



# Biopolitik, Hybridität und Fremdartigkeit im US- amerikanischen Superheldenfilm

Chris Boge

## Einleitung

Epen, die von Interessenskonflikten zwischen Halbgöttern, Menschen und Monstern erzählen, zu deren Lösung es der Figur des oft mit übernatürlichen Kräften begabten Helden bedarf, der sich selbstlos für das Allgemeinwohl seiner Lebensgemeinschaft opfert, sind langer Bestandteil der Menschheitsgeschichte. Gemäß der technischen Gegebenheiten der jeweiligen Epoche wurden sie auf unterschiedliche Weise in verschiedensten Medien verbreitet: von heldenhaften Taten in oral tradierten *creation stories*, etwa in Afrika und Australien, deren Plotstrukturen 60.000 Jahre oder mehr alt sein dürften, über die Gilgamesch-Tontafeln im Zweistromland, von denen die ältesten auf die Mitte des zweiten Jahrtausends vor Christi datiert werden, und Homers klassische Dichtung (irgendwann zwischen dem 9. und 7. Jhdt. v. Chr. entstanden), über die römisch-christliche Tradition bis hin zum 20. Jahrhundert, das den Beginn des *Golden Age of Comic Books* 1938 mit dem Erscheinen des ersten *Superman Comics* feierte und entsprechende TV-

und Kinofilme (ab den 1950ern) und schließlich Computerspiele sah (1979 auf *Atari*; mit narrativer Handlung erstmalig 1994 in *The Death and Return of Superman*). Die Funktionen, die solche Heldenerzählungen für die Psyche des Menschen zu haben scheinen, überdauern Regierungszeiten und politische Strukturen und sind interdisziplinärer Forschungsgegenstand: Sozio-Psychologen (Rosenberg 2008), Philosophen (Morris/Morris 2005), Religionswissenschaftler (Oropeza 2005), Literatur- und Kulturwissenschaftler und Mythologen (MacEwen 2006; LoCicero 2008), aber auch Therapeuten (Rubin 2007) setzen sich mit dem Phänomen des (*Super*)Helden auseinander.

Insofern lässt sich auch die starke Zunahme an Superhelden-Comicverfilmungen aus Hollywood in der ersten Dekade des 21. Jahrhunderts, beginnend mit *X-Men* (2000) und fortgeführt in das nächste Jahrzehnt mit *Ghost Rider: Spirit of Vengeance*, *X-Men: First Class* (beide 2011) und Marvels *The Avengers* (2012) nicht allein auf die gesteigerten technischen Möglichkeiten zunehmend perfektionierter Illusionsbildung durch digitale Animation in Kombination mit wiederbelebter 3-D-Technik im Medium Film reduzieren. Vielmehr hilft die strukturelle Perfektion solcher Inszenierungen, den Zuschauer unmerklich ideologisch zu vereinnahmen: Für die Dauer der Vorstellung findet eine vollständige Immersion statt, in der Realität und Virtualität verschwimmen, die aber als banal abgetan werden kann, sobald die Lichter wieder angehen. Es ist halt bloß perfektes Popcorn-Kino, das keine ernsthaften Inhalte transportiert; ein schöner Zeitvertreib mit viel Effekt-Hascherei und Krawumms. Oder? In einer bislang nicht dagewesenen Dimension erreichen diese Neuauflagen des ewigwährenden Heldenepos (Campbell 1973) Zielgruppen, die sich von spezialisierten *Freaks* auf lokalen Comicbuchbörsen deutlich unterscheiden. Superhelden-Epen haben eine Massenkompabilität erreicht, die global derzeit ihresgleichen sucht; Marvels *The Avengers* brach am Eröffnungswochende nicht nur in den USA, sondern auch in Mexiko, Hong Kong, Neuseeland und den Vereinigten Arabischen Emiraten sämtliche Rekorde (siehe Daily Edge Artikel).

Aber welche Werte werden hier konsumfreundlich aufbereitet und kommuniziert? Im Folgenden soll exemplarisch die Darstellung der Aspekte von Selbst- und Fremdheit, Außen- und Biopolitik im neuesten US-amerikanischen Superheldenfilm (2000-2012) eingehender untersucht werden. Dabei gerät zwangsläufig die intrikate Verzahnung verschiedener Handlungs- und Untersuchungsebenen – die des Subjekts und dessen ethische Entscheidungen im Sinne des griechischen Wortes *ethos* (Williams 1985) und die des intersubjektiv-politischen, auch im Sinne von *Kosmo-Politik* (Appiah 2006) – in den Fokus der Betrachtung. Bezogen auf die mediale Darstellung biopolitischer Aspekte wie *genetic engineering* und die Disziplinierung von Körpern im Sinne Michel Foucaults (Foucault 1994) stellt sich hier etwa die Frage, ob in den Superheldenfilmen nationalistisch-ideologische Propaganda betrieben und kulturelle Konfrontation im Sinne von Huntingtons *Clash of Cultures* inszeniert wird oder aber eine ernsthafte Auseinandersetzung mit Fragestellungen stattfindet, die aufgrund jüngster und möglicherweise zukünftiger Entwicklungen in den *life sciences* zunehmend brisanter werden und ihrerseits Folgefragen aufwerfen, die das *global village* interkulturell gemeinsam lösen muss.

