹⁶⁹ Vgl. ebd., S. 164

¹⁷⁰ Der Verfasser der Bachelorarbeit hat diesen Film mehrere Male gesichtet. Die folgende Zusammenfassung des Inhalts basiert auf den Notizen, die während der Sichtung erstellt wurden.

6.2 Analyse und Auswertung

Noir Elemente lassen sich in vielen der Szenen und Sequenzen des Films belegen. Im Fokus der Untersuchung ist das letzte Gespräch zwischen Gaff und Deckard. Dazu wurde ein Einstellungsprotokoll angefertigt. Vor dieser Szene kämpfte Deckard gegen Roy Batty. Deckard war kurz davor von einem Dach hinunterzustürzen, wurde jedoch vom Replikanten gerettet. Hier wurde, wie es für den Film Noir typisch ist, ein zentraler Antagonist des Films vermenschlicht. Der Zuschauer könnte nun Sympathie für den Charakter empfinden. „Roy’s artificiality makes him the most human character in the film“¹⁷¹, schreibt Arnett über diesen Moment des Films. Die Vermenschlichung von Roy lässt den Zuschauer über die ‚Gute‘ Seite zweifeln. In der nächsten Szene sieht man Gaff, der physisch und psychologisch über Deckard steht und ihm schon am Anfang des Films die Anweisung gibt alle Replikanten zu beseitigen. Nun hat Deckard es geschafft diese Aufgabe zu bewältigen, merkt jedoch, dass Rachael fehlt. Hier ist Deckard in einem Zwiespalt, weil er sie liebt und nicht töten möchte. Gaff drückt jedoch aus, dass die Aufgabe nicht vollständig ist, indem er ihm eine Pistole zuwirft. Regen beherrscht die Szene und unterstützt die bedrückende und angespannte Stimmung. Gaff sieht aus wie ein Detektiv, der aus einem Film Noir der 40er entstammt. Er trägt einen schwarzen Mantel, Krawatte und Hut. Subversiv wird die Rolle des höher gestellten Detektivs zum Ende des Films in die antagonistische Rolle gerückt. Deckards Vorgesetzter ist nun derjenige, der Racheals und Deckards friedliche Zukunft bedroht. Die ästhetische und thematische Inszenierung erzeugt diesen Stress und psychologisiert die Handlung tiefgreifend. Die meiste Zeit war Deckard der Verfolger und Detektiv, der den Fall zu lösen hat, nun schleicht er sich jedoch in die Rolle des Fliehenden. Hier zeigen sich auch Parallelen zum Anime COWBOY BEBOP. Spike Spiegel und Julia waren einst auch auf der Flucht, genauso wie die Asimov und seine Freundin. All diese Charaktere befinden sich „On the Run“¹⁷² und müssen mit den Konsequenzen ihrer Handlungen leben, auch wenn sie nicht zwingend schuldig sein müssen. Für Spike Spiegel war dies ein Teil seiner Vergangenheit, für Asimov ist es die Gegenwart und für Deckard ist es die Zukunft.

Auf mehreren Ebenen ist zu erkennen, dass BLADE RUNNER ein Film ist, der trotz seiner Science-Fiction Elemente als vollständiger Noir Film gelten kann. Auf visueller Ebene sind es vor allem die Figuren und die dunklen, trostlosen Stadtbilder, die eine Film Noir Ästhetik generieren. Deckard lebt in einer Welt, in der es fast ununterbrochen

¹⁷¹ Arnett 2020, S.166

¹⁷² Durgnat 1970, S.45

regnet, was eine traumähnliche Atmosphäre erzeugt. Die niedrige Schnittfrequenz lässt dem Zuschauer Zeit zum Nachdenken und Reflektieren. Die romantische Narration fehlt, wird jedoch durch ebendiese langsamen Einstellungen ersetzt.

Träume und Visionen spielen eine wichtige Rolle für BLADE RUNNER. Die Menschlichkeit der humanoiden Roboter wurde nicht nur durch die Rettung von Deckard bewiesen, sondern auch durch seinen darauffolgenden Monolog über seine Vision. „The most artificial beings of Blade runner have the most human dreams“¹⁷³ schreibt Arnett über BLADE RUNNER. Die Subversion eines künstlich erschaffenen Antagonisten, die Psychologisierung all der Charaktere und die Umkehrung der antagonistischen Rolle und die damit einhergehende Gesellschaftskritik machen BLADE RUNNER zu einem Neo Noir.

¹⁷³ Arnett 2020, S.167

7 Untersuchung von Blade Runner 2049

BLADE RUNNER 2049 basiert auf BLADE RUNNER und führt die Geschichte des Films fort. Denis Villeneuve, der Regisseur von BLADE RUNNER 2049 beschreibt seinen Film als wäre es ein lebendiges Wesen, welches zu folgendem in der Lage ist: „[...] wandering into new landscapes, meeting new people, slowly learning by itself about its own condition, about its potential impact into the minds“.¹⁷⁴ Er sieht seinen Film nicht als sein eigen und erklärt, dass es etliche Inspirationen gab, die den Film beeinflussten. BLADE RUNNER 2049 ist ein Werk, über welches man vieles schreiben könnte. Der Film bietet eine Grundlage für unzählige philosophische Auseinandersetzungen. In dieser Arbeit wird der Film nur auf die Noir-Elemente untersucht.

7.1 Inhalt

In der Welt von BLADE RUNNER 2049 sind die neuen Replikanten ein Teil der Gesellschaft geworden und leben in Harmonie mit den Menschen zusammen, bis deren Lebenszeit abläuft und sie sterben.¹⁷⁵ Die Hauptfigur der Geschichte ist der hochentwickelte Replikant Officer K, dem trotz der Harmonie, die Aufgabe erteilt wurde Replikanten zu jagen. Grund dafür ist die Existenz von humanoiden Robotern, die eine unbegrenzte Lebenszeit haben. Seine einzige Freundin ist das Hologramm Joi, mit der er seine Freizeit verbringt. Die Geschichte nimmt ihren Lauf als Officer K und seine Vorgesetzten erfahren, dass eine Replikantin vor 30 Jahren ein Kind gebar. Die Existenz eines solchen Kindes gefährdet die Überlegenheit des Menschen, weswegen Officer K dieses Kind finden und beseitigen soll. Er beginnt damit an allem zu zweifeln, als Dr. Ana Stelline ihm erklärt, dass seine Kindheitserinnerungen eigentlich ihre sind. In einer Stadt, die durch nukleare Verseuchung unbewohnbar geworden ist, trifft Officer K auf den ehemaligen Blade Runner Deckard. Nach einer kurzen physischen Auseinandersetzung schließen die beiden sich zusammen, weil Officer K erfährt, dass Deckard der Vater des gesuchten Kindes ist. Sein Kind musste er einer Freiheitsbewegung von Replikanten überlassen und hat es seitdem nicht wiedergesehen. Zu dem Zeitpunkt glaubt Officer K noch, dass er das Replikanten-Kind sein könnte.

¹⁷⁴ Villeneuve, Denis: Foreword, In: Shanahan, Timothy/Smart, Paul: Blade Runner 2049. A Philosophical Exploration. New York 2020, S.xix
<https://doi.org/10.4324/9780429460036> [07.07.2022]

¹⁷⁵ Der Verfasser der Bachelorarbeit hat diesen Film mehrere Male gesichtet. Die folgende Zusammenfassung des Inhalts basiert auf die Notizen, die während der Sichtung erstellt wurden.

Luv, die für die Tyrell Corporation arbeitet, welche die Replikanten kreiert, jagt Deckard und Officer K und findet sie im zerstörten Las Vegas. Sie besiegt Officer K in einem Kampf und entführt Deckard. Wallace versucht Informationen aus Deckard herauszupressen, schafft es jedoch nicht. Officer K gelingt es später Deckard zu retten und Luv in einem finalen Kampf zu töten. Er erleidet selbst eine schwere Verletzung und führt Deckard zu seinem Kind. Seine Tochter ist Dr. Ana Stelline, eine Frau die Officer K schon in der Mitte des Handlungsverlaufs kennenlernen konnte. Officer K stirbt daraufhin auf einer schneebedeckten Treppe.

