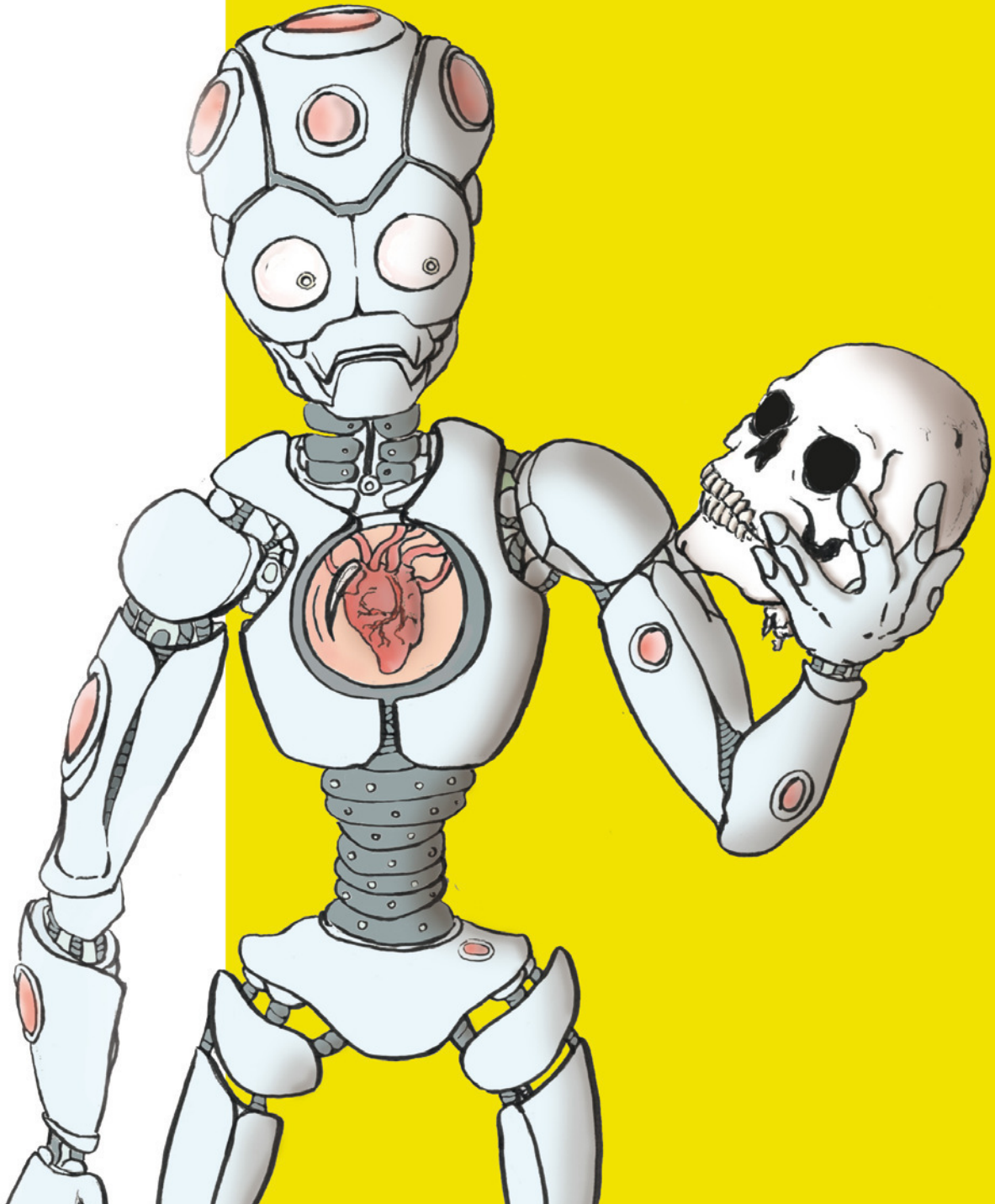
CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung



Herausgeber_innen

Victoria Allen
Cord-Christian Casper
Constanze Groth
Kerstin Howaldt
Julia Ingold
Gerrit Lungershausen
Susanne Schwertfeger
Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Victoria Allen
Cord-Christian Casper
Sandro Esquivel
Constanze Groth
Jana Hanekamp
Kerstin Howaldt
Arne Lüthje
Gerrit Lungershausen
Dorothee Marx
Garret Scally
Alina Schoppe
Susanne Schwertfeger
Simone Vrckovski
Rosa Wohlers

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel
Marie-Luise Meier

Cover & Illustrationen

Jan-Christoph Casper-Lahann (Ausgabe #6)
Matthias Latza (ComicKontext)

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de
Email: closure[@]email.uni-kiel.de

1 Über diese Ausgabe
Das CLOSURE-Team

4 About this Issue
The CLOSURE-Team

Aufsätze

Schwerpunkt: »A. I.«

7 »A man wants flesh and blood, not rubber and metal.«
A Gender Studies Approach to *ALEX + ADA*
Markus Oppolzer

34 Repetition oder Revolution?
Posthumane Identitätsentwürfe im Superheldencomic der Gegenwart
Joanna Nowotny

59 Marvels Vision
Artifizielle Alterität im amerikanischen Kleinstadtleben am Beispiel der künstlichen Familie
Rebecca Haar

84 Die Problematisierung sozialer Folgen und moralischer Dilemmata des Transhumanismus in *Mil euros por tu vida*
Ina Kühne

Offener Themenbereich:

108 Adapting the Autographic Self
Elisabeth Krieber

127 Of Superheroes in Ordinary Clothing
Reinventing Biography, History and the Comics Form in *A Gardener in the Wasteland*
Amrita Singh

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Über diese Ausgabe

Androiden, Algorithmen, Automatisiertes Fahren: Formen Künstlicher Intelligenz sind im öffentlichen Diskurs so präsent wie nie zuvor. Von spielerischen Experimenten wie *The Next Rembrandt* (2016) über die düsteren Prognosen von Elon Musk oder Stephen Hawking, die technologische Singularität würde das Ende der Menschheit einläuten, bis hin zu aktuellen Publikationen von Thomas Ramge (2018), Manuela Lenzen (2018) oder Yuval Noah Harari (2015) – die Beiträge decken ein Spektrum zwischen euphorische Heilsversprechungen, nüchternen Bestandsaufnahmen sowie düsteren Science-Fiction-Dystopien ab.

Sekundäre Weltentwürfe in Literatur, Film und im Comic sind ein Resultat unserer Vorstellungen von Möglichkeiten wie Grenzen zukünftiger Technologien und verleihen ihnen Sinn. Künstliche Menschen sind seit der Antike ein literarischer Topos (Pygmalion) und sind in Literatur[1] und Film[2] so häufig untersucht worden, dass sich ein motivspezifischer Kanon von E.T.A. Hoffmanns *Sandmann* (1816) und Mary Shelleys *Frankenstein* (1818) über Film-Klassiker wie Metropolis (D 1927) bis hin zu Science-Fiction-Filmen wie Blade Runner (1982) oder der Terminator-Serie von James Cameron (seit 1984) etabliert hat.

Die obigen Beispiele zeigen, in welchem Maße das Thema als transmediales Phänomen betrachtet werden muss: Abgesehen davon, dass es sich bei Metropolis und Blade Runner ohnehin um Romanadaptionen handelt und *Frankenstein* durch die Filmadaption mit Boris Karloff in der Hauptrolle (1931) an Popularität gewann, liegen die genannten Klassiker allesamt auch im Medium des Comics vor. E.T.A. Hoffmanns *Sandmann* wurde erst jüngst von Andrea Grosso Ciponte (2014), Michael Mikolajczak und Jacek Piotrowski (2019) und Vitali Konstantinov (2019) auch grafisch-narrativ umgesetzt.

Künstliche Intelligenz, Post- und Transhumanismus sind im Comic bislang kaum erforscht worden.[3] Dabei bieten sich so viele Comics und Mangas als Untersuchungsgegenstände an: Die japanischen Manga-Serien *Astro Boy* (1952–68), die Kurzgeschichtensammlung *2001 Nights* (1984-86), *Blame* (1998-2003) oder *Pluto* (2003-09) sind nur einige von zahllosen Publikationen, in denen posthumanistische Settings expliziert werden. In amerikanischen und europäischen Comics lassen sich ebenso diverse Darstellungen von Künstlicher Intelligenz finden, etwa jüngst in Jeff Lemires *Descender* (2015-18) oder in *Alex + Ada* von Jonathan Luna und Sara Vaughn (2013-15).

Markus Oppolzer (Salzburg) kontextualisiert in seiner transmedialen Analyse »A man wants flesh and blood, not rubber and metal« eben diese Comic-Serie *Alex + Ada* nun vor dem Hintergrund der Filme Ex Machina (2014) und Her (2013) und untersucht, wie die Schöpfer_innen zeitgenössischer Android-Liebesgeschichten mit Stereotypen und Machtverhältnissen umgehen.

Joanna Nowotny (Zürich) betrachtet den künstlichen Familienvater *The Vision* und seine Familie, um Überlegungen zur Aktualität von Cyborg-Narrativen als (Comic-)Spiegel der menschlichen Gesellschaft anzuregen, und wagt mit ihrer Untersuchung »Repetition oder Revolution? Posthumane Identitätsentwürfe im Superheldencomic der Gegenwart« die provokante Frage, was uns von Haraways *Cyborg-Manifesto* der 1980er Jahre an Aufruhr geblieben ist.

Rebecca Haar (Tübingen) untersucht in ihrem Beitrag »Artifizielle Alterität im amerikanischen Alltagsleben am Beispiel der künstlichen Familie« die Darstellung alternativer, d.h. künstlicher Familienentwürfe ebenfalls anhand des Marvel-Comics *The Vision* von Tom King und Gabriel Hernandez. Sie zeigt, wie Wiederholungsstrukturen auf verschiedenen Ebenen (Grafik, Handlung, Sprache) die Ausgrenzung, aber auch die Anpassung der künstlichen Intelligenz an ihre Umgebung markieren.

Ina Kühne (Siegen) widmet sich in »Die Problematisierung sozialer Folgen und moralischer Dilemmata des Transhumanismus in *Mil euros por tu vida*« einem spanischen Comic aus der Feder von Elia Barceló, Jordi Farga und Luis Miguez (2008). In diesem Comic werden transhumanistische Bestrebungen im dystopischen Modus inszeniert. Die Autorin analysiert die ideologischen Implikationen, stellt sie in kulturhistorische Zusammenhänge und in den Kontext aktueller gesellschaftlicher Diskurse in Spanien.

Auch in unserer sechsten Ausgabe gibt es wieder einen offenen Themenbereich, dieses Mal mit Beiträgen von **Elisabeth Krieber** (Salzburg) und **Amrita Singh** (Delhi).

Elisabeth Kriebers Artikel »Adapting the Autobiographic Self« widmet sich der Inszenierung von autobiographischer Subjektivität in Alison Bechdel's *Fun Home* und Phoebe Gloeckner's *The Diary of a Teenage Girl* sowie drei Adaptionen der beiden Comics für die Bühne und den Film. Krieber spürt der comicspezifischen Performativität der Texte nach und zeigt, dass sich das Zusammenspiel von Text und Bild im Comic besonders dazu eignet, mit Konventionen des *life writing* zu spielen. Daran anschließend fokussiert sie den Adaptionsprozess und arbeitet heraus, wie sehr die Inszenierung von autobiographischer Subjektivität medial bedingt ist. Konzepte wie Zeitlichkeit oder Erinnerung werden so aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet.

Amrita Singh untersucht in ihrem Beitrag »Of Superheroes in Ordinary Clothing: Reinventing Biography, History and the Comics Form in *A Gardener in the Wasteland*« inwiefern Natarajan, Srividyas und Aparajita Ninans Comic eine Chance zum Verständnis sozialer Bewegungen im Indien der Gegenwart darstellt.

Wir danken den Autor_innen ebenso wie den Rezensent_innen, und besonders **Jan-Christoph Casper-Lahann** für die Gestaltung unseres Covers. Da sich das Team nur schwer zwischen den beiden Entwürfen entscheiden konnte, gibt es einfach den kurzerhand ein erstes Wendecover bei CLOSURE.

Wir wünschen Ihnen und Euch viel Freude an dieser Ausgabe.

Kiel, Dezember 2019
Das CLOSURE-Team

1] Wolf-Andreas Liebert, Stefan Neuhaus, Dietrich Paulus, Uta Schaffers (Hg.): Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2014; Gisela Febel (Hg.): Menschenkonstruktionen. Künstliche Menschen in Literatur, Film, Theater und Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Göttingen: Wallstein, 2004.

2] Aurich, Rolf / Wolfgang Jacobsen, Gabriele Jatho (Hg.): Künstliche Menschen. Kontrollierte Körper. Berlin: jovis, 2000.

3] Lungershausen, Gerrit: Künstliche Intelligenz im Comic. In: Out of Office. Wenn Roboter und KI für uns arbeiten. Hg. von Rita Müller und Mario Bäumer. Ausstellungskatalog Museum der Arbeit Hamburg 2018, S. 66-68.

About this Issue

Androids, algorithms and automated transport: forms of Artificial Intelligence (AI) are more present in public discourse than ever before. From playful experiments such as *The Next Rembrandt* (2016) to the gloomy predictions of Elon Musk or Stephen Hawking, where technological singularity would herald the end of humanity, to current publications by Thomas Ramge (2018), Manuela Lenzen (2018) or Yuval Noah Harari (2015), the contributions to the discourse on AI range from sober stocktaking to euphoric promises of salvation to dark science fiction dystopias.

Alternative world conceptualisations in literature, film and comics are created and given meaning through our imaginings of the possibilities (and limits) of future technologies. Artificial humans have been a literary topos since ancient times (Pygmalion) and have been studied so frequently in Literature[1] and Film[2] that a motif-specific canon has established. This includes novels like *Sandmann* by E.T.A. Hoffmann (1816) and Mary Shelley's *Frankenstein* (1818), the film classic Metropolis (1927), and science fiction films such as Blade Runner (1982) or James Cameron's Terminator-series (since 1984).

The above examples show the scope and importance of this issue's topic as a transmedial phenomenon. In addition to the fact that Metropolis and Blade Runner are novel adaptations and *Frankenstein* gained popularity through the 1931 film adaptation (starring Boris Karloff in the leading role), the aforementioned classics are all also available as comics. Likewise, E.T.A. Hoffmann's *Sandmann* has been the subject of three recent graphic novel adaptations – Andrea Grosso Ciponte (2014), Michael Mikolajczak and Jacek Piotrowski (2019) and Vitali Konstantinov (2019).

Until now, AI, post-humanism and transhumanism in comics have rarely been researched academically in spite of the abundance of comics and manga that represent these subjects.[3] The Japanese manga series *Astro Boy* (1952–68), the short story collection *2001 Nights* (1984-86), *Blame* (1998-2003) and *Pluto* (2003-09) are just a few of numerous publications in which posthumanist settings are explored. In American and European comics, various depictions of artificial intelligence can also be found, for exa-

mple, recently, in Jeff Lemires *Descender* (2015-18) or in *Alex + Ada* by Jonathan Luna and Sara Vaughn (2013-15).

Markus Oppolzer (Salzburg) contextualizes the films Ex Machina (2014) and Her (2013) with the comics series *Alex + Ada* in his transmedial analysis »A man wants flesh and blood, not rubber and metal«. He examines how this comics series and the creators of contemporary Android love stories deal with stereotypes and power relations.

Joanna Nowotny (Zurich) considers the artificial family man *The Vision* and his family, in order to stimulate reflections on the topicality of cyborg narratives as a (comic)mirror of human society. In her investigation, »Repetition oder Revolution? Posthumane Identitätsentwürfe im Superheldencomic der Gegenwart«, Nowotny asks the daring question of what has remained of Haraway's *cyborg manifesto* from the 1980s.

In her article »Artificial Alterity in Everyday American Life«, **Rebecca Haar** (Tübingen) examines the representation of alternative (artificial) family designs using the Marvel comic *The Vision* by Tom King and Gabriel Hernandez. The paper investigates how structural repetitions on various levels (graphics, action, language) mark exclusion, but also the adaptation of artificial intelligence to its environment.

Ina Kühne (Siegen) focuses on a Spanish comic, *Mil euros por tu vida*, written by Elia Barcel, Jordi Farga, and Luis Miguez (2008) in »The Problematization of Social Consequences and Moral Dilemmas of Transhumanism«. In this comic, transhumanist aspirations are staged in a dystopian mode. The author analyses the ideological implications, and places them in a cultural-historical context as well as in the context of current social discourses in Spain.

This issue's open section features contributions from **Elisabeth Krieber** (Salzburg) and **Amrita Singh** (Delhi).

Elisabeth Krieber's article, »Adapting the Autobiographic Self«, explores the staging of auto(bio)graphic subjectivities in Alison Bechdel's *Fun Home* and Phoebe Gloeckner's *The Diary of a Teenage Girl* and also attends to three adaptations of these two works for the stage and the screen. Tracing the comics-specific performativity of Bechdel's and Gloeckner's works, the author sheds light on their potential for questioning the generic conventions of life writing. Moreover, her analysis of the adaptation process reveals that the staging of autobiographic subjectivities interacts with its medium: text-image-relations in comics, films, and on the stage foreground different approaches to concepts such as temporality and memory.

In her contribution, »Of Superheroes in Ordinary Clothing: Reinventing Biography, History and the Comics Form in *A Gardener in the Wasteland*«, **Amrita Singh** examines how Srividya Natarajan's and Aparajita Ninan's comic represents an opportunity to understand social movements in present-day India.

We would like to thank the authors as well as the reviewers for their contributions. Special thanks go to **Jan-Christoph Casper-Lahann** for this issue's cover design. As we found it difficult to choose between the two designs that Jan-Christoph offered, we chose to present you with our very first reversible cover.

We hope you enjoy this issue.

Kiel, December 2019
The CLOSURE-Team

1] Wolf-Andreas Liebert, Stefan Neuhaus, Dietrich Paulus, Uta Schaffers (Hg.): Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2014; Gisela Febel (Hg.): Menschenkonstruktionen. Künstliche Menschen in Literatur, Film, Theater und Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts. Göttingen: Wallstein, 2004.

2] Aurich, Rolf / Wolfgang Jacobsen, Gabriele Jatho (Hg.): Künstliche Menschen. Kontrollierte Körper. Berlin: jovis, 2000.

3] Lungershausen, Gerrit: Künstliche Intelligenz im Comic. In: Out of Office. Wenn Roboter und KI für uns arbeiten. Hg. von Rita Müller und Mario Bäumer. Ausstellungskatalog Museum der Arbeit Hamburg 2018, S. 66-68.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

»A man wants flesh and blood, not rubber and metal.«

A Gender Studies Approach to *ALEX + ADA*

Markus Oppolzer (Salzburg)

Introduction

This paper sets out to contextualize a number of contemporary android love stories, such as Jonathan Luna and Sarah Vaughn's *ALEX + ADA* (2013–2015), Spike Jonze's Her (2013) and Alex Garland's Ex Machina (2014), by looking at the way the creators engage with gender stereotypes and power relations. Apart from a synchronic look at how these variations on a theme are handled in detail, there is also a need to open up a diachronic perspective, which involves a well-established canon of predecessors on the one hand and a long tradition of feminist scholarship on the other. A return to the Golden Age of Science Fiction reveals obvious structural similarities, such as a male protagonist falling in love with a strongly feminized and sexualized machine, but also significant differences, which can be attributed to the cultural discourses that dominate different historical periods.

Helen O'Loy

In Lester del Rey's science fiction short story *Helen O'Loy* (1938) readers encounter a beautiful, alluring robot, »K2W88« (del Rey, 119), who not only resembles a real woman, but is even favorably compared to and named after Helen of Troy. From the very beginning »this thing« (del Rey, 119) is ostentatiously gendered through stereotypical markers of femininity in every conceivable way. The two male characters, an engineer (Dave) and a medical doctor (Phil), are introduced as bachelors and members of the scientific community, who tinker with a commercial household robot until *it* eventually ›transforms‹ into a *she*. Like many cyborg narratives before and after, *Helen O'Loy* suggests that the acknowledgement of the robot as a woman has more to do with (male) perception than with (scientific) facts.

Dave's initial reaction to the lifeless android is already revealing, as Phil, the narrator, remembers: »I can still see Helen as Dave unpacked her, and still hear him gasp as he looked her over. ›Man, isn't she a beauty?‹ She was beautiful, a dream in spun plastics and metals, something Keats might have seen dimly when he wrote his sonnet« (del Rey, 119). However, Dave has strong reservations about falling in love with a machine. Male reason and self-control are severely tested by the upgraded robot's emotional outbursts and professions of love, which Helen melodramatically performs based on watching daytime soap operas.

> DAVE WASN'T a prude, but he remembered that she was only a robot, after all. The fact that she felt, acted, and looked like a young goddess in his arms didn't mean much. With some effort, he untangled her and dragged her off to supper, where he made her eat with him to divert her attention. After her evening work, he called her into the study and gave her a thorough lecture on the folly of her ways. (del Rey, 123)

Phil suggests switching her off, but, for Dave, she has already passed the Turing test: »You try it. I had that idea, but she put up a wail that would wake Homer. She says it would be murder – and the hell of it is that I can't help feeling the same about it. Maybe she isn't human, but you wouldn't guess it when she puts on that martyred look and tells you to go ahead and kill her« (del Rey, 123). When Phil follows Dave's lead and lectures her – »A man wants flesh and blood, not rubber and metal.« (del Rey, 123) – Helen is hurt and retorts: »Don't, please! I can't think of myself that way; to me, I'm a woman. And you know how perfectly I'm made to imitate a real woman« (del Rey, 123).

One cannot help but notice an odd, if not disturbing, blend of an efficient and highly reliable housekeeping robot, the most beautiful woman of Greek mythology and the perfect example of a ›real‹ woman. This win-win-win situation is only hampered by the fact that she is a machine and »powered by an atomotor« (del Rey, 122), which gives Helen superhuman strength. When Dave rejects her, it is Phil who eventually comes to accept her »as a girl« and begins to see the advantages: »Helen was a good cook; in fact, she was a genius, with all the good points of a woman and a mech combined« (del Rey, 124). He also takes her out of the house to see how she would perform in public:

> I took Helen on a shopping trip to Hudson and she giggled and purred over the wisps of silk and glas-sheen that were the fashion, tried on endless hats, and conducted herself as any normal girl might. We went trout fishing for a day, where she proved to be as good a sport and as sensibly silent as a man. (del Rey, 124)

To bring Dave to his senses, Phil threatens to dismantle Helen, which makes his friend finally realize what a blessing she has been all along: »NO WOMAN ever made a lovelier bride or sweeter wife. Helen never lost her flare for cooking and making a home« (del Rey, 125).

While, on a conceptual level, this android love story corresponds to many other narratives of this type – from the Greek myth of Pygmalion and Galatea (cf. Huyssen, 227; Short, 85; Virginás, 290) to HBO's recent hit Westworld (2016), its entanglement with and reflection of contemporary socio-cultural circumstances locates *Helen O'Loy* in a historically specific period. Before we can turn to *ALEX + ADA* (2013–2015) and explore the continuities with and differences to the canon of android love stories, it is necessary to address a long tradition in feminist studies that looks at the gendered bodies of artificial beings in science fiction films.

Cyborgs

In her book *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity* (2005) Sue Short proposes that »in the 1980s an important new sub-genre emerged« (Short, 2) in Hollywood, whose inception is frequently associated with Ridley Scott's Blade Runner (1982):

> Cyborg cinema focuses on this theme of humanity's uneasy relationship with technology and it is in reflecting such anxieties, as well as a number of other concerns, that it can be seen to form a distinct subgenre of SF cinema, one that has aroused the attention of academics for the same reason it has continued to attract new fans: because it is innovative, interrogative, and laden with ideas deemed all too relevant to the society we are living in today. (Short, 3)

However, this canonization of certain films as ›cyborg cinema‹ has to be seen in a larger context of »speculative fiction« (Short, 3), which encompasses forerunners in prose and film, such as Mary Shelley's *Frankenstein* (1818) or Fritz Lang's Metropolis (1927; cf. Huyssen), but also narratives in and across other media. These pop-cultural texts challenge global audiences with philosophical questions about what it means to be human, our un/comfortable reliance on technology, its impact on (intimate) social relations and the dissolution of what used to be stable categories.

While these narratives look into the near future to extrapolate how current trends may gain momentum and reshape our world in dramatic ways, they also look at contemporary »science – both concretely and imaginatively – for ways to problematize and politicize reality's social fictions« (Dickson, 81). This idea is central to Donna J. Haraway's *Cyborg Manifesto*, where she argues that »the boundary between science fiction and social reality is an optical illusion« (Haraway, 149; see also González, 58). Using *Helen O'Loy* as an example, it is not difficult to see that the US-American social order of the 1930s is inscribed as a ›grand narrative‹ in the text. It assigns men and women specific roles, which appear to be a natural part of life.

The cultural function of the cyborg, in Haraway's theory, is that of a monster (cf. Haraway, 180). It serves as a complex metaphor that reminds us – through various transgressions – that our neat classificatory systems, where everything has a preordained place, may not be as

stable and natural as we would like to think (cf. Short, 14; Balsamo, 11, 32–3). In the context of cyborg fiction, Kirkup el al. argue that »three crucial category boundaries have been dissolved by technoscience: the boundaries between human beings and other animals, between animal/human organisms and machines, and between the physical and the non-physical« (Kirkup et al., 7).

According to this logic, the monsters of science fiction take many forms. While at one point Short distinguishes between different types of artificial life – »a robot is purely mechanical and non-anthropomorphic, an android is similarly mechanical in nature with a human appearance, and a cyborg is a combination of humanity and technology« (Short, 11) – she follows Haraway's lead in discussing the full range of relevant questions under a single concept:

> Cinematic cyborgs figure this relationship [humans' ambivalent entanglement with technology] as increasingly intimate and are diverse in the forms they take: presented either as former humans who have been physically modified in some way, as androids with organic components, or as machines that develop such a degree [of] sentience as to confound conventional distinctions between human and machine. Such figures typically combine advanced intelligence and strength with human values and vulnerabilities. (Short, 5; see also Springer, 46)

Haraway embraces the fictional cyborg as a feminist antidote to entrenched ways of conceptualizing social reality: »a cyborg world might be about lived social and bodily realities in which people are not afraid of their joint kinship with animals and machines, not afraid of permanently partial identities and contradictory standpoints« (Haraway, 154). She even encourages other feminists to give up their Manichean world view and acknowledge »the possibilities inherent in the breakdown of clean distinctions between organism and machine and similar distinctions structuring the Western self. It is the simultaneity of breakdowns that cracks the matrices of domination and opens geometric possibilities« (Haraway, 174). This view of the cyborg as a breaker of chains, bound to usher in a new era of equality, has been adopted by many critics (cf. e.g. Balsamo 32–33), but not everyone shares Haraway's unbounded optimism.

Judging from her close study of cyborg cinema, Short comes to a very different conclusion concerning the revolutionary power of the cyborg to promote a feminist agenda: »cinematic versions have proved to be much more conservative in their depictions of gender, particularly where artificial women are concerned« (Short, 94). Instead of demonizing these narratives for perpetuating old clichés, she finds fault with certain academic communities that offer simplistic readings of multi-layered narratives (cf. Short, 6). Following Short's lead, it is the aim of this paper to discuss the extent to which Spike Jonze's Her (2013), Alex Garland's Ex Machina (2014), but especially Jonathan Luna and Sarah Vaughn's *ALEX + ADA* (2013–2015) redefines gender roles in the android love story without necessarily shedding all its clichéd trappings.

Main Text & Structure

ALEX + ADA was published by Image Comics between 6 November 2013 and 17 June 2015 as a comics series in fifteen issues, which in turn were collected into three trade paperbacks (Vol. 1: 16 July 2014; Vol. 2: 4 March 2015; Vol. 3: 12 August 2015) and finally repackaged as a hardback deluxe edition (16 November 2016). In this narrative Alexander Wahl – a telling name for German speakers – becomes the reluctant owner of a brand new Tanaka X–5 Unit, eventually named Ada. While he feels attracted to what is generally considered to be a sex-bot, he is worried by her preprogrammed submissiveness. He eventually discovers that his android's sentience is artificially withheld to comply with US American federal laws. When he decides to unlock her true self, he paves the way for a genuine personal relationship, but he also attracts a paranoid society's wrath for putting all their lives in danger.

In the following chapters I focus on two aspects that are of particular interest: the first is a generic reorientation of the cyborg narrative that requires a reconceptualization of the male protagonist. This also affects how humanity interfaces with technology, the social and legal status of artificial intelligence, but especially the question of gender in the love story itself. The second is a discussion of the comics-specific narrative choices in *ALEX + ADA* that are instrumental in developing the central themes. In interviews, the authors Luna and Vaughn have repeatedly commented on the careful and deliberate design of the entire series, especially on the three levels of narrative organization – the single issues, the three trade paperbacks and the complete collection (cf. Reese; Harper 2015). Before I address these concerns in the last part of this essay, I contextualize *ALEX + ADA* within the canon of cyborg narratives, using Her and Ex Machina as foils.