## Das Fremde als Hybrid-Monströses

Im klassischen Heldenepos ist das Hybride ein Monströses, das sich psychoanalytisch als Externalisierung unerwünschter Aspekte des Eigenen deuten lässt und damit einen gewissen Ekel vor ungewollten Erscheinungsformen des Selbst, das metonymisch für eine Gesellschaftsform stehen kann, signifiziert. Das Monster ist nicht nur – meist riesengroß – disproportional, sondern auch ein Unreines, Zusammengesetztes, das arten- und speziesübergreifend die Baupläne von *Mutter Natur* außer Kraft zu setzen und damit zu verhöhnen und vorzuführen scheint. Oft löst es zudem die Grenzen von Physik und Metaphysik auf, ist ein Welten- und Gestaltwandler. Fragen nach der Grenzziehung von Natur und Kultur werden hier ebenso laut, wie die nach der Arbitrarität von Speziesgrenzen (Boge 2009). Deutlich wird dies

am Beispiel der Filme *Hellboy* (2004) und *Hellboy II: The Golden Army* (2008), deren Titel-Superheld zugleich der Sohn Luzifers ist. Rot und körperlich asymmetrisch aufgrund eines Arms, der in eine anorganisch anmutende, klobige Steinhand mündet, ist Hellboy zugleich disziplinarisch gestählt wie ein Bodybuilder. Jedoch hat er auch bocksartige Hörner, die er sich mit einer Schleifmaschine bis auf die Stümpfe abfeilt, um möglichst menschlich zu wirken. Aufgrund seines perfekten *American English*, der lakonischen *working-class mentality*, seiner Liebe für *candy bars* und Fernsehshows und nicht zuletzt aufgrund der Figur des menschlichen Ziehvaters und Status-Trägers Professor Broom, akzeptieren wir Hellboy als einen der „Unsrigen“ und wollen glauben, dass gesellschaftliche Disziplinarmaßnahmen die Oberhand im Sinne von *nurture* über *nature* gewinnen und behalten.

Was aber unterscheidet das gute Hybrid-Monster vom bösen, das uns und unsere Gesellschaftsform bedroht? Visuelle Aspekte scheiden als Ordnungskategorien offenbar aus. Stattdessen ist es zum einen die typische Selbstinszenierung des Fremden als Held: Das Gute ist selbstlos. Hellboy spielt hier ironisch mit den Konventionen des *lonely hero type*. Das Einzelglied stellt sich in den Dienst des organischen Gesamtverbandes, im Sinne von „Zeig mir, für wen du dich opferst, und ich sage dir, zu welcher biologisch-sozialen Gruppe du gehörst“. Es ist zum anderen aber auch die christliche Rhetorik der Superhelden-Filme; das Gemeinwohl, das gepriesen wird, ist nicht nur aufgrund der Symbolik (siehe die Farbgebung der Kostüme von Spider-Man oder Superman und nicht zuletzt Captain America) ein patriotisches; es sind auch spezifisch westliche Werte, die vor dem Hintergrund dünn skizzierter globaler *settings* gegen meist außerirdische Übermächte verteidigt werden sollen. Als Hellboy von einem bösen russischen Schwarzmagier zur Öffnung eines Dimensionsportals gezwungen wird – als Schlüssel dient seine anorganische Hand: eine Extension unserer gefühlten Ambivalenz dieser Figur gegenüber, die offenbar auch uns bedrohlich sein kann – durch das die Erde von amorphen Krakenarmen aus dem Weltall verschlungen zu werden droht (ein beliebtes Motiv in diesen Filmen, siehe z. B. *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*), wirft ihm sein Partner ein Kreuz zu, das sich

in Hellboys Hand einbrennt: "You have a choice. Your father gave you that". Das Mantra der Willensfreiheit zieht sich durch alle Superhelden-Filme und scheint auch keine Opposition im biologischen Determinismus mehr zu finden: Physikalische Grenzen (Naturgesetze) werden aufgehoben durch Superkräfte, die durch *genetic engineering* (dazu unten mehr) produziert werden können. Es scheint die paradoxe Natur des neuen (Über-)Menschentypus zu sein, seine Natur dahingehend zu ändern, dass er zur grenzenlosen Ausübung der Willensfreiheit genetisch gezwungen wird.