7.2 Analyse und Auswertung

Wie Denis Villeneuve es schon selbst erklärt hat, ist BLADE RUNNER 2049 als atmendes, fühlendes, lebendes Wesen zu betrachten.¹⁷⁶ Die langsam erzählte Geschichte über die existenzialistischen Ängste der Menschheit, lässt sich in vielerlei Hinsichten deuten und bietet Raum für Diskussionen. Die Filmrealität von BLADE RUNNER 2049 ist also nicht in Stein gemeißelt. In Bezug auf den Film Noir lässt sich hier insbesondere die Thematik des Protagonisten, welcher „on the run“¹⁷⁷ ist, erkennen. Deckards Rolle wandelte sich schon am Ende von BLADE RUNNER vom Verfolger zum Gejagten. In BLADE RUNNER 2049, also 30 Jahre später, versteckt er sich noch immer und trägt die stereotypischen Noir Merkmale in sich. Officer K ergeht es ähnlich. Der Film zeigt ihn als Detektiv und wichtigen Bestandteil einer Polizei Einheit. Officer K trägt einen langen braunen Mantel, welcher eine Anspielung an den klassischen Noir Detektiv ist. Die erste Sequenz des Films zeigt wie Officer K den Protein Farmer und Replikanten Sapper Morton tötet. Es stellt sich später heraus, dass dieser Racheal bei der Geburt ihres Kindes unterstützte und half sie zu verstecken. Der Kampf wird in einem Haus, inmitten einer tristen Farmlandschaft, ausgetragen. Im Haus ist es dunkel, jedoch strahlt Licht durch die Fenster und erzeugt eine düstere Atmosphäre. Es scheint als wäre alles von einem grauen Schleier umgeben. Dies erinnert an die Schwarz-Weiß Filme der 40er. In den folgenden Sequenzen wird dieses nostalgische Gefühl verstärkt und mit Neon Lichtern ergänzt. Die moderne Stadt, die man ab Minute 15:29 erblickt ist heruntergekommen, trist und wird einzig und allein durch neonfarbene Reklame erhellt. Das äußere Abbild der Umgebung des Protagonisten spiegelt sein inneres wider. Officer K führt ein einsames Leben, welches nur durch seine virtuelle Freundin an Farbe gewinnt. Viele der Einstellungen haben eine geschlossene Bildgestaltung und lassen es so aussehen als wäre das Subjekt nie frei (Beispielsweise die

¹⁷⁶ Vgl. Villeneuve 2020, S.xix

¹⁷⁷ Durgnat 1970, S.45

Totale Einstellung 0:16:14 – 0:16:19). Joi gibt Officer K die Freiheiten, die er braucht, weil sie nicht real ist und er sie kontrollieren kann. Die Macht und die Überlegenheit, die er als Replikant über das Hologramm hat, geben ihm die Illusion frei zu sein. Officer K ist ein Noir Antiheld mit einer fragwürdigen Moral. Seine bloße Existenz ist ein Paradoxon. Er ist ein Replikant, der seinesgleichen jagt, und deswegen in einem Widerspruch mit sich selbst steht. Man könnte ihn als schizophrenen Charakter bezeichnen, dessen Vorgehensweisen man anzweifelt und hinterfragt. Sein *Save The Cat Moment*¹⁷⁸ war die Tötung von Sapper Morton. Bei der ersten Sichtung denkt man als Zuschauer, dass Officer K jemanden tötet, der es verdient. Man sieht ihn als Sieger und könnte deswegen Sympathie für ihn empfinden. Eine zweite Sichtung zeigt dagegen, dass Sapper Morton auf der Seite von Deckard und Raechel steht. Dies deutet daraufhin, dass die Grenzen von ‚Gut‘ und ‚Böse‘ verwischen. Officer Ks Desillusion wird durch die falsche, implantierte Erinnerung verstärkt. Nach dem Gespräch mit Dr. Ana Stelline ist er verwirrt, enttäuscht und leidet, wie ein klassischer Noir Held, an Existenzängsten. Die Rolle der Femmes Fatales nimmt die Assistentin von Mr. Wallace ein. Luv ist eine Replikantin, die auf Officer Ks Seite zu stehen scheint, ihn letzten Endes jedoch auch hintergeht, weil sie andere Ziele verfolgt. Gewaltszenen werden im Film sporadisch eingesetzt, sind jedoch oft sehr intensiv. Die Femmes Fatales Luv ist an einigen dieser brutalen Szenen beteiligt (beispielsweise Minute 0:49:54 – 0:50:13). Die Hinterhältigkeit und Kälte der stereotypischen Femmes Fatales werden durch ihre Handlungen verkörpert. Am Ende des Films wird sie vom Replikanten und Blade Runner Officer K ertränkt. Nach einer Kampfszene im Regen überwältigt Officer K sie in einem Raumschiff, welches sich mit Wasser füllt (ab 2:20:20). Es sieht aus wie der Höhepunkt eines klassischen Film Noirs, da: "rainfall tends to increase in direct proportion to the drama."¹⁷⁹

In der letzten Sequenz des Films führt Officer K Deckard zu seiner Tochter, Dr. Ana Stelline. Bevor Deckard sich von Officer K verabschiedet, fragt er ihn, was er denn für ihn sei. Darauf gibt es keine Antwort. Rick Deckard geht in das Gebäude, um seine Tochter kennenzulernen und lässt Officer K stehen. In sieben Einstellungen, die jeweils sieben bis dreiunddreißig Sekunden andauern wird der Tod von Officer K inszeniert. Es fehlt jegliche Melodramatik und der Tod wird schlicht gehalten. Es fragt sich, ob der Protagonist über die Frage von Deckard nachdenkt. Officer K glaubt im Laufe des Films, dass er das Replikanten-Kind hätte sein können. Dies hätte Deckard zu seinem

¹⁷⁸ Save The Cat: Dies ist eine von Blake Snyder aufgestellte Regel, die besagt, dass die erste Tat eines Helden diesen sympathisch erscheinen lassen soll. Das Wissen über diese Thematik entstammt aus Dramaturgie Seminaren, die der Verfasser besuchte.

¹⁷⁹ Schrader 1972, S.11

Vater gemacht. Ihn zu retten ist eine selbstlose Handlung, die wiederum im Kontrast zu vielen seiner anfänglichen Taten steht. Der Antiheld, mit der fragwürdigen Moral hat sein Leben geopfert, um seinesgleichen zu helfen, obwohl er sie für lange Zeit jagte und verfolgte. Vor seinem Tod schaut Officer K dreiunddreißig Sekundenlang auf seine Hand und beobachtet den fallenden Schnee. Er hat seinen Tod akzeptiert und könnte in dem Moment sein Leben reflektieren. Er fühlt den Schnee, so wie seine virtuelle Freundin Joi, als sie zum ersten Mal den Regen spürte. Zum letzten Mal vor seinem Tod nutzt er seinen Tastsinn, um sich des Lebens bewusst zu werden. Eine derartige Psychologisierung des Protagonisten gibt es in ähnlichen Neo Noir Werken wie zum Beispiel COWBOY BEBOP (1998). Die Todesszene von Officer K zeigt Parallelen zur Todesszene von Spike Spiegel. Vor dem Tod der beiden kommt erst eine selbstlose Tat und daraufhin die Akzeptanz, dass das Leben für sie enden muss. Beide Figuren sind Antihelden mit einer tragischen Vergangenheit, die in ihrer Gegenwart hauptberuflich Menschen und Replikanten jagen. Sie sind Detektive oder Cowboys, die nach außen hin als konventionell Gut erscheinen, obwohl sie mit inneren Dämonen zu kämpfen haben.

In BLADE RUNNER 2049 befindet sich der Protagonist stets an mysteriösen Orten, die von verschiedenfarbigen Schleiern umgeben sind. Am Ende ist es, genauso wie bei Spike Spiegel, die weiße Farbe des Schnees, die das Bild dominiert und den Protagonisten umhüllt. Sowohl Spike als auch Officer K stehen mit ihren dunklen Mänteln im Kontrast zu der hellen Umgebung. Auf diese Art und Weise wird die Schizophrenie des Wesens eines Neo Noir Helden dargestellt.



Abbildung 7: Ausschnitt aus dem Film BLADE RUNNER 2049. Es ist der Tod des Protagonisten Officer K, welcher eine Parallele zum Tod des COWBOY BEBOP Helden Spike Spiegel zeigt.

8 Vergleich der Ergebnisse

Das audiovisuelle Medium, welches im Fokus dieser Bachelorarbeit steht, ist COWBOY BEBOP (1998). Dieser Anime weist etliche Noir Elemente auf, die analytisch ermittelt werden konnten. Es lässt sich sagen, dass die Dichte an Merkmalen des Noirs in COWBOY BEBOP (1998), im Vergleich zu den anderen Beispielwerken am höchsten ist. Der Regisseur Shinichiro Watanabe hat Noir Elemente nicht nur als Gimmick genutzt. Er war in der Lage, diese Elemente als narrative und visuelle Grundlage für die gesamte Serie zu verwenden. Durch die Analyse konnte deutlich gemacht werden, dass die Netflix Version ebendiese Elemente lediglich aus dem Anime kopierte, ohne die Film Noir Wurzeln zu beachten. Dies führt dazu, dass COWBOY BEBOP (2021) ‚uninspiriert‘ wirkt. Man muss jedoch beifügen, dass der Anime die Noir-Elemente nicht im Verborgenen hält. Die vielen Flashbacks, der Look und das Setting zahlreicher Folgen sind ohne Zweifel Noir. In BLADE RUNNER und insbesondere BLADE RUNNER 2049 sind diese Elemente subtiler herübergebracht worden. Um Noir zu erkennen, muss man genauer hinsehen. Die Analyse hat ergeben, dass beide Filme Noir Thematiken beinhalten, die vor allem die Entwicklung und die Psyche der Hauptfiguren betreffen. Die Dunkelheit im Inneren der Figuren konnte auch visuell dargestellt werden und einen Kontrast zur Außenwelt bilden. Ein gutes Beispiel dafür ist Officer Ks Tod, oder das letzte Gespräch zwischen Gaff und Deckard.

