

Das Comic- und das Science-Fiction-Genre weisen zahlreiche Schnittmengen auf. So bieten beide eine Bühne für zahllose bekannte und weniger bekannte, mit phantastischen Superkräften ausgestattete Superheldenfiguren. Ziel dieses Essays ist, exemplarisch einzelne Superheldenfiguren aus Comics und Science-Fiction-Filmen unter besonderer Berücksichtigung ihrer Superkräfte ideengeschichtlich zu analysieren und zu kontextualisieren. Hierbei soll anhand von Gegenüberstellungen eine Wende weg von naturwissenschaftlich-technologischen, hin zu künstlerisch-kreativen Bezugssystemen aufgezeigt und damit die Figur des Künstlers/der Künstlerin als idealtypisches Vorbild aktueller Heldenpositionen herausgestellt werden.

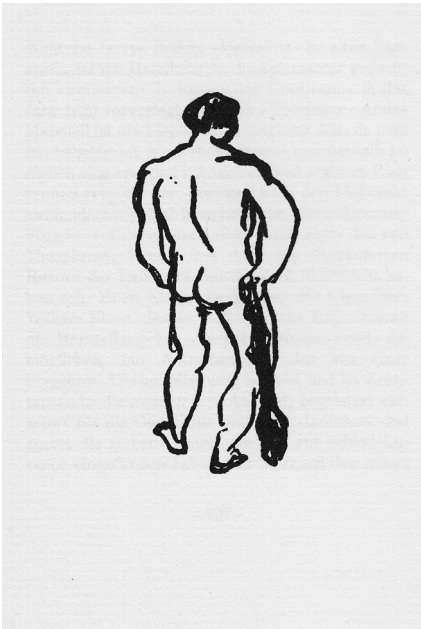
Übermänner

«Die (körperliche) Liebe ist ein belangloser Akt, da man ihn beliebig oft wiederholen kann.»¹ Mit dieser Proklamation der übermenschlichen männlichen Potenz seines Protagonisten lässt Alfred Jarry sein Buch *Der Übermann* aus dem Jahre 1902 beginnen. «Superkräfte», so wird hier suggeriert, beziehen sich vor allem auf die Manneskraft. (Abb. 1)

Doch wer nach dieser Einleitung einen humorvoll gebrochenen Jahrhundertwende-Erotikroman erwartet, wird bitter enttäuscht. Jarrys Held, der, wie sich im weiteren Verlauf des Buches enthüllt, tatsächlich mit «übermännlichen» Kräften gesegnet ist, scheint diese vor allem vor seiner Umwelt verstecken zu wollen. In seiner Jugend, so erfahren wir, aß er Bromsilber und trank Seerosenaufguss, um sich zu entkräften. Seine überdimensionierten Geschlechtsteile versuchte er stets, vor den Frauen zu verbergen. Und selbst die Lächerlichkeit scheute er nicht, wenn er, wie Jarry schreibt, die Mädchen bei seinen Schul-Abschlussfeierlichkeiten glauben ließ, «er sei nur ein paar Augenblicke lang «Mann» wie die anderen Männer».² Jarrys Übermann André Marcueil ist also von früh an vor allem von dem übermächtigen Bedürfnis durchdrungen «normal» zu sein.

Seine überbordende männliche Kraft verbunden mit einer unbändigen Sehnsucht nach banalen Lebensmodalitäten, seine Suche nach spießbürgerlicher Ruhe macht André Marcueil geradezu prototypisch für die Superhelden des frühen 20. Jahrhunderts.