Immerhin lernt der Zuschauer in Filmen wie *Hellboy* zu unterscheiden zwischen fremdartiger, optisch abstoßender Hybridität, die machtpolitisch zu den eigenen Gunsten eingesetzt werden kann – Hellboy arbeitet für eine CIA-artige Organisation zur Bekämpfung anderer Monster und okkulten Phänomene, dem *Bureau of Paranormal Research and Defense* – und einer biosozialen Hybridität, die das depersonalisierte Andere signifiziert: das in der Regel blubbernde, schleimige, nicht-menschlich sozialisierte – d. h. nicht oder nur gebrochen Englisch sprechende – Monster. Dies sind die visualisiert-anthropomorphisierten Korrelate von Kristevas *theory of abjection*, laut der wir diejenigen Aspekte und Auswürfe unseres Selbst abtrennen, stigmatisieren und abgrenzen, die uns unliebsam sind: Sie entsprechen biopolitisch der Rhetorik europäischer Kolonisatoren, die andere Völker, in deren Länder sie eindringen, um sich deren Lebensraum anzueignen, als aggressives Ungeziefer konstruierten; als nicht nur lediglich lebensunwerte, sondern auch verunreinigende und dem zivilisatorischen Progress gefährlich werdende Lebensformen (Howe 2002; Grenville 2007). Insofern ist in den Superheldenfilmen letztlich alles beruhigend dichotomisch für die Stereotypen begehrenden ZuschauerInnen: Das absolut Böse ist amorph und kommt in der Regel politisch korrekt aus dem Weltall, um die *global community* zu bedrohen, der nur noch eine Handvoll Weltpolizei spielender amerikanischer Superhelden helfen kann. Das Verallgemeinerungspotenzial der Rhetorik und Bildsprache, ihre transnationale Übertragbarkeit, wird nicht nur fraglich; sie entblößt und

dekonstruiert sich bei näherem Hinsehen als westliches und spezifischer: US-amerikanisch-nationalistisches Konstrukt.

## Weltmacht zwischen Ohn- und Allmachtsphantasien: *Super soldiers* im globalen Einsatz

Während die Hellboy-Filme zumindest die Überlappung sozio-kultureller und physischer Hybridität intelligent problematisieren, spielen andere Inszenierungen einem *colonizing of the mind* stärker in die Hände. Wenngleich alle Superhelden-Filme aus den Jahren nach 2000 bezüglich ihrer Vermittlung von ideologischer Rhetorik und Bildsprache ein gewisses Maß an Selbstreflexivität und teils Selbstironie aufweisen – manifestiert in ProtagonistInnen, die einen Rückzug aus dem öffentlichen in den privaten Raum erwägen, um einer dauerhaften machtpolitischen Instrumentalisierung zu entgehen – sind doch Gradierungen der Subtilität erkennbar. Strukturell zeigt sich in den meisten Filmen bei der Konstruktion des fremdartigen Feindes einerseits das Muster der post-9/11 Trauma-Bewältigung im Sinne eines *terror's coming home*: New York ist beliebtestes Angriffsziel von Invasoren; vermutlich soll der *Big Apple* metonymisch nicht nur die USA, sondern ebenfalls die *global community* symbolisieren – ein fragwürdiger Ansatz. Dieser Ohnmachtsinszenierung gegenüber steht die Allmachtsinszenierung der *superheroes* als *special agents* im Auftrag der Weltpolizei USA, die das Böse an der Machtübernahme in England (*Fantastic Four*), Schottland, Russland (*Hellboy*), Irland (*Hellboy II: The Golden Army*), Deutschland (*Captain America*), im Nahen Osten (*Iron Man*, *Ghost Rider: Spirit of Vengeance*) und in Asien (*Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*) hindern. Expliziter neo-imperialistisch als die Hellboy-Filme – bezeichnenderweise wird es aufgrund mangelnder Einnahmen an den Kinokassen voraussichtlich keinen *Hellboy III* geben – zeigen sich jüngste Kassenschlager wie *Captain America: The First Avenger* (2011) und Marvels *The Avengers* (2012). Hier treten Systeme der Körperdisziplinierung gegeneinander an, wobei nur der Feind – wie schon im ersten Hellboy-Teil: Nazi-Deutschland und darüber hinaus eine roboterhafte Armada an *aliens*, die die Erde zu

kolonisieren droht – als ideologisch manipulierte, depersonalisiert-amorphe Biomasse ohne individuelle Identitäten (abgesehen von den Führer-Figuren, die hybride Monster sind) konstruiert wird.