9 Schlussbetrachtung

Noir als Schnittstelle

Letzten Endes könnte man behaupten, dass sich das schizophrene Wesen des Noirs auf Werke des Neo Noir überträgt. Diese Filme und Serien sind sich ihres Wesens bewusst und spielen selbstreferentiell mit Elementen und Merkmalen des Noirs.

Nun müssen die Fragestellungen der Einleitung beantwortet werden:

- a) Hat COWBOY BEBOP (2021) die Essenz von COWBOY BEBOP (1998) erfassen können?

Nein. COWBOY BEBOP (2021) ist eine ambitionierte Netflix-Produktion, welche es nicht geschafft hat, die Essenz seiner Vorlage zu erfassen. Grund hierfür ist das fehlende Selbstbewusstsein. COWBOY BEBOP (2021) hat Szenen aus dem Anime kopiert, ohne die Seele des Film Noirs verstanden zu haben, weswegen ebendiese Szenen nicht authentisch wirken. Mit der ‚Seele‘ des Noirs ist die komplexe Natur der Erzählweise und der Fokus auf Stimmung und Atmosphäre gemeint. COWBOY BEBOP (2021) konzentriert sich darauf die Konflikte mit einfachen Handlungssträngen zu erklären, während COWBOY BEBOP (1998) sie elliptisch mit visuellen Eindrücken veranschaulicht.

- b) Ist COWBOY BEBOP *Noir*?

Ja. COWBOY BEBOP hat auf audiovisueller und narrativer Ebene eine hohe Dichte an Noir Elementen aufweisen können. Diese konnte man auf der zuvor angefertigten ‚Checkliste‘ mit den wichtigsten Noir Eigenschaften wiederfinden. Die Merkmale haben die Geschichte vorangetrieben und die Figuren nahbar gemacht. Die Hauptcharaktere sind keine perfekten, aalglaten Helden, sondern Versager mit mentalen Problemen. Sie sind zwar ein gutes Team, haben jedoch eigene Lasten zu tragen, mit denen sie zurechtkommen müssen. Die Welt, in der sie leben ist zwar modern und städtisch, aber dennoch dreckig, trostlos und voller Leid. All dies ist stereotypisch Noir. Was die Serie zum Neo Noir macht ist, neben der Selbstreferentialität, die desillusionierte Inszenierung von traumähnlichen Sequenzen zur Subjektivierung der Geschehnisse.

c) Was verbindet COWBOY BEBOP und BLADE RUNNER?

Obwohl es sich bei den drei Werken um verschiedene Medientypen handelt (Anime-Serie/Film) konnte die Analyse bestätigen, dass sie in der Tat eine Verbindung zueinander haben. Zu einen der Gemeinsamkeiten dieser Werke gehört das, von Durgnat definierte, „On the Run“¹⁸⁰ Motiv. Spike Spiegel, Rick Deckard und auch Officer K sind zu irgendeinem Zeitpunkt ihres Lebens auf der Flucht. Auch wenn man sie vorerst als unschuldig betrachtet, stellt sich im Lauf der Filme heraus, dass all diese Figuren unperfekte, tragische Helden sind. Spike Spiegel und Officer K sind sich vor allem in ihren letzten Atemzügen besonders ähnlich. Ihr Tod dient als Wiedergutmachung vergangener Taten. Als Zuschauer sympathisiert man in diesen Neo Noir Werken mit dem Protagonisten, der seine dunklen Seiten offenbart, was wiederum ein negatives Bild auf den Zuschauer wirft, welcher sich fragen könnte, ob er genauso schizophrene Züge hat. Ist man ‚schlecht‘, weil man Charaktere sympathisch findet, die eigentlich nicht ‚gut‘ sind? Les Reid hat in einem Artikel etwas Passendes dazu geäußert: „We enter a world where our moral bearings are lost, and we allow ourselves to side with amoral people living in a world quite like our own, but with all its ugly, unjust defects emphasised. We cannot tell how well we shall cope, confronting murky situations with our moral complacency switched off, but that uncertainty grips our conscience and our attention and carries us into the story.“¹⁸¹

In den BLADE RUNNER Filmen und in COWBOY BEBOP (1998) befinden sich die desillusionierten Protagonisten in modernen, aber dennoch elendigen Stadtgebieten, die so wirken, als würden sie einen Retter brauchen. Die Helden Spike Spiegel, Rick Deckard und Officer K sind zu beschäftigt mit ihren eigenen Problemen, sodass sie keine stereotypischen Helden sein können. Sie sind Noir Antihelden, mit umstrittenen Denkweisen und einer inneren Zerrissenheit. Rick Deckard ist Blade Runner, aber hat sich in eine Replikantin verliebt. Officer K ist Blade Runner, obwohl er selbst ein Replikant ist. Spike Spiegel jagt Kriminelle für Geld, obwohl er früher selbst Teil eines kriminellen Syndikats war und seinen besten Freund Vicious hinterging. Die Geschichte dieser drei Protagonisten könnte unterschiedlicher nicht sein, aber dennoch sind sie im

¹⁸⁰ Durgnat, 1972, S.11

¹⁸¹ Reid, Les: The Philosophy of Film Noir, Les Reid sees through a lens darkly with Mark Conard. Philosophy Now, 2008 https://philosophynow.org/issues/69/The_Philosophy_of_Film_Noir [14.07.2022]

Geiste miteinander verbunden. Sie manövrieren Raumschiffe durch dunkle, kontrastreiche Gebiete und fühlen sich frei, obwohl die klaustrophobische Bildgestaltung vieler Raumschiffszenen deren menschlichen Grenzen aufzeigt. Genauso klaustrophobisch werden sie von falschen oder echten Erinnerungen eingekesselt und erdrückt, bis nur noch das Weglaufen oder der eigene Tod Erlösung bringen kann.

Eine seelische Verbundenheit

Shinichiro Watanabe hat mit COWBOY BEBOP ein japanisches Meisterwerk kreiert, welcher von amerikanischen Western-, Science-Fiction-, und insbesondere Noir-Filmen inspiriert wurde. Der Einfluss von BLADE RUNNER ist unverkennbar und es lässt sich sagen, dass COWBOY BEBOP sich narrativ und ästhetisch auf den Film von Ridley Scott reimt. Die Netflix Adaption COWBOY BEBOP (2021) ist nicht mehr als die Kopie eines Meisterwerks. BLADE RUNNER 2049 hat inhaltlich nichts mit COWBOY BEBOP (1998) zu tun, kann aber dennoch eine seelische Verbundenheit zum Anime vorweisen. Die Beziehung zueinander äußert sich thematisch und visuell auf fast schon poetische Art und Weise. Diese Verbundenheit wurde auch von Hollywood erkannt, weswegen als Resultat dieses Inspirationskreislaufs ein Blade Runner-Animationskurzfilm entstand. BLADE RUNNER BLACK OUT 2022 ist eine Fortsetzung von BLADE RUNNER und ein Prequel zu BLADE RUNNER 2049. Diese amerikanisch-japanische Animation wurde von Shinichiro Watanabe geschrieben und Regie geführt. Im Kurzfilm werden die Elemente von COWBOY BEBOP und BLADE RUNNER kombiniert. Der amerikanische Imperialismus hat die Entstehung von japanischen Animes in die Wege geleitet und mit westlicher Kultur schmückt.¹⁸² Ein schizophrenes Genre wie das Film Noir, welcher in der Nachkriegszeit entstand, hat Künstler wie Shinichiro Watanabe beeinflusst und zur Kreation eigener Werke bewegt. Diese werden wiederum von Hollywood anerkannt und recycelt. Eine Adaption wie COWBOY BEBOP (2021) unterstreicht den imperialistischen Charakter US-amerikanischer Produktionen, während künstlerische Filme wie BLADE RUNNER 2049 poetische Wege wählen, um vergangene Stile wiederzuverwenden. Film Noir gehört wohl zu den ersten Themen der Filmwissenschaft und hat den Diskurs des Fachgebiets in die Wege geleitet.¹⁸³ Die

¹⁸² Vgl. Dixon/Wheeler 2017, S.48

¹⁸³ Vgl. Röwekamp 2002, S. 8

Existenz des Noir Stils im „post-classical Hollywood“¹⁸⁴ und die Definition von Neo Noir wurde von Autoren wie Robert Arnett untersucht. Mit der aufsteigenden Popularität von Anime und der hohen Anzahl an Realfilm Adaptionen ebendieser Anime, wäre es interessant, wenn auch in diesem Fachgebiet ein filmwissenschaftlicher Diskurs mit mehr Reichweite entstehen könnte und die Wurzeln gewisser Anime untersucht werden würden.