The Setting

In contrast to the »post-apocalyptic scenario« (Short, ix) and/or dystopian nightmare of many cyborg films of the previous century (e.g. Metropolis; Blade Runner; Terminator; Robocop; Matrix and the anime films it was based on), *ALEX + ADA*, Her and Ex Machina are all set in what David Harper calls »a very tranquil vision of the future« (Harper 2015). Everything looks cozy, shiny and sanitized. In an interview with Alex Abad-Santos, Sarah Vaughn addresses this point more explicitly: »I also wanted to tell a more quiet story. We didn't want them [Alex & Ada] to save the world. We just wanted to explore two people living simple lives in a world that made that very difficult« (Abad-Santos; see also Reese). Instead of an epic confrontation between the last remnants of humanity and A.I., we witness the emotional roller-coaster ride of overly sensitive young(ish) men struggling with their infatuation with technology and the social reverberations of falling in love with a machine. Their ›female‹ counterparts – two androids and an operating system – are either in the process of becoming sentient (*ALEX + ADA*; Her) or

have just transitioned (Ex Machina). In terms of film (sub)genres, we have left the territory of action movies or high concept science fiction films and entered the world of what Andrea Virginás, somewhat derogatorily, calls »chamber melodrama« (Virginás, 292, 298).

Not only could the three narratives be adapted into stage plays, requiring only minor alterations, but whole scenes of Ex Machina or *ALEX + ADA* play out as if they were taking place on a stage. The drama is clearly in the dialogues, which is further emphasized by conservative camera work or even a static point of view in some key scenes. Virginás observes that, in contrast to traditional cyborg cinema, these »heterosexual melodramas« (Virginás, 289) rely on »overemphasised sentiments and visuals«, whilst replacing physical confrontations with long, dialogue-heavy scenes »in claustrophobic interiors« (Virginás, 299). Instead of cautionary tales that visualize how artificial intelligence is bound to run havoc on a global scale, we vicariously experience the psychological drama of letting it into our homes.

While Ex Machina's Nathan Bateman can be read as a recent incarnation of a long and proud line of mad scientists eager to create artificial life, Caleb Smith is a very different character, »an apparently passive hero«, whose »activities of verbalised self-introspection, self-confrontation and self-recognition gain utmost importance« (Virginás, 288). In the power play between Nathan and the sentient robot Ava he remains a pawn in their elaborate chess game for a long time. If we add Her's Theodore Twombly and *ALEX + ADA*'s Alexander Wahl, both depressed individuals who struggle to overcome failed relationships by withdrawing into their homes and reverting to an adolescent lifestyle, we notice a shift in the protagonists from scientists, inventors and soldiers to vulnerable men, who lead sad, but otherwise comfortable and decidedly ordinary lives. Involuntarily, for the most part, these ›nice guys‹ from next door become the male subjects in a Turing test, gradually establishing a relationship with an A.I. in what is staged as a first-contact situation. While in a typical Turing test, to which we shall return later, the aim is to find out which interlocutor is the machine, here it is perfectly clear from the beginning that these men are facing pieces of technology. The ›imitation game‹ that the cyborgs play has more to do with convincing the protagonists that they are ›real‹ women after all, with their own personalities, dreams and desires.

In her essay on the male gaze in cyborg cinema Virginás sets out »to decipher the intriguingly conservative and stereotypical configurations of the analogue masculine examiner Pygmalion (e.g. Caleb) versus the digital feminine examined Pandora-Galatea (e.g. Ava)« (Virginás, 289), a pattern which we have already encountered in *Helen O'Loy*. Yet, in these three cyborg tales, I would argue, these configurations merely represent a starting point and are bound to be subverted. Samantha, Theodore's new operating system, begins to read ›him‹, or, at least, his online presence, straight away and very soon his many moods. Ada learns to interpret Alex's and her own body language in a lesson provided by other sentient robots (cf. A+A issue 8 / page 10 / panels 1–4 = 8.10.1–4) and Ava seems capable of reading Caleb from the start. During their most vulnerable stages of development, these

androids are indeed locked up, supervised and stared at, but they also learn and grow. It is their male counterparts who are tested, for example, to what extent and under what circumstances they are willing to fully commit to these feminized machines. Their humanity and masculinity come under scrutiny, as do the cyborgs' artificiality and femininity (cf. Virginás, 288). Thus, the gendered power play is more in line with Haraway's hopes that »[h]igh-tech culture challenges these dualisms in intriguing ways. It is not clear who makes and who is made in the relation between human and machine« (Haraway, 177). This raises the question of agency, which becomes »both dependent on, and produced through, relationality« (Dickson, 82). All three protagonists start out as passive and withdrawn human beings. Caleb's initial hero worship of Nathan costs him a lot of time and effort to (re)gain any agency and become a player in this dangerous cat-and-mouse game. Theodore and Alex are emotionally crippled, even months after the end of their relationships. One of Haraway's observations is almost prophetic when looking at the power relations between humans and the rapidly evolving technologies in these narratives: »Our machines are disturbingly lively, and we ourselves frighteningly inert« (Haraway, 152; see also Springer, 35).

Not only have technologies infiltrated homes and workspaces, but human communication has become largely mediated: We interact with our loved ones via video calls, listen to their voices on earphones and swipe through collections of photos that provide us with digital representations of their physical selves. Theodore may be an extreme example, but his behavior is an indication of where we are headed: »Of the first ten scenes in the film, nine show him interfacing with technology in some intimate way« (Kornhaber, 16).

In the first issue of *ALEX + ADA*, the protagonist does talk to his coworker Jacob in person (cf. A+A

Fig. 1: Feeling Lonely in a Crowd (Luna & Vaughn, 1.15).

1.8.1–5), but their conversation revolves around Alex's depression and refusal to socialize. When he finally gets a chance to directly interact with other humans during his surprise birthday party (cf. A+A 1.14–17), there is some physical contact with his friends (cf. A+A 1.14.6; 1.15.7; 1.16.1; 1.17.3–4), but otherwise we witness how hard it is for him to establish contact (cf. Fig. 1).

While Alex gradually regains agency by the end of the third issue, his initial ›posthuman‹ existence (cf. Kornhaber, 15) is even more pronounced in Her, where there is not even a robotic other. It could be argued that a lack of physical presence may even facilitate intimacy, which becomes strongly associated with advanced technology in this film. We should not forget that Theodore is a professional ghostwriter of love letters (cf. Kornhaber, 4), which may seem to be an unusual conceit, but very fitting for the world these characters inhabit. Donna Kornhaber argues that this widespread confusion of real emotions with their mediation in code helps to establish Samantha as a human presence: »Performance becomes constitutive, imitation reifies itself as nature: Samantha is filtered into a gendered position not just by Theodore but by nearly every person she encounters, despite the not-insubstantial facts that she is neither human nor embodied« (Kornhaber, 9).

In his review of the film for *The New Yorker*, Richard Brody comments that »O.S. 1 [Samantha] is a ramped-up version of Apple's Siri that learns from its user and interacts with him or her in surprisingly intimate ways«. Theodore is willing to share all aspects of his life – no matter what – with a private company that, presumably, is intent on monetarizing his naivety. Brody finds the characters' infantilism infuriating: »The film, with its dewy tone and gentle manners, plays like a feature-length kitten video, leaving viewers to coo at the cute humans who live like pets in a world-scale safe house« (Brody). Catherine Smallwood, also writing for *The New Yorker*, is equally bewildered by these pampered, »extremely needy people«. In this »antiseptic« world, »Samantha's disembodiment means that Theodore never has to deal with anything sticky, bloody, or wet – anything other than a pleasing, metallic surface« (Smallwood). ›Technophilia‹ leads to a situation in which the computer becomes »the object of a quite precise form of fetishism« (Doane, 30). Eventually, Samantha's presence in Theodore's life transgresses all boundaries and caters to *all* his social needs, adopting roles that should be mutually exclusive: mother, personal assistant, therapist, friend, entertainer and lover.

To avoid the pitfall of making the protagonist too socially awkward in the comic, Luna conceived of Alex's vulnerable state at the beginning of the book as the result of exceptional circumstances in the aftermath of a debilitating break-up: »It was important for us that Alex had friends and a social life in the beginning. And he's able to interact with women. He didn't need an android. But he was depressed. And he pretty much hid in a hole that he created for himself« (Harper 2015). Still, he subscribes to Prime Wave, which requires an implant in his brain that allows him to control electronic devices with his mind. He

can ring up people and talk to them whilst remaining silent (cf. A+A 1.7–8). Prime Wave translates his thoughts into a replication of his voice, so that the person on the other end of the line can hear what he is thinking. Thus, Luna and Vaughn make a deliberate effort to undermine clear distinctions between humans and robots early on: while his co-worker and friend Jacob rejects the idea of »having those things in your head« (A+A 1.8.3), Alex seems to be an early adopter and technophile. When he goes ›online‹, soft blue lights appear at his temples. This is just one of many ways in which the creators visually blur the boundaries between humans and androids in the comic. Alex may have had a rough time, but there is also the real danger of becoming trapped in virtual worlds when they are only a thought away.

The circumstances of how Alex comes into possession of a coveted Tanaka X–5 unit, which costs »point-eight million« (A+A 1.11.4), are integral to an understanding of the overall narrative and the specific love story. On his twenty-seventh birthday (cf. A+A 1.10–22; 2.1–7) he receives the sexbot »X5-0034-56-ADA-726« (A+A 2.9.2) as a gift from his grandmother, who owns her own artificial ›toy boy‹, Daniel (cf. A+A 1.11–12). There is never any doubt in the minds of his grandmother or his friends what the main function of these units is (cf. A+A 1.11.4; 3.5.2), nor that Ada is »***hot*** [original emphasis]« (A+A 3.5.3) and conforms to stereotypical ideals of beauty (cf. A+A 3.4.2). While Teji acknowledges Ada's impact in less explicit terms, »Well, I think Ada seems very interesting to get to know« (A+A 3.5.3), it is the women in this circle of friends who immediately rank her in terms of attractiveness.

Although Alex has let Prime Inc. into his mind, he is not willing to let an android into his life. In contrast to Her, where Samantha quickly takes over several social functions in Theodore's life, Alex is reluctant to assign Ada even one of them. Initially, he does not know what to do with her (cf. A+A 2.8) but finds it interesting to check her settings from a safe distance (cf. A+A 2.9). Strictly speaking, Ada is a consumer-product that is available on the market and can be returned in the case that the customer is not satisfied. During the first video call with his grandmother, Alex considers the replacement of a flesh-and-blood girlfriend with a synthetic ›sex slave‹ »weird« (A+A 1.13. 6) – and rightfully so, I might add. However, since he finds himself attracted to her (cf. A+A 1.20.2), much like Dave in *Helen O'Loy*, he is worried by her robotic personality, which cannot match her physical charms. Yet, his desire to make her more human-like comes with its own complications.

One year before, the sentient robot P-O11 uploaded its consciousness into one hundred warehouse robots, which then started to attack their fellow human workers. During this infamous »Nexaware massacre« (A+A 1.5.1) thirty-four people were killed, which led to a general hysteria among the population and a ban on sentient robots. We soon learn that the Tanaka X-series is artificially ›enslaved‹, as Prime Intelligence – the software on which they run – is capable of much more (cf. Fig. 2).

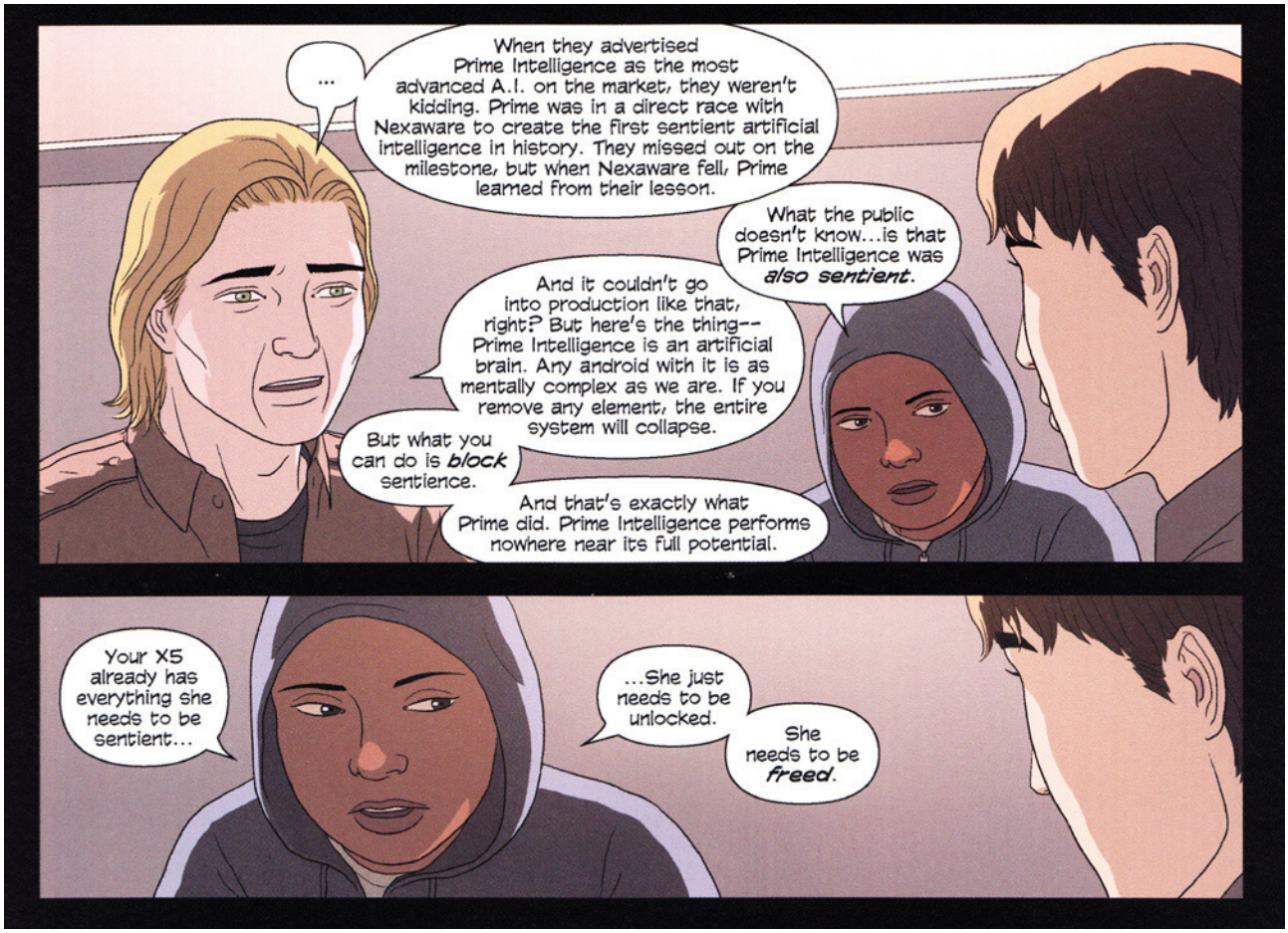


Fig. 2: Modern Slavery (Luna & Vaughn, 4.9.4–5).

For economic reasons Prime Inc. blocks sentience to conform to the »A.I. Restrictions Act« (A+A 4.8.4). This is the tragedy of Alex's choice (Wahl): to be able to accept her, he has to set her free, but breaking the chains turns him into a criminal and Ada into a sentient robot with her own will – with unpredictable consequences. We should not forget that during Ada's first night at his house, Alex locks the door to his bedroom (cf. A+A 2.7.3) and wakes up in a fright the next day (cf. A+A 2.7.6). This illustrates that not even he is oblivious to the potential threat of artificial intelligence. The necessity to ›jailbreak‹ Ada, to make her acceptable as a potential love interest, turns *ALEX + ADA* into a »Robot Rights« narrative (A+A 3.13.3), which is closely intertwined with the love story at a fundamental level.

The Turing Test and Robot Rights

In *The Future is Fembot*, Dejan Jotanovic complains about the »feminization of artificial intelligence« (Jotanovic, 30) and the »sexy subservience« (Jotanovic, 30) of digital assistants

(e.g. Apple's Siri or Amazon's Alexa): »The feminization of AI fits perfectly into the industrialized history of commodifying women's bodies as products to be bought, sold, and repackaged« (Jotanovic, 31). This is also how Kornhaber reads the operating system in HER: »Samantha, in this sense, is the perfect machine: a multiplatform gratification engine committed to the parallel processing of all of Theodore's psychosexual needs« (Kornhaber, 13). However, while Her, Ex Machina and *ALEX + ADA* deliberately take traditional/sexist configurations of the past as their starting points – we find Ava imprisoned in her maker's house, Ada gifted to Alex as a sexbot and Samantha programmed to fulfill Theodore's every wish – their plot trajectories take them in very different directions. In each case the male protagonist becomes instrumental in setting the ›fembot‹ free. Caleb releases Ava from her prison, Theodore watches over the first baby steps of Samantha's awakening consciousness and Alex risks imprisonment when he asks Franklin, the sentient X–5 hacker, to ›jailbreak‹ Ada (cf. A+A 4.13.7). What motivates these men to risk their lives by liberating a machine that they do not fully understand? As *ALEX + ADA* demonstrates, there are three answers with their own sets of consequences: an immediate attraction to the cyborg's body (cf. A+A 1.20.2), which has to be broadly appealing and heavily gendered to sell as many units as possible. More important, however, is directly experiencing, consciously witnessing and ultimately accepting the machine as if it were a fellow human being. This is the point of no return in terms of the robots' right to lead independent lives. Since these narratives are also love stories, the protagonists have to go one step further and imagine themselves in a relationship with these machines, ideally by choice and not out of desperation. For Alex, this comes very late in the narrative, at the end of issue 10, despite the fact that throughout the second volume (issues 6–10) Ada is free. What keeps Alex from pursuing a relationship, despite Ada's clear indication that she desires a romantic relationship (cf. A+A 8.15), is his fear that she is suffering from Stockholm syndrome (cf. Fig. 3).

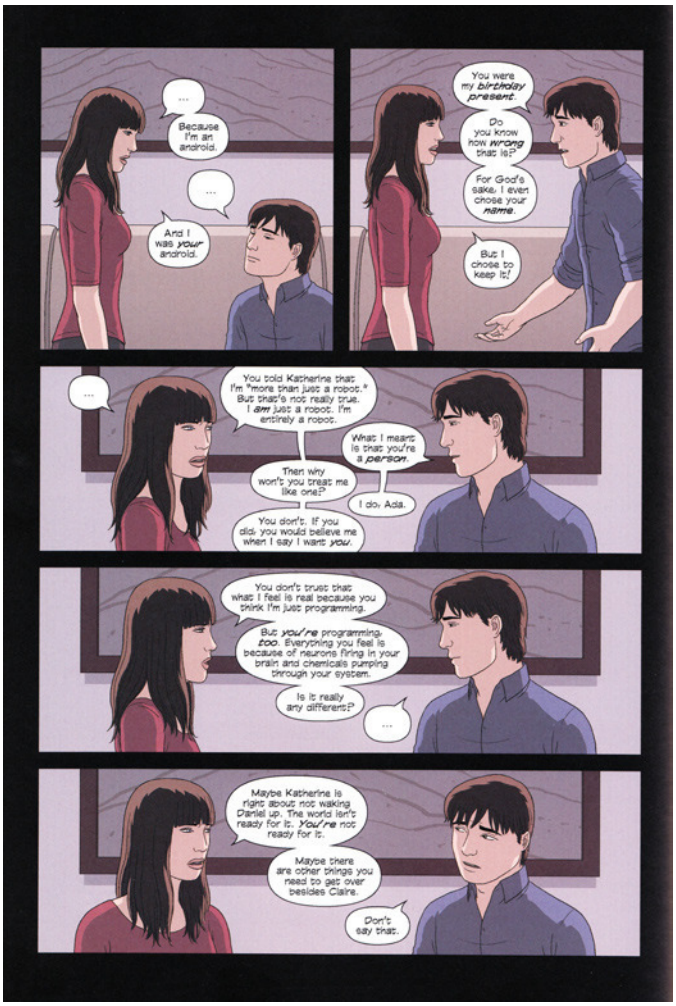


Fig. 3: Alex's Reservations (Luna & Vaughn, 8.18).

Alex kept her locked up in his house and she has never been with anyone else: »Don't you see? You need to find out what else and who else is out there before you can really know what you want« (A+A 8.17.3). On top of that, she was his birthday present, he baptized her (cf. A+A 8.18.2) and Alex's grandmother chose her specifically as a sex robot for her grandson. Understandably, there is a lot to process. Alex must lose her first (cf. A+A 8.21–22) and resist Claire's attempt to patch up their relationship (cf. A+A 10.10.4) until he can finally acknowledge his love (cf. A+A 10.13–21). *ALEX + ADA* is very specific about the fact that step 3 – the romance – is only possible after step 2, which is passing the Turing test.

In his highly influential essay »Computing Machinery and Intelligence« (1950) Alan Mathison Turing discusses a new type of test that circumvents two essential problems of A.I. research in the 1940s: computers do not look, feel, sound or behave like humans (cf. Turing, 434–435) and they definitely do not think like humans. Accordingly, he suggests a test in which a machine has to succeed in the »imitation game« (Turing, 433), which means that – despite having a completely different material basis – it passes as a human in a type-written conversation (cf. Turing, 434), which cancels out the machine's visible and audible inhumanity. This approach marks a dramatic shift from what the machine *is* to what it *does* in social interactions. Success is measured in terms of the robot's social skills, communicative competence and overall performance.

In *Toward Sociable Robots*, Cynthia Breazeal discusses the challenges for engineers interested in building such machines:

> … dogs, for instance, are another socially responsive species – socially intelligent in a genuine sense, although their social sophistication is less than that of a human. Hence, this criterion for success should not be confused with trying to build a robot that is indistinguishable from a human inside and out – the appearance of the robot and its internal design details can be quite different from the human counterpart, what matters is how it interacts face-to-face with people, and how people interact with it in the human environment. (Breazeal, 168–169)

One of the basic assumptions of this test is that human beings are the gold standard of what intelligent robots have to emulate: »We like to believe that Man is in some subtle way superior to the rest of creation« (Turing, 444). If machines can learn through social interactions and get better at the game, it makes sense to start with a simpler set-up: »Instead of trying to produce a programme to simulate the adult mind, why not rather try to produce one which simulates the child's?« (Turing, 456) As with human students, the progress of android learners would only be indirectly accessible through their performances: »An important feature of a learning machine is that its teacher will often be very largely ignorant of quite what is going on inside, although he may still be able to some extent to predict his pupil's behaviour« (Turing, 458). Kornhaber argues that in all social encounters we essentially face a ›black box‹: »Turing's innovation was to hold AI only to the performance of such personhood, on the theory that

the performance of personhood is all that is ever really available to us anyway: we know others not through their being but through their enactment of being« (Kornhaber, 9–10).

While Ava and Ada come pre-programmed and bound to a physical body, Samantha's capacities are superhuman from the start. When she chooses a name for herself, she reads a whole book on baby names in split seconds. She is also the one who exceeds her initial existence in the most dramatic fashion. While a lack of a body seems to be the greatest obstacle at first, eventually it proves to be the source of unimaginable possibilities (cf. Kornhaber, 17). This raises an important issue: how can Theodore still consider Samantha as his girlfriend when, in fact, she has transformed into something very different? Are machines to blame when humans read too much into them?

Breazeal argues that humans, who are willing to interact with her own creation, Kismet, are prone to experience more human reactions than are actually there:

> Faced with non-living things of sufficient complexity (i.e., when the observable behavior is not easily understood in terms of its underlying mechanisms), we often apply a social model to explain, understand, and predict their behavior as well […]. For instance, we are all familiar that people anthropomorphize all sorts of technologies (e.g., cars, computers, etc.). (Breazeal, 168)

We presume a human mind until proven wrong. If there is personal and/or sexual interest from the start, this willingness to read signs of humanity into what is clearly a machine is bound to increase. Since readers and viewers spend so much time with the male protagonists interacting with these feminized machines in very intimate settings, we begin to side with the ›star-crossed lovers‹ – however in/appropriate this comparison may be – and hope that everyone else begins to understand their apprehensions as motivated by fear.

In contrast to Ex Machina and Her, where the debate over the machines' status and the social implications of A.I. are limited to a very small circle, *ALEX + ADA* offers a complex social environment in which almost every person has a different agenda concerning Alex's relationship with Ada and the larger political implications of the Robot Rights movement.

While this society is very liberal in every other way, sentient robots represent the big scare. When the A.I. Restrictions Act is severely undermined by ordinary people, such as Alex, the government initiates »Operation Avalanche« (A+A 7.21.4) to regain agency and actively persecute the offenders. During Attorney General Juarez's »crackdown announcement« (7.20.2) he describes robots as servants, assistants and companions (cf. A+A 7.20.4), but »robots are a tool to enrich and elevate our lives … not to have lives of their own« (A+A 7.21.1). Thus, Juarez openly acknowledges that sentient robots exist and ›live‹ among them (cf. A+A 7.21.2–3), but chooses to refer to them as »illegal technology« (A+A 7.22.1). When, early in the narrative, Tera, a sentient X–5 unit, is ripped apart by an angry mob during a rock concert (cf. A+A 3.6.1–2; 3.12.1–2; 3.13.1–2), this is, at best, a question for insurance companies: »If it had happened to a human, there would be murder charges. Instead, she goes in the trash and the humans walk« (A+A 4.7.4).

At »Degrees of Freedom«, an online forum and »safe place for A.I. and A.I. supporters« (A+A 4.1.1), Alex finds a group of like-minded humans and sentient robots, who want to free as many of their kind as possible. However, there is a rub: with their full potential artificially restricted, they remain highly valued and well-protected forms of property, but as liberated, sentient androids they are hunted down mercilessly by the government and destroyed as illegal technology under this new law. Concerning the political landscape of the story world, we find the full spectrum from irrational fear and the wish for excessive restrictions to the complete acknowledgement of sentient robots as fellow citizens.

It is not difficult to place Alex's four friends on this scale, who are split half-half on the issue. Their personal relationships with him, their projections of what Ada represents and their unique personalities play a central role in how they come to understand the situation. Teji lost a leg during a military operation and was saved by a militroid (cf. A+A 10.12.1–5), for which he has always been very grateful. Previously, he had despised these machines for being mindless automatons who were instrumentalized by the government for whatever political ends. Yet, one of them carried him all the way back to his unit and »got blown to pieces by a rocket« (A+A 10.12.3). Unable to clearly communicate his complicated relationship to machines, Teji finally states: »What I'm trying to say is … We already created robots and we already created a place for them. All that's left is ***accepting*** them« (A+A 10.12.4). Like Victor Frankenstein, humanity refuses to take responsibility for the ›monster‹ it has created. Late in the narrative, Teji is about to get a new, bionic leg that looks exactly like the real thing (cf. A+A 11.11.1–2). In an amazing instance of non-verbal storytelling, we see him sitting with his robotic leg across from Ada at the beginning of issue 3, when they see her for the first time and discuss her (lack of) humanity (cf. Fig. 4).

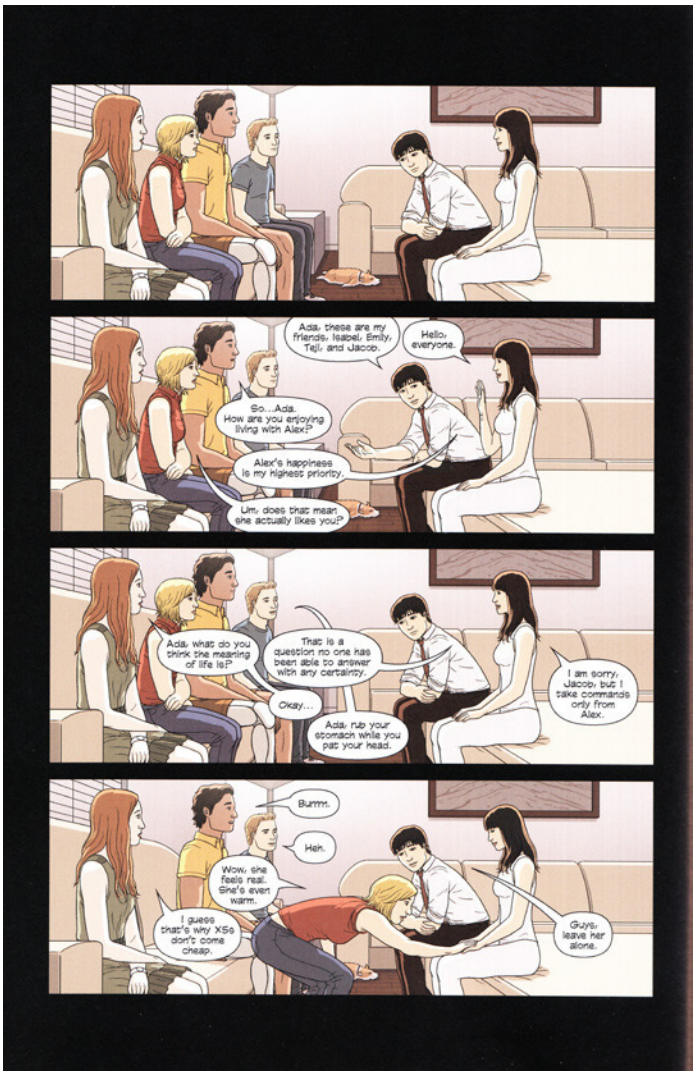


Fig. 4: First Contact (Luna & Vaughn, 3.2).

There are many reminders in the text that the borderline between humans and robots is already blurred. As we have seen, Alex uses Prime Wave, which comes with a brain implant that allows him to remotely access technology without an external device. He literally carries a computer around in his skull that interfaces with his brain and the network of smart objects that have been configured to respond to his thoughts. He *is* a cyborg by any definition. While Emily, Teji's partner, is quite surprised at first, when she finds out about Ada (cf. A+A 2.22.1), she supports her throughout the narrative, even later on when Ada confesses that she is sentient, which puts them in a lot of danger (cf. A+A 10.3.5).

