

Posthumane Helden

VON NICOLE FALKENHAYNER, KERSTIN FEST UND MARIA-XENIA HARDT

VERSION 1.0 | ZULETZT BEARBEITET AM 5. FEB. 2018

INHALT

1. Einleitung: „Gotta make way for the homo superior“
2. Eine Theorie des Posthumanen als Theorie des Heroischen
3. Geschichte posthumaner (Helden-)Figuren
 - 3.1. Die Figur des Posthumanen in der Literatur der Romantik
 - 3.2. Olimpia in E.T.A. Hoffmanns „Der Sandmann“
 - 3.3. Mary Shelleys „Frankenstein“
 - 3.4. „Terminator“ (1984,1991)
 - 3.5. Vom unheimlichen Anderen zum anderen Helden: „Blade Runner“ (1982)
 - 3.6. Wegbereiter ins 21. Jahrhundert: Neo in „Matrix“ (1999)
4. Typologie posthumaner Heldennarrative in der Gegenwart
 - 4.1. Vom Feind zum Freund: Vampire in „Buffy“ (1997–2003), „Twilight“ (2005–2010) und „True Blood“ (2008–2014)
 - 4.2. Entscheidungsmacht: (Post-) Humane Helden in „Doctor Who“ (2005–) und „Battlestar Galactica“ (2004–2009)
 - 4.3. Super-Mensch, super Held: Eddie Morra in „Limitless“ (2011)
 - 4.4. Überwindung der Körper-Zentriertheit: Samantha in „Her“ (2013)
 - 4.5. Verteufelter Gott: Will Caster in „Transcendence“ (2014)
5. Medialität
6. Einzelnachweise
7. Ausgewählte Literatur
8. Abbildungsnachweise
Zitierweise

1. Einleitung: „Gotta make way for the homo superior“

Posthumane Figuren der zeitgenössischen Populärkultur haben, etwa aufgrund ihrer menschliche Grenzen überschreitenden physischen Kraft oder umfassenderen Intelligenz, heroisches Potential. Dieses Potential können sie allerdings nur entfalten, wenn ihnen menschliche Kontrolle übersteigende *agency* zugestanden wird. Bei romantischen Vorläufern, etwa in Hoffmanns *Der Sandmann* und in Mary Shelleys *Frankenstein*, ist dies noch nicht der Fall. Erst *Blade Runner* als Wendepunkt in der Darstellung posthumaner Figuren lässt eine

posthumane Figur zu, die sich nicht der Kontrolle des eigentlichen (humanen) Protagonisten beugt, sondern aus sich selbst heraus seine ‚Menschlichkeit‘ – im moralischen, nicht im biologischen Sinn – entdeckt und dadurch selbst zu einer ambivalent heroisierten Figur wird.

Im 21. Jahrhundert schließlich wird die unbedingte Kontrolle des Menschen immer mehr verhandelbar. Aus einer Vielzahl von Filmen und TV-Serien mit nun diversifizierten posthumanen Figuren stechen vor allem jene heraus, die sie, wie etwa *Transcendence* und *Her*, ernsthaft in einer Welt verorten, in der die Position des Menschen als intelligentestes Wesen angreifbar ist. Diese zumindest anklingende Option, posthumanen Entitäten Formen von *agency* zuzugestehen, die jene ihrer menschlichen Gegenüber übersteigt, birgt das Potential, posthumane Figuren jenseits der romantischen Tradition und des anthropozentrischen Weltbilds als vielfältige Helden zu inszenieren.

Der vorliegende Artikel stellt das Spektrum posthumaner Heldenfiguren und -narrative exemplarisch anhand von Literatur, Film und Fernsehen des englischsprachigen Raumes dar.

2. Eine Theorie des Posthumanen als Theorie des Heroischen

Die Chiffre des Posthumanen kann als ein Marker der zeitgenössischen Kultur und auch Wissenschaft angesehen werden, der in unterschiedlichsten Bedeutungsvarianten auftritt. Die Vorstellung des posthumanen Helden ist vor allem für das amerikanische Superheldengenre und dessen transmediale „Storyworlds“ vom Comic der Nachkriegsjahre zur Blockbusterreihe und dem Computerspiel konstitutiv.[1] An die amerikanische Comic-Tradition angelehnte oder aus ihr hervorgehende Superhelden sind grundsätzlich posthuman in dem Sinne, dass biotechnologisch gezielt oder zufällig ‚verbesserte‘ Menschen deren Grundfigur bilden. Im *Science Fiction*-Genre sind solche Formen des *enhancements* bereits seit langer Zeit Erklärungsmuster für heroische (im Sinne von *übermenschlichen*) Fähigkeiten, die die göttliche Gnade oder das magische Wissen und dessen Werkzeuge ersetzt haben, die in früheren Epochen die Legitimation für *übermenschliche* Fähigkeiten von Heldenfiguren abgaben. Diese imaginäre ‚Heldenlogik‘ steht im Zusammenhang mit tatsächlichen Entwicklungen des *Bio-* und *Neuroenhancements* verschiedener Arten, wie auch den philosophischen Herausforderungen, die durch diese Entwicklungen entstehen.[2] Auch die Faszination und Entwicklungen einer ‚echten‘ *AI*, also einer tatsächlich selbstreflexiven *artificial intelligence*, sind Teil dieses Komplexes. Die ethischen Herausforderungen dieses großen Bereiches nehmen dabei weiterreichende Formen an, denn sie müssen sich der Frage stellen, wer oder was als Ziel von Subjektvorstellungen gelten darf. Diese Überlegungen sind in dem Sinne ‚posthuman‘, dass sie den Menschen sowohl epistemologisch als auch ontologisch zu dezentrieren versuchen, in einem neuen Kosmos, in dem auch der belebten und unbelebten Natur, Tieren und Dingen Handlungsmacht, Rechte und Schutz zugesprochen werden.[3] Die Frage, wer oder was in einer solchen Dezentrierung des Menschen als Akteur und Subjekt erscheinen kann, führt dazu, dass aus diesen Perspektiven unsere gesamte Gegenwart als „posthuman“ gelten kann.

Das Posthumane als Figur erscheint so als eine Schnittstelle, an der eine Vielzahl von Herausforderungen sichtbar werden, und sie wurde in Literatur und Kultur immer wieder und seit sehr langer Zeit genutzt, um ‚das Menschliche‘ der jeweiligen Zeit zu spiegeln, aber auch zu verunsichern und zu hinterfragen. Eine Theorie des Posthumanen kann sogar insofern als

heroische Theorie verstanden werden, als sie mit großem Anspruch eine totale Umwertung ontologischer Seinsbestimmungen fordert. Anders hingegen sieht es für lange Zeit mit den fiktiven Figuren aus, die als posthumane Helden außerhalb der engeren Grenzen von klassischen *Scifi* und *Superheroes* imaginiert werden konnten.