¹⁸⁴ Arnett 2020, S.4

Quellenverzeichnis

Bücher

Monografien:

SELLERMANN, Michael: Hollywoods moderner Film Noir. Tendenzen, Motive, Ästhetik., Würzburg 2001, S.42-45

E-Books

Monografien:

ARNETT, Robert: Neo-Noir as Post Classical Hollywood Cinema, Norfolk: palgrave macmillan 2020. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-43668-1>, Stand: 11.07.2022.

DIXON, Wheeler Winston/Graham, Richard: A Brief History of Comic Book Movies. Nebraska: 2017. DOI 10.1007/978-3-319-47184-6_4, Stand: 26.06.2022.

LANDAU, David: Film Noir Production – The Whodunit of the Classic American Mystery Film. New York: Routledge. 2017. URL: <https://lcn.loc.gov/2016021139>, Stand: 19.06.2022.

NAPIER, Susan J.: ANIME from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave 2001. DOI 10.1057/9780312299408, Stand: 26.06.2022.

OWENS, Thomas: Bebop: The Music and Its Players. Oxford New York 1996. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780195106510.001.0001, Stand: 05.07.2022.

RÖWEKAMP, Burkhard: Vom film noir zur méthode noir: Die Evolution filmischer Schwarzmalerei. Marburg: Schüren 2002, in: Aufblende. Schriften zum Film. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14358>. Stand: 14.07.2022.

SHORT, Sue: Darkness Calls – A Critical Investigation of Neo-Noir. London: palgrave macmillan 2019. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-13807-3>, Stand: 19.06.2022

Sammelwerke:

VILLENEUVE, Denis: Foreword, In: Shanahan, Timothy/Smart, Paul: Blade Runner 2049. A Philosophical Exploration. New York 2020. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780429460036>. Stand: 07.07.2022

Journals

BUDDECKE, Wolfram: Helmut Korte: Einführung in die Systematische Filmanalyse - Ein Arbeitsbuch mit Beispielanalysen. In: MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews, Jg. 17 (2000), Nr. 3, S. 283–287. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2000.3.2675>. Stand: 17.06.2022.

HADEN, Sara: Building Their Own Ghost in the Shell: A Critical Extended Film Review of American Live-Action Anime Remakes. In: History in the Making. Vol.13, Article 21. 2020, S.307 <https://scholarworks.lib.csusb.edu/history-in-the-making/vol13/iss1/21>. Stand: 30.06.2022

SCHRADER, Paul: notes on film noir. In: Film Comment, Vol. 8, No.1 1972 URL: <http://www.jstor.org/stable/43752885>, Stand: 17.06.2022

WALLE, A.H.: The Evolution of the Cowboy story: A product life cycle perspective. It-haca. In: Vol.5: Marketing History – Ist Many Dimensions. New York 1991. URL: <https://ojs.library.carleton.ca/index.php/pcharm/article/view/2019/1834>, Stand: 29.06.2022.

Dissertationen:

KEENE, Andrea C.: Anime as Socio-Cultural Critique in Shinichiro Watanabe's Cowboy Bebop, Samurai Champloo, Terror in Resonance, and Kids on the Slope. Cincinnati, Ohio 2021, URL: <https://www.proquest.com/dissertations-theses/anime-as-socio-cultural-critique-shinichiro/docview/2651820571/se-2>, Stand: 04.07.2022

Internetquellen:

DURGNAT, Raymond: The Family Tree of Film Noir 1970, S.39-51. URL: <https://atomicanxietyblog.files.wordpress.com/2012/09/51818818-raymond-durnat-the-family-tree-of-the-film-noir.pdf>, Stand: 23.06.2022

EBERT, Roger: Out of the Past. RogerEbert.com 2004. URL: <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-out-of-the-past-1947>, Stand: 02.07.2022.

HARTL, Sonja: Der Film Noir und das Genre, 2014. URL: <https://www.polar-noir.de/der-film-noir-und-das-genre/>, URL: 15.06.2022.

HOSCH, William L.: Netflix – American Company. 2022. URL: <https://www.britannica.com/topic/Netflix-Inc>, Stand: 15.06.2022.

KACZMAREK, Ludger: Das Lexikon der Filmbegriffe – hard-boiled. 2022. URL: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/h:hardboiled-3999>, Stand: 18.06.2022

KIELBLOCK, Kristina: „One Piece“: Live-Action-Serie von Netflix- Start, Cast und Infos. 2022. URL: <https://www.kino.de/serie/wan-p-su-one-piece/news/one-piece-live-action-serie-von-netflix-beginnt-mit-der-produktion-alle-infos/>, Stand: 27.06.2022.

KINCAID, Chris: Anime as a storytelling Medium. 2016. URL: <https://www.japanpowered.com/anime-articles/anime-as-a-storytelling-medium>, Stand: 15.06.2022.

O.A: Cowboy Bebop – Der Film. O.D IMDb. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0275277/>, Stand: 29.06.2022

O.A IMDB – Cowboy Bebop O.D. URL: https://www.imdb.com/title/tt1267295/?ref_=ttmi_tt, Stand: 15.06.2022

O.A: The 25+ Best Noir Anime. O.D. URL: <https://www.ranker.com/list/best-noir-anime-v1/ranker-anime>, Stand: 15.06.2022

O.A.: Rotten Tomatos - Cowboy Bebop: Season 1. O.D. URL: https://www.rottentomatoes.com/tv/cowboy_bebop_2021/s01, Stand: 15.06.2022

O.A.: Filmglossar. Film Noir. 2014. Kinofenster.de <https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/film-noir/>, Stand: 18.06.2022.

O.A.: Was ist eigentlich Anime? O.D, animanga.fandom URL: https://animanga.fandom.com/de/wiki/Was_ist_eigentlich_ein_Anime%3F#Anime_%E2%80%93_der_Begriff, Stand: 26.06.2022

REID, Les: The Philosophy of Film Noir, Les Reid sees through a lens darkly with Mark Conard. Philosophy-now, 2008. URL: https://philosophynow.org/issues/69/The_Philosophy_of_Film_Noir, Stand: 11.07.2022.

SANTILLI, Morgana: The Untold Truth Of Cowboy Bebop. Looper 2021. URL: <https://www.looper.com/178324/the-untold-truth-of-cowboy-bebop/>, Stand: 29.06.2022.

Filmografie:

HAMILTON, Guy: Goldfinger [Film] USA: Econ Productions, 1964

HANSON, Curtis: L.A. Confidential. [Film] USA: Regency Enterprises, The Wolper Organizations, 1997.

HUSTON, John: The Maltese Falcon [Film] USA: Warner Bros., 1941

KAPTAINKRISTIAN: Cowboy Bebop x Blade Runner – Cycle of Influence (feat. Spike) [Youtube Video] 2022, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zxTDa6FK2iE&t=57s>, Stand: 16.06.2022.

KON, Satoshi: Perfect Blue [Film] Japan: Madhouse, 1998.

MATSUMOTO, Leiji: Space Battle Ship Yamato [Serie] Japan: Academy Productions, 1974-1975.

NOLAN, Christopher: Memento [Film] USA: Summit Entertainment, Team Todd, 2000.

OSHII, Mamoru: Ghost in The Shell [Film] Japan: Production I.G, Bandai Visual, Manga Entertainment, 1995

OTOMO, Katsuhiro: Akira [Film] USA: Tokyo Movie Shinsha, 1988.

SANDERS, Rupert: Ghost in The Shell [Film] USA: Paramount Pictures, Amblin Partners, DreamWorks Pictures, Arad Productions, Reliance Entertainment, Steven Paul Productions, 2017

SASAGAWA, Hiroshi: Speed Racer [Serie] Japan: Tatsunoko Productions, 1967-1968.

SCOTT, Ridley: Blade Runner [Film] USA: The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership, 1982.

SIDNEY, George: Viva Las Vegas [Film] USA: Jack Cummings Productions, 1964.

STURGES, John: Die Glorreichen Sieben [Film] USA: The Mirisch Company, Alpha Productions, 1960.

TEZUKA, Osamu: Astro Boy [Serie] Japan: Mushi Production, 1963-1966.

TOURNEUR, Jacques: Out of The Past [Film] USA: RKO Radio Pictures, 1947.

VILLENEUVE, Denis: Blade Runner 2049 [Film] USA: Alcon Media Group, Columbia Pictures, Bud Yorkin Productions, Torridon Films, 16:14 Entertainment, Thunderbird Entertainment, Scott Free Productions, 2017

WATANABE, Shinichiro: Cowboy Bebop [Serie] Japan: Sunrise, 1998

WONG, James: Dragonball Evolution [Film] USA: Dune Entertainment, Star Overseas, Ingenious Media, Big Screen Productions, 2009.