Interessant ist die jeweilige Inszenierung des Prekären der Situation: Durch interne Konflikte – im Selbst des Einzelhelden (Spider-Man, Batman etc.) sowie in der teils familären (z.B. *Fantastic Four*), teils die biologische Familie substituierenden Patchwork-Konstellation der Superhelden-Teams, deren Zerfall droht oder Zustandekommen im Vorfeld unwahrscheinlich ist (X-Men, The Avengers) – geraten die ZuschauerInnen angesichts der drohenden Katastrophe globalen Ausmaßes in ein konstruiertes ideologisches Abhängigkeitsverhältnis: Wie dankbar wir doch sein können, dass die Helden sich schließlich doch noch in den buchstäblich letzten Filmsekunden geschlossen zur Rettung der Welt herablassen und einander zu Hilfe eilen; wie gut, dass es diese Über-Weltpolizei gibt! Mithilfe dieser mit *superpowers* ausgestatteten amerikanischen Helden können so ehemalige feindliche *superpowers* wie die Sowjetunion – der böse Ostblock, der als Mär vom *evil genius* auch nach Ende des Kalten Kriegs noch genügend brillante tätowierte Physiker hat, die sich als Fremdkörper in die USA schleusen lassen, um das System zu infiltrieren, siehe *Iron Man 2* – symbolisch doch noch bezwungen werden. Interessant auch die Inszenierung Asiens in *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer* (2007) als exotischer *backdrop* für die Abwendung der globalen Katastrophe durch den außerirdischen Weltenverschlinger, der sich an thermaler Energie labt und andere Außerirdische für seine Dienste versklavt. Die ZuschauerInnen wissen nicht einmal, in welchem Land – vermutlich China – die Fantastischen Vier den Supergau abwenden. Außer Gekreische, Explosionen und schlussendlich der exotischen Hochzeit eines Heldenpaares, umgeben von lächelnden und schließlich vor Freude kreischenden und winkenden kleinen Asiatinnen, die offenbar auch dankbar für die Rettung ihrer Zivilisation sind, findet keinerlei Form interkultureller Kommunikation statt: Asiaten sind damit eine ebenso amorph-homogene Masse wie Außerirdische, vor der sich die heterogenen Heldengröppchen, alle mit individuellen Charakteren und Kräften versehen, im doppelten Wortsinn profilieren können.

Anders als die Fantastic Four, die ihre Superkräfte durch einen Strahlen-Unfall im Orbit erlangen und gelegentlich auch unter ihnen leiden, ist *Captain America*, der *super soldier*, Teil eines Experiments, das er bewusst eingeht und das aus einem mickrigen *loser* das Idealbild arischer Rassendoktrin formt, der gegen einen imaginären Ableger Hitlers okkulten Thule-Gesellschaft kämpft, die in den Besitz einer gefährlichen Energiequelle gelangt ist. Abgesehen von einem veränderten Metabolismus und einem unzerstörbaren Schild, ist Captain America primär Superathlet, der per Knopfdruck zum Übermenschen wird. Dr. Bruce Banner in *The Incredible Hulk* (2007) ist ebenfalls als *super soldier* im Dienste der US-Armee konzipiert, jedoch glaubt er ursprünglich, das Experiment, das schief geht und ihn fortan als mutierte *split personality* à la Jekyll and Hyde herumwandern lässt, diene rein wissenschaftlichen Zwecken. In *The Avengers* lässt Banner alias Hulk sich dann doch noch für die Rettung der Welt instrumentalisieren. Ein dritter militärisch erzeugter Supersoldat ist Wolverine (*X-Men*, *X-Men 2*, *X-Men 3: The Last Stand*, *X-Men Origins: Wolverine*), der zwar biologisch eine Art Wolfsmensch mit veränderter Genetik zu sein scheint, die ihn von Kindesbeinen an bei Wutausbrüchen knochenartige Klauen aus den Fingerknöcheln fahren lässt. Jedoch unterzieht auch er sich bewusst einem Militärexperiment, das diese Knochenklauen und sein gesamtes Skelett mit einer unzerstörbaren Metall-Legierung überzieht. Das Motiv hierfür sind zunächst Rachedgedanken, dann schließt sich Wolverine allerdings einer Mutantengruppe an, die lange Zeit verdeckt für das Gute kämpft: Das Fremdartig-hybride, das Monster, das Speziesgrenzen verschwimmen lässt, wird wiederholt als zähm- und instrumentalisierbare Bestie inszeniert.

In der verstärkten Wiederbelebung der elisabethanischen Rachetragödie im Kino der letzten Jahre (Yoshino 2009) spiegelt sich die Wahrnehmung der Fragilität von Rechtsprechung und Gesetzgebung in einer globalisierten Gesellschaft, in der Regierungen und überstaatliche Instrumentarien vielfach immobil und überfordert wirken, weshalb die Justiz Geflechten privater Vergeltung weicht. Die Superheldenfilme

spielen mit dieser privatisierten Politik in der Figur des Wächters, der ursprünglich Selbstjustiz übt, um dann schließlich als *vigilante* doch noch Gerechtigkeit zum Wohl aller auszuüben. Die Frage ist allerdings, wer die Wächter (vgl. *Watchmen* 2009) überwacht. Dabei verweisen Figuren wie Batman, der als dunkler Ritter bezeichnet wird (*Batman: The Dark Knight*, 2008; *Batman: The Dark Knight Rises*, 2012) auf die Kehrseite und Willkürlichkeit von Privatjustiz. So ist es beruhigend für die ZuschauerInnen, dass auch Batman inoffizielle Kooperationsabkommen mit der örtlichen Polizei von *Gotham City* schließt und eine Gruppe wie die Avengers (dt. Die Rächer / Vergelter), in deren Dienst sogar ein Halbgott steht, nur als Instrumentarien der fiktiven amerikanischen Geheimorganisation S.H.I.E.L.D. zusammengerufen werden um „Gerechtigkeit“ zu üben, damit alle Einzelhelden nach getaner Arbeit wieder ihren jeweiligen Privatinteressen nachgehen können.