Flash Gordon etwa, die legendäre Hauptfigur eines Science-Fiction-Comics aus dem Jahre 1934 sowie eines Film-Serials aus dem Jahre 1936, zeichnet sich weniger durch kreative Intelligenz, als durch überragende Körperkraft beim Lösen seiner Probleme aus. So enden die einzelnen Serials meist in einem heroischen Ringkampf Flash Gordons mit feindlichen Soldatenhorden und/oder übermächtigen Weltraummonstern. (Abb. 2)



1 Pierre Bonnard, *Übermann*, 1902, Zeichnung



2 Frederick Stephanie, *Flash Gordon: Space Soldiers*, 1936, Filmstill

Das Film-Serial gewinnt jedoch einen Großteil seiner Spannung aus einem romantischen Widerstreit, dessen Ausgang allerdings nie in Frage steht. Flash Gordon sitzt von Anfang des Serials an zwischen zwei Stühlen, beziehungsweise steht zwischen zwei Frauen. Er wird von der sexuell aggressiven und intriganten Prinzessin Aura umworben, hat aber sein Herz an die eher als bieder zu beschreibende Dale Arden vergeben. Je öfter Prinzessin Aura versucht, Dale Arden aus dem Weg zu räumen, um einen Weg in Flash Gordons Bett zu finden, desto mehr verstehen wir, dass der eigentliche Kampf Gordons jener um bürgerliche Normalität ist. Und hierin besteht gerade die spannende Schizophrenie der *Flash Gordon*-Story, die sie mit Jarrys *Übermann*, genauso wie mit vielen zeitgleich entstandenen Superheldenstories verbindet. Denn eigentlich steht im Comic wie im Film-Serial völlig außer Frage, dass Flash Gordon der einzige ist, der die aggressive Weiblichkeit der in einem fremden, außerirdischen Universum geborenen Prinzessin Aura befriedigen könnte – schließlich besitzt er ja «Superkräfte». Diese Super-Körperkräfte kann er jedoch nur gegen augenscheinlich «böse» Gegner einsetzen und eben nur in einer klar definierten Beziehung zum anderen Geschlecht ausleben. Auch Flash Gordon kämpft einen Kampf um Konventionen und stellt damit im Grunde seine eigene Aussergewöhnlichkeit in Frage. Als stolzer Streiter für den Status Quo ringt er, wie André Marcueil, in erster Linie gegen sich selbst.

Dass die *Flash Gordon*-Dramaturgie in der US-amerikanischen Filmindustrie ebenfalls als aufgesetzt und doppelzünftig erkannt wurde, beweist allein die Existenz der erotischen Science-Fiction-Parodie *Flesh Gordon* aus dem Jahr 1974. Hier wird der Protagonist *Flesh Gordon*, der mit dem letzten «funktionierenden» männlichen Geschlechtsteil des Universums ausgestattet ist, vor eine Reihe schlüpfriger Probleme gestellt, die er allein mit vollem Körpereinsatz lösen kann.

Wobei der Held natürlich nur seine Geliebte Dale Ardor retten will und in dumpfem Vertrauen auf seine «Superkräfte» von Problem zu Problem taumelt. Humoristisch wird hier die eindimensionale Handlungslogik, genauso wie die adoleszente Erotik der Comics und Serials des frühen 20. Jahrhunderts persifliert.

Superman

Für den ebenso viel belächelten und nichts desto trotz heiß geliebten Comic- und Film-Superhelden Superman sind die bisher angeführten Superhelden-Charakteristika (überragende Körperkräfte verbunden mit gravierenden sozialen Unzulänglichkeiten) interessanter Weise gleichermaßen äußerst relevant.

Superman selbst besitzt zu Beginn seiner Superheldenkarriere (1938) noch durchaus überschaubare und vor allem sensomotorisch³ definierte herausragende Kräfte. So kann er zu dieser Zeit, wie in *The Great Superman Book* von Michael L. Fleischer aufgelistet wird,⁴ schneller laufen als ein Zug, sich in gigantischen Sprüngen fortbewegen und mit Röntgenaugen durch Wände sehen. Komplettiert wird dieses *basic* Heldenpaket durch eine undurchdringbare Haut aus Eisen und einer fatalen Unfähigkeit, seiner großen Liebe Lois Lane seine Gefühle zu gestehen.