Bildquellen:

Abbildung 1: Werbeplakat – Blade Runner. Online verfügbar unter: https://www.imdb.com/title/tt0083658/mediaviewer/rm3676975360?ref_=ttmi_mi_all_pos_266, Stand: 17.07.2022.

Abbildung 2: Poster – Cowboy Bebop. Online verfügbar unter: https://www.imdb.com/title/tt0213338/mediaviewer/rm501652992?ref_=ttmi_mi_all_prd_14, Stand: 17.07.2022

Abbildung 3: Screenshot – Cowboy Bebop.

Abbildung 4: Screenshot – Cowboy Bebop.

Abbildung 5: Screenshot – Cowboy Bebop.

Abbildung 6: Screenshot – Cowboy Bebop.

Abbildung 7: Ausschnitt – Blade Runner. Online verfügbar unter: https://www.imdb.com/title/tt1856101/mediaviewer/rm3093998849?ref_=ttmi_mi_all_sf_103, Stand: 17.07.2022

Anlagen

Einstellungs- und Sequenzprotokolle

Sequenzprotokoll Cowboy Bebop Anime – Folge 1 – Asteroid Blues

Nr.	Titel	Zeit	Inhalt	Bildebene Besonderheiten	Tonebene Besonderheiten
1	Anfang und Ende	00:00 – 00:47	Montage, die mit Musik unterlegt ist. Spike Spiegel, der Hauptcharakter, raucht eine Zigarette und befindet sich in einem bewaffneten Gefecht.	Montage mit vielen Dutch Angles.	Ruhige Musik, wie aus einer Ballerina Musik Box
2	Intro	00:47 – 02:19	Das Intro der Serie.	Montage, Anlehnung an Film Noir	Bebop Jazz Musik
3	Zwei Freunde	02:19 – 04:34	Die Hauptcharaktere Spike Spiegel und Jet Black werden vorgestellt. Spike ist am Trainieren, während Jet Essen zubereitet. Dann unterhalten sie sich beim Essen über ihre Arbeit als Kopfgeldjäger und das Essen auf anderen Planeten.	Viele Totale, um den Weltraum zu zeigen. Die Charaktereinführungen beginnen mit Nahaufnahmen, gehen aber in Halbtotale über. Das Gespräch ist in Halbnah und Halbtotale.	Entspannte Bebop Jazz Musik
4	Aufbruch	04:34 – 06:12	Mit dem Raumschiff müssen sie nun eine Grenze durchqueren. Spike steigt in ein kleineres Raumschiff und fliegt los.	Viele Totalen, aber auch einige Nahaufnahmen. Farben sind eher blau, das rote, kleinere Raumschiff sticht her-	Erst keine Musik. Man hört nur die „Geräusche“ des Weltalls und die von Arbeitern an der Grenze. Kurz vor Aufbruch ertönt jedoch Musik Via Pfei-

				aus.	fen.
5	Wüstenplanet	06:12 – 10:12	<p>Wir sehen eine Bar in einer trostlosen und trockenen Stadt. Ein mysteriöses Bar betritt die Bar und möchte Drogen kaufen.</p> <p>Der Mann nimmt die gefährliche Droge, dann beginnt eine Schießerei gegen Menschen, die die Bar betreten.</p> <p>Spike Spiegel redet währenddessen mit einem „Indianer“ über die Zukunft?</p>	<p>Mit Totalen und Halbtalen wird die trockene Stadt vorgestellt.</p> <p>Westernartige Bildkomposition.</p> <p>Während des Drogentrips sieht der Mann „Rot“, der Zuschauer auch.</p>	<p>Sequenz beginnt mit Westernartiger Gitarrenmusik.</p>
6	Cowboys gegen Kriminelle	10:18 – 16:33	<p>Jet Black ist in der komplett zerstörten Bar und trinkt. Andere Cowboy betreten die Bar und werden von Jet überwältigt.</p> <p>Spike Spiegel ist noch auf der Suche nach etwas zu essen und Tank für sein Schiff. Er trifft auf den mysteriösen Mann mit der Droge und seine Frau. Spike schafft es dem</p>	<p>Mehr Helligkeit. Die Stadt sieht immer noch trostlos aus.</p> <p>Man merkt, dass die Serie nicht nur düster ist. Der leichte Humor kommt durch.</p>	<p>Western Musik.</p> <p>Man merkt, dass die Serie nicht nur düster ist. Der leichte Humor kommt durch.</p>

			<p>Mann eine der Drogen mitzunehmen.</p> <p>Dann findet Jet ihn.</p>		
7	Weiter geht die Jagd	16:34 – 21:41	<p>Der kriminelle Mann und seine Frau möchten fliehen. Sie treffen wieder auf Spike. Sie kämpfen gegeneinander.</p> <p>Danach fliehen sie wieder mit dem Raumschiff. Spike jagt sie weiterhin. Die Frau des Mannes möchte, dass sie aufhören. Sie realisiert, dass sie niemals werden fliehen können. Sie erschießt sich und den Mann.</p> <p>Wir sehen, dass sie nie schwanger war.</p>	<p>Ein actionreiche Szene, jedoch sind die Einstellungen eher statisch.</p> <p>Am Ende viele Close Ups und schräge Linien.</p>	<p>Die Jazz-Musik wird zum ersten Mal gespielt.</p> <p>Im Nahkampf eher schnell und aufregend.</p> <p>Bei der Jagd im Raumschiff eher langsame, melancholische Musik.</p> <p>Nach dem Pistolenschuss, hört die Musik auf zu spielen.</p>
8	Der Noir Cowboy	21:42	<p>Jet und Spike sind wieder in ihrem großen Raumschiff.</p>	<p>Viele schräge und runde Linien. Viel Schwarz und Blau. Das Bild wirkt geschlossen, wir sehen viele Ränder. Die Limitationen des Raumschiffs werden</p>	<p>Wir hören wieder ruhige Western Musik. Es wird kaum geredet. Die Mundharmonika beendet die</p>

			<p>Spike trainiert.</p> <p>Dann betrachtet er sein Spiegelbild im Fenster. Endlich gibt es etwas zu essen.</p> <p>Am Ende sehen wir das Raumschiff, welches durch die Dunkelheit schwebt.</p>	sichtbar. Im Raumschiff ist es recht dunkel.	Folge.
--	--	--	---	--	--------

Einstellungsprotokoll: Cowboy Bebop - Folge 5 – Ballad of Fallen Angels - ab Minute 14'

EG: Einstellungsgröße

VG: Vordergrund

MG: Mittelgrund

HG: Hintergrund

Nr.	Länge (in s)	Zeit	Bildinhalt	EG	Ton	Farbe (Dominant)	Besonderheiten
1	4	14:00 – 14:03	Kathedrale, die von Raben umgeben ist.	Halbnah	Orgelmusik	Violett Stufen Weiß Lavendel	Dutch Angelle Statische

						Dunkelblau	Kamera
2	7	14:04 - 14:11	VG: Das Ende einer Treppe MG: Spike Spiegel läuft die Treppe hoch. Und es sind kleinere Gebäude zu erken- nen. HG: Stadt mit Hoch- häusern.	Totale	Orgel- musik	Violett Stufen Weiß Lavendel Dunkelblau	Statische Kamera
3	12	14:12 – 14:24	Kirche mit kleiner Parkanla- ge.	Halbtotale	Orgelmu- sik mit Gesang	Violett - Stufen Weiß Lavendel	Vertikale Kamera- fahrt nach oben.
4	1	14:25	Vicious Seitenpro- fil.	Nahe	Orgelmu- sik mit Gesang	Weiß Schwarz Grau Lavendel	Statische Kamera Starker Schwarz Weiß Kon- trast.
5	6	14:26 – 14:32	Spike Spiegel betritt die Kirche.	Halbtotale	Orgelmu- sik mit Gesang	Violett Lavendel Braun Blau	Dutch Ang- le, Frosch

						Schwarz Weiß	Perspektive Statische Kamera
6	2	14:33 – 14:34	Vicious wartet.	Totale	Orgelmusik mit Gesang	Schwarz Weiß Blau	Statische Kamera. Starker Schwarz-Weiß Kontrast Das Licht erzeugt harte Schatten.
7	3	14:35 – 14:37	Fenster der Kirche.	Halbtotale	Orgelmusik mit Gesang	Im Fenster: Rot, Weiß, Blau Außerhalb: Schwarz und Blau (Reflektiert-es Licht)	Starker Kontrast. Das Licht von draußen wird in die Kirche reflektiert. Dutch Angle, von unten rechts
8	3	14:38 – 14:40	Fenster der Kirche	Halbnah	Orgelmusik mit Gesang	Im Fenster: Rot, Weiß, Blau Außerhalb: Schwarz und Blau (Reflektiert-es Licht)	Starker Kontrast. Dutch Angle von unten links
9	5	14:41 –	Spike Spiegel läuft in die leer er-	Totale	Orgelmusik mit	Violettstufen	Draußen ist es so hell, dass man nur weiß