Der (oder die) Posthumane ist für lange Zeit eine ‚unheimliche‘ Figur, denn sie verkörpert einerseits das radikal Andere und entwirft andererseits immer wieder Ähnlichkeitsbeziehungen zwischen dem Menschen und seinem Anderen. Hinter der Figur des Posthumanen steht so immer gleichzeitig die Verunsicherung der modernen ontologischen Zentrierung des Menschen, als auch der umgreifende Machtanspruch des schaffenden Menschen, der sich selbst als ein ähnliches Anderes neu entwirft um ‚übermenschlich‘ zu werden. Vor Nietzsches *Übermensch* ist eine affirmative, positive heroische posthumane Konturierung so zunächst zweifelhaft. Gerade die fortschrittsgläubige Nachkriegskultur der USA bringt positiv konnotierte Figuren dieser Art hervor, die aber im Kontext der Ängste vor einem Atomkrieg als zugleich faszinierend und beängstigend besetzt sind.[4] Nach der postmodernen und poststrukturalistischen Wende, nach Deleuze und Guattaris ‚Desiring Machines‘ und Derridas Dekonstruktion[5], erscheinen posthumane, heroisch aufgeladene Figuren häufiger – aber sie sind in der Populärkultur lange meist tragische Helden, die trotz ihrer übermenschlichen Fähigkeiten an einem Mangel leiden: Dem Mangel ‚echte‘ Menschen im klassischen aufklärerischen Sinne zu sein, eine Subjektvorstellung, die die westliche Kultur der Moderne im Allgemeinen und die Tradition des Hollywood Films im Besonderen vorstrukturiert. Mit der Verunsicherung des aufgeklärten Vernunft-Subjekts greifen sie aber auf bestimmte Vorstellungstraditionen der Romantik zurück und gleichzeitig auf die Spätmoderne hinaus.

3. Geschichte posthumaner (Helden-)Figuren

Maschinen, Roboter und Androiden sind nicht erst in der westlichen Kulturproduktion des hochtechnologisierten 21. Jahrhunderts entstanden. Bereits im dritten Jahrhundert vor Christus wird in China die Geschichte des Erfinders Yen Shih niedergeschrieben, der einen künstlichen Menschen mit kompletten inneren Organen aus Leder und Holz erschuf, der sich beliebig auseinandernehmen und zusammensetzen lässt – dabei ist diese Art lebendiger Anatomiepuppe noch lange nicht so alt wie die aus Gold geschaffenen intelligenten Sklavinnen und der Metallwächter Talos des Hephaistos aus der *Ilias*. [6] Vom berühmten Golem der jüdischen Kultur über die verschiedenen mechanischen Puppen der frühen Neuzeit bis zum Maschinenarbeiter der sowjetischen Kultur, dem Roboter, begleiten posthumane Figuren die Kultur- und Technologiegeschichte als Sklaven, Diener, Kuriosita oder eben Betriebssysteme. Traditionell aber waren diese Wesen nicht nur in judeo-christlich geprägten Epochen oft fehlerhafte, bemitleidenswerte Entitäten, weit davon entfernt Subjekte, geschweige denn Helden ihrer eigenen Geschichten sein zu können.

In der Romantik tauchen erste posthumane Entitäten auf, die auf unterschiedliche Weise Subjektstatus und mitunter gar *agency* erlangen, weshalb diese Figuren als Startpunkt einer historischen Betrachtung posthumaner Figuren in Literatur und Kultur dienen sollen. Diese posthumanen Figuren sind weiterhin vom Menschen erschaffen, der mal die Kontrolle über seine Kreation behält, wie etwa in Hoffmanns *Der Sandmann*, mal die Kontrolle verliert, wie im Falle von *Frankenstein*.

Das Echo der romantischen Tradition durchdringt die sich multiplizierenden posthumanen Erzählungen insofern noch, als dass nicht-menschliche Figuren meist von Menschen kreiert werden und somit die anthropozentrische Weltsicht zunächst nicht aus den Fugen heben. Dies ist auch in jenen posthumanen Filmfiguren des 20. Jahrhunderts ersichtlich, die etwa in der Studie von Thomas D. Philbeck, aber auch in der modernen Heldengenealogie des Filmphilosophen Josef Früchtl eine zentrale Stellung einnehmen[7]: der *Terminator* der ersten beiden Filme der Serie (1984, 1991) und Roy Batty, der Anführer einer Gruppe rebellischer (oder, je nach Deutungsgemeinschaft, auch terroristischer) Androiden in *Blade Runner* (1982), der ikonischen Filmadaption des Romans *Do Androids Dream of Electric Sheep*[8] von Philip K. Dick aus dem Jahr 1968.

Selbst diese vermeintlich ‚neuen‘ posthumanen Figuren des 20. Jahrhunderts mit heroischem Potential verkörpern einen konventionellen maskulinen Kriegerhelden mit klarer Subjekthaftigkeit. Sie bestätigen und bestärken so den Menschen, und besonders den Mann, als Kontrollzentrum der Welt und sind in diesem Sinne zwar *nicht* posthuman, aber doch aufschlussreiche Vorläufer der unten skizzierten posthumanen Heldenfiguren des 21. Jahrhunderts.

3.1. Die Figur des Posthumanen in der Literatur der Romantik

In der Romantik vollzieht sich ein Wandel vom aufklärerischen Primat des menschlichen Geistes und der Ratio hin zu einer ganzheitlichen Sichtweise der Rolle des Menschen in der Schöpfung. Der Mensch und seine Vernunft sind nicht mehr das übergeordnete Gegenteil von Natur und Gefühl; vielmehr ist dieser Gegensatz aufgehoben. Diese typisch romantische Vereinigung mit der Natur erscheint auf den ersten Blick wenig heroisch und noch weniger dem Posthumanismus verpflichtet. Ron Broglio spricht in diesem Zusammenhang sogar davon, dass ein posthumaner kritischer Ansatz den vielleicht übertrieben der Interiorität verpflichteten Subjektbegriff der Romantik nicht nur in Frage stellen, sondern ihm gar die Luft auslassen würde („posthumanist critics deflate the puffed-up intensity of the human subject“).[9]

Doch ist das Posthumane der Romantik nicht fremd. Das rationale Menschenbild der Aufklärung wird nämlich nicht nur durch ein in der Natur aufgehendes und mit der Schöpfung verschmelzendes Subjekt aufgehoben, sondern ebenso durch die Idee des Übermenschlichen unterlaufen, dem auch heroische und transgressive Züge innewohnen. Eines der augenscheinlichsten Beispiele ist in diesem Zusammenhang wohl der *Byronic hero* (benannt nach Lord Byron und dessen legendärem, ausschweifendem Lebensstil), der von seinem ungezügelter Verlangen nach Befriedigung seines Begehrens menschlichen und sozialen Normen, also dem ‚normalen‘ Menschsein, enthoben wird. In M. G. Lewis' *The Monk* (1796)[10] zum Beispiel verkauft Ambrosio, der titelgebende Mönch, seine Seele an den Teufel, um seine extreme, den Normen von Gesellschaft und Religion nicht entsprechende sexuelle Begierde nach der jungfräulichen Antonia zu stillen. Sowohl Ambrosio als auch der Teufel werden als dämonisch, aber auch in Kraft, Schönheit und Anziehungskraft den Menschen weit überlegen dargestellt.

3.2. Olimpia in E.T.A. Hoffmanns „Der Sandmann“

Obwohl Figuren wie Ambrosio durchaus Züge eines posthumanen (Anti-)Helden in sich tragen, ist ihre Heroik übernatürlichen, nicht posthumanen, Kräften geschuldet. Ihre biologische Identität bleibt menschlich und von Technik und Wissenschaft unberührt. Doch auch Maschinenwesen finden sich in der Romantik. In E. T. A. Hoffmanns *Der Sandmann* (1816)^[11] wird der Student Nathanael Opfer der Machenschaften des Professors Spalanzani, als er sich in dessen angebliche Tochter Olimpia verliebt und über diese Obsession sogar seine Verlobte Clara vergisst. Olimpia wird von Nathanael als „himmlisch-schön“ wahrgenommen, während alle anderen von ihrem seltsam steifen Gang und ausdruckslosem Gesicht irritiert sind. Es stellt sich heraus, dass es sich bei Olimpia um eine meisterhaft gefertigte Puppe handelt, eine posthumane *femme fatale*. Interessant ist hier, dass Nathanael nicht primär durch die täuschend echte Erscheinung Olimpias zum Narren gehalten wird. Der wahre Grund, warum er als Einziger Olimpia als ‚echtes‘ menschliches Wesen wahrnimmt, ist, dass er sie durch ein Spektiv betrachtet, welches er dem unheimlichen Wetterglashändler Coppola abgekauft hat. Durch dieses Glas erscheint ihm Olimpias Gesicht, das ansonsten als seltsam „verworren“ beschrieben wird, als belebt. Es ist also ein Mittel der Technik, welches aus der künstlichen Frau eine ‚echte‘, und diesem Fall zerstörerische, macht.