Erst über die Jahre schreiben seine Autoren Superman jene grenzenlosen Kräfte zu, die wir heute mit ihm verbinden. In den 60er Jahren etwa durchdringt sein Blick das ganze Universum, seine Kräfte scheinen unbegrenzt. Was jedoch bleibt, ist jene ebenso seltsame wie fatale Unfähigkeit, sich trotz überragender Anlagen in seiner sozialen Umwelt einzufinden. Selbst so skurrile Super-Fähigkeiten, wie der «Super-Kuss», mittels welchem Superman in der Lage ist «to shock the daylight out of Lois»⁵, führen scheinbar nicht zu jener trauten Zweisamkeit, die sich Superman nicht nur als Clarke Kent so sehnlichst wünscht. Er ist zwar ein potentieller Superlover, dabei jedoch von der existentiellen Unfähigkeit durchdrungen eine Beziehung einzugehen. Wie könnte man diese menschlich durchaus fatale Unfähigkeit erklären, die einem fast schon allmächtigen Superhelden, so könnte man meinen, nicht unbedingt gut zu Gesicht steht?

Maschinenkräfte

An dieser Stelle ist ein kurzer Sprung zurück zu Jarrys *Übermann* erhellend. Marcueil entwickelt überhaupt erst Ambitionen seine Fähigkeiten zu gebrauchen, als er einerseits auf Ellen, die Tochter eines berühmten Chemikers trifft, und andererseits von einem Rennen Mensch gegen Maschine, beziehungsweise eines Radrennteams, ausgerüstet mit einer speziell entwickelten, chemischen Kraftnahrung namens «Perpetual Motion Food», gegen eine moderne Lokomotive erfährt. Die Herausforderung durch die Naturwissenschaften und die modernen Technologien scheinen dem Übermenschen gerade adäquat genug, um seine neue Angebote zu beeindrucken. Und so nimmt Marcueil, ohne seine Intervention und seinen anschließenden Sieg gegen Radrennenteam und Lokomotive öffentlich zu machen, an dem Rennen teil.

Superman ist ein Herrscher über das physikalische Universum. Selbst intellektuell, spricht auf mathematisch-naturwissenschaftlicher Ebene, genauso wie als Ingenieur schreiben die *Superman*-Autoren Superman Fähigkeiten weit jenseits normal menschlicher «Sphären» zu.⁶ Man könnte ihn auch gerade mit Blick auf seine Superkräfte und seine schier unerschöpflichen Talente als eine neue Stufe der naturwissenschaftlich-technischen menschlichen Intelligenz beschreiben. (Abb. 3)

