

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung: Welche Bedeutung haben mehr-als-menschliche Gaia-Ästhetiken für die Medienwissenschaft?	1
2	Gaia und mehr-als-menschliche Verschränkungen in medialen Akteur-Netzwerken	15
2.1	Gaia als ästhetische Figuration der Erde. Eine Ideengeschichte der Gaia-Theorie	16
2.1.1	James Lovelocks und Lynn Margulis' Gaia-Theorie: Lebendiger Organismus und holistisches Erdsystem	17
2.1.2	Bruno Latours Gaia-Theorie: Unbestimmte, situierte Territorien und Welten im Pluriversum	29
2.1.3	Isabelle Stengers' Gaia-Theorie: Kitzlige Assemblage und unverfügbarer Eindringling	43
2.2	Die fehlende Stimme des Nicht-Menschlichen in Latours Gaia-Theorie.	49
2.3	„More-than-humans“ – Der Neue Materialismus zwischen Posthumanismus und Kompostierung	55
2.4	Gaia-Ästhetiken und -Geschichten	59
2.5	Filmische Praktiken der Kompostierung und die ethischen Ästhetiken des Chthuluzäns.	68
3	Gaias Eindringen in filmische Imaginationen der Apokalypse.	81
3.1	Post/Apokalyptische Spielfilme und die Ästhetik 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) und die frühen Filmadaptionen	101
3.3.1	Science-Fiction und die bakteriellen Ökologien 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 Grenzgänger_innen	121
3.4	„Upside down civilisation“. <i>Planet of the Apes</i> (1963) und die frühe Filmreihe	129
3.4.1	„Where on earth are we going to land?“. Raumzeitliches Reisen.	130
3.4.2	Mérou, Taylor und Caesar: Propheten der Revolution	141
3.4.3	Ko-Evolutionen und die Hybridisierung von Spezies und <i>race</i>	148
4	Die technowissenschaftliche Hervorbringung mehr-als-menschlicher Gaia-Ästhetiken.	165
4.1	Szenenanalyse aus <i>Rise of the Planet of the Apes</i> (2011)	165
4.2	Mehr-als-menschliche Filmtechnologien. Mediale Blicke und Performance Capturing	170
4.3	Figürliche Kompostierungen des menschlichen Exzeptionalismus.	183
4.3.1	<i>Race</i> und Spezies jenseits der menschlichen Stellvertretung	183
4.3.2	Mehr-als-menschliche Perspektiven auf die post/apokalyptische Welt	193
4.3.3	Sprache, Kommunikation und Empfindung als Indizien der Menschlichkeit.	198
4.3.4	Anthropomorphisierung und die Unverfügbarkeit 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 Kritikfähigkeit	265
4.10	Thesenliste der filmischen Gaia-Ästhetiken	283
5	Fazit: SF im Rahmen technokapitalistischer Reproduktion.	285
5.1	Kurzfassung	285
5.2	Ausblick: SF im Rahmen technokapitalistischer Reproduktion	292
	Anhang.	301
	Quellenverzeichnis	303