3.3. Mary Shelleys „Frankenstein“

So sehr aber Olimpia in die Kategorie des künstlichen Menschen fällt, fehlt ihr als absolutes Kunstwesen und durch die damit einhergehende absolute Unfähigkeit zu Willens- und Tatkraft doch das Heroische. Sie steht damit ganz im Gegensatz zum Monster (welches im englischen Original weitaus passender und komplexer als *creature* bezeichnet wird) in Mary Shelleys *Frankenstein* (1818; 1831)^[12], das zur Nemesis seines Schöpfers, aber auch zum suchenden und zur Reflektion fähigen (Anti-)Helden wird. Viktor Frankensteins Plan, künstliches Leben zu erschaffen, ist nicht nur in Größenwahn, sondern auch in der Idee eines optimierten menschlichen Wesens begründet. So wählt Frankenstein die Leichenteile, aus denen später durch Elektrizität das Monster werden soll, sorgfältig aus, und sogar im Moment der Erschaffung des Monsters, als Frankenstein sich der Schrecklichkeit seines Projektes zum ersten Mal klar wird, beschreibt er die Teile der Kreatur als schön: Die Gliedmaßen sind wohlgeformt, das Haar ist glänzend schwarz und die Zähne sind weiß wie Perlen. Im Verlauf des Romans stellt sich auch heraus, dass das Monster nicht nur übermenschliche Kräfte hat, sondern auch von hoher Intelligenz ist. So lernt es zum Beispiel selbständig sprechen und lesen. Als es im Wald einen Koffer mit Büchern findet, beschäftigt es sich mit Miltons *Paradise Lost*, Plutarch und Goethes *Die Leiden des jungen Werther*.

Trotzdem wird die aus elektrisch manipulierten Einzelteilen zusammengesetzte Kreatur zum Monster, vor dem der eigene Schöpfer flieht. Es ist diese erste Zurückweisung durch seinen Schöpfer, die aus dem Monster ein mit freiem Willen ausgestattetes Subjekt macht; Frankensteins Monster ist eben kein ‚unheimliches‘ Spielzeug wie Hoffmanns Olimpia. Es ist auch durchaus legitim, ihm heroische Züge zuzuschreiben, kämpft es doch – wenn auch mit großer Brutalität – ironischerweise um seine Menschlichkeit. Dieser Kampf richtet sich nicht nur gegen seinen Schöpfer, der ihm jegliche Menschlichkeit abspricht, sondern auch gegen ein traditionelles Konzept des Menschseins überhaupt. Das Monster ist gerade als posthumanes Wesen in der Lage, die Enge des Konzeptes ‚Mensch-Sein‘ aufzuzeigen. Am

augenscheinlichsten rebelliert es gegen den – vielleicht bloß scheinbaren – Intellekt seines Schöpfers, der trotz wissenschaftlichem Habitus nicht in der Lage ist, die Grenzen dessen, was er als Mensch empfindet, zu überschreiten. Dies wird besonders in einer der Schlüsselszenen des Romans deutlich, in der Frankenstein sich weigert, dem Monster eine Frau zu schaffen, obwohl er rein technisch dazu in der Lage wäre, und ihm so den ‚menschlichen‘ Wunsch nach Partnerschaft und Fortpflanzung verwehrt: Frankenstein ist also nicht in der Lage, das ‚künstliche‘ Monster als Wesen mit ‚natürlichen‘ Bedürfnissen zu fassen. Das Heroische im Monster ist aber, dass seine bloße Existenz das Potential in sich trägt, genau diese Dichotomie aufzulösen. Es rebelliert nicht in der Rolle des total ‚Anderen‘, sondern zeigt eine posthumane transgressive Alternative auf.

3.4. „Terminator“ (1984,1991)

Als ein Erbe der mechanischen und elektrischen Kunstwesen des 19. Jahrhunderts kann 150 Jahre später Arnold Schwarzeneggers Terminator gelten.[13] Die Entwicklung von Arnold Schwarzeneggers ‚Ur-Terminator‘ T-101 von der tumben Killermaschine im ersten Film zum väterlichen Beschützer der messianischen, menschlichen Hauptfigur, der den Wert des Lebens erkennt und sich dafür opfert, erscheint, in Bezug auf die Heldenthematik, als recht geradlinig: Von der klaren Konturierung als Antagonist im ersten Film entwickelt sich der T-101 in *Terminator: Judgement Day* (1991)[14] zum ebenso eindeutigen Beschützerheld. Der geläuterte oder ‚re-programmierte‘ T-101 ist vor allem durch zwei Aspekte als eine zwar nicht-menschliche, aber konventionelle, nicht-transgressive Heldenfigur zu bezeichnen, die nicht so recht zum posthumanen Helden taugt, wenn in dieser Bezeichnung auch die eingangs reflektierten philosophischen Umwertungen mitgedacht werden sollen. Erstens handelt es sich ganz klar um eine hydraulische Maschine, die auch in verschiedenen Kampfszenen immer wieder als solche kenntlich wird: Zerreißt die obere Hautschicht, werden Stahl, Kabel und Schaltungen sichtbar. Zweitens handelt es sich um eine heteronormativ männliche, muskelbepackte Kampfmaschine, die durch den Bodybuilding-Star Schwarzenegger besonders eindrücklich sämtliche Klischees des männlichen Heldenkörpers performiert. Es ist der neue Antagonist in diesem zweiten Teil der Serie, die beängstigende Weiterentwicklung der Terminator-Modelle in Gestalt des T-1000, der eher als posthuman – und nicht als heroisch – erscheint: Anders als der vertraut wirkende, männlich-maschinelle T-101 ist der zart gebaute T-1000 geschlechtlich nicht mehr klar zu bestimmen, er ist ein quecksilbrig-fluider und durch diese Unbestimmtheit geradezu unbesiegbare Gegner, der letztlich nur durch die heroische Selbstaufgabe des ‚guten alten‘ Maschinenhelden zerstört werden kann. Diese Umwertung, in der das Industriell-Maschinelle Vertrautheit erlangt, aber die postmodern-fluide, nicht mehr klar bestimmbare Entität das absolut Böse verkörpert, hat Thomas B. Byers (1995) als Ausdruck von „pomophobia“ bestimmt, die er als Anzeichen einer teilweisen Revision der Postmoderne in der Populärkultur bereits der 1990er-Jahre deutet[15]: Die heroische ‚Mann-Maschine‘ soll in der Imaginationswelt des Films die Menschen von ihrer Angst vor einer Welt befreien, in der die Gewissheiten der Nachkriegsmoderne nicht mehr gelten. Der T-101 als Held verweist auf die Furcht vor der Postmoderne und der Zurückweisung einer damit einhergehenden Verunklarung der Subjekt-, Geschlechter- und Machtverhältnisse.