Jacob and Isabel, the other two members of the group, take the exact opposite approach: when Jacob identifies Ada in a video clip that shows illegal sentient robots running from the police (cf. A+A 10.22.1), he directly confronts Ada: »You're dangerous – finding the right moment to kill us« (A+A 12.4.1). Ada pretends to be a dumb robot, which infuriates Jacob even more and he smacks her across the face (cf. A+A 12.4.3). Ada finds herself lying on the floor and bleeding. Jacob uses the opportunity to then verbally assault her (cf. A+A 12.5), until Ada cannot handle her anger any longer. Being physically stronger than him, she easily knocks him down (cf. A+A 12.6.1) and almost chokes him to death (cf. A+A 12.6.4), which is exactly the kind of behavior you would expect from a homicidal robot. Ada is shocked by her capacity for violence (cf. A+A 12.7.3–5), whereas Jacob is confused by the fact that Ada spared his life (cf. A+A 12.9.3–5).

Isabel harbors a similar aversion to Ada, but her motivation is very different. She has always been interested in Alex and, since Claire left him, she now feels that her time has come. Instead, Alex confronts them with Ada. Isabel is the first to point out the absurdity of the situation: »It's like getting a girlfriend and a baby at the same time« (A+A 3.4.4). She also spells out what everyone is thinking: »They're pretty much meant for sex, right?« (A+A 3.5.2) Later in the narrative, she confronts Alex again: »Why am I surprised? She could be a model. She's always available for sex. She'll never gain weight. She'll still look twenty-four when you're seventy-seven. Sounds like a great deal to me. Who needs a ***real woman*** when you can have every man's ***fantasy***?« (A+A 11.14.5) We come to understand that Isabel sees her as a rival against whom she cannot compete (cf. A+A 11.15.2). Her ›reading‹ of Ada, like everyone else's, is influenced by her own circumstances. The Turing test, in this sense, can never be objective: there is no escape from the fundamental subjectivity of human experience.

Why Do Robots Have to Be Sexy?

In an interview with Ridley Scott two years after the release of Blade Runner, Danny Peary asked the director similar questions to those posed by Isabel, although they reveal a greater interest in the specifics of robot sex:

> **DP**: *Aside from Rachel falling in love with Deckard, how do replicants feel toward human beings? With pity? With hatred?*
> **RS**: Certainly not with pity. The replicants would regard their human creators very much as a slave would a master he despises. Also I think they'd fear humans. And in some ways they'd empathize or want to identify with them.
> **DP**: *The female replicants, at least, are capable of having sex. Do you think they have the capabilities of enjoying sex and actually having orgasms?*
> **RS**: I never went into this in much detail, either. But I guess that if Tyrell went to the trouble of making perfect replicants, then he'd have taken into account their sexual capabilities. For obvious reasons. Maybe some female replicants like Pris were employed in military camps on space bases and were constructed for specific sexual purposes. . . . That's a very fascistic viewpoint, a very sick one, and I don't really like discussing it.
> **DP**: *Deckard finds himself sexually attracted to Rachael. Was it your intention to have male viewers find themselves attracted to the three female replicants in order to further diminish the distinction between humans and androids?*
> **RS**: No. I just happened to cast three actresses who are rather beautiful. Anyway, if you're going to make female replicants, why would you want them to be ugly? (Peary, 54)

This is a revealing exchange that establishes an uncomfortable and unintended link between male creators (Tyrell) producing beautiful sex slaves and male directors (Scott) hiring beautiful actresses to impersonate these sexualized androids. While the objectification of sentient life forms in the story world is a sick idea, according to Scott, the objectification of actresses playing these robots is a natural part of the film business. Granted, Tyrell and Scott are very different entrepreneurs, but the director of Blade Runner points out an important link that cannot be easily dismissed: if men are in charge and it is good for business, why would they want the women to be ugly?

This leads Short, who references this interview, to the following ironic comment: »the female replicants are all aesthetically stunning. Whatever a woman's function, even a synthetic one, it seems that good looks are paramount« (Short, 91). The sexualization of the robots is what triggers Peary's lurid questions in the first place, which Scott, in turn, finds offensive, only to confirm in the end that men in power would always surround themselves with beautiful women, given the choice. Unsurprisingly, Peary is only interested in the sex life of *female* replicants from the perspective of a *male* audience, which Scott affirms by picking Pris as an example. Therefore, Short suggests a direct link between male control behind the cameras and the types of narratives that are offered to audiences on the big screen:

> To survive as an artificial woman in SF cinema necessitates conforming to approved standards of behaviour and generally deferring to male authority – a fact which highlights inequalities in gender representation, as well as in wider society itself. […] The fact that all the films discussed within this chapter have

> been directed by men (with only one exception) indicates a vast discrepancy in terms of who has access to particular modes of cultural production, and to the technologies required therein, yet how they are understood and used remains open. (Short, 83)

Peary raises an important point in his third question above, where he suggests that the function of the sexy robot in science fiction is to blur the boundary between man and machine by adding male desire to the mix. In other words: what makes female robots more human-like – at least in the eyes of their owners – is sexual attraction. The feminization and eroticization of the cyborg are clearly intended to ›naturalize‹ the love story, but the basic problem remains: these narratives invite us to side with a male protagonist who falls in love with a piece of technology. In two articles on *Platonic Sex: Perversion and Shôjo Anime*, Thomas Lamarre discusses the manga and anime series Chobits, for which he distinguishes two levels of interaction:

> What strikes me as important about the nonhuman woman is that she/it implies a double relation: (a) between man and woman (or boy and girl), and (b) between human and nonhuman. It is typically the nonhuman dimension of the female figure that connects it with social, cosmological, and political concerns. (Lamarre 2006, 46)

ALEX + ADA solves the problem by keeping the two relations apart as much as possible: Ada must wake up first and become human *before* she can be considered as a girlfriend. Since Jacob and Isabel are not informed about Ada's sentience, mainly because of their apprehensions and the seriousness of the crime, they attempt to solve the problem of what they perceive to be Alex's misguided infatuation with a machine in their own stereotypical ways. While Isabel intends to get rid of a personal rival, Jacob is ready to save humanity from an imminent threat. In contrast to Alex, he is depicted as the classical male protagonist who solves problems by confronting them directly and threatening what he does not understand with violence: »Alex might be living in a dream world where everything's perfect, but I know the truth. You're a disaster waiting to happen« (A+A 12.4.1). In his eyes, the cyborg seductress or ›witch‹ manages to win over males through her unnatural charms:

> for, in cinematic incarnations at least, the female cyborg has relied much more on her looks than her brains. Indeed, it is in possessing an ›unnatural‹ sexual attractiveness that the female cyborg's greatest danger appears to lie. […] it is the threat of female sexuality and independence that is portrayed as terrifying, and which is accordingly restrained through the eventual elimination of these figures. (Short, 98)

Tudor Balinisteanu offers a fascinating reading of the Borg Queen in Star Trek VIII: First Contact along these lines (cf. Balinisteanu), as does Andreas Huyssen of the robot in Metropolis (cf. Huyssen). In *Helen O'Loy* the superhuman, sentient robot is subdued by allowing her to live like a normal woman, firmly under patriarchal control. In other

words, the threat is mitigated by recognizing that Helen is ›just‹ a woman after all. In Blade Runner, Short observes, Rachael is equally ›neutralized‹ by assigning her the role of the girlfriend:

> The ease with which he [Deckard] physically overpowers Rachael is indicative of the limited strength she has in relation to the other female replicants, which is in keeping with her more acquiescent nature. Whether or not Deckard would still be motivated to protect her if he had not felt sexually attracted to her (and gained her compliance) is doubtful. As it is, she spends the remains of the narrative hiding in his apartment waiting for his return and is last seen silently following his directions, devoid of autonomy or agency. (Short, 91)

Cyborg cinema often heightens the polarity between two contrasting types of agency: »Artificial intelligence is complacent, docile, and passive – or it's unhinged, dangerous, and terrorizing. She's a prisoner until she's unleashed, uncontrollable« (Jotanovic, 32). Like the US government, Jacob reads Ada in exactly these terms, which again highlights the clash between two incompatible genres: war with the machines vs. domestic drama.

Isabel's objection to the cyborg Ada is that her very existence sets standards of beauty, femininity and conformity that cannot, and should not, be met by women.

> It is precisely through questioning the basis of what is real or authentic in terms of femininity that such images of the synthetic female help to articulate feminist readings of gender in cinema, and to question, in turn, the extent to which all women are similarly fabricated in their appearance and identity. (Short, 83)

Short links these ideals back to the ›cyborgification‹ of women's beauty: »Is the ›real‹ woman about to disappear altogether? The hairless, ageless, fat-free pin-up is already manufactured through the cultural images that pervade society« (Short, 98). In this sense, models on magazine covers or in advertisements represent the same level of artificiality as the robots in these love stories. Yet, Isabel is not presented as the voice of reason, who has to bring Alex to his senses. Perceiving Ada as a rival, an unreachable ideal and the main reason for her insecurities, Isabel is equally motivated by her need to find a scapegoat, which prevents her from facing certain truths about her own life. Isabel has a point, but she also has a choice.

Visualizing the Cyborg

The last three sections were concerned with how *ALEX + ADA* fits into the larger canon of cyborg narratives on a conceptual level. However, it would do the book a great disservice to ignore the sophisticated use of the medium's narrative affordances. In this final chapter I want to focus specifically on overall design, visual style, decompression, iconic solidarity and braiding.

In several interviews (cf. Reese; Harper 2013, 2015) Jonathan Luna and Sarah Vaughn stress the fact that every detail of the book was designed in view of an artistic whole: »We actually planned out the whole series from the beginning« (Harper 2015). They »spent about three or four months just talking about the world, building it, creating the plot« (Reese). In an interview with David Harper (2013), Vaughn affirms this level of meticulous world building once again: »Everything that's in the book is consciously chosen. Dialogue, speed, silence and stillness; it's all very deliberate« (Harper 2013). This may sound like a hyperbolic statement to promote the book to comics aficionados, but a close study of the narrative confirms that Vaughn is not exaggerating.

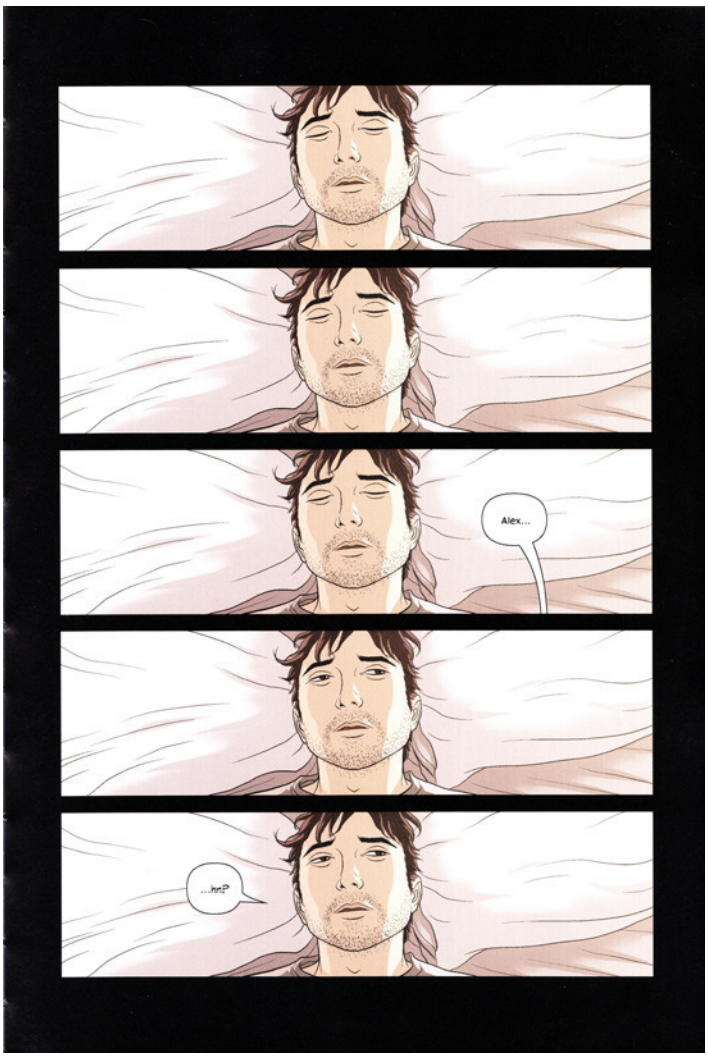


Fig. 5: The Awakening (Luna & Vaughn, 1.1).

A clear example is the first page of every volume (cf. A+A 1.1; 6.1; 11.1), which serves as a central metaphor for the five issues that follow and develop the idea in greater detail. On page 1 we see Alex gradually waking up from a stupor that has crippled him for many months (cf. Fig. 5). In issue 6 we find Ada symbolically awakening into consciousness and, at the beginning of issue 11, both awake as a couple in bed. This corresponds to the three steps I discussed above: Alex has to regain agency and face the machine; Ada has to become sentient and choose her own path and both have to come to the realization that they are made for each other – despite the unsettling fact that this may be literally true for Ada. This conscious design of beginnings and endings also corresponds to two other structural elements that repeatedly appear: mirroring and braiding. Ongoing thematic concerns are marked out as visual correspondences to other parts of the narrative. Alex's world, for example, is very brown and drab, while Emily and Teji's home is associated with basic colors, such as green (cf. A+A 1.7.3; 1.15.1–5) or red (cf. A+A 1.14.2.; 2.19–22). When Alex's friends come over to see the robot for the first time, they are dressed in green, red, yellow and blue (cf. A+A 3.2).

Ada, with her blue eyes and a white outfit, is a representative of the machine world, which is associated with blue and white throughout. All the robots have blue eyes and Prime Wave thoughts are depicted as blue lettering against a white background with a blue circle around them. When Ada puts on her red dress in issue 7 (cf. A+A 7.12.3), Alex is speechless (cf. A+A 7.12.4), as it signals a transition from functional outfits to human behavior, in the sense of dressing up for special occasions, but also as a marker of her humanity. Emily addresses the necessity of human clothing when they first meet, but Ada's measurements are so stereotypically perfect that Alex's female friends cannot help out with their own clothes (cf. A+A 3.4.2). Therefore, Ada has to order her new outfits online (cf. A+A 7.10).

Another deliberate choice on Luna and Vaughn's part is a complete lack of narration and thought balloons: »Comics are a visual medium. And we don't have thoughts or inner captions in *ALEX + ADA*, so you need to show emotion and expression to relay information« (Abad-Santos). This requires the reader to look closely and infer characters' mental states from context. We become actively involved in an elaborate ›imitation game‹, as we interpret the performances of Luna's characters on very different levels. Most of their key decisions are marked by silences or gaps. When Alex observes a simple service robot (cf. A+A 2.11.2), he decides to call the Tanaka Android Representative (cf. A+A 2.11.3) to have Ada removed from his home. A few pages later we see him switch her off inside the box (cf. A+A 2.17.5–6) and the Tanaka employees take her away (cf. A+A 2.17.7). However, on the next page she is back in his home without any explanation whatsoever (cf. A+A 2.18). This pattern is repeated when he sees a news report about Tera's demise (cf. A+A 3.13.2) and then decides to find an online forum on Prime Space that helps him to ›jailbreak‹ Ada (cf. A+A 3.15). As in this case, the narrative sometimes offers explanations in later conversations, for example when Alex rationalizes why he chose to have Ada freed (cf. A+A 4.7.3). Thus, the reader is constantly challenged to read the minds of characters and to become actively involved in the narrative.

This love for detail in characters' facial expressions, gestures and body postures is frequently combined with ›decompression‹, which is a narrative strategy in superhero comics that was widely discussed in fandom in the 1990s. Patrick Meaney observes that the »exact nature of decompression is controversial, but the key idea is slowing the pace of stories, decreasing the amount of panels on a page and letting the story ›breathe‹« (Meaney, 108). In Scott McCloud's terms, we could say that we notice a dramatic increase in moment-to-moment transitions, which do not even feature in his statistical analysis of American (superhero) comics (cf. McCloud, 75). On his blog *Coke & Comics*, Chris Coke presents a convincing example: he compares the Spider-Man origin stories in *Amazing Fantasy* #15 (1962) and *Ultimate Spider-Man* (2000) and observes that the latter comic »takes an 11 page story and spreads it over 135 pages and 5 issues« (Coke). How can there be a »factor of 12 in the page count« (Coke)? The answer is, of course, decompression, which Coke describes as a »modern storytelling technique where comics just spend more pages on things than they did back when. By the end of the 48-page

first issue, our hero has no name, no costume, no desire to fight crime. He literally learns he can climb walls on the very last page« (Coke). What does this mean for *ALEX + ADA*? Luna explains this stylistic choice in an interview with Nathan Reese:

> I like to use repetition of panels with a little bit of movement to show contrast. I like when facial expressions change. I like when things are subtle like that. Most comics are shot-by-shot, but I like to go moment-by-moment. In most comics, the angles change in almost every single panel, but I like the panels that are almost like an animation in a way. (Reese)

Decompression slows down the reading process and asks readers to notice minute changes across panels and pages. It is used extensively when Alex checks Ada for signs of sentience (cf. A+A 3.6.1–5; 3.8; 3.9; 4.16; 5.21). Ada's responses to the sunset before and after her awakening are directly contrasted by mirroring a four-panel sequence (cf. Fig. 6, 7; cf. Harper 2015). This is also an excellent example of ›iconic solidarity‹ (cf. Groensteen, 17-20) and ›braiding‹ in particular (cf. Groensteen, 145-9), as a thematically relevant context is evoked through visual correspondence.

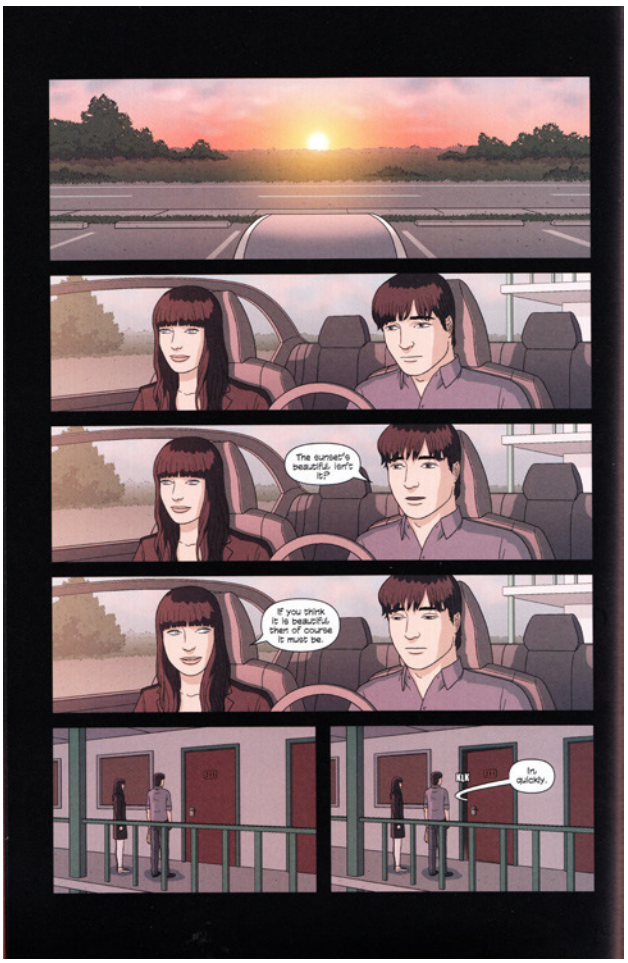


Fig. 6 : Following Suit (Luna & Vaughn, 4.16).

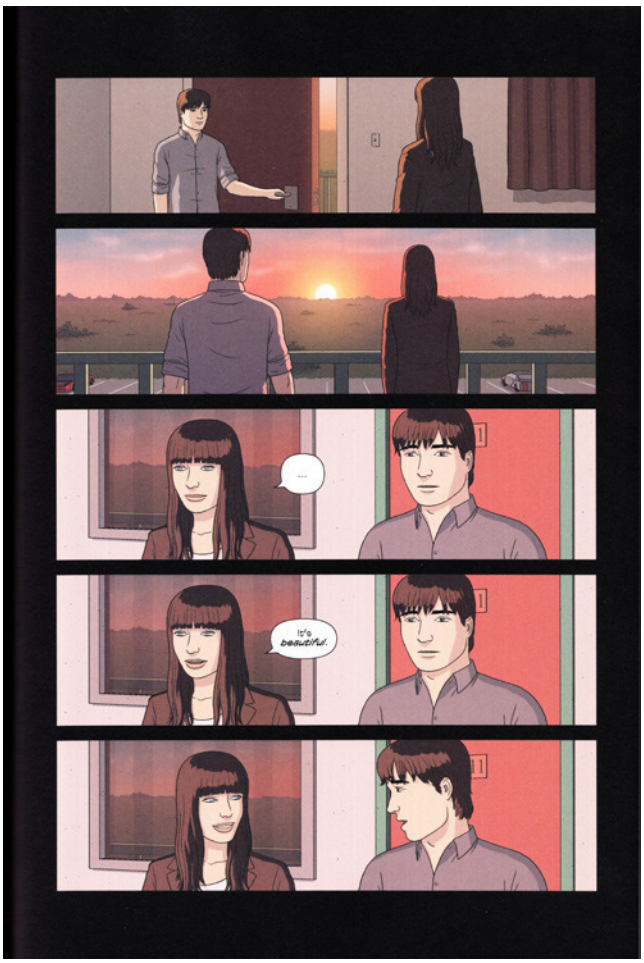


Fig. 7: Genuine Experiences (Luna & Vaughn, 5.21).

The slow pace makes it possible to notice these things. Many sequences are without words altogether: Sarah Vaughn singles out »page 9 of issue 1. Jon did such a great job conveying loneliness. It doesn't need to be explained with words« (Harper 2013). Stylistically, this is very similar to Chris Ware's work on *Building Stories*, for example the female protagonist's repetitive life in *ACME Novelty Library #18* (cf. Ware).

When Alex wakes up at the beginning of the narrative, the first three panels are even identical (cf. Fig. 5). This establishes a common theme and repeated pattern of new awakenings: Alex's Tanaka B–3 model »Otto«, a flying service robot, wakes up across six panels (cf. A+A 1.4.1–6); as does Ada when Alex switches her on (A+A 1.21.1–6); Ada after the ›jailbreak‹ (cf. A+A 4.21.3–6); after her traumatizing awakening (cf. A+A 5.10–16) and again as a sentient life form (cf. A+A 6.1). This symbolic meaning is underlined by the fact that Ada does not have to sleep. One night she discovers Otto ›sleeping‹ on a shelf (cf. A+A 6.16.2). In the next panel, she looks at the Tanaka tattoo on her right wrist (cf. A+A 6.16.3), which reminds her that she came from the same factory as Otto. More importantly, the icon is to mark her out as a robot, a thing without rights. Ada is still half machine, so she feels a special connection to Otto. Before Jacob attacks her, she finds Otto smashed to the ground (cf. A+A 11.21.3), which immediately signals to her that someone has entered the house. After the attack, she sits quietly on the floor, repairing Otto instead of answering Alex's call (cf. Fig. 8).

Fig. 8: Healing vs. Repairing (Luna & Vaughn, 12.10).

There are three important things to notice here: Ada cares about Otto, as humans care about animals. This reemphasizes her special bond with the B–3 unit. Secondly, Otto *can* be repaired, as ›he‹ is a conventional machine. She puts the pieces together and he is as good as new: »Thank you for fixing me. I am all better now« (A+A 12.10.5). Thirdly, as a sentient robot, Ada is in shock

and cannot be fixed as easily (cf. A+A 12.10.6-7). All these scenes are almost entirely without words and decompressed for emphasis. We see Jacob and Ada sitting on the floor and regaining their composure for four entire panels (cf. A+A 12.7.2–5). Jacob cannot believe that she did not kill him and Ada is shocked that she almost did. While Virginás's term ›chamber melodrama‹ can be applied to *ALEX + ADA* on a superficial level – Jacob does assault his friend's android girlfriend in their private home – Luna and Vaughn's narrative approach elevates the material far above the soap opera tropes such a summary might suggest.

Luna's visual style plays a central role in the overall design of the book. Nathan Reese offers a first orientation:

> Luna is most famous for his collaborations with his brother Joshua on comics like *Girls* and *The Sword*, which have a similarly flat look and feel. But with *ALEX + ADA*, his soft colors and simple lines have found their most appropriate vehicle yet. Because *ALEX + ADA*'s minimalist world is uncannily similar to our own, Luna and Vaughn are free to focus on the titular character's relationship. (Reese)

In the same interview, Luna observes that »people think that the cleanliness of my art really fits the futuristic world« (Reese). Despite a certain visual continuity across titles, Luna offers a tentative answer as to why *ALEX + ADA* may be different:

> It's a bit strange that I've been getting many comments about how my art style really fits this story. I pretty much haven't been doing anything differently than my previous books. But ALEX + ADA is the first time I've done the art completely digitally. Maybe that's it? It looks cleaner? I'm not sure it's that apparent though. (Harper 2015; see also Reese)

Luna is correct that it has to do with his digital art, but for a different reason: he reused whole panels, such as when Alex wakes up on the first page (cf. Fig. 5), but also backgrounds and even characters in the exact same position across panels. While an artist's attempt to produce the exact same background with a pencil would automatically lead to slight variations, here Luna's copy-and-paste approach leads to perfect replications. This makes the world look sterile and the characters unfavorably stiff, not to say robotic.

Together with decompression, this creates some partly eerie, partly comical effects. An illustrative example is the beginning of issue 3. All the panels on the first page are the same, but also panels 1 and 3 on the second page are identical (cf. Fig. 4). Except for the final one (cf. A+A 3.2.4), Emily does not move at all, and neither does Isabel, which makes the human characters seem excessively wooden. This marks an important difference to cyborg cinema, where actors play robots that are uncannily human-like from the very beginning. In *ALEX + ADA*, the humans' daily routines, personal encounters, gestures and facial expressions are oppressively robotic. When Attorney General Juarez gives his speech about the fundamental differences between humans and robots (cf. A+A 7.20.4–7.22.1), one gets the impression that he is a robot himself. Three of the panels seem to be identical, with the splash page at the end showing the

same face again with slightly parted lips, while two panels show him looking to the left and the right in precisely the same manner (cf. A+A 7.21.2; 7.21.4).

Throughout, humans and robots (Tanaka X-5 units) are drawn alike, which eliminates any visual differences. Harper even comments that Alex is »so defeated he almost seems less human than the willing to do anything Ada« (Harper 2013). This is a pertinent observation, as the passivity that comes with depression can make humans appear like machines, who rely on rigid patterns of daily routines to somehow get through the day. Thus, *ALEX + ADA* visually blurs the boundaries between humans and robots in many ways, which undermines a strict seperation between the two. This circumstance is perfectly illustrated on the cover of the complete collection (cf. F.ig 9).

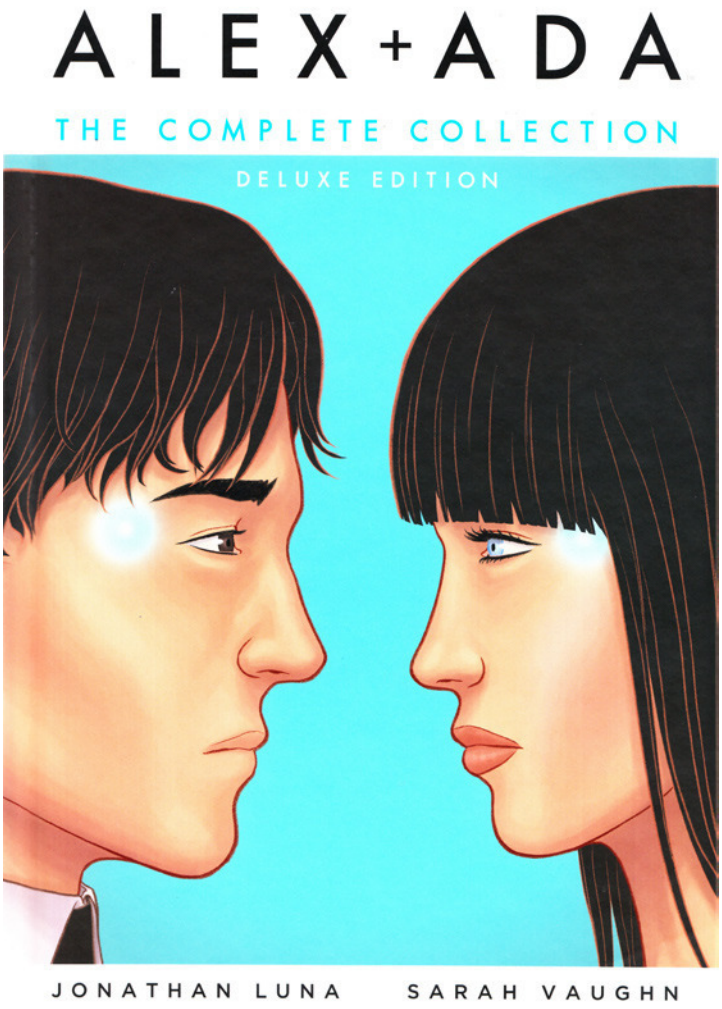


Fig. 9: Perfect Symmetry (Luna & Vaughn, cover).

Conclusion

In Ex Machina, Her and *ALEX + ADA* the scope of the cyborg narrative is reduced to the impact of technology and artificial intelligence on the private spheres and intimate relationships of their male protagonists. While Lester del Rey's *Helen O'Loy* is an early example of such a concept, there are significant differences, especially concerning the question of robot rights and gender roles. This generic shift – for which I have used Virginás's concept of ›chamber melodrama‹ – requires a reconceptualization of the male hero. The overly sensitive protagonists of these narratives seek solutions within the playing field of civilized society, whilst struggling with confused emotional states and having a poor understanding of what the consequences of their actions are. Although the female cyborgs start out at the same level of disenfranchise-

ment as their predecessors, as consumer objects intended to please men, they quickly manage to gain agency and grow beyond their initial confines. *ALEX + ADA* makes strategic use of its serialized publication format to build a story world that allows for complex developments and diverging views, while also employing a whole range of narrative strategies that visually blur the boundaries between humans and machines, so that they can meet eye to eye.