		14:45	scheinende Kirche.		Gesang Man hört nun die Schritte von Spike.	Weiß Schwarz	sieht. Star-ker Kon- trast zum inneren der Kirche
10	3	14:46 – 14:48	Mehrere Fenster der Kirche, eine Uhr und Wandskulpturen	Halbtotale	Orgel- musik mit Gesang Spikes Schritte	Blaustufen Schwarz	Wir sehen noch ein- mal Fenster der Kirche, hier ist der Kontrast jedoch nicht hoch
11	3	14:49 – 14:51	Spike läuft in der Kirche durch das Bild	Halbtotale	Orgel- musik mit Gesang Spikes Schritte	Rechts un- ten: warm, rot Mitte und Links: kalt, blau	
12	4	14:52 – 14:55	Wand- skulpturen der Kirche	Halbtotale	Orgel- musik mit Gesang Spikes Schritte	Blaustufen Schwarz	Dutch Ang- le Kamera- fahrt folgt Spikes Gang

13	5	14:56 – 15:00	Spike Spiegel läuft durch das Bild	Halbnahe	Orgelmusik mit Gesang Spikes Schritte	Blaustufen Braun Schwarz	Kamerafahrt folgt Spikes Gang
14	3	15:01 – 15:03	Vicious öffnet seine Augen	Detail	Orgelmusik mit Gesang Spikes Schritte	Grau, Beige, Braun Schwarz	Statische Kamera
15	9	15:04 – 15:12	Spike geht diagonal auf die Kamera zu. Er bleibt mittig stehen und schaut sich um.	Halbnah	Orgelmusik mit Gitarre und Gesang Spikes Schritte	Schwarz, Braun	Statische Kamera
16	7	15:13 – 15:19	Spike steht hinten zwischen den Stühlen. Das Runde Fenster am Ende des Saals ist genauso	Weit	Orgelmusik mit Gitarre Vicious	Schwarz Hellblau/ Weiß	Symmetrischer Bildaufbau

			mittig, aber auf der anderen Seite.		Schritte		
17	7	15:20 – 15:26	Vicious taucht mittig, aus dem dunkeln hervor. Je näher er kommt, desto größer wird der Schatten.	Halbtotale	Orgel-Musik mit Gitarre Vicious Schritte Dialog: Vicious: „When angels are forced out of heaven they become devils.“	Schwarz Rot	Symmetrischer Bildaufbau Sehr dunkel
18	4	15:27 – 15:30	Vicious sagt etwas. Sein schwarzer Vogel setzt sich auf seine Schulter.	Nahe	Orgel-Musik mit Gitarre Dialog Vicious: „You agree, don't you Spike?“	Schwarz	Statische Kamera

19	5	15:31 – 15:34	Spike antwortet Vicious.	Nahe	Orgel-Musik mit Gitarre Dialog Spike: „I'm just watching a bad dream i never wake up from“	Schwarz Braun	Statische Kamera Untersicht
20	14	15:35 – 15:48	Spike und Vicious stehen sich nun gegenüber	Totale	Orgel-Musik mit Gesang Dialog Vicious: „I'll wake you up right now“ Dialog Spike: “What's your rush vicious? After all, it's been a long time.“ Vicious: „Are you pleading	Schwarz	Statische Kamera Untersicht

					for your life?“		
					Spike: „Hardly begging doesn't work on you, remember?“		
21	4	15:49 – 15:52	Spike schaut (fast) direkt in die Kamera. Er redet noch mit Vicious.	Nahe	Orgel-Musik mit Gesang	Schwarz Braun	Statische Kamera
					Dialog Spike: „Even if it's coming from the man who took you in and made you what you are.“		
22	5	15:52 – 15:56	Vicious und sein Vogel schauen noch rechts (zu Spike). Vicious redet weiterhin mit ihm.	Nahe	Orgel-Musik mit Gesang	Schwarz	Statische Kamera Leichte Untersicht
					Dialog Vicious: „Perhaps, but he		

					was a beast who lost his fangs. That's why he had to die Spike.“		
23	4	15:57 – 16:00	Statue eines Engels.	Halbnahe	Orgel-Musik mit Gesang Dialog Vicious: „And that's why you have to die“ Man hört Geräusche einer leidenden Frau.	Schwarz	Statische Kamera Untersicht Wenig licht wird auf die Statue geworfen (Von oben)
24	1	16:01	Spike dreht sich hin zur Kamera, nachdem er das stöhnen der Frau hört. Er zieht seine Waffe.	Amerikanische	Orgel-Musik mit Gesang Die Geräusche der Pistole	Braun	
25	2,5	16:02 – 16:04	Spiegel richtet die Waffe auf einen Mann, der sich im	Detail und Totale gleichzeitig	Orgel-Musik	Schwarz	Erst ist die Kamera auf die Waffe fokussiert, dann geht der Fokus

			Hintergrund des Bildes befindet. Dieser Mann hält Faye Valentine fest.		Geräusche der Pistole		auf Vicious und Faye im Hintergrund.
26	2,5	16:04 – 16:06	Spike Spiegel den Mann an.	Großaufnahme	Orgelmusik und Gesang	Braun	Statische Kamera
27	2,5	16:06 – 16:08	Der Mann hält eine Waffe an Fayes Schläfe.	Nahe	Orgelmusik und Gesang Dialog Mann: „Now, we'd like you to drop the gun slowly“	Braun	Statische Kamera
28	3	16:09 – 16:11	Spike zeigt mit der Waffe immer noch auf den Mann. Im Hintergrund erkennt man Vicious und über ihm leuchtet das Licht durch das runde Fenster.	Amerikanische	Orgelmusik	Schwarz Braun Blau	Statische Kamera

29	2	16:12 – 16:13	Spikes Waffe ist zur Kamera gerichtet. Er ist mittig zentriert, die Waffe mittig links unter seinem rechten Auge.	Nahe	Orgel-Musik	Schwarz Beige Braun Blau	Statische Kamera
30	2	16:14 – 16:15	Der Mann hält die Pistole immer noch an die Schläfe von Faye Valentine.	Nahe	Orgel-Musik Dialog Mann: „What’s wrong? If you don’t...“	Beige Braun	Statische Kamera
31	0,5	16:16	Spike Spiegel schaut finster drein.	Detail	Orgel-Musik Dialog Mann: “...comply ...“	Beige Braun	Statische Kamera
32	1,5	16:16 –	Spike ist kurz davor auf den Auslöser	Detail	Orgel - Musik	Schwarz	Statische Kamera

		16:17	zu drücken.			Beige	
33	2	16:17 – 18:18	Spike drückt ab. Die Kugel fliegt und rauch nimmt das Bild ein.	Nah	Orgel-Musik Schuss der Pistole	Schwarz Grau Beige	Statische Kamera

Sequenzprotokoll: Cowboy Bebop (1998) - Folge 5 - Ballad of Fallen Angels - ab Minute 14

Nr.	Titel	Zeit	Inhalt	Bildebene Besonderheiten	Tonebene Besonderheiten
1	Die Kirche	14:00 – 15:17	Spike Spiegel läuft auf die Kirche zu. Dort wird er seinen alten Freund und jetzigen Widersacher treffen, um eine Freundin zu retten. Er läuft durch die dunklen Hallen. Während Vicious (sein alter Freund) auf ihn wartet.	Die Farbe der Welt draußen ist auf Violett Stufen begrenzt. Kirche und Himmeln nehmen diese Farben ein. Im Gebäude der Kirche herrscht ein starker Kontrast. Das Licht der Außenwelt wirft harte und weiche Schatten in das innere. Wir haben hier	Wir hören Orgelmusik, welche sowohl Gesang als auch Gitarrenmusik beinhaltet. Interessant ist auch, dass man erst Spikes Schritte hört, sobald er stehen bleibt, hört man die Schritte von Vicious.