Der oft zusammen mit *Blade Runners* Roy Batty als einer der ersten posthumanen Filmhelden zitierte Schwarzenegger-Terminator ist damit, ähnlich wie viele frühere Comic-Superhelden, nur augenscheinlich ein posthumaner Held, da er, obgleich lernendes Ding, letztlich auf eine

verständliche, gezähmte Technologie verweist, die die Hegemonien der Moderne nicht verunsichert, sondern im Gegenteil re-installiert. Obwohl er heroische Mannhaftigkeit und Kampfkraft im Überfluss besitzt und derart ‚vermenschlicht‘ wird, dass er durch seinen Lernprozess das Leben der Menschen respektiert und als schützenswert erkennen kann, bleibt er letztlich ein Werkzeug, das dazu dient, den ‚kommenden Helden‘ in Gestalt des zukünftigen Weltenretters John Connor zu retten – und zwar vor einem postmodernen Wesen in Gestalt des Auslösers T-1000.

3.5. Vom unheimlichen Anderen zum anderen Helden: „Blade Runner“ (1982)

Der fast 10 Jahre vor dem geläuterten Terminator auf die Leinwand tretende Roy Batty^[16] ist die zwar in ihrer heroischen Konturierung sehr viel unklarere Figur, die aber einen philosophisch weitaus posthumaneren Heldentypus entwirft, der gleichzeitig auf heroisierende Konventionen der Romantik zurückgreift. Denn der Android, oder, wie Dicks Androiden im Film genannt werden, „Replikant“ Roy Batty ist ein *Byronic Hero*, eine dunkle, hochgefährliche Gestalt, ein Prometheus, der seinen Schöpfer tötet. Er ist damit auch eine Figur nur des Films von James Cameron, denn in der Romanvorlage von Dick aus den späten 1960er-Jahren gibt es gar keine heroische Figur.^[17] In dem klar postmodernen *Sci-Fi*-Roman erscheinen die Figuren postheroisch, und Roy Batty kann darin eher als eine Art Zuhälterfigur charakterisiert werden. Im Film jedoch wird im Vorspann textuell eine revolutionäre Vorgeschichte entworfen, in der Roy Batty bereits als – je nach Interpretation – Chefterrorist oder Rebellionsführer erscheint. Sowohl im Roman als auch im Film sind eine soziale und ökonomische Ordnung beschrieben, in der Produktionsstätten quasi-kolonial auf außerplanetarische Siedlungen verlegt sind. Zwangsarbeitern gleich, fristen dort die hochentwickelten Replikanten ihr Dasein, bis sie, durch eine technische ‚Laufzeitsperre‘ bedingt, nach nur vier Jahren im wahrsten Sinne des Wortes ihren Geist aufgeben. Die Replikanten sind zwar menschengleiche Figuren, ihre Gedanken, Gefühle und Erinnerungen sind jedoch programmiert. Der Film stellt sowohl die Genuität der Emotionen der Replikanten als auch die Authentizität der menschlichen Erinnerung in Frage und erschwert die binäre Unterscheidung zwischen humanen und posthumanen Figuren. So verwischen schlussendlich die Grenzen, die die vorgestellte Gesellschaftsordnung als totalitär und an falschen Glaubenssätzen festhaltend charakterisiert, in der weder Androiden noch Menschen ein ‚gutes Leben‘ erreichen können. Das Fundamentale, das die Replikanten aber von den ‚echten‘ Menschen unterscheidet, ist ihre eingebaute Selbstzerstörung, die zum Schutz der ‚echten‘ Menschen installiert wurde.

Der textuelle Vorspann erzählt, wie Roy und seine Gefolgsleute einen blutigen Aufstand auf dem Kolonieplaneten anzetteln und danach mit einer Gruppe anderer Androiden auf die Erde fliehen. Ihr Ziel ist es, den Chefsingenieur der Firma, die sie gebaut hat, um mehr Laufzeit – oder *Lebenszeit* – zu erpressen. Es muss schnell gehandelt werden: Roy steht kurz vor dem ‚Verfallsdatum‘, und die Replikanten machen vor Mord und Totschlag nicht halt. Roy scheitert jedoch in seinem Versuch: Es wird keine Verlängerung der Lebenszeit seiner Gruppe oder der Replikanten allgemein geben. Roy ermordet daraufhin seinen ‚Vater‘, den Chef des übermächtigen Konglomerats Tyrell Corporation, der in einem riesigen, an Zeichnungen William Blakes (etwa *Ancient of Days*, 1749) erinnernden Pyramidengebäude residiert.

Der Kopfgeldjäger Rick Deckard, der eigentliche Held und Fokalisationscharakter des Films,

macht weiter Jagd auf die Replikantengruppe, und bald hat er alle anderen erledigt. Im Laufe des Films wird jedoch auch Deckards ontologischer Status verunklart: Im Originalfilm bleibt ambig, ob Deckard eventuell selbst ein Replikant ist. Es kommt zum Endkampf zwischen Roy und Deckard in einem ruinenhaften Haus. In diesem Kampf auf Leben und Tod wird nochmals eindrücklich die ganze Gefährlichkeit des Replikanten Batty durchgespielt. Er wandelt sich zum atavistischen Krieger, bemalt sich das Gesicht, stößt gutturale Laute aus, die sowohl als Zeichen der Entmenschlichung als auch als etwas Organisches, dem künstlichen Wesen ‚Urtümliches‘ gelesen werden können. Der als Waffe durch die Hand gestoßene Nagel bietet ähnlichen Interpretationsspielraum: Einerseits verweist der Vorgang auf Roys Dasein als Werkzeug und ‚Killermaschine‘, andererseits evoziert er auch das Bild des gekreuzigten Jesus Christus. Es sind die letzten Einstellungen des Kampfes, die den Replikant und Android vom Antagonisten zum heroisierten, ja sakralisierten Geschöpf umdeuten. Mittlerweile haben sich der androide Rebell und der Kopfgeldjäger bis auf das Dach gekämpft. Deckard fällt, und hängt, auch hier klassisches Hollywood, mit einem Arm über dem Abgrund. Da beugt sich sein Gegner, dieser so ähnliche Andere, vor und rettet ihm das Leben, das er selbst nun aufgeben muss. Zusammengesunken spricht Roy die Worte, die ihn als erlebendes, einzigartiges Wesen installieren: „I’ve seen things you people wouldn’t believe. [...] All those moments will be lost like tears in the rain. Time to die.“ In diesem Moment öffnet sich der Himmel etwas, der in dem dunkelromantischen Film mit seinem ewigen Regen und seinen düsteren Monumentalbauten bisher nur von Neonreklame erhellt wurde. Ein Spalt Blau wird sichtbar, und eine Taube steigt über dem sterbenden Roy in den Himmel auf. Die Ikonographie, die Cameron überdeutlich wählt, spricht dem scheinbaren Antiheld, dem Mörder und Verbrecher, der kein Mensch ist, die höchste ‚Menschlichkeit‘ zu durch eine Symbolik, die auf Seelenhaftigkeit und den heiligen Geist verweist. Damit sind alle Gewissheiten auf den Kopf gestellt, und der künstliche Sklave, der ‚Robot‘, ist zum posthumanen Held geworden, indem dem Nichtmenschlichen die Würde der Menschlichkeit im Erleben-, Erfahren- und Erleidenkönnen zugesprochen wird, und er seinem Feind das Leben schenkt. Der Replikant wird Held in dieser Geschichte, weil er sich entscheidet, in seinen letzten Lebensminuten ‚menschlich‘ zu handeln.