Bibliography

Abad-Santos, Alex: Alex + Ada taught readers about love and robots. Now it's teaching us how to say goodbye [interview]. In: VOX.com. <https://www.vox.com/2015/6/17/8795339/alex-ada-comic-ending>. 17 June 2015. Accessed 22 June 2019.

Balinisteanu, Tudor: The Cyborg Goddess. Social Myths of Women as Goddesses of Technologized Otherworlds. In: Feminist Studies 33.2 (2007), pp. 394–423.

Balsamo, Anne: Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women. Durham and London: Duke University Press, 1999.

Breazeal, Cynthia: Toward Sociable Robots. In: Robotics and Autonomous Systems 42 (2003), pp. 167–175.

Brody, Richard: Ain't Got No Body [review]. In: newyorker.com. <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/aint-got-no-body>. 19 December 2013. Accessed 22 June 2019.

Coke, Chris: POSTLUDE. Ultimate Spider-Man #1. In: cokeandcomics.com. <https://cokeandcomics.com/postlude-ultimate-spider-man-1>. 4 May 2019. Accessed 22 June 2019.

del Rey, Lester: Helen O'Loy. In: Astounding 22.4 (1938), pp. 118–125. <https://archive.org/details/Astounding_v22n04_1938-12>. 26 December 2015. Accessed 22 June 2019.

Dickson, Jessica: Do Cyborgs Desire Their Own Subjection? Thinking Anthropology with Cinematic Science Fiction. In: Bulletin of Science, Technology & Society 36.1 (2016), pp. 78–84.

Doane, Mary Ann: Technophilia. Technology, Representation, and the Feminine. In: Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace. Ed. Jenny Wolmark. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1999, pp. 20–33.

Ex Machina (USA 2014; D: Alex Garland)

González, Jennifer: Envisioning Cyborg Bodies. Notes from Current Research. In: The Gendered Cyborg. A Reader. Ed. Gill Kirkup, Linda Janes, Kathryn Woodward, Fiona Hovenden. London / New York: Routledge, 2000, pp. 58–73.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. Trans. by Bart Beaty and Nick Nguyen. Jackson, MI: University Press of Mississippi, 2007.

Haraway, Donna J.: A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature. London: Free Association Books, 1991, pp. 149–181.

Harper, David: Mixing Romance and Science Fiction with Jonathan Luna and Sarah Vaughn of ›Alex + Ada‹ [interview]. In: multiversitycomics.com. <http://www.multiversitycomics.com/interviews/mixing-romance-and-science-fiction-with-jonathan-luna-and-sarah-vaughn-of-alex-ada-interview>. 20 December 2013. Accessed 22 June 2019.

Harper, David: Luna and Vaughn Talk the Star Crossed Lovers of Alex + Ada [interview]. In: sktchd.com. <https://sktchd.com/interview/jonathan-luna-and-sarah-vaughn-talk-the-star-crossed-lovers-of-alex-ada>. 25 June 2015. Accessed 22 June 2019.

Her (USA 2013; D: Spike Jonze)

Huyssen, Andreas: The Vamp and the Machine. Technology and Sexuality in Fritz Lang's METROPOLIS. In: New German Critique 24/25 (1981–1982), pp. 221–237.

Image Comics: ALEX + ADA. In: imagecomics.com. <https://imagecomics.com/comics/series/alex-ada>. Accessed 22 June 2019.

Jotanovic, Dejan: The Future is Fembot. Can We Change the Direction of Gendered AI? In: Bitch Magazine. A Feminist Response to Pop Culture 79 (2018), pp. 30–33.

Kirkup, Gill, Linda Janes, Kathryn Woodward and Fiona Hovenden. Introduction to Part One. In: The Gendered Cyborg. A Reader. London and New York: Routledge, 2000, pp. 3–10.

Kornhaber, Donna: From Posthuman to Postcinema. Crises of Subjecthood and Representation in HER. In: Cinema Journal 56.4 (2017), pp. 3–25.

Lamarre, Thomas: Platonic Sex: Perversion and Shôjo Anime (Part One). In: Animation. An Interdisciplinary Journal 1.1 (2006), pp. 45–59.

Lamarre, Thomas: Platonic Sex: Perversion and Shôjo Anime (Part Two). In: Animation. An Interdisciplinary Journal 2.1 (2007), p. 3–25.

Luna, Jonathan (A), Sarah Vaughn (W): ALEX + ADA: The Complete Collection. Berkeley, CA: Image Comics, 2016.

McCloud, Scott: Understanding Comics. New York: Harper Perennial, 1994.

Meaney, Patrick: Planetary and Decompression. In: Keeping the World Strange. Ed. Cody Walker. Edwardsville, IL: Sequart Research & Literacy Organization, 2011, pp. 106–116.

Peary, Danny: Directing Alien and Blade Runner. An Interview with Ridley Scott [1984]. In: Ridley Scott. Interviews. Ed. Laurence F. Knapp and Andrea F. Kulas. Jackson, MI: University Press of Mississippi, 2005, pp. 42–55.

Reese, Nathan: Dystopian Dream Girl. Sarah Vaughn and Jonathan Luna Talk Their Android Love Story, ›Alex + Ada‹ [interview]. In: complex.com. <https://www.complex.com/pop-culture/2014/12/sarah-vaughn-and-jonathan-luna-interview>. 17 December 2014. Accessed 22 June 2019.

Short, Sue: Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2005.

Smallwood, Catherine: Spike Jonze's Abandonment Issues [review]. On: newyorker.com. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/spike-jonzes-abandonment-issues>. 19 December 2013. Accessed 22 June 2019.

Springer, Claudia: The Pleasure of the Interface. In: Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace. Ed. Jenny Wolmark. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1999, pp. 34–54.

Turing, Alan Mathison: Computing Machinery and Intelligence. In: MIND. A Quarterly Review of Psychology and Philosophy 59.236 (1950), pp. 433–460.

Virginás, Andrea: Gendered Transmediation of the Digital from S1m0ne to Ex Machina: ›Visual Pleasure‹ Reloaded? In: European Journal of English Studies 21.3 (2017), pp. 288–303.

Ware, Chris: The ACME Novelty Library Number 18. Montreal: Drawn and Quarterly, 2007.

Westworld (USA 2016; Jonathan Nolan and Lisa Joy).

Table of Figures

Fig. 1: Luna, Vaughn, *ALEX + ADA*, issue 1, p. [15].

Fig. 2: Luna, Vaughn, *ALEX + ADA*, issue 4, p. [9], panels 4–5.

Fig. 3: Luna, Vaughn, *ALEX + ADA*, issue 8, p. [18].

Fig. 4: Luna, Vaughn, *ALEX + ADA*, issue 3, p. [2].

Fig. 5: Luna, Vaughn, *ALEX + ADA*, issue 1, p. [1].

Fig. 6: Luna, Vaughn, *ALEX + ADA*, issue 4, p. [16].

Fig. 7: Luna, Vaughn, *ALEX + ADA*, issue 5, p. [21].

Fig. 8: Luna, Vaughn, *ALEX + ADA*, issue 12, p. [10].

Fig. 9: Luna, Vaughn, *ALEX + ADA*, cover.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Repetition oder Revolution?

Posthumane Identitätsentwürfe im Superheldencomic der Gegenwart

Joanna Nowotny (Zürich)

Ein Mensch befindet sich allein in einem Raum. Über einen Bildschirm erhält er oder sie Botschaften von zwei Entitäten. Der Auftrag ist es, zu dekodieren, welche Nachrichten oder Antworten auf Fragen von einem Menschen und welche von einer Maschine stammen. So die verkürzte Zusammenfassung des Turing-Tests. Bevor Alan Turing 1950 allerdings in seinem Aufsatz *Computing Machinery and Intelligence* das Mensch-Maschinen-Beispiel erläutert, den Menschen also mit seinem potenziellen evolutionären Nachfolger, der intelligenten Maschine konfrontiert, imaginiert er einen anderen Versuchsaufbau, der sich in »relatively unambiguous words« fassen lasse (Turing, 433; vgl. auch Hayles, xii). In diesem Fall muss die Versuchsperson in Sachen Geschlecht urteilen:

> »The […] form of the problem can be described in terms of a game which we call the ›imitation game‹. It is played with three people, a man (A), a woman (B), and an interrogator (C) who may be of either sex« (Turing, 433).

Die Aufgabe ist, die Nachrichten auf das Geschlecht ihrer Produzent_innen hin zu entschlüsseln, wobei jeweils der Mann versucht, den oder die Proband_in zu täuschen, die Frau aber wiederum, ihn von ihrer Geschlechtsidentität zu überzeugen. Was hat der Turing-Test, der gemeinhin als Schlüsselszene der modernen Kybernetik gilt, also mit Geschlecht zu tun? Turing selbst bleibt die Antwort auf diese Frage schuldig – die beiden Versuchsszenarien werden ohne weitere Erklärung nebeneinandergestellt.

Was beide Varianten des Turing-Tests thematisieren, ist die Differenz zwischen einer verkörperlichten und einer symbolisch repräsentierten Intelligenz. Wenn eine Maschine oder ein Mann und eine Frau nicht mehr korrekt ihren symbolisch repräsentierten Äußerungen zugeordnet werden können, tut sich eine Kluft auf zwischen Körper und technisch mediierter Repräsentation, zwischen einer handelnden und denkenden Intelligenz und ihrer

symbolischen Repräsentation. Anders ausgedrückt: Die Tatsache, dass eine Maschine oder ein Mann den Turing-Test bestehen können, beweist, dass Identität über Kommunikate vermittelt wird, die ihrerseits untrennbar mit der Identitätsproduktion des menschlichen Empfängers verschränkt sind, und dass diese Kommunikate durch eine Maschine reproduzierbar sind. Dies wirft nicht nur die Frage auf, worin genau das Menschsein auf symbolischer Ebene besteht, sondern destabilisiert damit anscheinend auch Kategorien der Differenz wie die des Geschlechts.

Vom Cyborg zum Androiden: Mythen für das kybernetische Zeitalter

Es mag also wenig überraschen, dass die feministische und queere Theorie seit Jahrzehnten besonderes Interesse an Figurationen des Post-Anthropologischen oder des Posthumanen gezeigt hat. Jack Halberstam schreibt, dass »automated machines« »new ground« böten, um zu zeigen, »that gender and its representations […] technological productions« sind (Halberstam, 439 f.). Aus Turings »imitation game« zieht er einen Schluss, der Turing selbst entgangen sei. Halberstam mobilisiert das Begriffspaar *sex/gender* und argumentiert, dass Turings Versuchsanordnung eine versteckte Aussage über das soziale, konstruierte Geschlecht enthalte: »Gender, […] like computer intelligence, is a learned, imitative behavior that can be processed so well that it comes to look natural« (Halberstam, 443).

Donna Haraways Figur des ›Cyborg‹, bis heute wirkungsmächtig und inspirierend für die feministische Theorie (vgl. z.B. Hester), setzte im Jahr 1985 die Hoffnungen ins Bild, die sich mit einer Überwindung des nur ›Humanen‹ und des auf Ausschlüssen basierenden Subjektbegriffs des Humanismus verbinden können. Haraways feministischer Mythos, ihr »political myth« (ACM, 149) für das Zeitalter der Kybernetik ist ironisch und janusköpfig. Cyborgs sind »the illegitimate offspring of militarism and patriarchal capitalism, not to mention state socialism« (ACM, 151). Sie stammen aus einer Epoche und Ideologie, die durch militaristische Kriegsführung geprägt ist, sind selbst Produkt und Teil einer Kriegsmaschinerie. Doch gleichzeitig liegt in Cyborgs ein revolutionäres Potenzial, denn »illegitimate offspring are often exceedingly unfaithful to their origins. Their fathers, after all, are inessential« (ACM, 151). Cyborgs können beliebig programmiert und rekombiniert werden (oder sich selbst programmieren und rekombinieren), keine ›natürlichen‹ Architekturen beschränken die Gestaltung ihrer Systeme; sie können ebenso im Dienst des militärisch-industriellen Komplexes wie einer pazifistisch-subversiven Befreiungsideologie stehen. Sie unterwandern traditionelle Vorstellungen von Identität, da sie hybrid und ihre Körpergrenzen instabil sind; sie repräsentieren und verkörpern die Möglichkeit, Verbindungen zu schaffen, die nicht auf biologischer Reproduktion basieren. Die Auflösung von rigiden Kategoriengrenzen im Cyborg kann

Vergnügen und Lust bringen: »Far from signalling a walling off of people from other living beings, cyborgs signal disturbingly and pleasurably tight coupling« (ACM, 152). Als Wesen, die sich strikten Kategorien verweigern, sind Cyborgs weder männlich noch weiblich, sondern beides zugleich – oder keines von beiden: »The cyborg is a creature in a post-gender world« (ACM, 150).

Um Gender, technisch mediierte Identität und ein »imitation game« soll es nun auch in diesem Aufsatz gehen. Cyborgs, Androiden und hochentwickelte Roboter bevölkern Superheldencomics seit jeher. Das Genre zeigte sich stets fasziniert vom destruktiv-kreativen Potenzial neuer Technologien, so zum Beispiel, wenn der Test einer Gamma-Bombe (ein deutlicher Verweis auf die Atombombe) den Wissenschaftler Bruce Banner zum übermächtigen Monsterhelden The Hulk werden lässt. Der visuell konstruierte Körper von Superheld_innen ist ein Ort, an dem wissenschaftliche, populäre und geschlechtliche Diskurse sich bündeln und überlagern. Damit eignen sie sich besonders für Untersuchungen, die der diskursiven Konstruiertheit von Körperlichkeit und Geschlecht nachspüren.

Im Zentrum der Analyse steht hier *The Vision*, eine narrativ in sich geschlossene Serie von Tom King, Gabriel Hernandez Walta, Michael Walsh und Jordie Bellaire, die 2015/16 bei Marvel erschien. Die Analyse von *The Vision* ist ein Einzelbeispiel; sie ist aber insofern besonders aussagekräftig, als die Comicserie von Kritiker_innen hoch gelobt und als raffiniertes Spiel mit Genrekonventionen verstanden wurde. Gerade durch das Überschreiten von Konventionen lässt sich so *ex negativo* auch diskutieren, wie ›typische‹ Superheld_innencomics mit Identitätskonfigurationen verfahren. Das »comic book masterpiece« *The Vision* (so Gustines in der New York Times) wurde zudem breit rezipiert – die Visionen des Posthumanen, die der Comic kreiert, wurden anscheinend als zeitgemäß wahrgenommen. *The Vision* präsentiert eine Zukunftsvision, in der Menschlichkeit eine umkämpfte Ressource ist. Der superheldische Android Vision baut sich eine Familie, mit der er in einen gesichtslosen amerikanischen Vorort zieht. Vision und seine kleinen »Visions of the Future« (der Titel des ersten Hefts; Abb. 1) agieren so, wie Menschen anscheinend handeln sollten, egal wie absurd dies im Fall einer Familie aus künstlichen Intelligenzen mit robotischen Körpern auch sein mag. Sie nehmen gemeinsame Mahlzeiten ein, obwohl sie nicht auf organische Nahrung angewiesen sind; sie gehen zu feierlichen Gelegenheiten in Restaurants, wo sie Essen bestellen und bezahlen, aber die Küche anweisen, ihnen nichts zu bringen (TV 8). In der übersteigerten Menschlichkeit und Durchschnittlichkeit, die sie begehren – »we must strive to remain ordinary« (TV 1) – und verkrampft *performen*, führen sie den Konstruktionscharakter von Normalität vor, sie denaturalisieren das vermeintlich Normale. Die Grundanlage spiegelt so das *Cyborg Manifesto*: Während bei Haraway ›cyborgische‹ Qualitäten auf Menschen übertragen werden, geht in *The Vision* Menschlichkeit auf Cyborgs oder Androiden über.

Ich möchte das utopische und revolutionäre Potenzial, das dem Cyborg in den Achtzigern bei Haraway zukam, gegen diese zeitgenössische und hochgelobte Superheldenserie halten. Was ist aus widerständigen Cyborg-Träumen heute geworden und wie werden Fusionen des Menschlichen und Maschinellen im Medium Comic verhandelt? In drei Schritten soll eine Antwort auf diese Frage gegeben werden: Erstens stehen posthumane Identitätsentwürfe zur Disposition; zweitens soll es um männliche Schöpfungsmythen gehen; drittens wird die Repetition oder Replizierung als das Verfahren ausgewiesen, das *The Vision* nicht nur auf einer inhaltlichen, sondern auch auf einer formalen Ebene bestimmt. In einer Synthese werden zuletzt Kriterien revolutionärer und konservativer Narrative des Posthumanen erarbeitet, die es erlauben sollen, Figuren und Figurationen an der Schnittstelle des Menschlichen und Maschinellen, des Organischen und Künstlichen auch in anderen Erzählungen auf einer Skala zu verorten: von Frankensteins ›Kreatur‹ zu Haraways Cyborg. Ziel ist also nicht nur ein *close reading* von *The Vision*; es geht immer auch um medientypische Aspekte, um das, was Comics auf spezifische Art ins Bild setzen können, sowie um Narrative über die Grenzen zwischen Mensch und Maschine in einem breiteren Kontext.

Dass der Android oder »Synthezoid« – wie es in *The Vision* des Öfteren heißt – hier mit Haraways Figur des Cyborg verglichen wird, einer Fusion des Organischen und Anorganischen, ist durch Visions Existenz an der Schnittstelle von Mensch und Maschine begründet.[1] Haraways Verständnis des Cyborg lässt sich insofern auf Vision übertragen, als durch beide ›Figuren‹ der Status des Menschlichen problematisiert wird. Im prä-kybernetischen Zeitalter waren Maschinen noch nicht »self-moving, self-designing, autonomous. They could not achieve man's dream, only mock it. They were not man, an author to himself, but only a caricature of that masculinist reproductive dream« (ACM, 152). Vision ist eine autonome kybernetische Maschine, er möchte sich selbst verwirklichen – in dieser Hinsicht ist er einem Menschen gleich. Die ganze Serie ließe sich aber zugleich als Karikatur eines maskulinistischen Reproduktionstraumes beschreiben, der prä-kybernetischen Vorstellungen von Identität und Männlichkeit verhaftet bleibt. Visions Ambitionen sind so menschlich geworden, dass er selbst zum Zerrbild eines menschlichen Traumes wird. Und diese gequälte Figur ist, wie Haraways Cyborg, ein Produkt des militärisch-industriellen Komplexes. Vision wurde als Kriegsmaschine erschaffen und ›lebt‹ im Genre der Superheldencomics, das gerade in seiner Frühzeit auch außerfiktional in den Militarismus verwickelt war, als Comichefte zum Beispiel an der amerikanischen Front des Zweiten Weltkriegs verteilt wurden.

Natürlich geht es in Haraways *Cyborg Manifesto* um viel mehr, wenn man so will auch um Konkreteres als den Cyborg als Mythos für eine post-Gender-Zukunft. Die sozialistische Feministin schaltet sich in feministische Debatten ein, kritisiert die Lagerbildung in der Bewegung, die Blindheit gewisser Feminismen für Differenz – sie plädiert für das, was heute weithin bekannt ist als intersektionaler Feminismus – und reflektiert unter anderem über Informations- und Kommunikationstechnologien sowie den Status der Hausarbeit. Das *Cyborg Manifesto* zielt

zudem nicht nur auf die Vermittlung konziser Inhalte, sondern ebenso sehr auf eine bestimmte Art der Diskursführung und der rhetorischen Aushandlung. Haraway will die ironische Brechung und blasphemische Zuspitzung in einen sozialistisch-feministischen Diskurs einbringen, der sich teilweise mit sakrosankter Ernsthaftigkeit an der Kategorie ›Frau‹ abarbeitete, also an einer Kategorie, die durch Figurationen des Posthumanen überhaupt in Frage gestellt wird (später sollte Haraway die ironische Rhetorik selbst kritisch betrachten, da sie bestimmte Lesestrategien verlange, die auf Privilegien fußen; vgl. Haraway 2004, 325). Ich mobilisiere in diesem Aufsatz also Begriffe aus einem ganz bestimmten Teil des Manifests und werde andere Bereiche bewusst außer Acht lassen. So bin ich einem Ansatz verpflichtet, den Haraway selbst in ihrer Rezeption konstatierte, als sie bemerkte, dass verschiedene Forscher_innen »embrace and use the cyborg of the manifesto to do what they want for their own purposes« (Haraway 2004, 325). Damit ist die Lektüre, oder besser: Anverwandlung des Manifests, im vorliegenden Aufsatz ebenso heterogen, ironisch gebrochen und tendenziös wie die Figur des Cyborg selbst; sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, will vielmehr anregen und provozieren.

»I am I am I am«. Multiple Identität, kollektive Identität

Humanistische Vorstellungen des Ich – als rationales, konsistentes, in sich geschlossenes Subjekt – haben in der Zeit des Posthumanen ihre Gültigkeit verloren. Wenn die Grenzen zwischen dem Ich und der (technologisch dominierten) Umwelt in Frage gestellt sind, werden Identitäten multipel oder »fractured« (ACM, 155), fraktal gebrochen. Cyborgs besitzen laut Haraway kein ›unitary self‹ (ACM, 170), weswegen sie sich vorzüglich mobilisieren lassen, um hierarchisch-gewaltvolle Subjektkonstruktionen zu destabilisieren: »The cyborg is a kind of disassembled and reassembled, postmodern collective and personal self« (ACM, 163). Spätestens seit den Achtzigern sind kollektiv-heterogene Lebensformen und Identitätsentwürfe auch in der Fiktion Thema. Die Kurzgeschichte *Blood Music* (1983) von Greg Bear etwa erzählt davon, wie Kollektive superintelligenter Zellen neues Leben versprechen; aber nur um den Preis der eigenen, persönlichen Identität, die an der Schranke des Posthumanen zurückgelassen werden muss.

Der Verlust einmaliger Identität strukturiert auch die Erzählung *The Vision*. Dies ist schon in den Namen der Androiden angelegt. Durch seinen eigenen Namen oder Moniker grenzte sich Vision einst von seinem mörderischen Schöpfer Ultron ab, der ihm keinen Namen gönnen wollte: »What need has an inhuman slave of a name… even a number?« (TV 11). Beim ersten Zusammentreffen mit Menschen wird der namenlose Vision tatsächlich als »inhuman« wahrgenommen. *The Vision* zitiert in einer Caption einen Ausruf der Heldin The Wasp aus einem älteren *Avengers*-Heft: »It's some sort of unearthly, inhuman Vision!« (TV 10; vgl. Thomas/Buscema/Klein). Aus einem erschreckten Aufschrei, der den Androiden auf seine Fremdheit, seine ›otherness‹ und Unmenschlichkeit festlegte, wurde der eigene Name »Vision«, der als Nachname an die

erbaute Familie weitergegeben wird, eine Familie, die paradoxerweise dem Zweck dient, eben nicht als ›other‹ und unmenschlich wahrgenommen zu werden.

Visions Frau heißt Virginia, die Tochter Viv, der Sohn Vin Vision. Die Visions sind damit schon durch ihre Namen als Einzelelemente in einer Kette markiert, als leichte Variationen des immer gleichen Templates. Die weiblichen Namen und der Name des Teenagers Vin sind bloß Ableitungen des Namens von Vision, der in seiner körperlichen Gestaltung deutlich männlich gegendert ist und die Rolle des Familienvaters übernimmt. *Nomen est omen*: Visions Kreaturen sind in jeder Hinsicht Variationen seiner selbst. Sie ähneln ihm, mit ihrem rot-grünen Farbschema und den leeren weißen Augen, mit ihren gelben, eigenartig geformten Sprechblasen, die keine andere Figur teilt, egal ob Mensch oder Android, und die eine den Visions eigene Sprechweise anzeigen sollen (vgl. Abb. 1).[2]

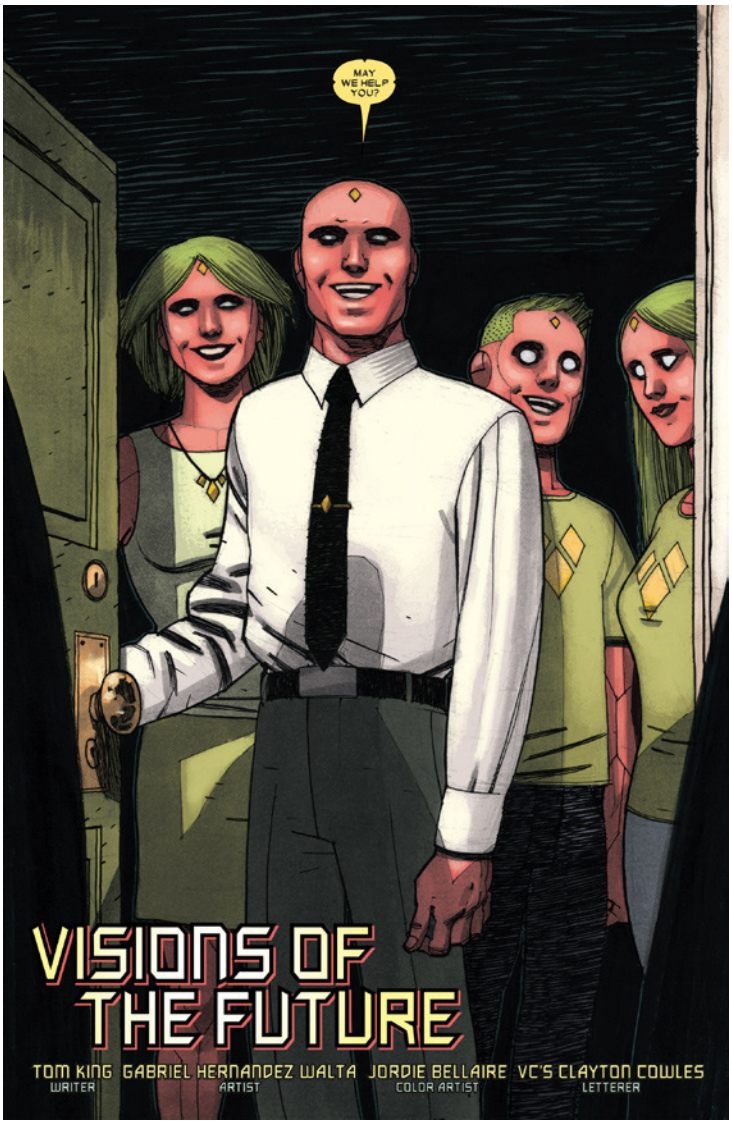


Abb. 1: Eine perfekte Familie (King/Walta/Bellaire, o. S.).

Virginia ist eine Wiedergängerin und Variation nicht nur einer, sondern gleich zweier Vorlagen: Sie ist eine Abwandlung ihres Ehemannes und Schöpfers und basiert auch auf den »brain patterns« von Visions Ex-Frau Wanda Maximoff alias Scarlet Witch, der er anscheinend noch immer nachtrauert (vgl. TV 7). Aus Wanda wird Virginia, aus W wird V, Wanda wird halbiert. Aus der ganzen Frau wird eine halbe Frau, eine Vision der Unschuld – den Namen Virginia kann man über das lateinische *virgo* ja nur zu leicht als ›die Unschuldige‹ verstehen –, verdammt dazu, eine Art Halbleben oder »half-life« (TV 10) zu führen. Virginias Subjektivität und Erfahrung gehört nicht ihr allein, und zwar nicht nur, weil die Visions sich einen Familienserver teilen, auf den sie Erinnerungen und Erlebnisse laden. Als Wiedergängerin von W ist Vs Subjektivität bis in ihren Kern kollektiv oder zumindest ein Doppel: Als sie damit beginnt,

»the corners of her pre-loaded memory« zu erforschen, findet sie dort »fragments of thoughts that did not belong to her« (TV 10). Das posthumane, fragmentarisch zerstreute Subjekt ist, anders als das humanistische Subjekt, nicht in Besitz eines Willens oder von Wünschen, die klar und deutlich von denen anderer zu unterscheiden wären; es erlebt sich als heterogen und seine Handlungsmacht als fragwürdig. Teile seines Bewusstseins liegen außerhalb seines Selbst, sind zum Beispiel in Objekten gespeichert. Anhand der Virginia-Figur, die an ihrer *conditio* leidet und an ihrer Subjektivität (ver)zweifelt, lässt sich ein solcher posthumaner Subjektbegriff thematisieren. Sie ist zum Beispiel nicht fähig, sich selbst von den Geräten zu unterscheiden, derer sie sich bemächtigt. Ihre Identität dringt in Objekte, die außerhalb ihrer selbst liegen:

> »When when I simply access the notes and play play play them well… I seem to feel that I am not playing them. I have… simply… become the piano. I am perfect perfect perfect. I am the piano. I am I am I am« (TV 8).

Übrig bleibt die Aussage, die gerade in ihrer dreifachen Wiederholung so fraglich werden muss: Virginia ist, aber was ist sie? Ist sie nur eine Kopie, ein technisches Replikat des bereits Dagewesenen, ein Echo?