## Geboren oder gezüchtet? Genetik und Biotechnologie im öffentlichen Diskurs in Europa und den USA

Generell lassen sich die US-amerikanischen Superhelden schematisch in folgende Kategorien einteilen: (1) Solche, die keine Superkräfte haben (z.B. Batman oder Iron Man), sondern eher außergewöhnliche Athleten sind und/oder sich mithilfe technischer Errungenschaften einen Wettbewerbsvorteil gegenüber den Mächten des Bösen verschaffen, und (2) solche, die Superkräfte besitzen. Letztere lassen sich wiederum unterscheiden in (3) solche, die zu Superhelden gemacht (z. B. Spider-Man oder Hulk), und (4) solchen, die bereits als Superhelden geboren wurden. Zudem gibt es noch Zwischenformen, wie die oben diskutierten Figuren Captain America oder Wolverine.

Interessant für den Kontext dieser Untersuchung sind diejenigen Figuren, die eine geänderte Körperpolitik durch genetische Veränderung repräsentieren, egal, ob diese neue DNA von Geburt an durch natürliche Mutationen vorhanden sein soll (etwa bei den X-Men) oder durch nachträgliche Manipulationen in Experimenten (z. B. *Hulk*) oder Unfälle (*Fantastic Four*) erwirkt wurde. Eine solche Körperpolitik wirft Fragen nach

der Übertragbarkeit und Gültigkeit „alter“ Rechte und Gesetze auf: Sind Menschenrechte auch Mutantenrechte? Ab wann ist ein Mensch kein Mensch mehr? Die Kriterienkataloge, den Menschen vom Rest der Evolution als gesonderte Spezies zu scheiden, erscheinen bei genauer Betrachtung seit eh und je arbiträr (Fernández-Armesto 2004) und die Superheldenfilme präsentieren den Sachverhalt durchaus in seiner Komplexität. Ich kann den Anderen aufgrund (a) sichtbarer physischer Merkmale ebenso kategorisieren und stigmatisieren wie aufgrund (b) seiner Fähigkeiten („Superkräfte“) oder (c) seiner Herkunft / Sozialisation. (b) kann (a) jedoch konterkarieren: *Shapeshifters* wie *Mystique*, die *blending in* praktizieren und alles und jeden perfekt imitieren können, lassen die wahre Natur des jeweils Fremden suspekt erscheinen. Das Gewohnte kann damit auch ein Fremdes werden: Wie kann ich wissen, dass mein Nachbar nicht in Wirklichkeit etwas ganz anderes ist, als er vorzugeben scheint? In diese Kategorie des am Selbst erlebten Rollenspiels fallen auch die *dual identities* (klassisch: Batman, Superman: Playboy oder Nerd am Tag, Retter der Welt des Nachts). Die Superheldenfilme laufen auf die These *doing over being* hinaus: Du bist, was du tust, oder: *Human is as human does*. Die guten Mutanten erscheinen auch moralisch als bessere Menschen und selbst Magnetos Motivation, die Erde vom Homo sapiens sapiens zu befreien, wird erklärbar, wenngleich nicht entschuldigt, durch seine Vita in der einmal mehr Nazideutschland das Paradigma des Unmenschlichen abgibt (er ist Jude, seine Eltern wurden im KZ ermordet; seitdem sinnt er auf Rache). Doch erscheint *doing over being* vor den Möglichkeiten von *genetic enhancement* zu kurz gegriffen: Wie sieht es aus mit biologischen Eingriffen, die das Verhalten, das Wesen des Einzelnen und damit langfristig Gesellschaftsstrukturen und unsere Wahrnehmung von ihnen verändern?

Inwieweit die Superheldenfilme als massenmediales Phänomen den Diskurs und die öffentliche Wahrnehmung von *genetic engineering* mitprägen, ist noch zu untersuchen; es ist aber davon auszugehen, dass der meinungsbildende Einfluss nicht zu unterschätzen ist, rennt die Symbolik (z. B. die des Hybridwesens) doch offene Türen in der generellen Semantik des biotechnologischen Diskurses ein und kann z. T. als

Illustration gängiger Stereotypen angesehen werden: "Biotechnological interference [...] represents a threat to 'natural' social orders and social justice, respectively (Hitler, Brave New World, living machines doing dirty jobs, subhumans and supermen)" (Wagner et al. 2002: 269).