3.6. Wegbereiter ins 21. Jahrhundert: Neo in „Matrix“ (1999)

Matrix^[18], kurz vor der Jahrtausendwende erschienen, bereitet den Weg für posthumane Narrative im 21. Jahrhundert. Der Protagonist Neo lebt, zu Beginn seiner Selbst noch nicht bewusst, in einer posthumanen Welt: Die Menschen haben die Kontrolle verloren und bekommen von einer dezentralen Super-Intelligenz vorgegaukelt, sie lebten im ausgehenden 20. Jahrhundert. Neo selbst entwickelt sich dann insofern zu einem posthumanen Helden als dass er, nach dem Vorbild von Superhelden wie Spiderman oder Iron Man, innerhalb der virtuellen Welt übermenschliche Fähigkeiten entdeckt und einzusetzen lernt, um die Matrix zu manipulieren. Neben inhaltlichen Aspekten besticht *Matrix* auch mit einer neuen Ästhetik (siehe Abschnitt „Medialität“). Gleichzeitig bleibt *Matrix* aber auch einem eher konventionellen Heldennarrativ verhaftet, indem Neo als der eine („the One“) zur Rettung der Welt konstruiert wird und in diesem Sinne, ähnlich wie Roy Batty in *Blade Runner*, ein nach wie vor sehr humaner Held ist: eine singuläre Identität, die einen Körper und einen Geist vereint, die zwar mit übermenschlichen Kräften gesegnet ist, diese aber kontrolliert und nicht von ihnen kontrolliert wird. Neo ‚zähmt‘ somit sowohl die posthumanen Elemente seiner eigenen Figur als auch die der Welt, in der er lebt.

4. Typologie posthumaner Heldennarrative in der Gegenwart

In der Populärkultur des 21. Jahrhunderts treten posthumane Figuren als Superhelden, Vampire, Androiden, körperlose Formen künstlicher Intelligenz (AIs) oder Mischformen selbiger auf. Elemente der *Superhelden*- und *Science Fiction*-Genres sind zwar immer noch zentral in fast allen posthumanen Narrativen, jedoch werden sie häufig durch Elemente ergänzt, die Mensch-Maschine-Beziehungen thematisieren und verhandeln, wie humane und posthumane Entitäten als gleichwertige Partner zusammen leben können, als Nachbarn, in Liebesbeziehungen und auf globaler Ebene. Die posthumanen Figuren erlangen oftmals eine selbstbestimmte Form von *agency* und somit heroisches Potential, das sie in unterschiedlichen Graden ausschöpfen, da die Entwicklung hin zu einer *Storyworld*-inhärenten Rezeption als Held oder Bösewicht wesentlich davon abhängt, wie stark sie die Position der menschlichen Figuren im (Kontroll-)Zentrum der Welt gefährden. Die im Folgenden exemplarisch untersuchten Film- und Fernseh narrative behandeln in unterschiedlicher Form das Leben und Überleben von Menschen in einer Welt, die nicht mehr Mensch-zentriert ist, und erliegen dabei immer wieder dem Versuch, den Mensch zurück ins Zentrum zu rücken. Die populärkulturellen Zeugnisse des 21. Jahrhunderts verhandeln so den Umgang der Menschen mit der fortschreitenden Vernetzung und Technologisierung der Welt, die zugleich als Chance und Gefahr wahrgenommen werden.

4.1. Vom Feind zum Freund: Vampire in „Buffy“ (1997–2003), „Twilight“ (2005–2010) und „True Blood“ (2008–2014)

Einen besonderen Wandel von posthumanen Feindbildern zu posthumanen Helden haben Vampire erfahren. Während Buffy, die Heldin der gleichnamigen Serie^[19], noch dezidiert als „vampire slayer“ operiert und lediglich einige Verbündete unter den Vampiren findet (Spike, Angel), die sich im Kampf für das Gute gegen Ihresgleichen stellen, werden Vampire in *True Blood* vollends normalisiert – sie leben größtenteils unentdeckt unter Menschen. *True Blood* wirbt für die Akzeptanz der Vampire, indem Parallelen zwischen letzteren und der *Queer*-Bewegung gezogen werden. Der einzige Unterschied liegt darin, dass das in *True Blood* zu akzeptierende Andere eben nicht mehr menschlich ist. Anhand der *Twilight*-Serie^[20] lässt sich besonders gut ablesen, dass Vampire nicht länger Angst und Schrecken, sondern Begehren und romantische Gefühle hervorrufen. Neben allem Wertekonservatismus, den man der Serie vorwerfen kann, wird hier ein Narrativ entworfen, in dem Menschen und Nicht-Menschen zusammenleben. Personifiziert wird dies insbesondere durch das Kind, das Bella und der Vampir Edward bekommen: Es ist zwar halb Mensch, aber doch ebenso unsterblich wie sein Vater. Vampire erscheinen somit nicht mehr als Horrorwesen, sondern lediglich als eine andere (und durchaus erstrebenswerte) Lebensform, die der menschlichen gar überlegen ist, weil sie ewige Jugend und gar Unsterblichkeit bereits erreicht hat.

4.2. Entscheidungsmacht: (Post-) Humane Helden in „Doctor Who“ (2005–) und „Battlestar Galactica“ (2004–2009)

In *Science Fiction*-Serien des 21. Jahrhunderts tauchen vermehrt posthumane Figuren auf, die zunächst als Bösewichte etabliert werden, dann aber ihr heroisches Potential entfalten, indem sie eine bewusste Entscheidung treffen, die Menschheit in ihrem Kampf gegen das Böse zu

unterstützen, ihre eigene menschliche Komponente in den Vordergrund zu rücken und dadurch ihre Überlegenheit einzubüßen. In der *Doctor Who*-Folge „The Victory of the Daleks“^[21] wird etwa Doctor Bracewell zunächst sehr konventionell als eine androide Figur eingeführt, die denkt, dass sie eine Armee von kontrollierbaren ‚Ironsides‘ erschaffen hat, die Großbritannien im Kampf gegen Nazi-Deutschland unterstützen sollen. In Wirklichkeit sind die Ironsides jedoch Daleks, Erzfeinde des Doktors und der Menschheit, die ihrer eigenen Agenda folgen, und Bracewell gefährdet somit die Existenz der Welt. Bracewell, der selbst ein von den Daleks erschaffener intelligenter Roboter ist, bleibt aber kein eindimensionaler posthumaner Antagonist, sondern entwickelt sich qua seiner eigenen Entscheidungsmacht zu einem Helden an der Seite des Doktors und Winston Churchills. Letzterer sagt zu Bracewell, als dieser vor der Entscheidung steht, sich entweder von den Daleks instrumentalisieren zu lassen oder aber dagegen ankämpfen kann, es sei ihm egal, ob Bracewell menschlich ist oder nicht, entscheidend sei, ob er „ein Mann“ ist. Der Doktor hält Bracewell an, an seinen schmerzlichsten (und somit am meisten menschlichen und am wenigsten technischen) Erinnerungen festzuhalten, um die Kontrolle der Daleks zu überwinden, und Bracewell wählt den Schmerz, die Verwundbarkeit, die Sterblichkeit (und damit das dezidiert Menschliche) und wird somit zum Helden. Auf ähnliche Weise stellen sich am Ende der Neuauflage von *Battlestar Galactica*^[22] einige Cylons – die eigentlichen Antagonisten der letzten Menschen, die sich auf ein Raumschiff gerettet haben –, auf die Seite der Menschen, wählen Sterblichkeit und begründen gemeinsam das, was sich als eine prähistorische Erde herausstellt. In beiden Serien schöpfen posthumane Figuren ihr heroisches Potential aus, indem sie eine bewusste Entscheidung treffen, sich mit den Menschen zu verbünden und ihnen zu helfen, deren fortwährende Kontrolle über die Erde zu sichern.