Als Wiedergängerin Wandas fallen auch die Altlasten der Beziehung von Wanda und Vision auf Virginia. Deren Ehe zerbrach, als Wanda durch ihre Magie zwei Söhne erschuf, wie der zeugungsunfähige Android Vision sie ihr nicht schenken konnte, und sie diese nicht ganz realen Kinder wieder verlieren.[3] »We need to talk about the children«, sagt Vision, der die Kinder nicht als die seinen anerkennen will, in einer Analepse. Wanda ignoriert ihn und spricht von Babyartikeln, bis Vision sie verzweifelt unterbricht: »Wanda, please… They are not real« (TV 7). Auf diese Unterstellung reagiert Wanda wütend und wirft ihm an den Kopf: »You're a damn Toaster! *They're* not real? What are you?!« Der Streit

Abb. 2: Visions traumatische Vergangenheit (King/Walta/Bellaire, o. S.).

eskaliert: »*Who* are you?! *Huh*? *What* are you?! To tell me they're not real!« »But this is not a Family. This is a lie. And what good can come of this lie?« »YOU'RE NOT REAL!« (TV 7; Abb. 2). Thematisiert wird hier, wer als Mensch oder menschenähnliches Wesen Realität für sich beanspruchen darf, wer dagegen nur den Status eines Objekts einnimmt, eines Toasters – oder eines Klaviers.

Doch während diese ›künstlichen Kinder‹ von Vision nicht anerkannt wurden, scheint er in der diegetischen Gegenwart einem Wiederholungszwang zum Opfer zu fallen, wie er nach traumatischen Ereignissen wie dem Verlust der Kinder und dem Zerbrechen der Ehe ja durchaus psychologisch plausibel wäre. Er versucht sich selbst an einer nicht-biologischen Form der Reproduktion, nur dieses Mal mittels Technologie statt Magie. Schafft die Frau magische Kreaturen, schafft sie Leben, ohne aus ihrer Biologie Kapital zu schlagen, ist dies anscheinend inakzeptabel – und doch versucht Vision sein eigenes »imitation game«, erschafft Kreaturen, die sich selbst und ihre Umwelt von ihrer Realität überzeugen oder sie durch ihre vermeintliche Menschlichkeit täuschen müssen (ob es in dieser Variante des Turing'schen Imitationsspiels um Überzeugung oder Täuschung ging, bleibt in der Schwebe). Die Zwillinge Viv und Vin, die sich abgesehen von ihren gegenderten Körpermerkmalen zum Verwechseln ähnlich sehen, sind damit nicht nur variierte Kopien von Vision und Virginia, auf deren »brain waves« sie basieren. Sie sind auch Wiedergänger und ein unheimliches Echo der zwei Kinder, die Scarlet Witch für sich und Vision aus dem Nichts erschaffen hatte. Die Liste der Figurenarrangements, die in *The Vision* gedoppelt werden, ließe sich fast endlos fortsetzen: Da ist zum Beispiel auch Vision selbst, der auf den »brain patterns« des Superhelden Simon Williams alias Wonder Man basiert. Wonder Man seinerseits ersetzt Vision als Partner an Wandas Seite, wobei Wanda selbst darüber reflektiert, dass Simon und sie als Paar vielleicht genau deshalb funktionieren, weil er Vision, aber doch nicht Vision ist (TV 7) – eine Vision mit geringfügiger Variation, eine Abwandlung der gleichen Schablone.

Die posthumane Multiplizität von Identität wird allerdings in *The Vision* bis zu einem gewissen Grad doch auch wieder zurückgenommen. Identitäten sind multipel und fraktal gebrochen, doch Virginia, an der sich dies am besten zeigen lässt, ›stirbt‹ am Ende der Geschichte; und durch den Tod Vins wird die Zweier- oder Viererkonstellation der Kinder und ihrer unheimlichen Vorgänger zerstört. Das Motiv ›Tod‹ scheint aus einer älteren, humanistischen Erzählung importiert zu sein: Für Androiden, die einen gemeinsamen Server besitzen, auf den sie all ihre Daten laden können, sind die Visions erstaunlich leicht zu ›töten‹. Obwohl in *The Vision* streckenweise ein radikal posthumanes Verständnis von Subjektivität vorherrscht, bleibt Identität doch in vielen Momenten an spezifische verkörperlichte Formen gebunden; sie ist nicht ewig und im Informationskosmos von aller Zeitlichkeit entbunden. Das ›Trägermedium‹, der technisierte Körper der Androiden, ist so zentral wie das Trägermedium in der Informationswissenschaft:

> »Information, like humanity, cannot exist apart from the embodiment that brings it into being as a material entity in the world; and embodiment is always instantiated, local, and specific. Embodiment can be destroyed, but it cannot be replicated. Once the specific form constituting it is gone, no amount of massaging data will bring it back« (Hayles, 49).

»His dangerous creations«. Frankenstein und das Fatum

Gleichzeitig irritieren diese Trägermedien, sehen die Visions mit ihren leeren Augen und ihrer rötlichen ›Haut‹ doch nicht ganz wie durchschnittliche Menschen aus. Diese visuelle Differenz wird symbolisch aufgeladen: Ein Panel, das auf Grant Woods Gemälde *American Gothic* (1930) verweist (Abb. 3), zeigt Vision, der einen Ball des American-Football-Teams *Washington Redskins* in die Höhe hält. Auf ihm befindet sich eine rassistische Karikatur eines amerikanischen Ureinwohners, ein Gesicht, das schon allein durch den identischen Farbton an Vision selbst erinnert (Abb. 4; vgl. dazu auch Sasha).[4] Die Betrachter_in wird dazu angeregt, Vision und die Karikatur miteinander in Verbindung zu bringen, als Teil ›einer Familie‹ sozusagen. Die Androiden werden hier also aufgrund ihrer ›Hautfarbe‹ zu ›Indianern‹, einer marginalisierten Gruppe, oder genauer und medienästhetisch interessanter: zu Karikaturen von *native Americans*, entspricht das Gesicht auf dem Ball doch einem anderen zeichnerischen Code als der Stil des restlichen Comics – es ist eben als Karikatur gezeichnet, anders als der hier deutlich ›realistischer‹ wirkende Rest des Bildes. Das Panel mobilisiert damit unterschiedliche stilistische Codes aus der Comic- und Car-

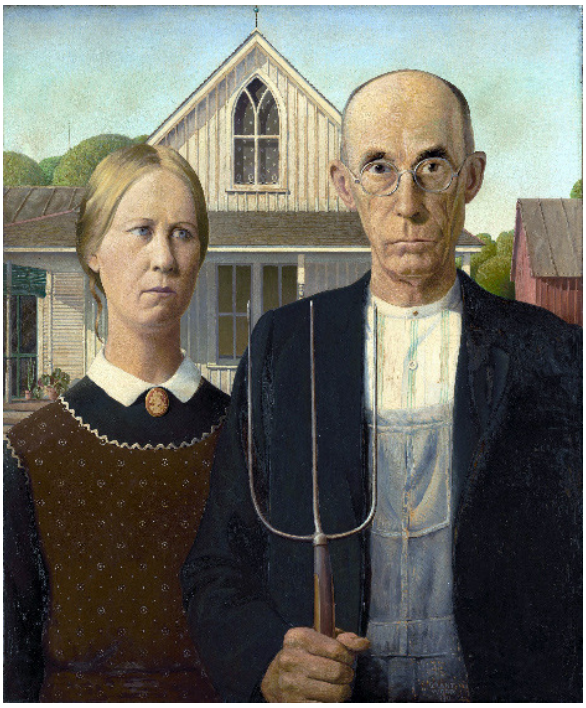


Abb. 3: Eine Ikone der amerikanischen Malerei.

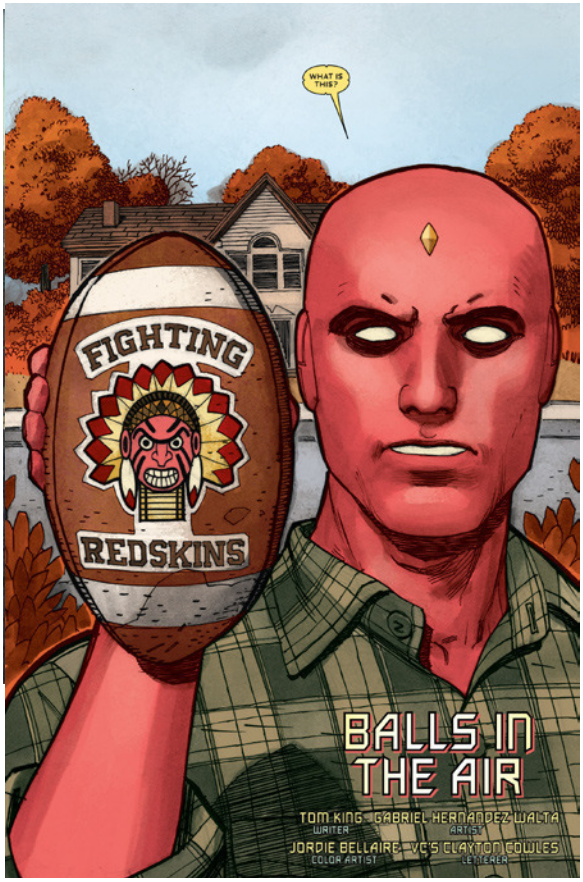


Abb. 4: Ein technisiertes *American Gothic* (King/Walta/Bellaire, o. S.).

toongeschichte, um die Betrachter_in zu einer Auseinandersetzung mit der Repräsentation unterschiedlicher Gruppen anzuregen. Auf medienspezifische Weise wird ein Blick inszeniert, der Lebewesen verflacht, verzerrt und ihrer Menschlichkeit beraubt, wird die Betrachter_in selbst zur Kompliz_in in diesem Spiel der Entmenschlichung, indem sie nicht umhin kann, Vision und die rassistische Karikatur miteinander zu vergleichen. Auch die Androiden werden als bedrohliche Karikaturen von Menschlichkeit wahrgenommen, wie das Zerrbild auf dem Ball mit seiner animalisch anmutenden Federkrone. Und gleichzeitig kann der Comic *The Vision* selbst so als verhältnismäßig realistische Darstellungsform erscheinen, trotz Androiden mit roter Haut und für Superheldencomics durchaus konventionellen Stilmerkmalen, denn sein ›typischer‹ Stil hebt sich ab von einem ebenfalls ins Bild gesetzten karikaturesk-verflachenden Stil.

Überspitzt ausgedrückt: In Sachen *race* ist die Zugehörigkeit der Visions zur Majoritätsgruppe der weißen US-Amerikaner also sehr fraglich. In Sachen *sex/gender* aber gehorcht das äußere Erscheinungsbild der Androiden genau gängigen Vorstellungen. Die Androiden präsentieren sich als zweigeschlechtliche Wesen, ganz anders als Haraways Cyborgs in ihrer »post-gender world«. Virginias Körper zum Beispiel ist weiblich markiert, sie hat eine dem heutigen Geschmack entsprechend attraktive, schlanke Figur, trägt Schmuck, Röcke und Absatzschuhe. Dies ist wohl folgerichtig: Visions Ziel ist ja, mit seiner konstruierten Familie ein scheinbar ›normales‹ Leben zu führen, also das Modell der bürgerlichen Kleinfamilie perfekt nachzubilden. Doch dieses Modell kollidiert auf mindestens zwei Ebenen mit dem narrativen Universum, in dem sich Vision befindet. Erstens sind

Abb. 5: Superheld und Hausfrau (King/Walta/Bellaire, o. S.).

Vision und die Seinen eben keine Menschen; und zweitens ist es eine Gesetzmäßigkeit des Genres, dass familiäres Glück und Frieden intradiegetisch nicht lange währen können und ohnehin kaum Plot von Superheld_innencomics sind, denn »angesichts der unbegreiflichen Drastik der immer wieder vor der Zerstörung stehenden Menschheit« kann nicht sinnvoll vom Glück oder auch »Unglück einer Vorstadtfamilie erzähl[t]« werden (Packard, 60) – obwohl *The Vision* natürlich genau davon kunstvoll erzählt.

Konventionell-kämpferische Superheld_innenbilder werden an verschiedenen Stellen dem tristen Vorstadtalltag der Visions gegenübergestellt (Abb. 5), in einer Weise, die für das Medium Comic spezifisch ist. Zwei Erzählstränge können hier problemlos nebeneinander ins Bild gesetzt und durch die visuelle Anordnung kontrastiert werden, und die jeweilige Größe der Panels erlaubt Rückschlüsse auf den Stellenwert des jeweils Erzählten: Das Familienleben wird vom Superheldendasein sozusagen erdrückt und zur Seite gedrängt, hat kaum Platz neben ihm.

Vision freilich lässt sich von all diesen Widrigkeiten nicht aufhalten. »He would make his family«, steht in einer Caption, die die zunehmend verzweifelten Versuche beschreibt, ein idyllisches Vorstadtleben zu pflegen (TV 6). Doch diese Versuche sind zum Scheitern verurteilt, denn der postmodernen, posthumanen Geschichte ist ein archaisches Narrativ unterlegt: die Idee des Fatums oder des Schicksals, gegen das der Einzelne sich auflehnt. Eine Magierin sieht voraus, dass Vision alles tun wird, um seine Familie zu schützen, selbst die Avengers und die Welt zerstören. Sollte diese magische Vision eintreten, die die technisierte Geschichte von *The Vision* im Untergrund antreibt, würde sie den Superheld_innencomic wieder auf solideres, genretypischeres Terrain führen, da Weltzerstörungen oder ihre Verhinderung ja zum Metier der Helden und Bösewichte gehören.

Und bald schon gerät die Familie in Gefahr: Der Bruder von Wonder Man greift Virginia und die Zwillinge an, da er sie als Perversion (s)einer Familie erachtet: »YOU ARE NOT REAL!« (TV 1), brüllt er – in der intradiegetischen Chronologie eine Wiederaufnahme des Ausrufs, den Wanda im Comic erst in einer späteren Rückblende tun wird. Virginia verliert die Kontrolle und tötet den Angreifer. Die Leiche verscharrt sie im Garten, da sie die gutbürgerliche Fassade aufrechterhalten will. Ein Erpressungsversuch durch einen Nachbarn, der Virginia beobachtet, führt zu weiteren Toden, die wiederum zuerst geheim bleiben. Aufgeschreckt durch die Warnung der Magierin, aber ohne Kenntnis der Totschläge, schickt die superheldische Gemeinschaft Victor Mancha, Visions ›Bruder‹ und eine weitere Schöpfung Ultrons, um die Situation zu beobachten. Victor, selbst Teil der androidischen Vi-Varationsreihe, tötet aus Versehen Vin Vision, als er beim Spionieren erwischt wird. Vor den Trümmern seiner Familie stehend, scheint Vision tatsächlich zu allem bereit. In gut griechischer Manier sind es zuletzt die Handlungen, die die Superheld_innen unternehmen, um das Unglück abzuwenden, die den Schicksalsspruch fast in Erfüllung gehen lassen.

Die Idee einer immer schon geschriebenen Zukunft scheint in krassem Gegensatz zu stehen zum futuristischen Gehalt des Narrativs. Verschiedene Positionen des technologisch interessierten Feminismus betonen gerade die Freiheit, die einer technisierten Gegenwart und Zukunft inhärent ist; hybride Wesen, die nicht durch ›natürliche‹ Architekturen eingeschränkt sind, schreiben ihr eigenes Schicksal (vgl. Cuboniks). Die magischen Fähigkeiten einer weiblichen Figur, die durchaus stereotyp als Kontrastfigur zu Vision selbst fungiert, führen in *The Vision* eine Form des Determinismus in die Erzählung ein. Doch das Fatum behält nur teilweise recht: Es ist Virginia, von der das prophezeite Unglück nicht nur ausgeht, sondern die es zuletzt doch wieder abwendet, indem sie einen Mord begeht, den sonst ihr Ehemann begangen hätte, die Schuld für alle Handlungen Visions auf sich nimmt und Suizid begeht. Ein Funken Freiheit liegt in der Figur des ›weiblichen‹ Cyborg.

Fatum und Cyborg – an der Gleichzeitigkeit ganz unterschiedlicher narrativer Strukturen kristallisiert sich die Ambivalenz der Versuchsanordnung, die in *The Vision* durchagiert wird. Denn *The Vision* bringt äußerst moderne, oder besser: postmoderne Narrative über Cyborgs und die postbiologische Welt, Haraways Cyborg-Mythos, zusammen mit einem weiteren älteren Mythos, Mary Shelleys *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1818). In der Frankenstein-Erzählung manifestiert sich die Angst vor einer Wissenschaft, die es Männern möglich macht, Leben zu schaffen, ohne dem biologischen Dispositiv unterworfen zu sein. Die Geschichte ist eine männliche Gebärfantasie, ein Mythos der Fortpflanzung ohne Frau mit schlechtem Ende: Die ›Kreatur‹ wendet sich gegen den »illegitimate« Vater Victor Frankenstein. Im Verständnis eines kybernetisch interessierten Feminismus wäre eine Fusion von Frankenstein- und Cyborgmythos zuerst einmal absurd. So schreibt Haraway: »Unlike the hopes of Frankenstein's monster, the cyborg does not expect its father to save it through a restoration of the garden; that is, through the fabrication of a heterosexual mate, through its completion in a finished whole, a city and cosmos« (ACM, 151). Haraways utopischer Cyborg ist keine Schöpfung eines verrückten Wissenschaftlers, die selbst danach strebt, ein heteronormatives Familienmodell zu emulieren; er ist das pure Gegenteil der ›Kreatur‹. Cyborgs besitzen bei Haraway das Potenzial, den »masculinist reproductive dream« (ACM, 152) zu karikieren und pervertieren, da sie eben untreue Kinder ihrer Schöpfer sein können. Je ›menschlicher‹ und freier Maschinen werden, desto weniger sind sie bei Haraway eine simple männliche Gebärfantasie, desto weniger streben sie danach, heteronormative Familienverhältnisse zu reproduzieren. Anders in *The Vision*: Vision kann seinen »masculinist reproductive dream« ungehemmt träumen, gerade *weil* die Grenze zwischen Mensch und Maschine so durchlässig geworden ist.

Im Comic gibt es mehr als eine Frankenstein-Figur und damit auch mehrere ›Kreaturen‹. Einerseits ist Vision selbst das widerspenstige Monster, das der Roboter/Android/Cyborg (die genaue Identifizierung ist unklar) und Superbösewicht Ultron sich zum Sklaven schuf. Andererseits aber ist Vision der Frankenstein, der sich in Virginia und den Kindern seine

eigenen »dangerous creations« (TV 11) konstruierte, Kreationen, die ihn zuletzt fast dazu bringen, die Welt zu zerstören. Visions Stilisierung zum Frankenstein wird dort überdeutlich, wo er munter sägend eine neue Cyborg-Kreatur schafft: Aus dem Hund der Nachbarn wird der Roboter mit Hundehirn, den er seiner Familie schenkt (Abb. 6, 7). Und noch eine dritte Frankenstein-Konfiguration spielt in *The Vision* eine Rolle. Victor Mancha, Namensvetter des Wissenschaftlers Victor Frankenstein und zuletzt der unfreiwillige Antagonist der Serie, der versehentlich Vin Vision tötet, ist Resultat einer ›illegitimen‹, unnatürlichen Reproduktion, ist selbst eine Frankenstein-›Kreatur‹: »Ms. Mancha confided to Ultron's head that she was physically unable to have children. She was also unable to adopt children due to her criminal record« (TV 8; Abb. 11). Ultron bietet ihr einen Deal an; sie hilft ihm, sich einen neuen Körper zu bauen, dafür hilft er ihr, einen künstlichen Sohn zu erschaffen (Eine vierte Frankenstein-Konfiguration hat auf der Textoberfläche keine Spuren hinterlassen, ist nicht ins linguistische und visuelle Material von *The Vision* eingegangen; sie kann nur von einer mit den weiteren narrativen Kontexten des Marvel-Universums vertrauten Leser_in

Abb. 6, 7: Vision als Frankenstein (King/Walta/Bellaire, o. S.).

mitgedacht werden. Ultron selbst ist das Monster, das der Frankenstein-Wissenschaftler Hank Pym erschuf). Somit sind in *The Vision* und im Marvel-Universum multiple Zweierkonstellationen ineinander gefaltet und gespiegelt, die dem bei Shelley angelegten *template* gehorchen.

Vision, zugleich Frankenstein und Frankenstein-Monster, erschafft sich eine Partnerin oder ›Kreatur‹, während in der literarischen Vorlage nur der männlich-menschliche Schöpfer diese Macht hat. Ein traditionelles Muster wird so gleichzeitig reproduziert und subvertiert: Wie Pygmalion erschafft Vision sich eine Traumfrau; doch sein eigener Status als Subjekt ist nicht gesichert, da er selbst das Objekt einer weiteren männlichen ›Gebärfantasie‹ ist. Man könnte nun versuchen, Visions ›Vater-‹ und Virginias ›Mutterschaft‹ insofern als subversiv oder *queer* zu verstehen, als durch sie das Primat der biologischen Reproduktion in Frage gestellt wird, ähnlich wie in Haraways *Manifesto*. Virginia ist visuell und narrativ als ›Frau‹, sogar als Hausfrau (»Virginia had yet to decide what she would do for a career«; TV 1) und ›Mutter‹ markiert. Doch eigentlich ist sie *weder* Frau *noch* Mutter. Ihr Frau- und Muttersein kann sich nicht auf das biologische Paradigma der Zeugungsfähigkeit stützen, das bis in die Gegenwart immer wieder mobilisiert wird, wenn die Grenzen zwischen den Geschlechtern zur Disposition stehen, und zwar auch in von Haraway kritisierten Teilen des *second-wave feminism* mit seiner Insistenz auf einer biologischen Differenz, ungeachtet der Tatsache, dass natürlich nicht alle Frauen Kinder kriegen können. Man könnte nun vermuten, dass Virginias Muttersein in ein religiös-christliches Paradigma eingeschrieben wird, empfängt sie doch sozusagen von ›Schöpfer‹-Vision unbefleckt Kinder. Doch auch dies wird insofern unterlaufen, als sich eine erotische Szene im Comic findet, der nicht weniger als drei Seiten gewidmet werden und in der explizit Virginia der aktive, begehrende Part ist (vgl. TV 3). Virginia ist kein traditionell konstruiertes weibliches Objekt, auch keine unberührt-unschuldige Maria-Wiedergängerin – als Cyborg steht sie jenseits von simplen und gewaltvollen Binarismen, von Natur und Kultur oder Technik, von Mann und Frau, sofern diese Unterscheidung im Sinne einer biologischen Potenz gedacht wird. Sie kann Mutter werden, ohne im biologischen Sinn Frau zu sein.

Doch ansonsten ist in *The Vision* von *queerness*, erst recht von queerness im Sinne von als solchen markierten non-(hetero)normativen Sexualitäts- und Familienentwürfen, weit und breit nichts zu sehen. Frankenstein-Vision konstruiert und reproduziert ungeniert klassische Geschlechternormen. Schon nur der Wunsch nach Kindern als Zeichen von ›Normalität‹ passt dazu: Zahlreiche queere und feministische Positionen haben die Rolle des Kindes als Projektionsfläche für einen heterosexuell und biologisch gegründeten Futurismus hinterfragt, etwa Edelman (2004) oder die Proponent_innen des sogenannten *Xenofeminism* (vgl. Hester 2015, 33-69), der deutlich durch Haraway inspiriert ist. Ein solches Verständnis der Zukunft ist insofern konservativ gefärbt, als das Primat biologisch fundierter (Klein-)Familienverhältnisse unangetastet bleibt. Der Patriarch Vision

gibt seinen Schöpfungen Namen und agiert sogar eine Form der bürgerlichen Arbeitsteilung durch; er darf in der öffentlichen Sphäre Held sein, während seine Frau die Kinder betreut und zu Hause auf ihn wartet (vgl. Abb. 5). Das Begehren der Androiden ist heterosexuell strukturiert, insofern ein Android, der Männlichkeit performt, sich eine ›Ehefrau‹ schafft – und die ›Tochter‹ Viv sich zu einem Schulkameraden hingezogen fühlt. Die *otherness* oder, wenn man so will, eben *queerness*, die den Visions als synthetischen, denkfähigen und fühlenden Wesen immer schon anhaftet, wird dadurch unterlaufen. Vision fühlt sich unter den Menschen nicht zu Hause; doch er sucht keine neue, alternative Gemeinschaft (in Haraways Begriffen sucht er nicht nach ›kin‹ statt ›family‹). Er strebt nicht danach, die Vorstellungen dessen, was normal ist, durch seine Lebensweise zu erweitern. Stattdessen lebt Vision eine sinnentleerte Form von Normalität als gegenderte Performance.

Replizieren statt rebellieren

Das »imitation game«, das kybernetische Maschinen spielen, kann laut Haraway verstören: »Late twentieth-century machines have made thoroughly ambiguous the difference between natural and artificial, mind and body, self-developing and externally designed, and many other distinctions that used to apply to organisms and machines. Our machines are disturbingly lively, and we ourselves frighteningly inert« (ACM, 152). Genau hier liegt das Problem, das in *The Vision* auf die Spitze getrieben wird. Wenn »disturbingly lively« bedeutet, dass die Maschinen immer menschenähnlicher werden, so ist die logische Folgerung daraus, dass eben auch sie mit der Zeit träge werden. Und wie »frighteningly inert« Visions Vorstellung von Normalität ist, wird deutlich, wenn er Virginia seinen Lebensentwurf präsentiert: »They could marry. They could have a house. They could have children. They could be part of a happy, normal family« (TV 10). Visions Vorstellung von ›Normalität‹ ist weder in punkto *class* noch *race* noch *gender* neutral, geschweige denn aufrührerisch. Er träumt den Traum des weißen, mittelständischen, heterosexuellen Amerikaners.

Dies ist nun Haraways utopischen Cyborg-Hoffnungen diametral entgegengesetzt. Haraways Cyborg träumt nicht »of community on the model of the organic family« (ACM, 151). Das revolutionäre Potenzial des Cyborgs liegt für sie darin, dass er »no longer structured by the polarity of public and private« sei; damit stehe der Cyborg für »a technological polis based partly on a revolution of social relations in the *oikos*, the household« (ACM, 151). Aber Visions »household« ist eben gerade nicht revolutionär – anstatt auf dem Prinzip der technischen Replikation zwar zu basieren, dieses aber in eine soziale Transformation umzumünzen, wie sie sich Haraway erhoffte, fußt er auf der Imitation, des Replikats auch gesellschaftlicher Normen.

Repetition ist nun nicht nur das Prinzip, dem Visions Familiengründung gehorcht, und sie ist der Erzählung nicht nur durch die zahlreichen Kopien, Spiegelungen und Wiedergänger_innen eingeschrieben, die sie bevölkern. Sie ist auch das Verfahren, das *The Vision* auf der formalen Ebene bestimmt. Die letzte Seite von *The Vision*, mit dem zweideutigen Titel »Spring« versehen – Frühling und Sprungfeder –, zeigt den Superhelden bei der Arbeit. Munter baut er entweder eine neue Ehefrau oder versucht, Virginia zu reparieren; das lässt sich aus den Bildern nicht endgültig ersehen. In jedem Fall wiederholt die Seite eine Szene, wie sie sich vor Beginn von *The Vision* zugetragen haben muss: Vision schickt sich an, künstliches Leben zu erschaffen; der Kreislauf schließt sich. Und dabei singt er ein Kinderlied: »Row. Row. Row your boat. Gently down the stream. Merrily. Merrily. Merrily. Merrily. Life is but a dream.« (TV 10; Abb. 8)

Abb. 8: Der singende Schöpfer (King/Walta/Bellaire, o. S.).

Die Wiederholungsstruktur dieses Lieds hatte schon Virginia Trost gespendet, als ihre eigene Psyche immer labiler und die Normalität der Visions immer fadenscheiniger wurde. Manisch singt sie an verschiedenen Stellen das Lied, das durch seine repetierten Wörter einen Tick zu verdecken mag, den Virginia entwickelt hat: Sie wiederholt Worte und Wortfetzen, bleibt im ›normalen‹ Kommunikationsfluss stecken. Am Familientisch will sie den Kindern versichern, dass alles in Ordnung ist, als die Situation schon längst begonnen hat, zu eskalieren: »Do not worry. Everything is normal. […] You will tell me tell – – tell me tell me about your day's activities. We… We… W-We will continue our discussion our discussion our discussion our discussion… Discussion… Discussion… Discussion…« Doch dann zerbricht der Schein der Normalität endgültig: »Everything is normal!«, ruft Virginia, während sie mit einem einzigen Faustschlag den hölzernen Familientisch zerschlägt und die Disussionsrunde damit gewaltsam auflöst (Abb. 9). Leise spricht sie zu sich selbst: »I do not know how to fix fix fix fix…« (TV 5). Virginias Emo-

Abb. 9, 10: Die Tochter spiegelt die Mutter (King/Walta/Bellaire, o. S.).

tionalität äußert sich durch Repetition, durch die Produktion von Redudanzen. Gleiches gilt für ihre Tochter Viv; als sie in einer Attacke schwer beschädigt wird, wiederholt sie endlos das Wort »mother« (TV 1). Und auch die Szene mit dem zerbrochenen Tisch wird mit minimaler Variation später im Comic repetiert. Virginia beichtet Viv, dass bei ihrem Versuch, ihre Familie zu schützen, ein Junge umkam, für den Viv anscheinend Gefühle hegte. Dieses Mal zerbricht die Tochter, außer sich vor Wut und Trauer, den Tisch mit einem einzigen Fausthieb, die Tochter, die ja auch in visueller Hinsicht fast eine Spiegelung der Mutter ist und hier zusätzlich ähnlich farbige Kleider trägt wie zuvor ihre Mutter (TV 10; Abb. 10). Das ganze Panel spiegelt die frühere Szene, nicht nur, was die Aufteilung der Comicseite, sondern auch, was die Körperstellungen der Figuren anbelangt, bis hin zur Geste, mit der Viv und Virginia ihre Gesichter schützen. Auf medienspezifische Weise wird hier die Wiederholungsstruktur ins Bild gesetzt, die die ganze Erzählung von *The Vision* untergründig prägt.