3 Superman, 1964, Comiczeichnung

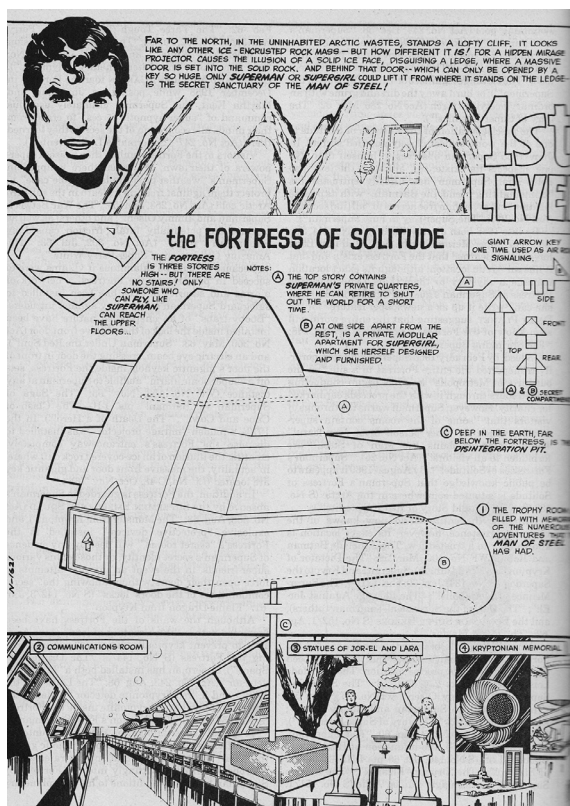


Superman repräsentiert für mich dementsprechend, trotz menschlich erscheinender Fehler, keine eigenständige Persönlichkeit als solche. Ich verstehe Superman als Reflexionsfigur, mittels welcher bestimmte Entwicklungen der menschlichen Wirklichkeit, spezieller die maschinengestützte, analytische Herrschaft des Menschen über die Natur beziehungsweise über die physikalische Umwelt, thematisiert wird. Der Maßstab für Supermans Superfähigkeiten sind meiner Meinung nach nicht der Mensch als kulturelles und soziales Wesen, sondern insbesondere moderne wissenschaftliche und technologische Apparaturen. Superman ist der Prototyp eines scheinbar omnipotenten Naturwissenschaftlers/Ingenieurs, der sich in körperinternen und körperexternen Technologien die materielle Welt unterworfen hat, der jedoch jenseits seiner Algorithmen und Mechanismen eigentlich isoliert wirkt, da er sonst keine Kommunikationsmöglichkeiten besitzt.

Supermans Fortress of Solitude – Technologische Idealstaaten

Besonders eindrücklich zeigt sich jenes wissenschafts- und technikzentrierte Weltbild, welches sich meiner Meinung nach in der Comic- und Filmfigur Superman manifestiert, in der Festung des Superhelden mit dem sprechenden Namen *Fortress of Solitude*. (Abb. 4)

Dieses abgeschieden, am Nordpol gelegene Domizil weißt, wie in zahlreichen Comic-Darstellungen dokumentiert wird, schon allein durch ein monströses Türschloss, welches jeden nicht mit Superkräften ausgestatteten Besucher überfordern muss, alle potentiellen Besucher ab. Einsamkeit und Isolation scheinen für den Superhelden einer seltsamer Weise nie erklärten Wert zu besitzen. Betrachtet man in diesem Kontext jedoch die minutiös gezeichnete und beschriftete Einrichtung der riesigen Festung, tun sich erstaunliche Analogien auf. So können wir in den Comic-Darstellungen des Schlosses etwa lesen, dass dieses, neben einem Supercomputer und mehreren Forschungslabors, ein ganzes Museum mit Kulturzeugnissen von Supermans zerstörtem Heimatplaneten *Krypton*, einen Zoo mit exotischen Tieren, eine Sammlung besonders zerstörerischer Waffen, sowie eine Trophäensammlung angefüllt mit Raritäten aus Natur und Technik beherbergt. Sieht man einmal von den Objekten aus Supermans Heimatwelt ab, handelt es sich hierbei um ein naturwissenschaftlich-technisches Kuriositätenkabi-



4 Superman, 1976, Comiczeichnung

nett erster Güte. Supermans *Fortress of Solitude* ist kein Heim, sondern ein spektakulärer Tempel des technologisch Mach- und Denkbaren, in welchem unterschiedliche Kategorien des Fremden und Exotischen in fast schon biederer Belanglosigkeit durchdekliniert und damit in ihrem «Gefahrenpotential» entschärft werden. Die Festung selbst ist geradezu sinnbildlich für jene schon beschriebenen, strikt sensomotorisch-analytisch geprägten Fähigkeiten Supermans. Was in Supermans Domizil repräsentiert wird, ist die sozialautistische Leere eines rein funktionalen Denkens, welches jenseits nostalgischer und schwärmerischer Bilder keinen Platz für Befremden, andere Personen, geschweige denn für menschliche Beziehungen zu lassen scheint. Superman kann damit meiner Meinung nach als eine Art idealtypischer Ingenieur verstanden werden, welcher sich den kulturellen wie natürlichen Störgeräuschen seiner Umwelt entzieht.