Generell unterscheidet sich die öffentliche Wahrnehmung vom Einsatz von Biotechnologien im Bereich der Medizin, genetischer Testverfahren, genetisch modifizierten Gemüses und Essens und der Xenotransplantation (d. h. der Nutzung genetisch veränderter bzw. gezüchteter Tiere für Organtransplantationen in den menschlichen Körper) im transatlantischen Kontext. Auffällig bei großangelegten Studien in den USA und Europa 1996–97 war dabei insbesondere die europäische Abneigung gegenüber dem agrikulturellen Einsatz von Biotechnologien – der sich nicht etwa mit einer negativen Presse in Europa korrelieren läßt, sondern vermutlich historische Hintergründe hat, wie Gaskell et al. (2002: 360) spekulieren: "The new genetics touches upon deep-rooted beliefs about the boundaries between the natural and the unnatural and about the differences between 'good genetics' and 'bad genetics'. In this context, GM [genetically modified] crops and GM foods may be hard to classify. Are these 'natural' or 'unnatural', 'good genetics' (like medicines) or 'bad genetics' (like eugenics)? As a result of different histories and different assumptions about the boundaries of the natural, it may be that Europeans are less inclined than Americans to embrace food technology."

Die jüngste europäische Studie zur öffentlichen Wahrnehmung von Biotechnologien in Europa zeigt eine klare Binnendifferenzierung bezogen auf die Akzeptanz unterschiedlicher Biotechnologien. So verzeichnen die Autoren des *Eurobarometer 64.3* (Gaskell et al. 2005) allgemein zwar eine seit 2002 gestiegene Akzeptanz von Biotechnologien, die zuletzt 1991 ähnlich hoch war, während in den Jahren 1991–99 eine insgesamt stark ablehnende Haltung bei den Befragten vorherrschte. Jedoch denken EuropäerInnen immer noch negativ über gentechnisch veränderte Lebensmittel (*GM food*). Gentherapie wird zwar als Risiko für die Gesellschaft eingestuft, dies sei jedoch tragbar, da die Technologie als

nützlich und moralisch vertretbar gelte. Stammzellenforschung an menschlichen Embryonen ist für 59 % der Befragten akzeptabel, sofern sie strengen gesetzlichen Auflagen unterliegt; die größte positive Resonanz wurde in diesem Bereich in den Ländern Belgien, Schweden, Dänemark, den Niederlanden und Italien verzeichnet. EuropäerInnen scheinen bei der Entscheidungsfindung über die Forschung am Menschen – Embryonen werden von den Befragten als menschlich ab dem Zeitpunkt der Empfängnis betrachtet – insgesamt nach utilitaristischen Maximierungsprinzipien vorzugehen: Die in Aussicht gestellten Verbesserungen von Gesundheitsaspekten und die Ausmerzungen von Krankheiten wiegen stärker als moralische Einwände. Abgesehen vom traditionellen Bereich des *GM food* scheinen EuropäerInnen insgesamt ähnlich optimistisch gegenüber Biotechnologie eingestellt wie US-AmerikanerInnen.

Der These, Biotechnologie und *genetic engineering* würden unsere Art zu leben in den kommenden zwanzig Jahren entscheidend verbessern, stimmten jedoch nur 52 % zu. Bedeutsam sind hier auch die terminologischen Feinheiten: Der Begriff Biotechnologie wird in den Ländern Belgien, Dänemark, Deutschland, Finnland und Österreich deutlich gegenüber dem der Gentechnik (*genetic engineering*) präferiert. Die Autoren des Eurobarometer spekulieren an dieser Stelle, das Präfix „bio“ würde eher mit Adjektiven wie „gesund“ und „natürlich“ assoziiert, während der Begriff engineering Konnotationen von „manipulieren“ und „rumpfuschen“ mit sich führte. Feststellbar ist, dass Länder wie Deutschland und Österreich im Mittelfeld des Optimismus verortet sind: Auf einer Trend-Skala, die den allgemeinen Biotechnologie-Optimismus der Bevölkerungen der 25 einzelnen Länder im Zeitraum 1991 bis 2005 kennzeichnet, liegen sie auf den Plätzen 13 und 14 (Gaskell et al. 2005: 13); bei der Frage nach dem konkreten Rückhalt in der Bevölkerung bezogen auf die vier Biotechnologien Nanotechnologie, Pharmakogenetik, Gentherapie und GM foods liegen sie auf den Plätzen 14 (Deutschland) und 19 (Österreich).