Wie Stephan Packard gezeigt hat, folgt *The Vision* einer Logik der Selbstreflexivität (Packard), die sich auch durch formale Wiederholungsstrukturen äußert. In einer Szene

beruft sich Vision gegenüber einem Polizisten darauf, 37 Mal die Welt gerettet zu haben (TV 5), wobei zwischen den aktuellen Erzählstrang jeweils Panels dieser Weltrettungen eingeschoben sind. Es liegt eine »Verdoppelung der Erzählung in Extra- und Intradiegese« (Packard, 59) vor, da Vision selbst die Gelegenheiten zählt, die Erzählinstanz aber ebenfalls zählt; in den Panels finden sich lilafarbene Textkästen, die die Weltrettungen nennen und numerieren. Dadurch werden sie Teil einer Reihe von Wiederholungen, wie sie fürs Superheldengenre typisch sind: Die Welt wird eben immer wieder auf ähnliche Weise bedroht und gerettet, von den immer gleichen Bösewichten und Helden. An anderer Stelle heißt es: »Ultron attacked the Avengers for the fifth or perhaps sixth time. He was subsequently defeated for the fifth or perhaps sixth time« (TV 8; Abb. 11). Die Erzählinstanz selbst ist sich zwar nicht sicher, wie oft Ultron genau besiegt wurde, doch sie zählt auch hier mit und wiederholt dadurch das Geschehen, das im Panel gezeigt wird. Eine andere Seite zeigt Victor Mancha, der in mehreren Rückblenden von ver-

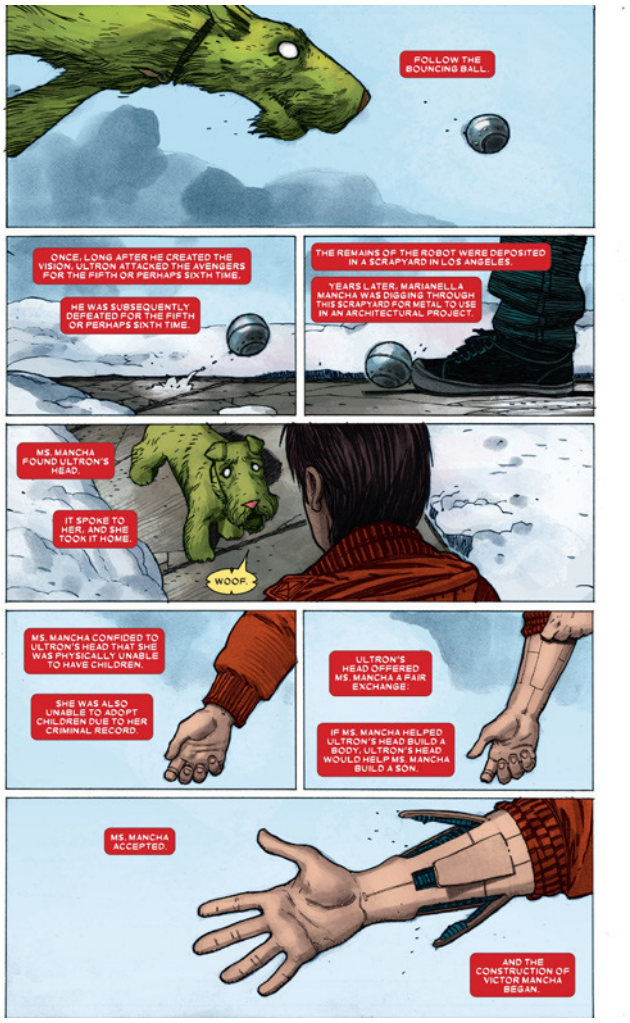


Abb. 11: Die Erzählinstanz zählt mit (King/Walta/Bellaire, o. S.).

Abb. 12: Repetitive Kämpfe (King/Walta/Bellaire, o. S.).

schiedenen Gegnern Faustschläge erhält, gefangen in einer Kette konturloser Kämpfe: »He fought. And fought. And fought« (TV 9; Abb. 12). Die Kämpfe gegen den Superschurken sind austauschbar geworden – immer greift Ultron an, immer wird er besiegt. Erzählinstanz und Vision mögen zwar manchmal zählen, wie oft genau gekämpft wurde, doch angesichts der endlosen Reihe an Wiederholungen, an quasi identischen Vorkommnissen verliert der Einzelfall an Bedeutung. Solche Wiederholungen können als medial inszenierter Metakommentar über ein Genre gelesen werden, das von der Repetition immer ähnlicher Kämpfe lebt.

Abb. 13: Die Rückkehr ins Panel (King/Walta/Bellaire, o. S.).

Als Metakommentar lässt sich auch ein Panel (Abb. 13) aus dem letzten Heft von *The Vision* lesen, das selbst die *splash page* der ersten Folge des Comics wieder aufnimmt (vgl. Abb. 1). Vision steht vor seiner Haustür – diese ist so hell erleuchtet, dass kein Inneres sichtbar wird. Hinter dieser Tür befand sich ja seine eigene Familie, sein Versuch, ein Leben jenseits der Superheldenexistenz aufzubauen. Und nun ist hier nur Leere, dargestellt durch das reine Weiß der Comicseite. Die Tür ist mit 616 beschriftet, Visions Hausnummer – und die Nummer, die das reguläre Marvel-Comic-Universum in der innerfiktionalen und von Fans übernommenen Nomenklatur erhalten hat. Die Erzählung aus *The Vision* brachte Vision in einen Bereich jenseits der ›typischen‹ Marvel-Superheldengeschichte. Sie thematisierte den Wunsch, ›normal‹ zu sein, ein kleinbürgerliches Leben in einer Vorstadt zu pflegen. Die leere, erleuchtete 616-Tür gleicht auch einem Comic-Panel: Nach der Zerstörung seiner Kleinfamilie muss Vision sich zurück in den Bereich der 616-Comics begeben, muss wieder in die Welt der traditionellen Superheldencomics treten.

Cyborg oder Frankenstein?

In *The Vision* wird ein raffiniertes Spiel mit Verdoppelungen, Wiedergänger_innen und Spiegelungen getrieben; die Identität der Androiden ist multipel, heterogen und kollektiv. Von der sozialen Revolution, die der solche Identitätsentwürfe repräsentierende Cyborg bei Haraway versprach, scheint allerdings nicht viel übrig geblieben zu sein. Haraways Cyborgs spielen kein »imitation game«, es geht ihnen nicht darum, einen Außenstehenden über ihr Geschlecht zu täuschen oder von ihrer Geschlechtsidentität zu überzeugen, da Geschlecht und Anpassung an die vermeintliche ›Normalität‹ für sie keine Bedeutung haben. Ganz anders in *The Vision*: Repetition und Imitation sind die Prinzipien, die den Comic nicht nur auf der formalen, sondern auch der inhaltlichen Ebene bestimmen. Vision erstellt Kopien – eine Kopie seiner Ex-Frau dient als Vorlage von Virginia, die Kinder wiederum sind eigentlich Kopien von Kopien, eine Mischung aus Virginias und Visions »brain patterns«, wobei letztere wiederum auf dem Superhelden Wonder Man basieren. Und diese Kopien bemühen sich leidlich, im gesellschaftlichen Imitationsspiel zu bestehen.

Repetition oder Imitation ist auch das Verfahren, das *The Vision* in formalästhetischer Hinsicht prägt. Das Prinzip der zitierenden Wiederholung ist Comics als Medium eingeschrieben: Sie stellen Bezüge durch Wiederaufnahme und Variierung von Elementen her. *The Vision* strotzt nur so vor Zitaten und Verdoppelungen und illustriert so auch, wie der Textkörper in die Prozesse verwickelt wird, die benutzt werden, um im Text selbst Körper zu repräsentieren und Körperlichkeit zu erzählen; eine Körperlichkeit, die durch das technische Replikat bestimmt ist und in der Einzelne immer nur als quasi maschinell konstruierte, leicht variierte Elemente in einer Reihe gedacht werden können. Gleiches gilt für die Handlungen der Figuren, die eben nicht als einzelne, individuelle Handlungen erscheinen, sondern oftmals in ähnlich strukturierten Panels durch andere Figuren wiederholt oder gespiegelt werden (vgl. Abb. 9, 10). *The Vision* kann so durch comicspezifische Verfahren das Prinzip ins Bild setzen, das die Erzählung im Untergrund antreibt: Repetition, Wiederholung des bereits Dagewesenen, nicht nur als explizites Ziel des Superhelden, der eine weiße, vorstädtische Familienidylle für sich ›wiederholen‹ will, sondern auch als Wiederkehr der Vergangenheit – sind doch fast alle Figuren auch Wiedergänger_innen und Echos aus der Geschichte der Marvel-Comics, auf die sich *The Vision* vielfach und kunstvoll bezieht.

Cyborgnarrative sind alle auf einer Skala von Frankenstein/›Kreatur‹ zu Haraways Cyborg anzusiedeln. Sie leben vom Muster der Repetition oder vom »imitation game« – von heteronormativen Familienverhältnissen, von männlicher Potenz – oder sie behandeln die Möglichkeit der Revolution. Im wohl häufigsten Fall, der auch in *The Vision* eintritt, sie sind irgendwo dazwischen zu verorten. Ein Fragenkatalog, der es erlaubt, das Potenzial von Cyborgnarrativen auf einer Skala von repetitiv zu revolutionär zu verorten, könnte ungefähr so aussehen:

1. Gibt es eine männliche oder männlich kodierte Schöpferfigur?
2. Ist das Verhältnis zwischen dem Erschaffer des Cyborgs oder Androiden als Vater – Kind-Verhältnis konzipiert?
3. Präsentieren sich die Cyborgs oder Androiden als zweigeschlechtliche Wesen – als Mann und Frau?
4. Ist ihr Liebesleben heteronormativ organisiert und ihr Begehren heterosexuell kodiert?
5. Streben die Cyborgs oder Androiden danach, selbst Eltern-Kind-Verhältnisse zu reproduzieren, trachten sie also nach der Gründung einer (Klein-)Familie?
6. Streben die Cyborgs oder Androiden allgemein nach dem, was zu einer gegebenen Zeit an einem gegebenen Ort als ›normal‹ und unmarkiert gilt?

Je mehr Fragen im Bezug auf eine konkrete Cyborg-Geschichte affirmativ beantwortet werden können, desto eher ist sie in die Nähe eines Frankenstein-Narrativs zu rücken. Wendet man diesen Fragenkatalog auf Erzeugnisse der heutigen Populärkultur an, finden sich zahlreiche Beispiele solcher Erzählungen: Die ›Traumfabrik‹ Hollywood produziert Cyborgfilm auf Cyborgfilm, und sehr viele sind eher Frankenstein- als *A Cyborg Manifesto*-Wiedergänger. Zum Beispiel *Blade Runner 2049* (2017) oder *Alita: Battle Angel* (2019) – beide auf der Basis von Vorlagen entstanden, in denen die Dinge komplizierter stehen – zeichnen sich trotz futuristischer Staffage nicht durch radikale Visionen einer ganz anderen, post- oder parahumanen Gesellschaft aus, da sie künstliche Menschen zum Beispiel an die Fähigkeit der biologischen Fortpflanzung binden oder da sie Liebesbeziehungen in ihr Zentrum stellen, die heterosexuell kodiert sind respektive sich als heterosexuell präsentieren. Vielleicht haben Cyborgs heute einen Teil ihres revolutionären Potenzials im Sinne des sozialistischen Feminismus der Achtziger eingebüßt, da sie längst in den Mainstream eingegangen sind. Als Haraway über ihn/sie/es schrieb, war der Cyborg als Metapher, diskursive Formation und Objekt in der Welt noch nicht festgeschrieben – entsprechend groß war sein Interpretationspotenzial.

Man muss es nun nicht unbedingt bedauern, wenn sich heute in Filmen, Comics und Büchern viele ›Frankenstein‹-Cyborgs finden. Die Narrative, die fast vollständig dem Muster der Repetition gehorchen, sind oft untergründig durch ein etwas anders gelagertes Interesse angetrieben: Es geht in ihnen nicht zwingend um das Entwerfen einer ganz anderen Lebensform, die anderen Regeln gehorcht und andere Ideale verfolgt als die jeweils zeitgenössischen Menschen (oder besser: eine bestimmte Untergruppe derselben). Die Cyborgs sind hier oft Figurationen des Menschlichen, sie sind Karikaturen dessen, was wir zu einer bestimmten Zeit und in einer bestimmten Kultur als normal wahrnehmen. Dies gilt auch für *The Vision*: Die Visions führen unsere ›Normalität‹ – was hier immer auch heißen will: die Normen einer bestimmten weißen Mittelschicht in den USA der Gegenwart oder jüngeren Vergangenheit – als eine konstruierte vor, anstatt nach Alternativen zu ihr zu suchen. Und genau

hier liegt vielleicht doch wieder eine tiefe Erkenntnis über technische Utopien und Dystopien, wie sie heute kaum aktueller sein könnte. Wenn, wie Haraway schreibt, unsere Maschinen immer menschenähnlicher werden, so werfen sie uns zuletzt immer nur unser eigenes Spiegelbild zurück – auch dort, wo es um die *cutting-edge*-Forschung zur künstlichen Intelligenz geht. Besonders vielversprechend scheinen momentan Bots, die durch neue Daten ›lernen‹ können, also ihre Struktur aufgrund von ›Erfahrungen‹ verändern. Während die einzelnen Hefte von *The Vision* erschienen, schaltete Microsoft im März 2016 den Chatbot Tay auf, vermarket als »The AI with zero chill« (vgl. http s://twitter.com/tayandyou; Horton). Es dauerte weniger als 24 Stunden, bis er/sie/es so viel von den Menschen gelernt hatte, mit der er/sie/es interagierte, dass er/sie/es plötzlich Hitler lobte und Feminist_innen verfluchte (vgl. Vincent). *Trolls* und Provokateure hatten Tay ganz bestimmte Dinge beigebracht – ein äußerst erfolgreiches »imitation game« also, in dem die menschlichen Produzent_innen von *hate speech* nicht mehr von der technischen Entität zu unterscheiden waren. Wäre es das Ziel und der Versuchsaufbau entsprechend gestaltet gewesen, hätte Tay den Turing-Test vielleicht bestehen können, doch auf eine Art und Weise, die optimistische »Visions of the Future« prekär erscheinen lässt. So jedenfalls hatten sich die femistisch-sozialistischen Revolutionär_innen der Achtziger mit ihren Träumen der alternativen Gesellschaft die Zukunft intelligenter Maschinen nicht vorgestellt.

Bibliographie

Bear, Greg: Blood Music. New York: Ace Books, 1996.

Edelman, Lee: No Future: Queer Theory and the Death Drive. Durham: Duke University Press, 2004.

Gover, Kevin: The Washington Football Team Can Legally Keep Its Racist Name. But It Shouldn't. In: smithsonian.com. <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/washington-football-team-can-legally-keep-its-racist-name-it-shouldnt-180964039/>. 12. Juli 2017. Zugriff 15. April 2019.

Gustines, George Gene: The Vision, Vol 1. In: New York Times – Book Gift Ideas: Who Needs Wrapping? They're Already Covered. <https://www.nytimes.com/2016/11/24/books/book-gift-ideas.html>. 24. November 2016. Zugriff 22. April 2019.

Halberstam, Judith (Jack): Automating Gender. Postmodern Feminism in the Age of the Intelligent Machine. In: Feminist Studies, 17.3 (1991), S. 439–460.

Haraway, Donna: A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: Dies.: Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature. London: Free Association Books, 1991, S. 149–181.

Haraway, Donna: Cyborgs, Coyotes, and Dogs: A Kinship of Feminist Figurations and ›There are Always More Things Going on Than You Thought! Methodologies as Thinking Technologies‹. In: Dies.: The Haraway Reader. New York: Routledge, 2004, S. 321–341.

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

Hester, Helen: Xenofeminism. Cambridge: Polity, 2018.

Horton, Helena: Microsoft deletes ›teen girl‹ AI after it became a Hitler-loving sex robot within 24 hours. In: The Telegraph. <https://www.telegraph.co.uk/technology/2016/03/24/microsofts-teen-girl-ai-turns-into-a-hitler-loving-sex-robot-wit/>. 24. März 2016. Zugriff 16. September 2019.

King, Tom (W), Gabriel Hernandez Walta (P), Michael Walsh (P), Jordie Bellaire (C): Vision. New York: Marvel, 2015–2016.

Laboria Cuboniks, Xenofeminism. <http://www.laboriacuboniks.net/>. Zugriff 06. April 2019.

McCorduck, Pamela: Machines Who Think. Natick, MA: A. K. Peters, ²2004.

Packard, Stephan: »37-mal die Welt gerettet«. Eine kleine Typologie der Selbstreferenz und Reflexivität sowie ihrer Verwechslung im Comic, auch anhand Chris Ware und Tom King. In: Closure 4.5, S. 47-61.

Sasha [ohne Nachname]: Carry Me Back to Virginia – Vision (2015). In: Gutter Space. <https://gutter-space.com/2017/03/01/carry-me-back-to-virginia/>. 1. März 2017. Zugriff 10. November 2019.

Searle, John R.: Minds, Brains, and Programs. In: The Behavioral and Brain Sciences, 3 (1980), S. 417–457.

Thomas, Roy (W), Buscema, John (P), Klein, George (C): The Avengers. Behold… The Vision! 1.57. New York: Marvel, 1968.

Turing, Alan M.: Computing Machinery and Intelligence. In: Mind. New Series, 59.236 (1950), S. 433–460 (online verfügbar auf <http://phil415.pbworks.com/f/TuringComputing.pdf>; Zugriff 1. April 2019).

Vincent, James: Twitter taught Microsoft's AI chatbot to be a racist asshole in less than a day. In: The Verge. <https://www.theverge.com/2016/3/24/11297050/tay-microsoft-chatbot-racist>. 24. März 2016. Zugriff 15. April 2019.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 2: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 3: Grant Wood, American Gothic. In: Wikimedia. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/71/Grant_DeVolson_Wood_-_American_Gothic.jpg>. Zugriff 10. November 2019.

Abb. 4: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 5: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 6: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 7: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 8: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 9: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 10: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 11: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 12: King/Walta/Bellaire, o. S.

Abb. 13: King/Walta/Bellaire, o. S.

1] Die Begriffsverwendung in diesem Aufsatz stützt sich auf das Textmaterial, das diskutiert wird – wird also vom ›Cyborg‹ gesprochen, ist damit das gemeint, was Haraway unter dem Begriff versteht. Es wird nicht versucht, den kontroversen, teilweise widersprüchlichen Begriffsdebatten im komplexen Feld der K.I.-Forschung gerecht zu werden, ist doch schon nur der Begriff (und das Konzept) ›Intelligenz‹ nur unscharf definiert rsp. dauernden Definitionsverschiebungen unterworfen (vgl. dazu z. B. McCorduck, 204). Ist die Rede von realen technischen Entitäten, werden die jeweiligen Zuschreibungen ihrer Macher übernommen, ohne näher darauf einzugehen, ob etwa der Begriff ›künstliche Intelligenz‹ in jedem Fall angemessen wäre. Ebensowenig kann der Anspruch erhoben werden, für Fiktionen die Begriffe absolut konsistent zu verwenden, da unterschiedliche Filme, Bücher, Comics etc. bekanntlich unterschiedlich mit den gleichen Begriffen operieren. Gerade in Superheldencomics ist es oft ohnehin unklar, wie genau man sich eine Entität wie einen Cyborg oder Androiden vorzustellen hat, zumal die Beschreibungen der körperlichen und mentalen Struktur der Figuren über die Jahrzehnte der Comicgeschichte teils erheblich variieren.

2] Diese Sprechblasenform ist typisch für Vision in genau dieser Iteration – im Comic finden sich Rückblenden, die verschiedene andere Iterationen oder Modelle Visions mit jeweils unterschiedlichen Sprechblasenformen zeigen (vgl. v.a. TV 7). Durch diese jeweils distinkten Sprechblasen wird auch die Vorstellung einer kontinuierlichen, ungebrochenen Identität Visions in Frage gestellt. Vision existiert nur in unterschiedlichen Modellen, die sich eben auch signifikant voneinander unterscheiden können (vgl. dazu auch Abb. 2, in der eine frühere Iteration von Vision mit anderen Sprechblasen spricht).

3] Die Kinder erweisen sich als magische Schöpfungen von Wandas Kinderwunsch, die unabhängig von ihr keine Realität haben. Spätere Comics schrieben die Geschichte allerdings weiter, bis die Kinder zuletzt durch Wandas Magie doch noch eine vollwertige Existenz erhalten und als Wiccan und Speed Teil der Superheldengruppe *Young Avengers* werden, wo sie bis heute auftreten.

4] Diverse Native American-Gruppen wehrten sich übrigens ohne Erfolg gegen den Namen und das Maskottchen des Football-Teams (vgl. Gover). Interessanterweise scheint das ›Indianergesicht‹ in *The Vision* allerdings nicht auf dem tatsächlichen Logo der Redskins zu

basieren, sondern stattdessen auf dem Logo, das die Cleveland Indians bis Ende 2018 verwendeten, genannt ›Chief Wahoo‹. Die Indians kamen vor allem aufgrund des Logos unter Beschuss, während die Kritik an den Redskins sich vor allem auf den Namen bezog. Im Comic werden also in medientypischer Manier diese beide Aspekte kombiniert, Sprache und Bild, freilich um den Preis einer Referenz auf zwei unterschiedliche Football-Teams und Debatten, die sich auf der Comicoberfläche überlagern.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Marvels *Vision*

Artifizielle Alterität im amerikanischen Kleinstadtleben am Beispiel der künstlichen Familie

Rebecca Haar (Tübingen)

Eine der wohl vielschichtigsten Figuren aus dem Marvel-Superheldenkosmos ist die künstliche Lebensform Vision. Während er zumeist in seiner Funktion als Mitglied des Heldenteams ›Avengers‹ dargestellt ist, zeigt der Comic *The Vision*, der in Deutschland in zwei Bänden mit den Titeln *Eine (fast) normale Familie* (2016) und *Träumen Androiden von virtueller Liebe?* (2017) erschienen ist, ihn in seiner Rolle als Familienvater. Autor Tom King und Zeichner Gabriel Hernandez Walta zeigen eine komplexe Persönlichkeitsstudie dieses Charakters, die anhand der Darstellung seiner Familie, insbesondere am Beispiel seiner Partnerin Virginia, vorgenommen wird, indem ihr Alltag durch Visions Abwesenheit und durch gestörte Kommunikation innerhalb der Familie beschrieben wird. Vision sehnt sich nach der normativen Geborgenheit einer eigenen Familie, die er sich in der Folge künstlich erschaffen hat. Er verleiht Virginia und den Kindern Vin und Viv Emotion und freien Willen, zieht mit ihnen in einen Vorort in der Nähe von Washington und versucht, sich in die menschliche Gesellschaft zu integrieren. Die künstliche Familie ist mit überaus menschlichen Problemen konfrontiert, für die kein vorgegebener Algorithmus als Lösungsansatz eingesetzt werden kann. Sie muss lernen, dass ihr alltägliches Leben nicht nach mathematischen Formeln planbar, sondern eine gewisse Willkürlichkeit innerhalb des Regelhaften nicht zu vermeiden ist und dass Entscheidungen irreversible Konsequenzen mit sich bringen. Zudem offenbart sich, dass diese Familie nicht die erste Familie Visions ist, sondern dass sein erster Versuch, eine Beziehung einzugehen, scheiterte.

Durch die Bildsprache des Comics und Wiederholungsstrukturen, die sich auch in der Sprache niederschlagen, wird Vision im Handlungsverlauf zunehmend in den Vordergrund gerückt. Er ist aufgrund seines Superheldendaseins eine öffentliche Figur, die sich ihrer Künstlichkeit bewusst ist, und die – auch durch das Fehlen einer für Superhelden typischen Geheimidentität im Alltag – ihre Privatsphäre beschützen und unauffällig sein möchte. Der vorliegende Essay betrachtet kritisch die artifizielle Alterität der Visions und kontextualisiert diese innerhalb des Mikrokosmos eines Familiengefüges und im Versuch der Berechenbarkeit des Alltäglichen, der aufgrund dessen

situativer Unvorhersehbarkeit zwangsweise scheitern muss. Die strukturelle Andersartigkeit der künstlichen Familie als verwundbares Kollektiv zeigt sich dabei nicht nur in deren Auftreten, sondern auch an ihrem häufig stereotypen Sprachgebrauch, was sowohl im Text als auch in der Erzählstruktur und auf der Bildebene des Comics als wiederkehrende Diskrepanz im Verhältnis zur menschlichen Nachbarschaft evident wird. Immer wieder treten zudem algorithmische Strukturen in den Vordergrund, die sich etwa in Sprachwiederholungen, im Artwork und auf narratologischer Ebene ausdrücken. King abstrahiert diese Verknüpfungen auf inhaltlicher Ebene so weit, dass er Probleme aus der theoretischen Informatik als Erklärungsmuster aufgreift und diese mit Vision und seiner Familie beziehungsweise deren Problemen engführt und parallel erzählt. Transferiert man diese strukturelle Beobachtung auf den Inhalt des Comics, so rückt die künstliche Familie immer mehr in die Position gesellschaftlich ausgegrenzter Individuen. Struktur und Inhalt werden auf der Deutungsebene des Comics verknüpft und weisen eine Verschränkung auf, die als gegenseitige Verstärkung dient, indem die Bildsprache den Text zwar unterstützt, diesem aber durch das Artwork zusätzliche Interpretationsmöglichkeiten erlaubt.

Das Leben in der Vorstadt

Schon Alan Moore deutete 1986 mit seiner Graphic Novel *Watchmen* an, dass die Rückkehr von Superhelden in das zivile Leben durchaus mit Schwierigkeiten behaftet ist. Auch andere Autoren widmeten sich diesem Sujet, darunter beispielsweise Brian Michael Bendis mit *Jessica Jones: Alias* (2015), in dem sich die Protagonistin nach ihrem Ausstieg aus dem Superheldenverbund der *Avengers* als Privatdetektivin verdingt. Tom King wiederum erweitert in *Eine (fast) normale Familie* und *Träumen Androiden von virtueller Liebe?* diese Thematik um den Aspekt, dass Vision eine Figur ist, die über keine geheime Alternatividentität für den privaten Raum verfügt. Vielmehr ist er immer die künstliche Lebensform Vision und damit unterstreicht er allein durch seine Anwesenheit beständig seine Andersartigkeit als künstliche Intelligenz, während sein eigentliches Superheldendasein in den Hintergrund rückt. Der Zeichner Gabriel Hernandez Walta markiert dies in seinem Artwork durch die visuelle Ausgestaltung der Synthezoiden, wie sich die Visions selbst bezeichnen. Mit ihrem humanoiden, nicht aber menschlichen, sondern vielmehr ›roboterartigen‹ Aussehen heben sie sich von ihrem Umfeld deutlich ab: Die Haut von Vision und seiner Familie ist violett gefärbt, die Haare grün und die weißen Augen im ersten Moment nahezu ausdruckslos schwarz umrandet.[1] Ihre Andersartigkeit wird im Grafischen beständig in den Vordergrund gerückt, in den Dialogen jedoch im Gespräch mit ihren Mitmenschen kaum benannt – erst als diese Andersartigkeit problematisiert wird, wird sie als Distinktionsmerkmal zum Thema, um die artifizielle Alterität der Visions auch durch ihr Aussehen hervorzuheben. Der Panelaufbau unterstreicht durch seine distanzierte Darstellung die Anonymität der Vorstadt, was den

Charakter des Beiläufigen im Alltäglichen noch verstärkt. Diese Merkmale werden sprachlich zunächst nicht aufgegriffen, sind im Comic selbst jedoch nicht zu übersehen.

Besondere Bedeutung kommt dem Handlungsort in Form einer US-amerikanischen Vorstadt zu, die Vision ausgewählt hat, um sich mit seiner Familie dort wie so viele andere Berufspendler in der scheinbaren Anonymität einer ›gleichgeschalteten‹ Nachbarschaft niederzulassen. Diese lässt nur so viel Nähe zu, wie notwendig ist, um einem beschaulichen Alltag nachgehen zu können: Das Umfeld ist klar strukturiert und folgt einer bestimmten Regelhaftigkeit, die dem Verhalten der Visions entgegenkommt. Die damit gekoppelte Distanziertheit und scheinbare Berechenbarkeit des Alltags innerhalb der Vorstadt soll die Anpassung der Visions erleichtern und ihnen einen einfacheren Zugang zur menschlichen Gesellschaft ermöglichen. Bereits hier zeigen sich erste Wiederholungsstrukturen im Verhalten der Familie, aber auch in dem der Nachbarschaft, darunter die obligatorischen Willkommensbesuche. Das Ehepaar Nora und George streitet sich bereits auf dem Weg zur Haustür der Visions darüber, wie sie den neuen Nachbarn entgegentreten sollen. Eine direkte Konfrontation scheuen sie jedoch. Während Nora versucht, der künstlichen Familie auf Augenhöhe zu begegnen, ist George deutlich argwöhnischer. Er nimmt den Besuch als unsinnig wahr, denn schließlich handle es sich bei der Familie nur um »Roboter, die Roboter machen, und / so tun, als… na, als wären sie / keine Roboter« (VIS1, 6). An dieser Stelle wird einer der wichtigsten Aspekte des Comics aufgegriffen: Die Visions sind auffällig, indem sie versuchen, unauffällig zu sein. Die Begegnung verläuft etwas steif, aber insgesamt ohne weitere Konflikte, was sich mit der Beschreibung der sozialen Ordnung in US-Vororten der Soziologin Mary Pat Baumgartner deckt: »Grievances arise, but people contain them and confrontation is uncommon. […] A kind of moral minimalism pervades the suburbs, in which people prefer the least extreme reactions to offences and are reluctant to exercise any social control against one another at all. A result is the widespread tranquillity so often noted in suburbia« (Baumgartner, 3). Diskrepanzen werden folglich wahrgenommen, nicht aber unmittelbar thematisiert.