The Machine Stops – Der Wille zur Macht

Die dystopische Vorstellung eines durch Supermaschinen gesteuerten (Idealstaates) ist ein bekanntes Thema des Science-Fiction-Genres. Schon 1909 zeichnete E. M. Forster in seiner Science-Fiction-Short-Story *The Machine Stops* das Bild einer durch eine zentrale mechanische Kontrolleinrichtung geleiteten, kurz vor dem Kollaps stehenden Gesellschaft. Ebenfalls in Forsters Story tritt vielleicht zum ersten Mal ein Heldentypus auf, welcher in seinen Charakteristika Flash Gordon oder Superman entgegen zu stehen scheint – jener der des unbändigen und meist kreativen



5 John Boorman, *Zardoz*, 1974, Filmstill

Rebellen, welcher die Denkroutinen eines kybernetisch/maschinell gesteuerten Idealstaates verlässt und damit meist dessen Untergang einleitet. Interessant für mich ist hierbei vor allem, wie dieser Heldentypus bis in aktuellste Filme hinein, speziell in den ihm zugeschriebenen Superkräften, Metamorphosen durchläuft.⁷

Für einen Helden wie Zed aus John Boormans Film *Zardoz* (1974) sind klassisch, sensomotorisch geprägte Superkräfte nicht mehr von zentralem Interesse. Auch wenn in der Darstellung Zeds, beziehungsweise in seinem maskulinen und körperlich virilen Auftreten noch Anleihen an Superheldenfiguren wie Flash Gordon oder Superman bestehen, zeichnen sich hier doch gravierende Unterschiede ab, welche sich gut anhand der Story von *Zardoz* beleuchtet lassen.

Maßgeblich für die Filmstory ist, vergleichbar zu *The Machine Stops*, ein technologisch gesteuerter Idealstaat. In einer chaotischen Zukunft erschaffen (Natur-) Wissenschaftler und Ingenieure, wie wir im Laufe des Filmes lernen, für sich und ihre Kinder ein durch Kraftfelder geschütztes, perfektes Domizil namens *Vortex*. In dieser Festung steuert ein Computer nicht nur alle Abläufe des alltäglichen Lebens, sondern auch das Leben selbst, indem er den Tod unmöglich macht. Um die Bevölkerung der zerfallenden Gesellschaften außerhalb von *Vortex* zu regulieren, schaffen die über die Jahrhunderte immer dekadenter werdenden Unsterblichen eine marodierende Kriegerkaste, welche sie mittels einer titelgebenden, fliegenden Götterfigur namens *Zardoz* kontrollieren. Zed (dargestellt von Sean Connery) ist ein solcher Krieger, dem es gelingt in die Festung der Unsterblichen einzudringen. Dort stellt sich heraus, dass er den Isolierten inzwischen evolutionär weit überlegen ist. Es gelingt Zed, alles Wissen des Zentralcomputer der Festung aufzunehmen und diesen anschließend, indem er ihn mit seinem Geist (penetriert), zu zerstören. (Abb. 5)

Auch wenn Zed immer wieder auch als körperlich dominant dargestellt wird, ist gerade seine Fähigkeit in den (immateriellen) Zentralcomputer der Unsterblichen einzudringen und diesen mittels überlegener mentaler Kräfte zu überwinden Zeds tatsächlich relevantes Heldencharakteristikum. Er ist kein eindimensionaler Kämpfer für das (Gute), der alle Probleme mittels bloßer Körperkraft oder

physikalischer Inselbegabungen löst. Er will die Probleme seiner Umwelt verstehen und diese überwinden. Er ist ein dynamisches Element, welches in ein statisches System eindringt und dieses damit zum kollabieren bringt. Hierzu braucht er mehr als sensomotorische Superkräfte. Er braucht vor allem einen starken «Willen», um seine Entscheidungsfreiheit auch gegen universalisierte Wirklichkeitsbegriffe durchsetzen zu können. Im Unterschied zu klassischen Superhelden kämpft er nicht gegen einen Superschurken, sondern versucht eine Welt, die er als falsch und verkommen zu verstehen lernt, zu verändern und zu überwinden. Man könnte seine Superkräfte in der Terminologie Nietzsches als vom «Willen zur Macht» durchdrungen beschreiben.