				<p>hauptsächlich kalte Farben.</p> <p>Es gibt einige Dutch Angles, sowie „normale“ Untersichten. Auch aus der Obersicht werden einige Einstellungen dargestellt.</p>	
2	Das Wiedersehen	15:18 – 16:17	<p>Spike und Vicious reden miteinander, nachdem sie aufeinander zugegangen sind. Die Spannung steigt langsam.</p> <p>Die Mini-Sequenz endet mit dem Schuss</p>	<p>Während des Gesprächs gibt es Schuss-Gegenschuss Momente.</p> <p>Das Gespräch beginnt in einer totalen Einstellung, jedoch rückt die unsichtbare Kamera immer näher und näher.</p>	<p>Die Orgel-Musik wird immer noch gespielt.</p> <p>Fayes kurzes stöhnen macht Spike auf sie aufmerksam.</p> <p>Es endet mit einem lauten Knall.</p>
3	Das Gefecht	16:17 – 17:34	<p>Spike Spiegel befindet sich nun in einem gefährlichen Gefecht. Die Handlanger von Vicious schießen auf ihn. Der Ort, den man vor ein paar Minuten noch langsam „kennenlernte“ ist nun Schauplatz eines Massakers.</p>	<p>Aufgrund der Action wird schnell geschnitten und es gibt mehrere Achsensprünge.</p> <p>Actionszene erinnert an Noir Shootouts. (Das verstecken hinter der Säule und her-</p>	<p>Die Orgelmusik wurde durch den Schuss unterbrochen.</p> <p>Nun sind nur noch die Kampfgeräusche zu hören. (Rennen, Stöhnen, Pistolen, Maschinengewehre</p>

			Jet Black wird von Faye Valentine angerufen. Er ist genervt, macht sich aber trotzdem auf den Weg, um Spike zu helfen.	vorkommen usw.)	etc.)
4	Spike VS. Vicious	17:35 – 18:27	Spike und Vicious treten nun endlich gegeneinander an. Spike schießt auf Vicious, dieser sticht gleichzeitig mit dem Schwert zu. Danach schmeißt Vicious Spike aus dem Fenster.	Wieder Clash von Schwarz (Spike) und Weiß (Vicious). Die Farbe Rot (Blut) verbindet sie.	Erst hört man nur die Geräusche des Kampfes. Sobald Spike aus dem Fenster geworfen wird beginnt ein neues Lied.
5	Erinnerungen	18:27	Spike fliegt fällt herunter. Sein Leben zieht an ihm vorbei und er erinnert sich an Dinge aus seiner Vergangenheit. Kurz bevor er rausgefallen ist, hat Spike noch eine Bombe Richtung Vicious geworfen. In den Flashbacks sehen wir wichtige	Die Gegenwart ist in den gewohnten Farben (Blau, Schwarz, Braun, Violet) Flashback-Montage mit vielen Dutch Angles. Vergangenheit bekommt warme,	Ein Lied wird gespielt. Gesang und Klavier. Am Ende hört man Julias Gesang (Vergangenheit) → Übergang Faye singt eigentlich

			<p>Momente aus Spikes Leben. Es ist nicht klar was Vergangenheit, und Zukunft ist.</p> <p>Erinnerung daran, dass Spike mal von Julia gerettet wurde, geht über in die Gegenwart.</p> <p>Spike liegt mit Bandagen im Bett und wird von Faye versorgt. Sie und Jet scheinen ihn gerettet zu haben.</p>	<p>gelbliche Farben.</p> <p>Gleichzeitig gibt es aber auch Momente, die eher grau gehalten sind (Könnte das die Zukunft sein)</p> <p>Die Rose vom Anfang der Serie taucht wieder auf.</p>	
--	--	--	--	---	--

Einstellungsprotokoll: Cowboy Bebop - Folge 26 - ab Minute 18:42

Nr	Länge (in s)	Zeit	Bildinhalt	EG	Ton	Farbe (Dominant)	Besonderheiten
1	3	18:45 – 18:48	Spike läuft langsam die Treppen hinunter.	Nah	(Halle)Schritte	Weiß.	Es ist sehr hell.
2	2	18:48 – 18:50	Männer mit Anzug und Pistolen in der Hand schauen	Amerikanische	(Halle)Schritte.	Weiß	Es ist sehr hellt. Starker Kontrast.

			ihn an.				
3	7	18:51 – 18:57	Spike hält sich am Bauch und läuft die Treppe hinunter.	Halbnahe	(Hallend) Schritte	Weiß	Leicht schräge Übersicht. Die Kamera folgt ihm.
4	3	18:58 – 19:01	Wir sehen Spike, der stolpernd heruntergeht und die Feinde, die auf ihn warten.	Halbnah.	(Hallende) Schritte	Weiß, Schwarz.	Over The Shoulder Einstellung Starker Kontrast.
5	11	19:02 - 19:10	Spike hebt seinen Kopf. Schaut in die Kamera. Sagt etwas und macht eine simuliert einen Schuss. Dann kippt er um.	Großaufnahme	Dialog Spike: „Bang“	Weiß Schwarz Blaut Stufen	Starker Kontrast. Viele Schatten im Gesicht.
6	42	19:11 – 23:53	Spike liegt auf der Treppe. Man sieht die Männer die unten auf ihn	Totale	Musik ertönt. Weibliche Stimme singt.	Weiß Rot	Extreme Übersicht. Kamerafahrt.

			<p>warteten. Wir entfernen uns immer mehr vom Ort.</p> <p>Weißer Vögel fliegen vorbei.</p> <p>Dann entfernen wir uns noch mehr. Wir folgen den Vögeln.</p> <p>Wir sehen erst die Stadt, dann die Wolken, dann den Himmel.</p> <p>Endcredits starten.</p> <p>Es geht weiter Richtung Weltall.</p>			Blau	<p>Kamera entfährt sich langsam von der Leiche und zeigt das Gesamtbild</p> <p>Dann gibt es einen Schwenk und die Kamera geht gen Himmel bis zum Ende der Erdatmosphäre und darüber hinaus.</p>
--	--	--	--	--	--	------	---

			Fade Out. (Weiß)				
7	7	23:54 – 24:01	Wir sehen Spikes lächelnde Leiche.	Großauf- nahme	E-Gitarre und Ge- sang.	Schwarz Weiß	Skizzenar- tige Zeich- nung
8	7	24:02 – 24:11	Black Screen mit Schrift: „You’re gonna carry that weight.“	/	E-Gitarre	Schwarz Weiß	/

Einstellungsprotokoll Cowboy Bebop (2021) – Folge 10 - ab Minute 29:26 bis 31:07

Nr.	Länge (in s)	Zeit	Bildinhalt	EG	Ton	Farbe (Do- minant)	Beson- derheiten
1	4	29:26 – 29:31	Spike schaut nach oben und geht nach vorn.	Halbnahe	Orgel- musik ertönt	Blaustufen	Die Kamera folgt Spike langsam.
2	6	29:32 – 29:38	Die Kirche ist zu se- hen.	Halbtotale	Orgel- Musik und rockartiger	Blaustufen	Statische Kamera.

					Gesang	Schwarz	
3	2	29:39 – 29:40	Spike steht kurz und läuft in die Kirche.	Totale	Orgel-Musik mit Gesang	Blaustufen	Statische Kamera
4	2	29:40 – 29:41	Spike läuft in die Kirche.	Totale	Orgel-Musik mit Gesang	Blaustufen	Statische Kamera. Symmetrisch (Spike in der Mitte)
5	8	29:42 – 29:48	Spike hat die Kirche betreten und läuft hindurch.	Totale	Orgel-Musik mit Gesang	Blaustufen Schwarz	Statische Kamera. Starker Kontrast (Blau/Schwarz) Das Licht wirft harte Schatten.
6	2	29:48 - 29:50	Spike läuft (recht schnell) durch das Bild. (HG) Im VG erkennt	Halbtotale	Orgel-Musik mit Gesang	Blaustufen, Schwarz	Dutch Angle, Statische Kamera. Im Fokus liegt ein Buch (Bi-

			man ein Buch, welches die Bibel sein könnte.				bel?). Spike ist im Hintergrund.
7	4	29:50 – 29:53	Spike läuft durch die Mitte des Saals.	Nahe	Orgel-Musik mit Gesang	Blaustufen, Schwarz	Over-The Shoulder. Kamerafahrt folgt Spike. Gegen Ende der Einstellung leichter Schwenk nach oben.
8	2	29:53 – 29:54	Spike läuft weiter. Greif sich in die Tasche und geht nach links (unser rechts).	Halbtotale	Orgel-Musik mit Gesang	Blaustufen, Schwarz	Kamerafahrt folgt Spike.
9	2	29:55 – 29:56	Spike entnimmt einer Leiche eine Waffe.	Halbnahe	Orgel-Musik mit Gesang	Blaustufen Schwarz	Statische Kamera
10	1	29:56	Spike entnimmt der Leiche Munition.	Halbnahe	Orgel-Musik mit Gesang	Blaustufen Schwarz	Statische Kamera

11	5	29:57 – 30:01	Spike steht auf und läuft wieder weiter.	Halbtotale	Orgel-Musik mit Gesang Dialog Vicious: „Bist du wieder hier um um deren Leben zu betteln?“ Dialog Spike: „Gnade...-“	Blaustufen Schwarz Warme Farben im Hintergrund.	Kamerafahrt folgt Spike.
12	4	30:01 – 30:05	Spike redet und läuft weiter. Er schaut sich vorsichtig um.	Halbnahe	Orgel-Musik mit Gesang Dialog Spike: „ist doch was für Schwächlinge, weißt du nicht mehr?“	Blaustufen Schwarz	Kamerafahrt folgt Spike von vorne.
13	5	30:05 – 30:09	Spike schaut nach oben zu den Wandskulpturen. Dann sieht man das Fenster	Halbnahe	Orgel-Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	Kameraschwenk nach oben.