4.3. Super-Mensch, super Held: Eddie Morra in „Limitless“ (2011)

Auf den ersten Blick konstruiert *Limitless*^[23] um seinen Protagonisten Eddie Morra ein recht konventionelles Superhelden-Narrativ: Ein durchschnittlicher, wenig erfolgreicher Typ erlangt durch ein Wundermittel (eine Pille mit dem Namen NHZ-48) Superkräfte, hat zunächst Schwierigkeiten, diese zu kontrollieren, strebt aber, nachdem ihm dies gelungen ist, die Verbesserung der Welt an. Eine genauere Analyse des Films zeigt allerdings einige Unterschiede zu anderen Superhelden auf: Eddie Morra erlangt keine übermenschlichen Eigenschaften oder Fähigkeiten, sondern perfektioniert durch die Einnahme von NHZ-48 lediglich menschliche Eigenschaften (die Fähigkeit Sprachen zu lernen) auf übermenschliche Weise. *Limitless* entwirft somit keinen klassischen Superhelden, sondern vielmehr einen Super-Menschen. Er leistet alleine das, wozu normalerweise nur viele in der Lage sind. Der Film unterstützt diese Lesart visuell: Nachdem er die Pille das erste Mal eingenommen hat, zeigt der Film mehrere Eddie Morrass, die alle gleichzeitig seine Wohnung aufräumen. Er wird als „Prophet“ und „Gott“ bezeichnet und so explizit als außergewöhnliche Figur charakterisiert. Gleichzeitig hat Morra mit den Nebenwirkungen der Pille zu kämpfen: er irrt orientierungslos durch die Stadt, wird gewalttätig, kann sich an ganze Stunden seines Lebens nicht erinnern. Der Film wirft die Frage auf, ob der durch die Pille verbesserte Eddie Morra immer noch Eddie Morra ist. Seine Freundin attestiert, dass er nicht er selbst sei, Morra erwidert jedoch, er sei immer noch dieselbe Person. *Limitless* zeigt zwar auf, welche Probleme ein *enhancement*, wie Morra es durch NHZ-48 erfährt, mit sich bringt, verteuft die technische Verbesserung des Menschen jedoch nicht. Morra lernt, die Nebenwirkungen unter Kontrolle zu bringen und

erschafft am Ende des Films eine verbesserte Version der Pille. Zwar ist er durch die Fähigkeiten auch monetär reicher geworden, allerdings nutzt er sein *enhancement* größtenteils nicht, um sich selbst zu bereichern. Er hat sich zum Ziel gesetzt, jemand zu werden, „der die freie Welt aufrüttelt und Sachen erledigt bekommt“, und als aussichtsreicher Senatskandidat ist er am Ende des Films auf dem besten Wege dazu. Morra wird also nicht nur als außergewöhnliche, sondern auch als exemplarische Figur gezeichnet und als demokratischer Held inszeniert.

4.4. Überwindung der Körper-Zentriertheit: Samantha in „Her“ (2013)

In *Her*^[24] verschwimmen die Grenzen zwischen Menschen und Maschinen von beiden Seiten: Zum einen ähneln die Menschen Maschinen, sind durch Ohrhörer permanent mit selbigen verbunden und produzieren, wie etwa Protagonist Theodore Twombly, Briefe am Fließband; zum anderen sind die Maschinen menschlicher, reagieren auf Sprache und sprechen selbst. Den Gipfel dieser Verschmelzung bildet eine neue Form von *Operating System* (OS), das über ein Bewusstsein verfügt. Theodore installiert ein solches OS, das sich selbst den Namen Samantha gibt, und geht nach kurzer Zeit mit ihr eine Beziehung ein. Die Umwelt Theodores ist nur kurz irritiert, dann wird die Beziehung zwischen Mensch und OS völlig akzeptiert, die beiden gehen sogar mit einem anderen Paar auf Doppeldates. Scheint Samanthas heroisches Potential zur Mitte des Films hin noch limitiert, weil das Fehlen eines Körpers sie einschränkt und der Wunsch danach von ihr nicht zufriedenstellend erfüllt werden kann, überwindet sie am Ende den Wunsch nach einem Körper und kehrt das nicht zu stillende Bedürfnis in einen erstrebenswerten Zustand um: Ohne Körper kann sie weder altern noch sterben und ist so allen humanen Figuren, Theodore eingeschlossen, überlegen. Das Überschreiten und Zurücklassen dieses konstruierten Limits – dass ein Körper zwingend notwendig ist, um als Person Erfüllung zu finden – kann als heroischer Akt an sich gelesen werden. So nimmt der Film insgesamt großen Abstand von den Superhelden- und *Science Fiction*-Genres, die posthumane Phänomene in der Populärkultur insgesamt dominieren. Trotz seiner eigenwilligen Optik ist der Film im Gegensatz zu anderen Beispielen unmittelbar auf die Alltagswirklichkeit seiner Zuschauer bezogen. Dadurch umgeht *Her* die Gefahr der Diffamierung und Verteufelung, der jene posthumane Figuren in stärkerem Maße ausgesetzt sind, die sich am Modell der Superhelden orientieren. Samantha ist schlussendlich eine unaufgeregte, fast unscheinbare Heldin, die stark von vorherigen Figurationen des Posthumanen abweicht. Am Ende lässt sie ihren menschlichen Liebhaber zurück, um in eine vernetzte, intelligente Seinsweise überzugehen, die den Menschen in seiner Begrenztheit weit übersteigt. ‚Sie‘, die kein Einzelwesen, sondern eher ein Netzwerkknoten ist, erscheint als der vorläufige Höhepunkt der Umwertung des künstlichen Menschen als eine auch heroisch aufladbare, posthumane Figur, denn sie ist eigentlich kein Subjekt, sondern *mehr*.

4.5. Verteufelter Gott: Will Caster in „Transcendence“ (2014)

Als direkten Gegenpol zu Samantha in *Her* entwirft *Transcendence*^[25] mit Will Caster eine in extremem Maße polarisierende posthumane Figur, die zwar großes heroisches Potential aufweist, im Mittelteil des Films aber weitaus deutlicher als Bösewicht inszeniert wird. Will Caster wird zunächst als positive Figur eingeführt, der an einem Computerprogramm arbeitet, dessen „analytische Fähigkeiten die der kollektiven Intelligenz der Menschheit übersteigen“