Nietzsche entwirft sein Theorem des «Willen(s) zur Macht» in seinem gleichnamigen Buch als menschliches Potential scheinbar fixe Logiken oder gesetzte Seins-Schemata des Wirklichen zu überwinden und dem Werden selbst den Charakter des Seins aufzuprägen.⁸ Nietzsche wendet sich in seinen Beschreibungen vor allem gegen klassische, im galileischen/newtonschen Sinne naturwissenschaftlich geprägte «Vernunftskategorien», welche er als allein auf sensualistische Phänomene fussend und damit als abgelesen von einer empirisch beschriebenen Welt charakterisiert.⁹ Er kritisiert damit zugleich deren scheinbar unverrückbare, materialistische Wirklichkeitsbegriffe sowie jene vermeintlich universale Logiken im Allgemeinen, mittels welchen die Welt formalisierbar und berechenbar gemacht werden soll.

Zed bricht die Unsterblichen aus ihrem selbstgewählten, technologisch konstruierten Gefängnis der absoluten Gegenwart. Mit Nietzsche ist es möglich Zed als Superhelden zu charakterisieren, der im Gegensatz zu den stagnierenden Bewohnern des *Vortex* in der Lage ist, Veränderung zu bejahen und sich selbst zum Medium dieser Veränderung zu machen. Sein Eindringen in das *Vortex* zerstört das artifizielle Gleichgewicht einer auf Ewigkeit zielenden Logik, in welcher das Leben selbst durch ein technologisch gesteuertes, ewiges Überleben ersetzt wurde. Der Film endet in einer in schnellen Schnittfolgen gestalteten Szene, in welcher wir die Zukunft Zeds, erst als Familienvater, dann als alter Mann und schließlich als Skelett, quasi im Zeitraffer sehen. Zed wird von Boorman also gerade nicht als «Messiasikone», als eine neu entstandene universalisierende Existenz gefeiert. Der sich in ihm manifestierende «Wille zur Macht» wird hier eher als Teil oder gar als Medium der allgemeinsten Abläufe des Lebens charakterisiert.

Zed steht für mich damit für jenen Typus des kreativen Rebellen und damit den Kategorien des mechanisch überragenden Herrschers der physikalischen Wirklichkeit entgegen. Ich analysiere das *Vortex*, genauso wie Supermans *Fortress of Solitude* als Manifestation eines naturwissenschafts- und technikzentrierten Weltbildes, welches im Film *Zardoz* allerdings nicht mehr gefeiert, sondern überwunden wird. Freiheit wird dort eben nicht mehr als Schlachtfeld sensomotorischer Superkräfte, sondern paraphrasiert mit Nietzsche, als Leichtigkeit der Selbstdirektive, als Ort kreativer und offener Veränderungspotentiale verstanden. Damit wird dem Superhelden ein neues Bezugssystem zugewiesen.¹⁰ Zed macht die Wirklichkeit zum Medium eines «Willen(s) zur Macht». Nicht seinen körperlichen, sondern seinen «kreativen» Potentialen wird eine ganze Gesellschaft unterworfen. Paraphrasiert mit Nietzsche handelt es sich bei den neuen Superhelden um Künstler-Philosophen, welche sich vor sich in ihrem Wissen und ihrem Denken verschliessenden Gesellschaften so weit distanziert haben, dass sie an diesen selbst gestaltend tätig werden können.¹¹

KünstlerInnen verstanden als Schöpfer neuen Wissens und neuer (Denk-)Welten, so meine These, sind als Prototypen dieser in neuen «Kategorien» agierenden und «funktionierenden» Heldenfiguren zu verstehen.