			oben, durch wel- ches das Licht her- einkommt.				
14	4	30:10 – 30:13	Spike hat nun seine Pistole in der Hand und sucht nach Vici- ous. Im Hinter- grund sieht man meh- rere Lei- chen.	Halbtotale	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	
15	2	30:14 – 30:16	POV Per- spektive von Spike. Er sucht Vicious.	Halbnahe	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	
16	1	30:17 - 30:18	Immer noch POV von Spike, er sieht einen Handlan- ger von Vicious. Dieser will Spike er- schießen.	Halbtotale	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	
17	0,5	30:18	Vicious weicht aus.	Halbnahe	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	

18	0,5	30:19	Handlan- ger schießt.	Halbnahe	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	
19	2	30:19 – 30:20	Funken sprühen, weil dane- benge- schossen wurde. Spike kommt hervor und schießt auch.	Halbnahe	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz Weiß/Gelb	
20	0,5	30:20	Handlan- ger wird getroffen.	Halbnahe	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	
21	2	30:22	Handlan- ger fällt treppe hinunter.	Totale	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	
22	2	30:22- 30:23	Spike hält noch im- mer seine Pistole fest, geht aber aus dem Bild.	Halbnahe	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	Fokus auf Spike, so- bald er weg ist ist nichts fokussiert. Hintergrund unscharf.

23	3	30:23 – 30:25	Handlan- ger liegt auf dem Boden. Spike läuft an ihm vorbei die Treppen hoch. Da- bei hält er noch seine Pistole in der Hand.	Halbtotale	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	/
24	4	30:25 – 30:28	Spike geht vorsichtig die Trep- pen hoch. Im Vorder- grund, rechts sieht man eine kleine Statue, daneben befinden sich Ker- zen.	Halbtotale	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz Kerzenlicht	Statische Kamera. Das Ker- zenlicht lässt die untere rechte Ecke des Bildes warm leuchten.
25	4	30:29 – 30:32	Spike geht die Trep- pen hoch, dabei hält er seine Pistole in der Hand.	Amerika- nische	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	/
26	4	30:33 - 30:36	Spike ist fast am Ende der Treppe angelangt.	Halbtotale	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	Wir gehen zurück zu Einstellung Nr.24.

						Kerzenlicht	
27	4	30:37 - 30:40	Spike läuft langsam durch das Bild. Dann wird er angeschossen und versteckt sich hinter einer Säule.	Halbtotale	Orgel-Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	Statische Kamera
28	0,5	30:41	Wir sehen wer gerade schießt.	Halbtotale	Orgel-Musik mit Gesang. Die Geräusche von Pistolen.	Blaustufen Schwarz	Statische Kamera
29	0,5	30:41	Spike taucht hinter von hinter der Säule hervor.	Halbtotale	Orgel-Musik mit Gesang. Die Geräusche von Pistolen.	Blaustufen Schwarz	Zurück zu Einstellung Nr.27.
30	6	30:42- 30:47	Spike schießt.	Halbtotale	Orgel-Musik mit Gesang. Die Geräusche	Blaustufen Schwarz	Kamera folgt Spike.

					von Pisto- len.		
31	5	30:47 – 30:51	Spike schießt weiter. Dann geht läuft er nach vorn.	Amerika- nische	Orgel- Musik mit Gesang. Die Ge- räusche von Pisto- len.	Blaustufen Schwarz	Kamera folgt Spike.
32	6	30:52 - 30: 57	Spike läuft weiter. Man sieht ihn von hinten.	Nahe	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	Kamera folgt Spike.
33	5	30:57 - 31:01	Spike läuft weiter. Man sieht ihn von der Seite.	Nahe	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	Kamera folgt Spike.
34	4	31:02 – 31:06	Spike bleibt ste- hen.	Nahe	Orgel- Musik mit Gesang.	Blaustufen Schwarz	Kamera bleibt mit Spike ste- hen.
35	0,5	31:07	Spike dreht sich um. Er hat etwas gehört.	Nahe	Das Klir- ren eines Schwertes	Blaustufen	/

						Schwarz	
--	--	--	--	--	--	---------	--

Der Kampf zwischen Spike und Vicious beginnt.

Einstellungsprotokoll Blade Runner 2049 (2017) ab 02:29:51

Nr.	Länge (in s)	Zeit	Bildinhalt	EG	Ton	Farbe (Do- minant)	Beson- derheiten
1	7	02:29: 51 – 02:29: 57	Rick Deck- ard geht in ein Ge- bäude. Officer K bleibt ste- hen. Es schneit.	Totale	/	Weiß Grau	Statische Kamera
2	13	02:29: 58– 02:30: 12	Officer K schaut traurig auf den Bo- den. Dann schaut er hoch und geht los.	Nahe	Musik ertönt	Weiß Grau Blau	Erst stati- sche Ka- mera, dann langsame Kamera- fahrt nach rechts.

3	14	02:30:12 – 02:30:35	Officer K geht auf die Treppen und setzt sich langsam hin. Dann öffnet er seine Jacke und schaut rein.	Totale	Musik	Weiß Grau	Ähnlich wie Einstellung Nr.1, aber etwas näher am Subjekt. Die Kamera folgt Officer K und fährt nach unten sobald er sich hinsetzt. Sie fährt auch an ihn heran.
4	13	02:30:35 – 02:30:48	Officer K schaut sich seine Wunde an. Er schließt seine Jacke.	Nahe	Musik	Braun/Schwarz Weiß	Kamera fährt nach oben.
5	33	02:30:48 – 02:31:21	Officer K schaut auf seine Hand, als würde er den fallenden Schnee greifen wollen. Dann schaut er nach oben und legt sich hin.	Halbtotale	Musik	Weiß Grau	Erst Statische Kamera, dann bewegt sie sich sobald das Subjekt sich hinlegt.
6	25	02:31:22 – 02:31:47	Officer K liegt auf der Treppe.	Nahe	Musik wird lauter	Weiß	Statische Kamera

						Grau	
						Braun	
7	10	02:31:48 – 02:31:57	Officer K liegt auf der Treppe. Um ihm herum ist nur Schnee.	Totale	Musik ist laut.	Weiß	Statische Kamera
						Schwarz	

Einstellungsprotokoll Blade Runner (1982) ab 1:42:10 bis 1:44:35

Nr.	Länge (in s)	Zeit	Bildinhalt	EG	Ton	Farbe (Dominant)	Besonderheiten
1	6	1:43:11 – 1:43:18	Deckard liegt blutüberströmt am Boden. Es regnet stark.	Nah.	Ruhige, synthetische Musik.	Blau.	Statische Kamera.
2	21	1:43:19 – 1:43:40	Der im stehen verstorbene Roy. Es regt stark.	Halbnah	Ruhige, synthetische Musik.	Blau.	Statische Kamera. Überblendung von E1 in E2.
3	17	1:43:41 – 1:43:58	Ähnlich wie in E1.	Ähnlich wie in E1.	Ähnlich wie in E1. Es folgt	Ähnlich wie in E1.	Ähnlich wie in E1.

					nach ein paar Sekunden ein Satz von Gaff: „Sie haben einen Männerjob getan Mr.“		
4	3	1:43:57 – 1:43:59	Gaff schaut zu Deckard und redet mit ihm. Er trägt einen Mantel und einen Hut, er sieht aus wie ein klassischer Noir Detektiv. Es regnet stark.	Amerikanische.	Gaff: „Ich schätze sie haben es geschafft“	Blau und Schwarz.	Statische Kamera. Viel Regen.
5	4	1:44:00 – 1:44:04	Ähnlich wie in E1.	Ähnlich wie in E1.	Ähnlich wie in E1. Deckard: „Fertig“	Ähnlich wie in E1.	Ähnlich wie in E1.
6	2	1:44:05 – 1:44:07	Ähnlich wie in E4. Gaff wirft Deckard eine Pistole entgegen	Ähnlich wie in E4	Ähnlich wie in E4	Ähnlich wie in E4	Ähnlich wie in E4
7	2	1:44:07 –	Ähnlich	Ähnlich	Ähnlich	Ähnlich wie	Ähnlich wie

		1:44:09	wie in E1.	wie in E1	wie in E1	in E1	in E1
8	20	1:44:10 – 1:44:30	Gaff dreht sich um und geht zu seinem Auto, welcher im Hintergrund steht. Es regnet noch immer stark. Kurz vor dem Auto dreht er sich nochmal zur Kamera und sagt etwas.	Halbnahe.	Ähnlich wie in E4. Gaff: „Ein Jammer, dass sie nicht Leben wird. Aber wer tut das schon“	Ähnlich wie in E4.	Ähnlich wie in E4.
9	4	1:44:31 – 1:44:35	Ähnlich wie in E1	Ähnlich wie in E1	Ähnlich wie in E1	Ähnlich wie in E1	Ähnlich wie in E1

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