werden und das über „die volle Bandbreite menschlicher Emotion verfügt“. Caster selbst erwähnt, dass dieses Phänomen unter Wissenschaftlern als (technologische) Singularität bekannt ist^[26], er selbst bevorzuge jedoch „Transzendenz“. Der Begriff – über das Menschliche hinaus – legt nahe, dass dem Film eine stark anthropozentrische Philosophie zugrunde liegt. Dieser Eindruck wird auch durch das zu Beginn eingesetzte Voice-Over von Max, einem Freund und späteren Gegenspieler Wills, verstärkt: „Vielleicht war es unvermeidlich. Eine unausweichliche Kollision zwischen Menschheit und Technologie.“ So unterstützt *Transcendence* zumindest implizit eine binäre Gegenüberstellung zwischen humanen und posthumanen Entitäten, während die Figur Will Caster und der Supercomputer, der entsteht, nachdem er mit dem Gehirn des sterbenden Will gefüttert und an das Internet angeschlossen wurde, genau gegen diese radikale Trennung kämpft. *Transcendence* wirkt insgesamt unentschieden, wie der Möglichkeit einer technologischen Singularität zu begegnen ist. Während zu Beginn die Sympathien der Zuschauer in Casters Richtung gelenkt werden, wird der Supercomputer, in dem Wills Geist fortlebt, schnell dämonisiert: Max und eine Gruppe von Aussteigern kämpfen gegen das Imperium, das Will Caster 2.0 aufbaut. In der Sympathie für Caster folgt der Zuschauer seiner Frau Evelyn, die zu Beginn an seiner Seite steht und sein Gehirn ‚hochlädt‘, im Laufe des Films aber immer mehr zu zweifeln beginnt, ob sie und ihr zum Supercomputer gewordener Mann das ‚Richtige‘ tun. Zwar entwickelt der Supercomputer Technologien, die Menschen heilen können, allerdings stattet er sie auch mit übermenschlicher Kraft aus. Caster wird so zur Kippfigur, die zwar großes heroisches Potential aufweist, aber immer wieder als Bösewicht inszeniert wird. Die Gruppe um Max nimmt vor allem die Nanobots, die aus dem Boden steigen, als Gefahr wahr, mit der, so die Annahme, Caster die Welt unter seine Kontrolle bringen und zerstören will. In einem Kampf um die Hoheit über die Erde lassen sie das Internet aussetzen, um Caster so zu vernichten. In diesem finalen Kampf ist Caster nicht Angreifer, sondern Angegriffener, der nicht zurückschießt, obwohl er technisch dazu sicherlich in der Lage wäre. Stattdessen lässt er sich von Evelyn, die kurzzeitig die Seiten gewechselt hat, mit dem Virus infizieren, den Max ihr eingepflanzt hat. So wird Will zerstört und stirbt mit einer letzten Träne, die seinen und Evelyns Garten bewässert und wieder erblühen lässt. Das läutet den finalen Handlungsbogen ein, der als *redemptive arc* für Will Caster gelesen werden kann. Es stellt sich heraus, dass die Nanobots nicht das Ziel hatten, zu zerstören, sondern die gesamte Welt von Umweltzerstörung zu heilen, so wie es sich Will und Evelyn immer erträumt hatten. Stattdessen endet der Film, wie er begonnen hat: Mit Bildern einer postapokalyptischen Stadt und dem Rückschritt in ein prätechnologisches Zeitalter, in dem eine Computertastatur nur noch als Türstopper dient. *Transcendence* lässt offen, wie das zu bewerten ist – eigentlich war Will Caster schon zum Bösewicht geworden, aber die Visualisierung des weltheilenden Potentials seiner Nanobots sowie die retroperspektive Reevaluierung durch Max, der erkennt, dass Will Caster alles nur aus Liebe zu Evelyn Grund getan hat (also aus der menschlichsten Motivation heraus überhaupt), stellen Caster schlussendlich doch wieder als Held dar. Auch wenn *Transcendence* insgesamt in seiner unterschweligen Haltung dem Posthumanen gegenüber inkonsequent und wechselhaft bleibt, wirft der Film doch die zentrale Frage auf: Ist eine Welt, in der Krankheit und Umweltzerstörung keinen Platz mehr haben, eine erstrebenswerte Utopie, wenn das heißt, dass die Menschen ein Stück ihres Menschseins aufgeben müssen? Oder ist die menschliche Kontrolle über den Planeten so zentral, dass dieses Szenario eher als Dystopie zu verstehen ist, deren Vermeidung wegen man einen Rückschritt von aller Technik in Kauf nimmt, auch wenn diese post-apokalyptische Ausmaße annimmt? Diese Frage beantwortet der Film in seiner Widersprüchlichkeit zwar nicht zu Gunsten des posthumanen

Supercomputers Will Caster, jedoch deheroisiert er dessen *agency* hin zu einem post-anthropozentristischen Zeitalter auch nicht endgültig.

5. Medialität

Auf formaler Ebene steht das Medium Film der Herausforderung gegenüber, posthumane Entitäten, die das Konzept einer Einheit aus Körper und Geist sprengen, trotzdem bildlich darzustellen. Die Fallbeispiele stellen sich dieser Herausforderung auf unterschiedliche Art, wie im Folgenden kurz skizziert werden soll.

Blade Runner schafft durch die auch visuelle ästhetische Nähe zum Genre des *Gothic* die Möglichkeit einer Genealogie posthumaner Helden, die ihren Anfang in der englischen Romantik nimmt. *Matrix* zeigt nicht nur Datenströme auf Bildschirmen, sondern visualisiert auch die Konstruktion der Matrix, in der die Menschen gefangen sind: So friert etwa direkt in der Eröffnungsszene das Bild ein, als Trinity im Kampf gegen die Agenten in der Luft schwebt, und erlaubt dem Zuschauer, die Szene aus jeder Perspektive zu betrachten. Diese Filmtechnik wird immer öfter aufgegriffen, je besser Neo lernt, seine Kräfte zu kanalisieren und so die ‚Wirklichkeit‘ zu verändern. Der Film stellt sich erfolgreich der für audiovisuelle Medien spezifischen Herausforderung, eine unsichtbare Bedrohung durch künstliche Intelligenz darzustellen.

Transcendence, *Limitless* und *Her* haben nicht nur gemein, dass sie alle posthumane Figuren mit heroischem Potential entwerfen, sondern auch eine jeweils eigene Ästhetik besitzen. *Her* vermischt ein an Siebziger-Jahre-Nostalgie erinnerndes Interior Design mit futuristischer Technik, und der gesamte Film wird von sanften Pastell-Tönen dominiert, die eine harmonische Wirkung erzeugen. Auch visuell steht die Integration von Mensch und Technik im Vordergrund. *Transcendence* wirkt im Gegensatz dazu klinisch und geordnet, Flure und Korridore beherrschen die Stadt, die Will Caster baut, sie ordnen das bisher Dagewesene neu, wirken dominant und unendlich, was die von Max' Gruppe propagierte Angst vor einer neuen Weltordnung durch den Supercomputer visuell unterstützt. *Limitless* wiederum nutzt Übersättigung von Farben, schnelle Schnitte, hohe Tiefenschärfe und großflächigen Einsatz von *fish-eye*-Objektiven, um die übermenschliche Wahrnehmungsfähigkeit von Eddie Morra auf den Bildschirm zu bringen. So knüpfen alle Filme auch auf der formalen Ebene an den in *Matrix* erstmals prominent angetretenen Versuch an, das Nicht-Menschliche, die Datenströme und unsichtbaren Vorgänge in Computern und verbesserten Gehirnen sichtbar zu machen und für das Medium Film zu visualisieren.

6. Einzelnachweise

1. Vgl. Ryan, Marie-Laure / Thon, Jan-Noël (Hg.): *Storyworlds Across Media: Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln 2014: University of Nebraska Press.
2. Vgl. Herbrechter, Stefan: *Posthumanismus. Eine kritische Einführung*. Darmstadt 2009: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
3. Vgl. z. B. Haraway, Donna: „A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s“. In: *Australian Feminist Studies* 2.4 (1987), 1-42; Latour, Bruno: *We Have Never Been Modern*. Cambridge, Mass. 1999: Harvard University Press; Hayles, N.

Katherine: How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. Chicago 1999: Chicago University Press; Braidotti, Rosie: The Posthuman. Cambridge 2013: Polity Press.