Neue Körper – Neue Kräfte

Geradezu sinnbildlich für diesen immer präsenter werdenden und seine klassischen Vorläufer langsam ablösenden Künstler-Heldentypus ist John Murdoch, der Protagonist aus Alex Proyas Film *Dark City* (1998). John Murdoch steht in *Dark City* einer krimineller Rasse außerirdischer «Wissenschaftler» gegenüber, welche eine ganze Stadt in die Weiten des Alls entführt haben. Die Stadt, die wir im weiteren Verlauf des Filmes als gigantisches Raumschiff zu verstehen lernen, funktioniert für die Fremden wie ein allumfassendes Forschungslabor. Auf der Suche nach der «Essenz» der «Menschlichkeit» werden dort den menschlichen Stadtbewohnern beliebig oft neue Identitäten zugewiesen. Die Logik der Aliens ist hierbei vergleichbar zu jener der Unsterblichen in Boormans *Zardoz*. Sie versuchen zu verstehen, was es heißt, Mensch zu sein, indem sie ihre Stadt respektive ihr Raumschiff jede Nacht verändern und dabei ihren Bewohnern ständig unterschiedliche Identitäten wie Massenmörder oder Familienvater zuweisen, diesen damit jede eigene Entwicklungsmöglichkeit nehmen. Die Aliens gehen hierbei von der fragwürdigen Annahme aus, dass sie den Kern der menschlichen Existenz zu verstehen lernen, indem sie selbst Identitäten wie Versatzstücke generieren, überschreiben und verändern, und damit quasi nur den bleibenden «Rest» zu extrahieren versuchen. Ähnlich wie Zed ist *Dark Citys* Protagonist John Murdoch also gezwungen, eine in ewige Wiederholungsroutinen gepresste Gesellschaft aus ihrer durch befremdende Logiken und Technologien induzierten Agonie zu befreien. (Abb. 6)

Gegenüber den klassischen Heldendarstellungen wird in *Dark City* hierbei in einem zentralen Charakteristikum ein Schnitt vollzogen. John Murdoch ist kein körperlich überlegener Krieger mehr. Dargestellt durch den, mit einer durchaus «normalen» Figur versehenen Schauspieler Rufus Sewell, sticht Murdoch schon allein durch seinen alltägliche Körperproportionen heraus. Was ihn in *Dark City* zum Superhelden macht, ist seine Fähigkeit zu «tunen», das heißt mittels seiner Begabung, genauso wie die Fremden, telekinetisch in seine Umwelt einzugreifen. Das «Tunen» selbst wird im Laufe des Filmes als eine Art Reprogrammieren der im



6 Alex Proyas, *Dark City*, 1998, Filmstill



7 Alex Proyas, *Dark City*, 1998, Filmstill

Zentrum des Raumschiffes verorteten Maschinen erklärt. Dieses Reprogrammieren geschieht durch bloße Gedankenkraft, was im Film interessanter Weise durch wellenartige Strahlen, welche die Köpfe der Tunnenden verlassen, visualisiert wird. In Proyas Film können wir also einen weiteren Paradigmenwechsel in der Superheldendarstellung erkennen. Während die virile Potenz, die körperliche und schöpferische Überlegenheit früherer Helden vor allem in gestählten Körpern, in sensomotorischen Chiffren von Kraft lagen, illustriert Proyas die Fähigkeiten seines Helden in aus dessen Körper ausbrechenden Spannungswellen, in strahlenförmig in den Raum dringenden Willensemanationen. (Abb. 7)

Die Superkräfte des Protagonisten werden so im Film *Dark City* selbst zum Thema. Dass das Erlangen der Fähigkeit zum 'Tunen' hierbei mit Murdochs Suche nach Identität, mit seinem Kampf um Freiheit und damit um Menschlichkeit verknüpft wird, verbindet *Dark City* auf einer tieferen Ebene mit Boormans *Zardoz*.