Es kann durchaus sein, dass der verhaltene west- und mitteleuropäische Optimismus gegenüber Biotechnologien historisch geprägt ist, wenngleich die Eurobarometer derartige Aspekte nicht oder nur indirekt erfassen können. So ist es zwar spekulativ, aber nicht abwegig, dass es auch gegenüber dem Konzept des Superhelden – *Superman* ist die wörtliche Übersetzung des Begriffs *Übermensch* – eine spezifisch historisch geprägte europäische Form von Skepsis geben könnte, die das Medienspektakel bei gleichzeitiger Faszination ambivalent erscheinen lässt. Der Begriff des Übermenschen wurde durch Nietzsche populär; allerdings unterscheidet sich Nietzsches Übermensch vom normalen Menschen „nicht durch besondere Gehirn- oder gar Muskelmassen oder ein spezielles Immunsystem (oder sonst etwas Angezüchtetes), sondern eigentlich nur dadurch, dass er imstande ist, das Leben ohne vorgegebenes Ziel („Moral“) zu leben und, statt daran zu verzweifeln, das Leben zu bejahen“ (Prossliner 2001). Damit ist er ein moderner, säkularisierter, post-metaphysischer oder im Sinne Camus' existenzialistischer und gewissermaßen „ent-teleologischer“ Mensch, der seine Selbst-Sinngebung immer wieder eigenständig vornimmt, da er weiß, dass „von Außen“ keine Hilfe diesbezüglich zu erwarten ist, da keine metaphysischen Überbauten bestehen. Allerdings wehrte sich Nietzsche bereits 1888 in *Ecce homo*, lange bevor die Nazis das Konzept für ihre Zwecke missbrauchten, gegen die Entfremdung des Begriffsgebrauchs: Der Übermensch sei missverstanden worden, so Nietzsche, als „idealistischer Typus einer höheren Art Mensch, halb ‚Heiliger‘, halb ‚Genie‘ ... Andres gelehrtes Hornvieh hat mich seinethalben des Darwinismus verdächtigt; selbst der von mir so boshaft abgelehnte ‚Heroen-Cultus‘ jenes großen Falschmünzers wider Wissen und Willen, Carlyle's, ist darin wiedererkannt worden“ (Nietzsche 1888; Der Spiegel 5/1962).

Gleiches gilt für den Begriff der *Eugenik*, der keine Erfindung des Dritten Reiches ist, sondern von Darwins Cousin Francis Galton 1885 geprägt wurde (Fernández-Armesto 2004), jedoch stets mit nationalsozialistischen Exzessen in Verbindung gebracht wird – in den Superheldenfilmen ist der

ständige Anklang an das Dritte Reich sicherlich kein Zufall. Dabei ging es, wie Medizin-Ethiker A. W. Bauer betont, im Dritten Reich um staatlichen Zwang, „Eugenik von oben“, die verordnet wird; der stünden individuelle Entscheidungen, z. B. in der Präimplantationsdiagnostik, in unserer Zeit gegenüber (Badenschier 2010). In *X-Men 3: The Last Stand* wird die Debatte einer *bottom-up* versus *top-down* Biopolitik anhand der Thematik der „Heilung“ genetischer Mutationen entfacht: Ein Substrat wurde entwickelt, das sämtliche Mutanten wieder zu normalen Menschen ohne Superkräfte, aber auch ohne soziale Stigmata, werden lassen könnte. Aber was ist das gesellschaftliche Signal? Ein Teil der Mutanten argumentiert, es könne kein Heilmittel geben, da Mutation keine Krankheit sei; ein Mädchen hingegen lässt sich stillschweigend behandeln, um endlich dem Jungen, das es liebt, nahe sein zu können, was – Segen wie Fluch – seine Superkräfte, die anderen bei Berührung Energie absaugen, stets verhinderten.

Es ist jedoch durchaus denkbar und wird regelmäßig antizipiert, dass die Privatisierung genetischer Patente und Eingriffe intergenerative Ungerechtigkeiten produziert, indem die *haves* ihren Nachwuchs pränatal aufbessern und verändern lassen, was sich die *have-nots* schlicht nicht leisten können (Thompson 2008); eine Dystopie, wie sie z. B. in Andrew Niccols Film *Gattaca* (1997) durchgespielt wird. Wir brauchen derartige Utopien und Dystopien, wie sie bei aller Unzulänglichkeit der US-amerikanischen Superheldenfilme auf den globalen Leinwänden konstruiert werden, da sie uns anhand konkreter Visualisierungen andernfalls abstrakter Gedankenexperimente plastische Leitfäden und Handlungsmuster anbieten, die uns reflektieren lassen, welche politischen Formen des Zusammenlebens wir uns für zukünftige Generationen, seien sie noch „menschlich“ oder bereits „post-human“ im Sinne Fukuyamas, wünschen ... oder eben nicht. In den Worten Felipe Fernández-Armestos (2004: 170): “[..W]e are beastly creatures indeed; but those glimpses of self-elevation to a genuinely different category – to the level of angel, or god, or comic-book super-hero – give us precious self-dissatisfaction, which we can work at and build on.”