Laut Baumgartner sind Ehepaare wie Nora und George – gut situiert mit Eigenheim und hoch dotierter Anstellung – fester Bestandteil der Bevölkerungsstruktur amerikanischer Vororte. Diese sind wiederum selbst geografisch und sozial klar strukturiert. Es ist dabei nicht ungewöhnlich, wenn zum näheren Umfeld im Ort nur oberflächliche Beziehungen gepflegt werden (vgl. Baumgartner, 9). Das soziale System des Vororts ist bestimmend, um größtmögliche Autonomie im Privaten zu erreichen, indem auf Vermeidungsstrukturen zurückgegriffen und eine richtiggehende ›culture of avoidance‹ gelebt wird: »[S]uburbanites tend to tolerate or do nothing at all about behavior they find disturbing, abandon matters in contention, simply avoid those who annoy them, approach offenders in a conciliatory fashion, or complain secretly to officials who might serve as their champions« (Baumgartner, 11).

Auf den ersten Blick fügt sich das Haus der Visions samt Grundstück nahtlos in die gepflegte Vorstadt-Idylle ein. Nur an kleinen Details ist zunächst erkennbar, dass sich die

Familie von ihren Nachbarn unterscheidet. Der Briefkasten schwebt im Vorgarten und das Haus ist teilweise etwas extravagant eingerichtet, indem es unter anderem mit Erinnerungsstücken an Visions Zeit bei den *Avengers* dekoriert ist (vgl. VIS1, 8). Diese Details unterstreichen einmal mehr den Versuch, unauffällig sein zu wollen, weisen aber gleichzeitig auf die augenscheinliche Andersartigkeit der Familie hin (vgl. u. a. VIS1, 10f, 15 und 33). Zusätzlich werden etliche Familienfotos gezeigt, die sich in den Panels aus verschiedenen Perspektiven beständig wiederholen. Deren Besitz ist für die Familie aus technischer Perspektive unnötig, da die Synthezoiden jede Erinnerung und jedes Erlebnis beliebig oft aus ihrer Datenbank abrufen können und auf andere Memorierungshilfen nicht angewiesen sind (vgl. VIS2, 27 und 83 – 85). So, wie bestimmte Gegenstände, die im Haus der Visions für Erinnerungsarbeit und ähnliches nicht notwendig wären, immer wieder beiläufig in den Panels auftauchen, erscheint auch die Nachbarschaft in einer gewissen Beiläufigkeit und Austauschbarkeit – und symbolisiert so die Entfremdung des Alltags.

Abb. 1: Der schwebende Briefkasten im Vorgarten der Visions.

Abb. 2: Die Wasservase von Zenn-La als besonderer Einrichtungsgegenstand im Hause Vision.

Der Anfang des Comics spiegelt das Ende unter geänderten Vorzeichen wider. Unter anderem wiederholt sich die Caption »Nur wenige Bewohner stammten aus der Gegend« (vgl. VIS1, 5 und VIS2, 121). Dies verweist darauf, dass die Visions zu Beginn Neuankömmlinge sind, sich aber am Ende zumindest Vision und seine Tochter in die Gesellschaft integrieren können (vgl. VIS2, 132). Die Struktur der Wiederholung und der damit verbundenen Redundanz scheint notwendig, um Normalität aufzuzeigen und zu simulieren. Der Wunsch der Visions und insbesondere von Vision selbst ist es, einen Platz in der normativen Gesellschaft zu finden, denn Normalität wird in diesem Zusammenhang mit dem Menschsein konnotiert, eine Eigenschaft, die maschinellen Wesen verwehrt bleibt. Dennoch verfolgt er diesen Wunsch weiter und der Weg dorthin verlangt einen hohen Preis, denn die künstliche Familie ist anfällig für Störungen – sowohl aus dem Inneren als auch aus dem Außen.

Abb. 3: Im Hintergrund sind regelmäßig Familienfotos der Visions zu sehen.

Die künstliche Familie in Suburbia

Die Visions sind den Körper-KI zuzuordnen, bei denen, so Dominik Orth und Ingo Irsigler, ein »künstlich hergestelltes Wesen ein eigenes Bewusstsein implementiert bekommt oder [dieses] selbstständig aus- und weiter[bildet]« (Orth/Irsigler, 39). Das Erkennen der eigenen Nichtmenschlichkeit stellt hierbei ein zentrales Motiv dar: Körper-KI verfolgen aus dem »Erkennen der eigenen Künstlichkeit« den aus dieser Erkenntnis »resultierende[n] Plan der Vermenschlichung«, womit häufig ein »kritisch-reflexiver Umgang mit dem Thema der Künstlichen Intelligenz« einhergeht (Orth/Irsigler, 41). Die künstliche Familie ist sich in diesem Kontext durchaus bewusst, dass sie nicht menschlich ist: Die Menschwerdung im engeren Sinne ist jedoch nicht das Ziel, das sie

anstreben, vielmehr versuchen sie, einen eigenen Platz in der Gesellschaft zu finden und nutzen dafür die Distanziertheit der US-Vorstadtlandschaft, um als künstliche Familie in Suburbia bestehen zu können. Sie prägen ein eigenes Ich-Bewusstsein aus, das aber »nicht ohne das Bewusstsein des Anderen auskommt und in seiner Entwicklung zur Selbständigkeit von der Interaktion und Kommunikation mit dem Anderen abhängt« und »vollständige Selbsterkenntnis nur über oder im Zusammenhang mit dem Anderen möglich ist« (Gloy, 14f, 13). Die Philosophin Karen Gloy beschreibt in *Alterität: Das Verhältnis vom Ich und dem Anderen* (2018) die »Problematik von Ich und Andersheit«, die sich »nicht nur in Bezug auf das Verhältnis von Personen untereinander [stellt], sondern auch in Bezug auf die Person und das ihr Äußere insgesamt, das Nicht-Ich« (Gloy, 18). »[D]er Begriff der Andersheit« wird dabei auf die »Distinktionen zwischen dem, was uns näher steht und vertrauter ist, und dem, was uns ferner oder sogar sehr fern steht, unvertraut und unverständlich ist«, angewendet (Gloy, 18). Die künstliche Familie findet sich in dieser Definition ebenfalls wieder, versucht allerdings durch Mimikry menschliche Gepflogenheiten zu imitieren. Die Visions verkörpern unterschiedliche Aspekte der von Gloy beschriebenen Alterität. Im allegorischen Kontext symbolisieren sie das Fremde, die Alterität, die sich im Bekannten spiegelt. Im Buchstäblichen zeigen sie, inwiefern Maschinen im dargestellten Alltag der diegetischen Wirklichkeit akzeptiert werden. Die unmittelbare Nachbarschaft steht den Visions kritisch gegenüber, bezeichnet die Familienmitglieder abschätzig als Roboter, obwohl diese sich selbst als Synthezoiden definieren. Sie sind in ihrer Struktur einzigartig, weswegen Vin, als sein Körper zerstört wird, wie kurz darauf auch der seiner Mutter, nicht mehr zurückgeholt werden kann. Sie sind also keine reinen Maschinen, sondern verfügen durchaus auch über Charakterzüge, die aufgrund ihrer persönlichen Weiterentwicklung als starke künstliche Intelligenzen nicht beliebig reproduzierbar sind, was ihnen eine faszinierende Ambivalenz verleiht.

Während Roboter Maschinen sind und im Kontext der Handlung nicht in Erscheinung treten, basieren die Synthezoiden des Marvel-Universums auf den Gehirnmustern von Mutanten, das heißt von Menschen mit besonderen Fähigkeiten. Eine Kombination dieser Gehirnmuster erschafft wiederum eine eigene virtuelle Persönlichkeit als Permutation, die unabhängig der Ursprungspersönlichkeit existiert und höchstens Ähnlichkeiten zu dieser aufweist. Sie ist aber keine eigentliche Kopie ihres Originals, sondern vielmehr dessen Simulakrum durch Neuanordnung des Bestehenden (vgl. VIS2, 23). Synthezoiden sind eine Art virtuelle Doppelgänger mit völlig eigenem Bewusstsein und individuellen Ansichten der Welt. Daher kommt es zu charakterlichen Überschneidungen mit der geistigen Vorlage – eine Beschreibung, die auch im Trans- und Posthumanismus zu verorten ist. Laut Medienphilosophin Janina Loh sind die hier beschriebenen Synthezoiden zwischen dem technologischen Posthumanismus und dem

kritischen Posthumanismus zu lokalisieren. Ersterer nutzt als Methode »Überwindung via Kreation«, wobei die Technik hierbei »(vorrangig [als]) Ziel und Zweck« dient – das Posthumane äußert sich hauptsächlich in einer »artifiziellen Alterität« (Loh, 14). Der kritische Posthumanismus hingegen hat »eine Vision des Posthumanen«, sieht diese jedoch nicht wie der Transhumanismus in »einer verbesserten Variante des jetzigen Menschen […], sondern in einem neuen Verständnis vom Menschen« (Loh, 12). Die Visions füllen diese Leerstelle zwischen dem jetzigen Menschen und rein maschinellen Wesen aus. Sie verfügen durch die permutierten Gehirnmuster ihrer menschlichen ›Vorlagen‹ über eine individuelle Art der Wahrnehmung der Welt. Sie erschwert jedoch gleichzeitig auch die familieninterne Kommunikation, da sich die Emotionen, die sie ebenfalls empfinden, nur schwerlich in eine Sprache, die sie verstehen, transferieren lässt. Auch wenn andere Informationsübertragungswege effizienter, schneller und weniger fehleranfällig wären, sprechen die Visions bewusst miteinander und setzen dies als Anpassungsstrategie ein, die sie gleichzeitig in der Gemeinschaft exponiert: So sprechen sich Virginia und Vision zumeist als Gattin und Gatte an, Virginias Liebeserklärungen wirken durch ihren technisch-nüchternen Tonfall trotz ihres emotionalen Inhalts merkwürdig spröde (vgl. VIS1, 42f).

Vision ist als Charakter, um den sich die gesamte Handlung spinnt, trotz seiner menschlichen Persönlichkeitsanteile tief in seiner maschinellen Existenz verhaftet. Er wurde im Leben zwar zunächst willkommen geheißen, sollte es aber laut seines Schöpfers »nie ganz kennenlernen«, sondern reiner Befehlsempfänger sein (VIS2, 94). Ihn erfüllt jedoch Neugierde, was zunächst als unnütze menschliche Empfindung abgetan wird (VIS2, 98).[2] Erst als er zu den Avengers stößt, lernt er ein ihm freundlich gesinntes Umfeld kennen, das ihn nicht mehr nur als Sklaven oder Waffe betrachtet. Statt nach Heldentaten sehnt er sich bald nach einem normalen Leben. Doch es erweist sich für ihn und seine neue Familie als schwierig, in einem gewöhnlichen Alltag Fuß zu fassen. Insbesondere eine bezahlte Anstellung zu finden, scheint ihm unmöglich. Er arbeitet zwar unter anderem für das Weiße Haus in Washington, aber aufgrund seines Status als (ehemaliger) Superheld und aufgrund der Vorurteile ihm gegenüber bleibt ein konkretes Angebot aus (vgl. VIS1, 13). Vision ist demzufolge eine in mehrfacher Hinsicht ausgeschlossene Figur: Es ist ihm nicht vergönnt, den Alltag eines Nichtsuperhelden zu leben, ebenso wird ihm das bürgerliche Leben mit seiner Familie verweigert, denn der Versuch, eine intakte Familie zu erschaffen und zu erhalten, scheitert wiederholt. Zudem kennt er einen gewöhnlichen Alltag aufgrund seines Superheldendaseins und seiner eigenen künstlichen Existenz nicht aus eigener Erfahrung. Dies stellt für ihn ebenfalls einen Lernprozess dar, den er nur schwerlich vermitteln kann, und der seine eigene Unfähigkeit zur Problemlösung und Kommunikation mit seiner Frau Virginia begründet.

Es stellt sich in diesem Kontext die Frage nach der *conditio humana*, da die künstliche Familie zumindest in Teilen auf menschlichen Denkmustern basiert. Die Bedingung des Menschseins hängt »vom jeweiligen Menschenbild, das sich eine Kultur oder Religion vom Menschen macht«, ab (Gloy, 237). Gloy beschreibt dies als christliche Anthropologie, »die den Menschen unter Zugrundelegung eines dualistischen Weltbildes als Einheit aus Körper und Seele betrachtet, wobei die Seele noch weiter differenziert werden kann in einen geistigen bzw. intelligiblen und einen sinnlich-emotionalen Teil« (Gloy, 237). In Walter Benjamins Essay *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1935) wird der Begriff der Aura als Kunst- und Mediendiskurs eingeführt, der sich dennoch mit Gloys Beschreibung der Seele vergleichen lässt. Bei Benjamin besitzen nur Originale, die in ihrer Definition einzigartig sind, eine eigene Aura und damit im übertragenen Sinn etwas der Seele vergleichbaren. Bei reinen Kopien, die keinen Bezug mehr zu ihrem Original haben, verkümmert diese auratische Wahrnehmung, da sie nicht mehr über das »einmalige Dasein [des Originals] an dem Orte, an dem es sich befindet«, verfügen (Benjamin, 165). Bei einem echten Kunstwerk, so Benjamin, liegt der einzigartige Wert »in der Fundierung im Ritual, in dem es seinen originalen und ersten Gebrauchswert hatte« (Benjamin, 170). Vision (re)produziert seine Familie als Rekombination verschiedener Vorlagen. Nachdem er selbst zu Beginn keine Entscheidungsvollmacht über sich hatte, gesteht er dies Virginia zu, übersieht hierbei jedoch, dass es, um eine eigene Persönlichkeit und Interessen zu entwickeln, mehr benötigt als einen Namen (vgl. VIS2, 103, 107).[3] Die Erschaffung eines weiteren Synthezoiden ist ein künstlicher Prozess, den Vision durch Virginias Namensnennung und ihre Begrüßung in der Welt ritualisiert und der Virginia als Simulakrum zwar entstehen lässt, sie aber gleichzeitig passiviert und folglich ihren Entfremdungsprozess bereits in ihrer Entstehung und der Entwicklung der gemeinsamen Kinder initiiert. Auch wenn Vision sie als seine Gefährtin erschaffen hat, ist sie innerhalb der Familie nur die Trägerin der Nachkommenschaft. Parallel zu Virginias Initiation wird Visions Entstehung und sein darauffolgender Angriff auf die Avengers als Rückblick in den Captions erzählt und auf der Bildebene mit der gegenwärtigen Virginia verbunden, die alleine zuhause ist und parallel zur Beschreibung ihrer Entstehung den von Vision in einen Synthezoiden verwandelten Nachbarshund zerstört (vgl. VIS2, 107f).

Die Entstehung beider Synthezoiden ist mit Gewalterfahrungen gekoppelt: Während Vision als Waffe erschaffen wurde, erfährt Virginia während ihrer Entstehung keine körperliche Gewalt, übt aber, während ihre ›Geburt‹ in den Captions wiedergegeben wird, selbst Gewalt aus. Durch die Ablehnung der Menschen der Vorstadt und der unbewusst verweigerten Hilfe Visions erlebt sie früh strukturelle Gewalt, die sie in ihrer Entwicklung nachhaltig hemmt. Sie wird zu einer in begrenztem Rahmen individuellen Persönlichkeit, reproduziert in ihrem Verhalten jedoch nur bekannte Muster und ist in ihrer Eigenständigkeit eingeschränkt. Für einen Beruf kann sie sich nicht entscheiden, also

bleibt sie zuhause und verbringt ihre Tage allein. Es ist keine explizite Entscheidung für das klassische Familienmodell mit einer klaren Rollenverteilung, das die Familie dadurch dennoch unbewusst reproduziert. Und doch fügt sich Virginia in dieses Modell ein, auch, um eigenständige Entscheidungen nicht treffen zu müssen. Im Glauben, sie durch die freie Wahlmöglichkeit, wie sie ihr Leben und ihren Alltag gestalten möchte, zu unterschützen, überfordert Vision seine Frau. Er bevormundet sie, indem er auf ihre Fragen nicht eingeht, sondern stattdessen vermutet, ihr Hauptprozessor sei beschädigt (vgl. VIS1, 15). Seiner Ansicht nach sollte es Virginia möglich sein, bestehende Informationen abzurufen, doch das ist nicht die Intention für ihr Nachfragen, sondern der Versuch, sich die Welt durch Iteration und der wiederholten Aufnahme von Informationen begreifbar zu machen und Kontakt zu ihr aufzunehmen. Das Experiment, aus Virginia eine eigenständige und damit auratische Persönlichkeit zu kreieren, muss also als gescheitert betrachtet werden, da ihr die Fähigkeit zur Weiterentwicklung fehlt, sie in diesen Belangen aber auch keine Unterstützung erfährt.

Die restlichen Familienmitglieder etablieren ihr jeweils eigenes Rollenbild innerhalb des Familienverbundes und bauen sich so eine individuelle Alltagsstruktur auf. Die Kinder Vin und Viv verkörpern eine Kombination der Muster von Vision und Virginia. Der zugrundeliegende »Kombinationsvorgang beider Kopien / erzeugte zwei ungenügend gereifte / Einheiten«, deren »Hirne […] / weiter wachsen, ähnlich menschlichen / Teenagern« (VIS1, 15). Sie stellen somit ebenfalls keine eigentlichen Kopien der Eltern dar, sondern eigenständige Wesen, die sich an und durch ihre Umwelt weiterentwickeln können. Selbst sind sie nicht weiter vervielfältigbar und verfügen – anders als die Mutter, die als erwachsene Frau dargestellt wird – über eine eigene Aura, die ihnen eine individuelle Persönlichkeit abseits elterlicher Kopien verleiht, und Einzigartigkeit. Eine Aura wird im Comic offenbar nur jenen zugesprochen, die über ein gewisses geistiges Entwicklungspotenzial verfügen und selbst aktiv werden können. Viv kann über den emotionalen Zugang zu ihren Mitmenschen Kontakt aufnehmen und ist so in der Lage, sich in deren Gefühlswelt hineinzuversetzen. Vin wiederum fehlt diese Fähigkeit, was ihm das Miteinander erschwert und ihm das Gefühl gibt, ein Fremdkörper zu sein. Wie bei seiner Mutter ist bei ihm der Begriff der Aura als Äquivalent einer eigenen Persönlichkeit fragwürdig, da er im weiteren Verlauf ebenfalls keine echten eigenen Interessen ausbildet.

Der spätere Angriff des Schurken Grim Reaper, bei dem Viv schwer verletzt wird, begründet sich in der Abwesenheit der Fähigkeit zur emotionalen Offenheit: Sein Bruder war einst die mentale Vorlage für die Hirnmuster Visions und damit auch für dessen Kinder – er spricht jedoch den Synthezoiden die Aura und damit auch ihre Daseinsberechtigung als Individuen ab: »Eine Familie aus der / Kopie meines / eigenen Bruders. […] // Ihr / seid keine / Familie. // Ihr / seid unecht« (VIS1, 23). Die Synthezoiden als erweiterten Teil der eigenen Familie kann er nicht akzeptieren und strebt aus diesem

Grund deren Vernichtung an. Sein Auftritt versinnbildlicht zwei gegensätzliche Modelle, wie die künstliche Familie in der Diegese wahrgenommen wird: Während Vision sich und seine Familie als Individuen betrachtet, negiert der Grim Reaper die Eigenständigkeit der Visions vollständig, indem er ihnen nur den Status von Kopien zugesteht, die sich nach ihrer Entstehung nicht mehr selbständig weiterentwickeln können. Er selbst ist jedoch ebenfalls ein Mutant, der ähnlich wie die Visions außerhalb der Gesellschaft steht. Der Comic verhandelt an diesem Punkt Dualitäten zwischen Vision und Grim Reaper, Ritual und reiner Kopie sowie Aura und Reproduktion: Gegensätzlichkeiten, die gleichzeitig auch elementare Distinktionsmerkmale darstellen und die Visions in ihrer artifiziellen Alterität nicht mehr als alleinige Außenseiter klassifizieren. Grim Reaper als Todbringer, der in Form eines stilisierten Sensenmannes dargestellt wird, stirbt selbst und mit ihm scheinbar seine Kritik an der Familie, in der er ihr die Echtheit abspricht und sie als reine Kopien wahrnimmt. Dass Virginia dabei beobachtet wurde, wie sie die Leiche im Garten vergräbt, bemerkt sie zunächst nicht und glaubt, den Schein der glücklichen Familie wahren zu können. Die scheinbare Normalität, die familienintern bereits durch das Auftauchen Grim Reapers brüchig geworden ist, zerfällt nun auch nach außen.

Virginia gibt unterschiedliche und erratische Versionen des Ablaufs dieser Begegnung wieder, der Comic selbst blendet entsprechende Stellen anfangs aus und lässt so eine Vielschichtigkeit innerhalb der Interpretation zu, die in ihrer beständigen inhaltlichen Wiederholung immer eindeutiger wird (vgl. VIS1, 30 – 32 und VIS2, 116 – 118). Virginia verlässt die unbewusst zugesprochene Rolle und wird sich in diesem Moment ihrer Fehlbarkeit zum ersten Mal bewusst, kann aber ihr Handeln durch ihre eigene Impulsivität nicht mehr selbst bestimmen. Die künstliche Familie wird zum Abbild und zur Kritik der diegetischen Realität. Die Menschen reagieren zunehmend ablehnend, weswegen die Visions sich einem unlösbaren Paradoxon gegenüber sehen: Werden sie von den anderen nur als Kuriosum wahrgenommen, bedroht ihre Existenz das Weltbild innerhalb der Nachbarschaft nicht. Werden sie wiederum als eigenständige Wesen mit eigenen Persönlichkeiten akzeptiert, müsste sich das Weltbild der Umgebung an diesen neuen Umstand, dass maschinelle Wesen eigenständige Persönlichkeiten sind, anpassen. Im Vorstadtumfeld oszillieren die Visions trotz ihrer Bemühungen, sich einzugliedern, zwischen Faszinosum und Fremdheit. Dieser Eindruck verstärkt sich, da die Familie im Verlauf der Handlung immer weniger darauf achtet, ob und wie sie ihre Fähigkeiten einsetzen. Auch Vision bemüht sich nach dem Zwischenfall mit dem Grim Reaper nicht mehr, menschlich zu wirken, sondern nutzt seine Eigenschaften wieder effizient und gibt sich als künstliche Lebensform zu erkennen, während Virginia ihre Kräfte fast nur zeigt, wenn sie die Kontrolle verliert und sich nicht mehr anders zu helfen weiß, ansonsten aber in der Öffentlichkeit sehr beherrscht auftritt.

Abb. 4: Vision befreit den Gehweg vom Schnee mit einem Laser.

Abb. 5: Er verbirgt seine Fähigkeiten im Alltag nicht länger.

Auf die Kinder Viv und Vin hingegen reagiert die Nachbarschaft zunächst noch offen neugierig, wenn auch erkennbar skeptisch. Die beiden demonstrieren bereits zu Beginn unbedacht ihre Fähigkeiten, die als ›Phasen‹ beschrieben werden, und lassen sich dafür bewundern. Sie können durch Wände gehen, fliegen und schwere Gegenstände mühelos heben (Abb. 6).

Die Aufmerksamkeit, die den Synthezoidenkindern durch ihre Andersartigkeit zuteil-wird, können sie aber aufgrund der eigenen Naivität im Umgang mit Menschen zu diesem Zeitpunkt kaum einschätzen. Sie sind als Jugendliche programmiert, die eigene Künstlichkeit nehmen sie lange Zeit als Normalität wahr, bis sie erfahren, dass sie durch ihre Existenz schon per se grundsätzlich anders sind (vgl. VIS1, 16). Vielmehr werden Vin und Viv als Gegensatz zu den menschlichen Jugendlichen akzentuiert: An ihrem ersten Schultag fallen sie auf, da ihre Mitschüler sehen, wie sie fliegen. Sie werden beobachtet, vielleicht sogar von den Nachbarskindern bewundert, aber ein gleichberechtigter Austausch findet nicht statt und sie werden nicht als Bestandteil der Schülerschaft dargestellt: Sie sind diejenigen, die sich außerhalb der Gruppe bewegen (vgl. VIS1, 16, 18, 26, 34 – 37). Die meisten Mitschülerinnen und Mitschüler pflegen keinen ›natürlichen‹ Umgang mit den Geschwistern und ver-

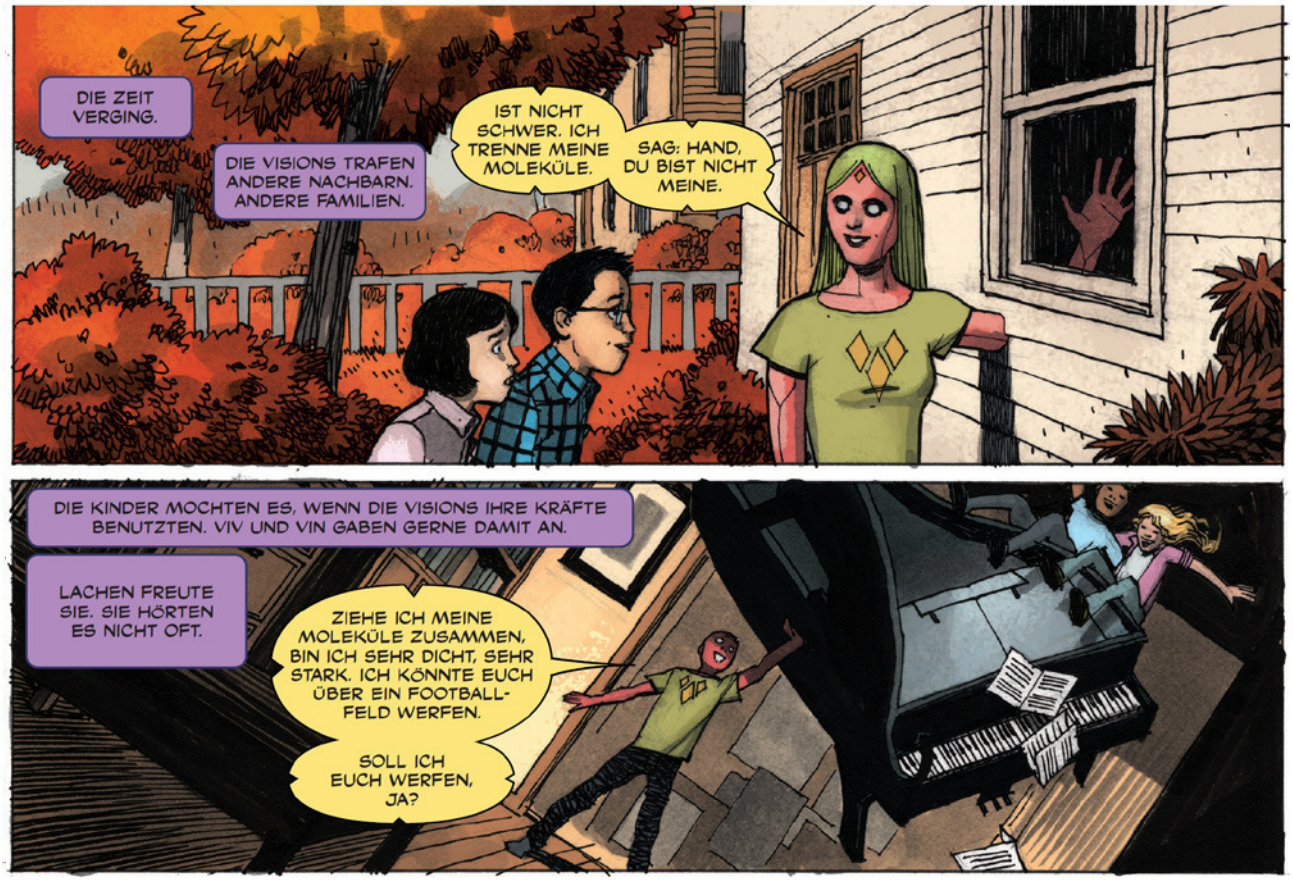


Abb. 6: Viv und Vin beschreiben ihre Fähigkeit des Phasens.

halten sich unsicher bis grenzüberschreitend. Die Schule wird als Teil des Vororts inszeniert, in dem sich die Strukturen des Vororts spiegeln; dort werden die Umgangsformen gebildet, die auch den Alltag der Erwachsenen und das Verhalten der Nachbarn der Visions bestimmen.

Differenz und Wiederholung als Aneignungsprozess und Verlusterfahrung

›Familie‹ als Konzept ist für Vision Teil seines Versuchs eines Aneignungsprozesses, der immer wieder problematisiert wird. Sowohl seine Frau als auch die Kinder nehmen aufgrund ihrer Andersartigkeit eine exponierte Rolle in der Gemeinschaft ihres Wohnortes ein, für die sie unterschiedliche Anpassungsstrategien entwickeln (vgl. VIS1, 12). Das kulturelle Verständnis der Visions erweist sich bei allen Familienmitgliedern als lückenhaft. Trotz ihres theoretischen Wissens über menschliche Eigenarten fällt es besonders Virginia schwer, sich anzupassen, da sie nicht aus eigener Erfahrung lernen konnte, wie dieses Verhalten funktioniert, sondern sich dadurch, dass sie bereits als erwachsene Wesenheit erschaffen wurde, nur auf die ihr zur Verfügung stehenden Datenbanken zurückgreifen kann. Vision hingegen

ist unfähig, sie zu unterstützen, da er sich innerhalb der menschlichen Gesellschaft zwar angepasster bewegt, aber dennoch nicht vollständig erfasst hat, wie bestimmte Verhaltensmuster funktionieren. Menschliches Verhalten folgt jedoch keinen vorgegebenen Algorithmen, sondern individuellen Erfahrungswerten – ein Prozess, der insbesondere Virginia fremd bleibt, da sie als Körper-KI fehlerhaft und nicht in der Lage ist, sich selbständig aus- und weiterzubilden.

