

# Inhaltsverzeichnis

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 Einleitung: Welche Bedeutung haben mehr-als-menschliche Gaia-Ästhetiken für die Medienwissenschaft? . . . . .</b> | <b>1</b>  |
| <b>2 Gaia und mehr-als-menschliche Verschränkungen in medialen Akteur-Netzwerken . . . . .</b>                         | <b>15</b> |
| 2.1 Gaia als ästhetische Figuration der Erde.<br>Eine Ideengeschichte der Gaia-Theorie . . . . .                       | 16        |
| 2.1.1 James Lovelocks und Lynn Margulis' Gaia-Theorie:<br>Lebendiger Organismus und holistisches Erdsystem . . . . .   | 17        |
| 2.1.2 Bruno Latours Gaia-Theorie: Unbestimmte, situierte<br>Territorien und Welten im Pluriversum . . . . .            | 29        |
| 2.1.3 Isabelle Stengers' Gaia-Theorie: Kitzlige<br>Assemblage und unverfügbarer Eindringling . . . . .                 | 43        |
| 2.2 Die fehlende Stimme des Nicht-Menschlichen<br>in Latours Gaia-Theorie . . . . .                                    | 49        |
| 2.3 „More-than-humans“ – Der Neue Materialismus<br>zwischen Posthumanismus und Kompostierung . . . . .                 | 55        |
| 2.4 Gaia-Ästhetiken und -Geschichten . . . . .   | 59        |
| 2.5 Filmische Praktiken der Kompostierung und<br>die ethischen Ästhetiken des Chthuluzäns . . . . .                    | 68        |
| <b>3 Gaias Eindringen in filmische Imaginationen der Apokalypse . . . . .</b>  | <b>81</b> |
| 3.1 Post/Apokalyptische Spielfilme und die Ästhetik<br>des Erhabenen . . . . .   | 84        |
| 3.2 Ecocinema, Öko-Ästhetiken und Gaia-Ästhetiken . . . . .  | 93        |
| 3.3 „It's a supernatural world“. <i>I Am Legend</i> (1954)<br>und die frühen Filmadaptionen . . . . .                  | 101       |
| 3.3.1 Science-Fiction und die bakteriellen Ökologien<br>des Kriegs . . . . .   | 101       |
| 3.3.2 Die filmische Postapokalypse . . . . .   | 108       |

|                                     |   |     |
|-------------------------------------|---|-----|
| 3.3.3                               | Robert Neville, der letzte Mensch . . . . .   | 112 |
| 3.3.4                               | Die Infizierten: Vampire, Zombies und<br>Grenzgänger_innen . . . . .                              | 121 |
| 3.4                                 | „Upside down civilisation“. <i>Planet of the Apes</i> (1963)<br>und die frühe Filmreihe . . . . . | 129 |
| 3.4.1                               | „Where on earth are we going to land?“.<br>Raumzeitliches Reisen . . . . .                        | 130 |
| 3.4.2                               | Mérou, Taylor und Caesar: Propheten der Revolution . . .  | 141 |
| 3.4.3                               | Ko-Evolutionen und die Hybridisierung<br>von Spezies und <i>race</i> . . . . .                    | 148 |
| <b>4</b>                            | <b>Die technowissenschaftliche Hervorbringung</b>   |     |
|                                     | <b>mehr-als-menschlicher Gaia-Ästhetiken</b> . . . . .  | 165 |
| 4.1                                 | Szenenanalyse aus <i>Rise of the Planet of the Apes</i> (2011) . . . . .                          | 165 |
| 4.2                                 | Mehr-als-menschliche Filmtechnologien. Mediale<br>Blicke und Performance Capturing . . . . .      | 170 |
| 4.3                                 | Figürliche Kompostierungen des menschlichen<br>Exzptionalismus . . . . .                          | 183 |
| 4.3.1                               | <i>Race</i> und Spezies jenseits der menschlichen<br>Stellvertretung . . . . .                    | 183 |
| 4.3.2                               | Mehr-als-menschliche Perspektiven<br>auf die post/apokalyptische Welt . . . . .                   | 193 |
| 4.3.3                               | Sprache, Kommunikation und Empfindung<br>als Indizien der Menschlichkeit . . . . .                | 198 |
| 4.3.4                               | Anthropomorphisierung und die Unverfügbarkeit<br>anders-als-menschlicher Ästhetiken . . . . .     | 207 |
| 4.4                                 | Wenn monströse Cyborg-Figuren den Blick erwidern . . . . .  | 212 |
| 4.5                                 | Viren-Netzwerke. Über die Grenzen der Repräsentierbarkeit . . . . .                               | 224 |
| 4.6                                 | Szenenanalyse aus <i>I Am Legend</i> (2007) . . . . .   | 238 |
| 4.7                                 | Welten in der Post/Apokalypse . . . . .   | 240 |
| 4.8                                 | Non-lineare Narration im Techno-Cinema . . . . .  | 252 |
| 4.9                                 | Hollywood im Technokapitalismus. Komplizenschaft und<br>Kritikfähigkeit . . . . .                 | 265 |
| 4.10                                | Thesenliste der filmischen Gaia-Ästhetiken . . . . .  | 283 |
| <b>5</b>                            | <b>Fazit: SF im Rahmen technokapitalistischer Reproduktion</b> . . . . .                          | 285 |
| 5.1                                 | Kurzfassung . . . . .   | 285 |
| 5.2                                 | Ausblick: SF im Rahmen technokapitalistischer<br>Reproduktion . . . . .                           | 292 |
| <b>Anhang</b> . . . . .             |   | 301 |
| <b>Quellenverzeichnis</b> . . . . . |   | 303 |