## Literatur:

Appiah, Kwame Anthony (2006): *Cosmopolitanism: Ethics in a World of Strangers*, New York: Norton.

Badenschier, Franziska (2010): „Eugenik gab es vor Hitler und es gibt sie bis heute“, Interview mit Axel W. Bauer, *Zeit Online*: <http://www.zeit.de/wissen/geschichte/2010-02/geschichte-eugenik-interview> (20.06.2012)

Boge, Chris (2009): *Outlaws, Fakes and Monsters: Doubleness, Transgression and the Limits of Liminality in Peter Carey's Recent Fiction*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter.

Campbell, Joseph (1973 [1949]): *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton: Princeton University Press.

Der Spiegel (5/1962). „Nietzsches Übermensch“: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-45138437.html> (20.06.2012)

Encyclopædia Britannica (2012): *Ultimate Reference Suite*. „Gilgamesh“: Chicago: Encyclopædia Britannica.

European Commission: *Enterprise and Industry* (2005): [http://ec.europa.eu/enterprise/sectors/biotechnology/what-is-biotechnology/public-perception/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/enterprise/sectors/biotechnology/what-is-biotechnology/public-perception/index_en.htm) (20.06.2012)

Fernández-Armesto, Felipe (2004): *So You Think You're Human? A Brief History of Humankind*, Oxford: Oxford University Press.

Foucault, Michel (1994 [1976]): *Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt/M: Suhrkamp.

Gaskell, George et al. (2005): *Europeans and Biotechnology in 2005: Patterns and Trends. Final report on Eurobarometer 64.3*: [http://ec.europa.eu/enterprise/sectors/biotechnology/what-is-biotechnology/public-perception/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/enterprise/sectors/biotechnology/what-is-biotechnology/public-perception/index_en.htm) (20.06.2012)

Gaskell, George/Thompson, Paul/Allum, Nick (2002). „Worlds apart? Public opinion in Europe and the USA.“, in: Bauer, Martin/Gaskell, George (Hg):

Biotechnology: The Making of a Global Controversy, 351–375, Cambridge: Cambridge University Press.

Grenville, Kate (2007): Searching for the Secret River, Edinburgh: Canongate.

Guinness World Records Gamers' Edition (2009): "First superhero video game to tie into a comic storyline": <http://www.guinnessworldrecords.com/records-6000/first-superhero-video-game-to-tie-into-a-comic-storyline/> (20.06.2012)

Howe, Stephen (2002): Empire: A Very Short Introduction. Oxford: Oxford University Press.

LoCicero, Don (2008): Superheroes and Gods: A Comparative Study from Babylonia to Batman, Jefferson: McFarland & Company.

McEwen, Sally (2006). Superheroes and Greek Tragedy: Comparing Cultural Icons, Lewiston: The Edwin Mellen Press.

Morris, Tom/Morris, Matt (Hg.) (2005): Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way, Chicago: Open Court.

Nietzsche, Friedrich (1888). Ecce homo. Projekt Gutenberg: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/3246/1> (20.06.2012)

O'Carroll, Sinead (2012): "The Avengers smashes US box office record.", The Daily Edge: <http://thedailyedge.thejournal.ie/the-avengers-smashes-us-box-office-record-443193-May2012/> (20.06.2012)

Oropeza, B. J. (Hg.) (2005). The Gospel according to Superheroes: Religion and Popular Culture, New York: Peter Lang.

Prossliner, Johann (2001) „Ist der ‚Übermensch‘ ein Ersatzgott?“ Projekt Nietzsche Online: [http://nietzsche.is.uni-sb.de/faq/xsl/faq\\_04010.xml](http://nietzsche.is.uni-sb.de/faq/xsl/faq_04010.xml) (20.06.2012)

Rosenberg, Robin S. (Hg.) (2008): The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration, Dallas: Benbella Books.

Rubin, Lawrence C. (Hg.) (2007): *Using Superheroes in Counseling and Play Therapy*. New York: Springer.

Thompson, Janna (2008): "Genetic technology and intergenerational justice.", in: Skene, Loane/Thompson, Janna (Hg.): *The Sorting Society: The Ethics of Genetic Screening and Therapy*, Cambridge: Cambridge University Press.

Wagner, Wolfgang et al. (2002): "Pandora's genes – images of genes and nature.", in: Bauer, Martin/Gaskell, George (Hg.): *Biotechnology: The Making of a Global Controversy*, 244–276, Cambridge: Cambridge University Press,

Wikipedia (2012): "List of Superman video games": [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Superman\\_video\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Superman_video_games) (20.06.2012)

Williams, Bernard (1985): *Ethics and the Limits of Philosophy*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

Yoshino, Kenji (2009): "Revenge as Revenant: Titus Andronicus and the Rule of Law", *Yale Journal of Law & the Humanities* Vol. 21 No. 2 (Summer 2009): 203–225.