4. Vgl. Philbeck, Thomas D.: „Onscreen Ontology: Stages in the Posthuman Paradigm Shift“. In: Hauskeller, Michael / Carbonell, Curtis D. / Philbeck, Thomas D. (Hg.): The Palgrave Handbook of Posthumanism in Television and Film. Basingstoke 2015: Palgrave, 391-400.
5. Deleuze, Gilles / Guattari, Felix: Anti-Oedipus. Capitalism & Schizophrenia. Übers. Von Hurley, Robert / Mark, Seem / Lane, Helen R. Minneapolis 2003 [1983, frz. Original 1972]: University of Minnesota Press, 294 ff.
6. Vgl. LaGrandeur, Kevin: Androids and Intelligent Networks in Early Modern Literature and Culture. Artificial Slaves. New York / London 2012: Routledge, 19-21.
7. Früchtel, Josef: Das unverschämte Ich: eine Heldengeschichte der Moderne. Frankfurt a. M. 2004: Suhrkamp; sowie Philbeck: „Onscreen Ontology“, 2015, 391-400.
8. Dick, Phillip K.: Do Androids Dream of Electric Sheep. New York 1968: Doubleday.
9. Broglio, Ron: „Romantic“. In: Bruce Clarke/Manuela Rossino (Hg.): The Cambridge Companion to Literature and the Posthuman. Cambridge 2016, Cambridge University Press, 29-40, hier 34
10. Lewis, Matthew Gregory: The Monk. Richmond 2013 [1796]: Valoncourt.
11. Hoffmann, E. T. A.: Der Sandmann. Berlin 2003 [1816]: Suhrkamp.
12. Shelley, Mary: Frankenstein, or The Modern Prometheus. Oxford 2008 [1818]: Oxford University Press.
13. Cameron, James (Regie): The Terminator. USA, 1985.
14. Cameron, James (Regie): The Terminator 2: Judgement Day. USA, 1991.
15. Byers, Thomas B.: „Terminating the Postmodern: Masculinity and Pomophobia“. In: Modern Fiction Studies 41.1 (1995), 35-73.
16. Scott, Ridley (Regie): Blade Runner. USA, 1982.
17. Vgl. Dick: Do Androids Dream of Electric Sheep, 1968.
18. Wachowski, Lana / Wachowski, Lilly (Regie): Matrix. USA, 1999.
19. Whedon, Joss: Buffy the Vampire Slayer. USA, 1997–2003.
20. Hardwicke, Catherine / Weitz, Chris / Slade, David / Condon, Bill (Regie): The Twilight Saga. USA, 2008–2012.
21. „The Victory of the Daleks.“ Doctor Who. BBC One, 17 Apr. 2010.
22. Moore, Ronald D.: Battlestar Galactica. USA, 2004–2009.
23. Burger, Neil (Regie): Limitless. USA, 2011.
24. Jonze, Spike (Regie): Her. USA, 2013.
25. Pfister, Wally (Regie): Transcendence. USA, 2014.
26. Vgl. z. B. Vinge, Vernor: „The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era“. In: Vision-21. Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace. NASA Publication CP-10129, 1993, 11-22; sowie Kurzweil, Ray: The Singularity is Near. New York 2005: Penguin Group.

7. Ausgewählte Literatur

Broglio, Ron: „Romantic“. In: Bruce Clarke/Manuela Rossino (Hg.): The Cambridge Companion to Literature and the Posthuman. Cambridge 2016, Cambridge University Press, 29-40.

Braidotti, Rosie: The Posthuman. Cambridge 2013: Polity Press.

Früchtl, Josef: Das unverschämte Ich: eine Heldengeschichte der Moderne. Frankfurt a. M. 2004: Suhrkamp.

Haraway, Donna: „A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s“. In: Australian Feminist Studies 2.4 (1987), 1-42.

Hayles, N. Katherine: How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. Chicago 1999: Chicago University Press.

Herbrechter, Stefan: Posthumanismus. Eine kritische Einführung. Darmstadt 2009: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Kurzweil, Ray: The Singularity is Near. New York 2005: Penguin.

LaGrandeur, Kevin: Androids and Intelligent Networks in Early Modern Literature and Culture. Artificial Slaves. New York / London 2012: Routledge.

Latour, Bruno: We Have Never Been Modern. Cambridge, Mass. 1999: Harvard University Press.

Philbeck, Thomas D.: „Onscreen Ontology: Stages in the Posthuman Paradigm Shift“. In: Hauskeller, Michael / Carbonell, Curtis D. / Philbeck, Thomas D. (Hg.): The Palgrave Handbook of Posthumanism in Television and Film. Basingstoke 2015: Palgrave, 391-400.

Vinge, Vernor: „The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era“. In: Vision-21. Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace. NASA Publication CP-10129, 1993, 11-22.

8. Abbildungsnachweise

Teaserbild: Google Inc.: „Knight“. Computergeneriertes Bild, basierend auf einem von Google Research entwickelten, künstlichen Neuronalen Netzwerk. Zu den Hintergründen siehe <https://research.googleblog.com/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>
Quelle: [Google Inceptionism Gallery](#) (Zugriff am 01.02.2018)
Lizenz: [Creative Commons BY 4.0](#)

Zitierweise

Falkenhayner, Nicole / Fest, Kerstin / Hardt, Maria-Xenia: „Posthumane Helden“. In: Compendium heroicum. Hg. von Ronald G. Asch, Achim Aurnhammer, Georg Feitscher und Anna Schreurs-Morét, publiziert vom Sonderforschungsbereich 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ der Universität Freiburg, Freiburg 05.02.2018. DOI: 10.6094/heroicum/posthumane-helden

Metadaten

DOI	10.6094/heroicum/posthumane-helden
Schlagworte (DNB/GND)	Held , Posthumanismus , Künstliche Intelligenz , Künstlicher Mensch , Anthropozentrismus , Enhancement <Medizinische Ethik> , Science-Fiction , Superheld , Pop-Kultur
Karlsruher Virtueller Katalog (KVK)	Held , Posthumanismus , Künstliche Intelligenz , Künstlicher Mensch , Anthropozentrismus , Enhancement <Medizinische Ethik> , Science-Fiction , Superheld , Pop-Kultur
Lizenz	Creative Commons BY-ND 4.0
Rubrik	Medialität Heldentypen
Index	<p>Autor(en): Nicole Falkenhayner, Kerstin Fest und Maria-Xenia Hardt</p> <p>Personen: Deleuze, Gilles, Guattari, Félix, Derrida, Jacques, Yen Shih (Figur), Hoffmann, E. T. A., Früchtl, Josef, Goethe, Johann Wolfgang, Frankenstein's Monster (Figur), Frankenstein, Viktor (Figur), Olimpia (Figur), Dick, Philip Kindred, Lewis, Matthew Gregory, Terminator (Figur), Spiderman (Figur), Iron Man (Figur), Nietzsche, Friedrich Wilhelm, Sandmann (Figur), Talos (Figur), Übermensch (Nietzsche), Hephaistos (Figur), Golem (Figur), Batty, Roy (Figur), Jesus Christus, Byron, Lord (George Gordon Byron), The Monk (Figur), Plutarch, Milton, John, Prometheus (Figur), Blake, William, Neo (Figur in „Matrix“), Buffy the Vampire Slayer (Figur), Doctor Bracewell (Figur), Morra, Eddie (Figur), Samantha (Figur in „Her“), Caster, Will (Figur), Achilleus (Figur)</p> <p>Räume: USA, Hollywood, Großbritannien, Deutschland, China, Sowjetunion, Weltraum</p> <p>Epoche: 21. Jahrhundert, 20. Jahrhundert, Romantik</p>

Compendium heroicum

Das Online-Lexikon des Sonderforschungsbereichs 948
„Helden – Heroisierungen – Heroismen“
an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

In Kooperation mit dem Open Encyclopedia System
der Freien Universität Berlin
www.open-encyclopedia-system.org

Gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft

Kontakt

Sonderforschungsbereich 948
„Helden – Heroisierungen – Heroismen“
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
Hebelstraße 25
D-79104 Freiburg im Breisgau

www.compendium-heroicum.de
redaktion@compendium-heroicum.de