Murdoch ist bis zum Ende des Filmes ein Taumelnder, der aus seinem Befremden produktive Kräfte gewinnt. Er ist ein einst Ausgelieferter, dann Verfolgter, der lernen muss die (Denk-)Maschinerie der Außerirdischen zur Leinwand seines Willens nach Freiheit zu machen. Und genau dies tut er schlussendlich. Er unterwirft die Stadt-Apparaturen seinen Wünschen, seiner persönlichen Suche nach Identität und befreit dadurch die gesamte entführte Stadt-Gemeinschaft aus dem Diktat der Aliens.

Murdoch ist damit als «Übermensch» im Sinne Nietzsches zu verstehen. Er perfektioniert die Natur nicht nur im aristotelischen Sinne im Rahmen ihrer (von Gott oder Anderen) gegebenen Möglichkeiten. Er weist über die bestehende Natur der Dinge hinaus, macht diese zum Medium seiner eigenen schöpferischen Kräfte. Seine kreativen Impulse sind von einem «Willen zur Macht» beseelt, sie sind von dem schöpferischen Willen zur Veränderung durchdrungen. Murdoch ist damit «wirklich» kreativ im Sinne von «create», also von «schöpfen» und «erschaffen». Er kann, genauso wie Zed, als ultimative(r) «KünstlerIn», als Gründer neuen Wissens und neuer (Denk-)Welten verstanden werden.

In seiner Suche nach Identität, seinen telekinetischen, quasi magischen Fähigkeiten und seiner Begabung, fliegen zu können, definiert Proyas Held Murdoch im Grunde schon die meisten dramatischen Elemente, die wenige Jahre später den ungleich berühmter werdenden Neo, den Protagonisten der *Matrix Trilogie* (1999–2003), auszeichnen werden. (Abb. 8)



8 Wachowski-Brüder, *Matrix Revolutions*, 2003, Filmstill

Gerade Neos geistiges Vermögen in die «Matrix» seiner Wirklichkeit schöpferisch einzudringen, bietet, wie wir mit Blickwinkel auf *Dark City* sagen können, genauso wie die *Matrix*-Filme selbst bei weitem weniger Neuheiten als ihre Rezeption zu suggerieren scheint. Neo repräsentiert meiner Meinung nach, vergleichbar mit Superman, schlichtweg eine endgültig in die «Popkultur» eingeflossene Reflexionsfigur – hier jedoch die Idee des Superhelden als KünstlerIn.

Für massgebliche Teile des Comic- und Science-Fiction-Genres ist also ein Übergang von klassisch naturwissenschaftlich-technischen Projektionsfiguren hin zu Modellen des künstlerisch, kreativen Überschreibens von bestehendem Wissen zu konstatieren. Was dieser Übergang in einem kulturhistorischen Kontext zu bedeuten hat, muss an anderer Stelle untersucht werden.

Anmerkungen

1 Alfred Jarry, *Der Übermann*, Frankfurt am Main 1987, S. 5.

2 Ebd., S. 33.

3 Ich benutze den Begriff «sensomotorisch» in einem bergsoniasch-deleuzianischen Sinne. Als «sensomotorisch» sind dementsprechend Phänomene zu verstehen, die sich allein auf die Sinne (sensorisch) und auf körperliche Bewegungsoptionen (motorisch) beziehen. Vgl. Gilles Deleuze, *Das Zeit-Bild*, Frankfurt am Main 1991, S. 64–65.

4 Vgl. Michael L Fleisher, *The Great Superman*

Book, New York 1978, S. 345–369.

5 Ebd., S. 369.

6 Ebd., S. 368.

7 Hier zu erwähnen wären etwa auch die Filme THX 1138 von George Lucas aus dem Jahre 1971 und Logans Run von Michael Anderson aus dem Jahre 1976.

8 Friedrich Nietzsche, *Der Wille zur Macht*, Stuttgart 1996, S. 418.

9 Ebd., S. 340

10 Ebd., S. 476

11 Ebd., S. 476.