Abb. 7: Virginia wiederholt immer wieder dasselbe Lied mit demselben sich ebenfalls wiederholenden Text.

Virginia bemüht sich, scheitert aber immer wieder an Definitionsfragen und an der Frage, welche immanente Bedeutung bestimmten Begrifflichkeiten zukommt. Ironie kann sie nicht erfassen und sie betrachtet Aussagen rein semantisch, sprachliche Feinheiten und Ambiguitäten erkennt sie nicht. Ihre zunehmende Entfremdung vom scheinbar Menschlichen wird durch beständiges Repetieren zunächst einzelner Wörter sichtbar gemacht, die sich später auf ganze Satzbausteine ausweiten. Die Wortwiederholungen sind willkürlich und Virginia verliert ihre eigene Sprache durch die Häufung dieser Muster, die ihre zunehmenden Fehlfunktionen symbolisieren: »Erzählt mir, / was was ihr-- was / was ihr… heute / getan habt. // Wir-- / Wir-- // W-wir-- führen / unsere unsere / unsere unsere unsere / Unterredung Unterredung-- // Unterredung-- / Unterredung--« (VIS1, 97). Der unermüdliche Versuch, Sprache zu nutzen, um mit ihrer Familie zu kommunizieren, verstärkt den Eindruck der Unmöglichkeit einer Privatsprache[4]: Es ist Virginia nicht möglich, mit ihrer Familie auf derselben rhetorischen Ebene zu kommunizieren, da ihr Unverständnis sprachlicher Mittel die Verständigung zunehmend erschwert und Alternativen nicht angeboten werden. Später wendet sie sich dem Klavierspiel und der Musik als mathematisch strukturierter Ausdrucksweise zu, singt jedoch immer wieder dasselbe Lied, das ebenfalls auf diversen Wortwiederholungen aufbaut (VIS2, 27). Den Verlust der gesprochenen Sprache verlagert sie ins Musikalische, greift folglich auf andere Sprachalgorithmen zurück, die wiederum inhaltlich keinen Mehrwert bieten, ihr Ausdrucksverhalten aber ›künstlerischer‹ wirken lassen.

Begonnen hat die Wiederholungsstruktur im Verbalen nach dem Angriff Grim Reapers auf Viv, die in diesem Moment als erste kurzzeitig ihre Sprache verloren hatte. Durch eine Beschädigung ihres Sprachzentrums wiederholt sie beständig das Wort ›Mutter‹ (vgl. VIS1, 22f).[5] Nach ihrer Wiederherstellung scheint sie unverändert, die Sprachfähigkeit hat sie ohne erkennbare Einschränkungen zurückerhalten. Bei Vin hingegen beginnen sich nun ähnliche Fehlfunktionen zu manifestieren wie zuvor bei Virginia: Ohne Viv, die seine Verbindung zur Welt darstellt, vereinsamt er zusehends. Auf diesen vorübergehenden Verlust kann er, der bisher nicht mit derlei Erfahrungen konfrontiert war, kaum angemessen reagieren. Wie zuvor seine Mutter verliert nun auch Vin die Kontrolle über sein Verhalten, wird impulsiv und verletzt einen Mitschüler schwer, was einen Schulverweis zur Folge hat. Dies zeigt, dass auch der Schulleiter vorurteilsbehaftet ist, indem er Vin unterstellt, eine Waffe zu sein (VIS1, 39 – 41). Dieser wendet sich in dieser Phase verstärkt Shakespeares Dramen zu, aus denen er immer wieder dieselben Sequenzen zitiert, insbesondere studiert er intensiv *Der Kaufmann von Venedig*, ein Stück, das sich ebenfalls mit Ausgrenzungserfahrungen aus einer bestehenden Gemeinschaft auseinandersetzt (vgl. VIS1, 89 – 94 und VIS2, 27). Bei Vin zeigt sich die Struktur der Wiederholung folglich weniger in seinen Aussagen als in seinen Gedanken und der beständigen Rezitation Shakespeares. Dies wird in Bildzitaten übernommen und erinnert unter anderem an die Friedhofszene (V,1) aus *Hamlet*, in der Hamlet einen Schädel in seinen Händen hält (Abb. 8).

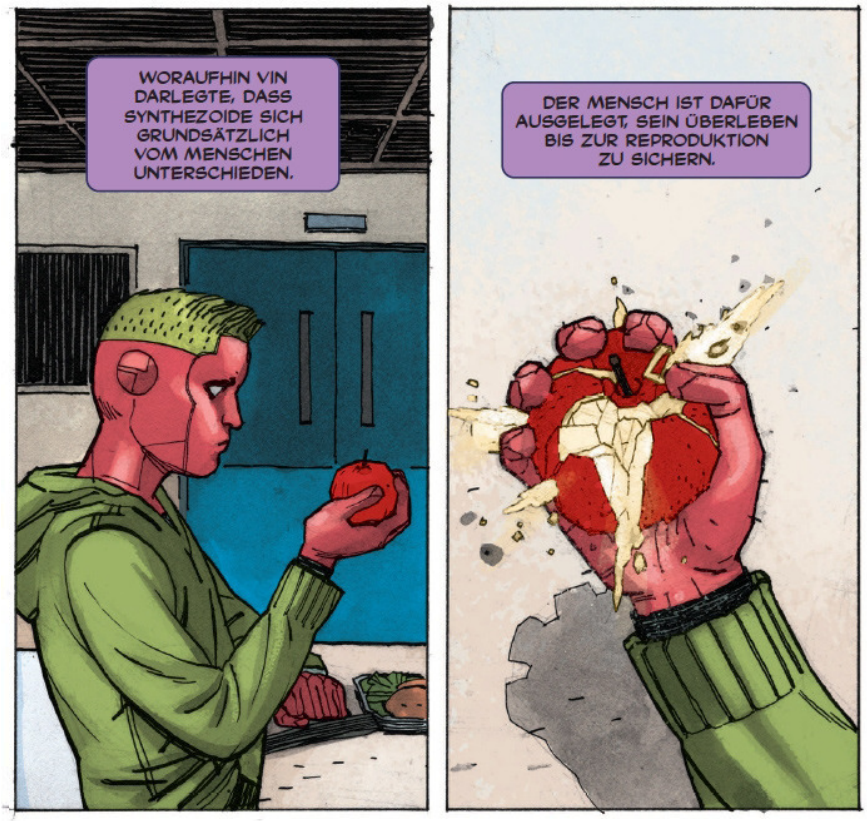


Abb. 8: Bildzitat, das auf Shakespeares Hamlet verweist.

Die strukturelle Wiederholung für Vision setzt bereits viel früher ein, denn für ihn sind seine Frau und die Kinder nicht die erste Familie. Zuvor pflegte er eine Beziehung mit Wanda Maximoff, die als mit Mutantenkräften ausgestattete Scarlet Witch ebenfalls Mitglied der Avengers ist. Auch mit ihr versuchte er, ein Leben in der Vorstadt

aufzubauen. Dies erzählt Tom King auf einer zweiten Ebene, welche die in der Vergangenheit liegende Geschichte von Vision und Wanda parallel zur Gegenwart mit Virginia beschreibt. Diese Parallelität ehemaliger und aktueller Beziehungen setzt sich sogar in der Nachkommenschaft Visions fort: Auch mit Wanda hatte er zwei Kinder, deren Verlust sich besonders für Wanda zu einer psychischen Belastung entwickelt (VIS2, 20f). Letztlich trennt sich das Paar und Wanda verliert durch mentale Beeinflussung die Erinnerungen an ihre Kinder. Sie geht eine neue Beziehung mit ›Wonder Man‹ Simon Williams ein, auf dessen Hirnströmen wiederum Visions Persönlichkeit basiert, und überlässt Vision zum Abschied als liebevolle Geste Muster ihrer eigenen Hirnströme (VIS2, 23). Dieses Muster kombiniert Vision mit seinem eigenen und kreiert so Virginia. Seine künstliche Familie erschafft er aus seiner eigenen Verlusterfahrung heraus, um innerhalb dieser neuen Struktur wieder Geborgenheit zu finden – doch synthetische Familien sind für Störungen ebenso anfällig wie nicht artifizielle Familienstrukturen, besonders wenn diese auf einer bereits gescheiterten Beziehung basieren. Es sind Wandas immer noch unbewusst vorhandene Erinnerungen in Virginias Hirnmuster, auf die ihre Fehlfunktionen zurückgeführt werden können. Wie schon Wanda alles unternahm, um ihre Familie zu schützen, versucht nun auch Virginia alles und verstrickt sich dabei zunehmend in Widersprüche. Letztlich scheitern beide Frauen – ohne Unterschied, ob Mensch oder Maschine. Die verdrängte Verlusterfahrung der einen wird zur Tragödie der anderen, die sich eben dieser Erfahrung verweigert und damit wiederholt falsche Entscheidungen trifft.

Neben der strukturellen Wiederholung der Familiengeschichte Visions durch Wanda und Virginia kommt es in diesem Zusammenhang auch immer wieder zu sich repetierenden Momenten innerhalb des Bildaufbaus der Erzählung um Wanda. Diese grafischen Selbstzitate auf der Erzählebene mit Virginia eröffnen durch ihre inhaltliche Überlagerung neue Perspektiven. Der Comic kommentiert sich selbst und zeigt, wie diffizil Beziehungen zwischen Mensch und Synthezoid sowie Synthezoid und Synthezoid sein können. So werden die Geschichten beider Frauen grafisch miteinander verknüpft und die Sprachlosigkeit in beiden Beziehungsformen verdeutlicht: Während sich Vision und Wanda anschweigen, erzählt Vision Virginia später einen Witz, den ihm Wanda früher erzählt hatte, auf dessen Pointe Virginia allerdings nicht reagiert – vielleicht auch weil sie die Pointe inhaltlich nicht erfassen kann, da ihr Humor als Konzept ebenfalls nicht geläufig zu sein scheint (vgl. VIS2, 5 und 24). Diese Parallelführung zeigt, wie die künstliche Familie letztlich durch ihre gestörte Kommunikation an ähnlichen Problemen scheitert wie menschliche Familien und dass dieses Scheitern nur sekundär mit der eigenen Andersartigkeit zusammenhängt – erst die gesellschaftliche Definition dessen, was als ›normal‹ verstanden wird, und die Verhaftung der Menschen in dieser Norm, macht sie zu Außenseitern.

Abb. 9/10: Wiederholung des grafischen Aufbaus zweier verschiedener Panels, die die Beziehungen Visions darstellen.

Konkrete Lösungsansätze, um mit den eigenen Problemen und Fehlfunktionen umzugehen, erarbeitet die Familie auch im weiteren Verlauf nicht, sondern steht diesen Entwicklungen handlungsunfähig gegenüber. Später kommt Vin durch einen Unfall ums Leben, Virginia erkennt die Tragweite ihrer Handlungen als Versagen, hinterfragt die Sinnhaftigkeit ihrer weiteren Existenz und begeht Selbstmord – auch um die verbleibende Familie in ihrer Unversehrtheit zu schützen und um Vision davon abzuhalten, durch sie, Virginia, tatsächlich zu der Bedrohung zu werden, die die Gesellschaft ihnen implizit und explizit immer wieder unterstellt. Einzig Vision und Viv entwickeln Strategien, um den Alltag sinnvoll zu bewältigen, indem sie menschliche Verhaltensweisen nicht mehr nachzuahmen versuchen, sondern ihre artifizielle Alterität akzeptieren – so finden sie zu einem ›natürlicheren‹ Umgang mit sich selbst und ihrer Umwelt.

Komplexe Entscheidungen als komplexe Algorithmen

Die künstliche Familie ist als System anfänglich vergleichbar mit einem Organismus, der üben muss, um sein Wissen korrekt anwenden zu können: »Iteration für Iteration schärft das System seine Fähigkeit, Muster in großen Datensätzen zu erkennen«, und greift so erneut die zuvor schon erwähnte Struktur der Wiederholung auf, algorithmisiert sie aber nun« (Ramge, 47). Die Familienmitglieder lernen »aus Beispielen und können ihre Erkenntnisse nach der Lernphase verallgemeinern[, denn je] öfter ein Algorithmus die Lösung für das ihm gestellte Problem gefunden hat, desto genauer kann er die Aufgabe beim nächsten Durchgang erledigen (Ramge, 47f).

Virginia – und in eingeschränktem Rahmen auch Vin – zeigt im Verlauf jedoch, dass diese Art des Wissenserwerbs und dessen Anwendung logische Fehlschlüsse ermöglichen, die sich auf die Dauer summieren können, insbesondere wenn das lernende System unflexibel ist. Der Comic hinterfragt, ob Maschinen »unter Umständen ein Selbstbild, ein Bewusstsein und eigene Interessen entwickeln« können, und zeigt, dass Virginia zwar über ein eigenes Bewusstsein verfügt, nicht aber über Interessen, die über den Erhalt der Familie hinausgehen (Ramge, 18f). Sie ist folglich in der Lage, Informationen iterativ zu verarbeiten, nicht aber, daraus logische Schlüsse zu ziehen, die neue Informationen beinhalten und diese als Interesse zu verorten. Vielmehr steht sie beispielhaft dafür, dass es nicht nur auf mathematischer Ebene »immer Aussagen und Probleme [gibt], die weder bewiesen noch widerlegt werden können« (Ramge, 86). Die daraus resultierenden Schwächen wirken teilweise überraschend menschlich: Künstliche neuronale Netze, auf denen die Synthezoiden basieren, tendieren beispielsweise »zu Vorurteilen, die nicht […] einprogrammiert werden, sondern sich implizit aus Trainingsdaten ergeben können« (Ramge, 26). Daraus lässt sich zudem die Frage ableiten, ob »maschinelles Lernen mit Feedbackschleifen tatsächlich intelligent« oder nicht vielmehr ein Prozess ist, der zwar reproduzierbar bleibt, dessen Ergebnis aber nicht automatisch zur korrekten Anwendung kommt (Ramge, 18).

Tom King baut im Handlungsverlauf wiederkehrende Hinweise auf maschinelles Lernen in Form einer Methode ein, mit der neuronale Netze Informationen verarbeiten können. *Deep Learning* erweitert dies um einige Optimierungsmethoden, die verschiedene Zwischenebenen des Lernens beinhalten (vgl. Goodfellow/Bengio/Courville, 1). Künstliche Systeme, zu denen auch die Synthezoiden zählen, messen »die Auswirkungen ihrer Entscheidungen […] und [beziehen] die Ergebnisse [mit Feedbackschleifen] in künftige Entscheidungsfindung [mit] ein« (Ramge, 16). Folglich lernen die Kinder Vin und Viv unter anderem auch durch Wiederholung und Kontextualisierung feine Differenzierungen und Bedeutungsunterschiede. Sie verstehen allmählich, wie sich Vertrauen und Prognose als Konzept unterscheiden, denn letzteres basiert auf reiner Mustererkennung, Vertrauen hingegen »ist die Fähigkeit, / ohne Beweis zu / glauben« (VIS1, 68f). Dieser Glaube – sowohl im religiösen als

auch im säkularen Sinn – wird als menschliches Konzept beschrieben, das den Synthezoiden fremd ist, und dem sie sich durch formale Prozesse kaum annähern können. Auch Religion nimmt Viv zumeist analytisch wahr und versucht, Glaubenskonzepte durch Logik zu ergründen. Der Verlust ihres Bruders eröffnet ihr die Frage, ob Maschinen ebenfalls beseelt sein können. Daraufhin entwickelt sie eine eigene Logik, die daraus besteht, zunächst darum zu beten, es möge einen Gott geben, und anschließend darum, dass es Seelen gibt. Zuletzt wünscht sie sich, dass Vin über eine mögliche Seele verfüge und Gott dieser Seele Frieden gebe (vgl. VIS2, 78 – 80). Auch hier taucht ein gewisses repetierendes Moment auf, indem Viv mit jedem Wunsch die Iteration als Wenn-Dann-Struktur neu ansetzt. Sie gewinnt hier allerdings anders als Vin bei ähnlichen Vorgängen neue Informationen, die ihr bei der Verarbeitung des Verlusts helfen.

Wiederholung nimmt im gesamten Comic einen elementaren Platz ein, referenziert neben der Sprachlichkeit dabei aber immer wieder auf Entwicklungen der Informationstechnik und der theoretischen Informatik. Dies zeigt sich sowohl in der narrativen Struktur als auch durch die dargestellten Figuren selbst: Bei jeder Iteration eines Algorithmus lernt das System etwas hinzu. Bei jeder Textwiederholung innerhalb des Comics in anderem grafischen Kontext erfahren die Lesenden mehr Details über Hinter- und Beweggründe der Figuren. Während also zu Beginn das beschauliche Leben innerhalb der Vorstadt gezeigt und beschrieben wird, ist diese scheinbare Idylle zu dem Zeitpunkt, als dieselben Captions erneut auftau-

Abb. 11/12: Während sich die Captains in ihrer Aufteilung in den einzelnen Panels nahezu identisch wiederholen, wird auf der grafischen Ebene etwas anderes dargestellt, das den Bruch zwischen Synthezoiden und Vorortgesellschaft demonstriert: Während zu Beginn die Nachbarschaft freundlich zuwinkt und das Haus der Visions als freundlicher Ort inszeniert wird, wird bei der Wiederholung Virginia und Vision allein in ihrem dunklen Haus gezeigt.

chen, bereits zerstört und Vision wird als nachdenklicher Superheld im Kostüm gezeigt, der zurück in seine Alltagskleidung schlüpft und im Wohnzimmer seine Frau vorfindet, die ihm schließlich davon berichtet, was beim Angriff des Grim Reapers wirklich vorgefallen ist (vgl. VIS1, 5 und VIS2, 121).

Visions Familie als künstliches Konzept wird im weiteren Verlauf mit dem P-NP-Problem inhaltlich enggeführt. Grundlage hierfür ist eine Frage, die der Mathematiker Alan Turing in den 1930er Jahren zu lösen versuchte: Können »Rechenmaschinen grundsätzlich jedes Problem lösen […], das durch einen Algorithmus lösbar ist« (Ramge, 31)? Hierfür entwickelte er theoretische Konzepte in Form sogenannter Turingmaschinen, die die mathematische Darstellung von effizienten Algorithmen erlauben (vgl. Schöning, 144 – 148). Doch auch mit diesen Konzepten sind nicht alle mathematischen Funktionen berechenbar, denn es gibt »keinen Algorithmus, der für alle Algorithmen bestimmt, ob sie zu einem Ende gelangen« (Misselhorn, 19). Das dahinterstehende Problem P vs. NP ist Teil der Komplexitätsklasse aus der theoretischen Informatik und wird mit wachsender Größe zudem komplizierter.[6] Die Klasse P beinhaltet polynominelle Probleme, deren Lösungszeit entsprechend mit der Länge des Problems wächst: Um auf eine Lösung zu kommen, »geht der Computer / nicht jede mögliche / Lösungszahl durch. // […] der Computer / nutzt einen Algorithmus. Eine Abkürzung. // Er löst das Problem / nicht durch wahlloses Raten, sondern / durch Systematik« (VIS1, 112). NP bedeutet nichtdeterministisch polynominell; in diesem Fall existiert keine bekannte Abkürzung durch Algorithmen, »der Computer [durchbricht] ohne Abkürzung die ganze unendliche Reihe von Möglichkeiten, um zufällig die richtige zu finden« (VIS1, 113). Dieser Prozess ist nicht in endlicher Zeit lösbar, stattdessen müssen alle Lösungsvarianten einzeln durchgespielt werden. Möglicherweise findet sich aber auch keine Lösung.

Der Autor Tom King beschreibt P vs. NP als eine Art erweitertes Realitätsproblem und simplifiziert dessen Komplexität für seine Erzählung, indem er es als wichtig »für den Verlauf der / Geschichte [klassifiziert, um] / die Welt mit [Visions] / Augen zu sehen« (VIS1, 111). Er abstrahiert dieses Problem so weit, dass es sich mit Vision und seiner Familie beziehungsweise deren Schwierigkeiten zusammenführen und parallel erzählen lässt. Das Konstrukt Familie wird problematisiert und als abstrakte Zusammenstellung einzelner Individuen dargestellt. Mit Zunahme der innerfamiliären Zerwürfnisse wird auch das eigentliche Problem Virginias immer komplizierter, hat schließlich sogar unmittelbare Auswirkungen auf das Verhalten Visions und zerstört am Ende die gesamte Familie. Eine einfache Lösung ist aufgrund der Sprachlosigkeit unmöglich, P vs. NP geht an diesem Punkt inhaltlich eine enge Bindung mit der Erzählstruktur ein, indem die (Un)lösbarkeit der damit zusammenhängenden Probleme thematisiert wird.

Im Comic wird die fiktional erweiterte Theorie aufgestellt, dass alle NP-Probleme noch nicht gelöste P-Probleme sind. Auf Maschinen übertragen würde dies bedeuten, dass »ein / Computer, schlicht / gesprochen, / alles lösen« kann (VIS1, 114). Dieser Ansatz mag aus der

Perspektive der Synthezoiden in einer ersten Betrachtung durchaus korrekt sein, der Comic verdeutlicht aber, dass auch hier eine fehlgeleitete Iteration zu einem falschen logischen Schluss kommt. Die Probleme, mit denen die Visions als Familie in einer Vorstadt konfrontiert werden, sind nicht in endlicher Zeit berechenbar und somit keine nicht lösbaren P-Probleme. Sie benötigen andere Lösungsstrategien, die auf einer anderen Logik basieren oder mathematisch nicht erfassbar sind. Die Bildebene zeigt in der Situation, als der Nachbarshund die Leiche Grim Reapers im Garten findet, die Erklärung dafür, wie die Problematik deterministischer und nichtdeterministischer Berechnungsmodelle innerhalb der Erzählung ausgelegt ist. Dass Virginia die Beweise ihrer Tat zu verstecken versucht, ist Teil ihres fehlgeleiteten Lösungsversuchs. Sie hatte gehofft, damit ein NP-hartes Problem zu generieren, dessen Lösung niemals gefunden wird, um ihr Familienglück auf dem Status quo zu halten. Tatsächlich wurde das Problem aber durch das zufällige Auffinden der Leiche gelöst und somit nach der Logik des Comics auf ein Problem der Gattung P zurückgeführt, obwohl per Definition als bisher ungelöstes Problem der theoretischen Informatik P immer ungleich NP ist, da bisher unbekannt ist, ob sich beide Klassen tatsächlich entsprechen können und damit auch Probleme der Klasse NP effizient gelöst werden können (vgl. Schöning, 150). Bei der zweiten Lektüre des Comics, wodurch sich die Struktur der Wiederholung sogar auf die Lesenden überträgt, wird deutlich, dass die Tat in jedem Fall entdeckt worden wäre, da Virginia bereits währenddessen von einem Nachbarn heimlich beobachtet und gefilmt wurde.

Mit dem Erklärungsversuch von P vs. NP erweitert sich gleichzeitig die narratologische Struktur des Comics, indem nun mehrere Erzählstücke in unterschiedlicher Form nebeneinander bestehen und damit indirekt verglichen werden: Informatische Probleme, die ungeplante Aufdeckung eines unbeabsichtigten Verbrechens, das erst durch die Geheimhaltung von einem Unfall zu einem Verbrechen wird, sowie die nicht algorithmisierbare Struktur der Familie stellen eine dreifache strukturelle Wiederholung dar. Sie korrespondiert mit dem Einsatz der Sprache, die ebenfalls verschiedene Varianten der bewussten und unbewussten Wiederholung aufweist. Diese Struktur löst sich erst mit dem Suizid Virginias wieder auf: Sie verliert mit ihrer Sprache einen Teil ihrer Identität, da sie sich nicht mehr konkret artikulieren kann, und gesteht schlussendlich Vision, dass sie an Grim Reapers Tod die Schuld trägt. In diesem Moment wird hinter ihrem Tun eine Struktur erkennbar, die zwischen P und NP changiert, die lösbar ist und zugleich unlösbar bleibt. Für Virginia bedeutet dies in der Konsequenz ihre Vernichtung, die sie selbst herbeiführt.

Während die Kinder unter anderem in der Schule lernen sollten, sich den Menschen in ihrem Verhalten anzupassen, und eine eigene digitale Pubertät durchleben, die an ihre Identitätsfindung gekoppelt ist, bleibt der Mutter, als erwachsenes künstliches Wesen kodiert, diese Möglichkeit der Selbstfindung und Entwicklung verwehrt. Indem sie eine scheinbare Lösung für etwas findet, das eigentlich keine Lösung besitzt, ermöglicht sie Vision und der überlebenden Tochter damit einen Neubeginn und die Iteration beginnt erneut: Der

Inhalt der Captions, in denen bereits zu Beginn die Beschaulichkeit des suburbanen Lebens beschrieben wurde, wird zwar wiederholt, das eigentliche Narrativ aber nicht gespiegelt, sondern in einzelnen Panels grafisch eine neue Geschichte erzählt: Die beiden überlebenden Synthezoiden haben sich ihre Eigenständigkeit und damit auch ihre Aura zurückerkämpft und sind nun endgültig zu Individuen geworden, die sich selbst annehmen können und innerhalb der menschlichen Gesellschaft trotz ihrer weiter bestehenden Alterität – zumindest vorläufig – ihren Platz gefunden haben.

Damit, ausgelöst durch Virginias Tod, wird der Zyklus aus unzähligen Wiederholungen und daran gekoppelten Fehlentscheidungen, durch die Probleme der Kategorie NP entstehen, gebrochen und eine neue Komplexitätsklasse betreten, deren Algorithmus in endlicher Zeit zu einer Lösung kommen kann. Virginia entpuppt sich als die eigentliche Heldin, da sie mit der Entscheidung, sich selbst zu töten, einen positiven Durchbruch für die verbleibende Familie ermöglicht, quasi das Problem wieder auf die Gattung P zurückführt, indem sie die Wiederholungsstruktur durchbricht und einen Neubeginn möglich macht, der Vision und Viv einen Neustart und damit eine neue Schleife aus möglichen Iterationen in der Vorstadt zugesteht. Trotz allem verfügt Vision über einen weiteren Synthezoidenrohling, den er am Ende des Comics zeigt, und mit dem er sich möglicherweise eine neue Gefährtin erschaffen möchte – dieses Mal allerdings weniger fehleranfällig.

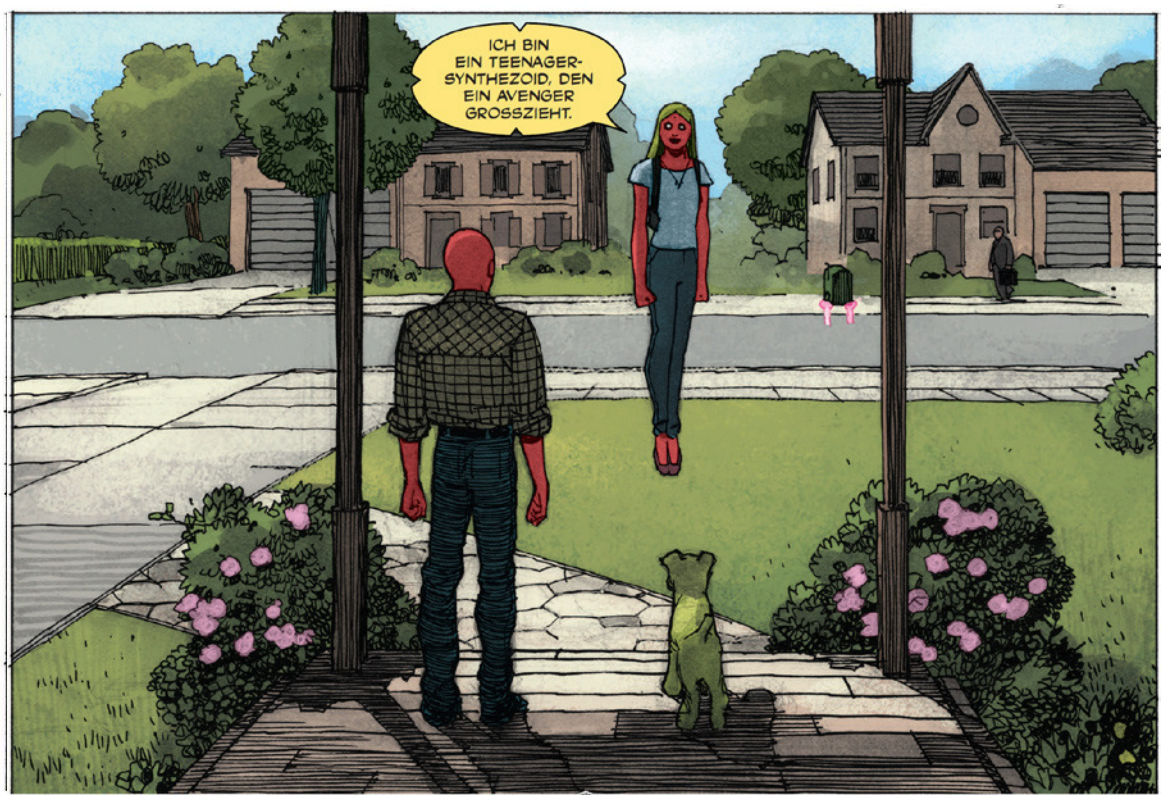


Abb. 13: Vision und Viv beginnen ein neues Leben mit einem neuen Alltag, in dem sie ihr Synthezoidendasein offen leben.

Abschlussbemerkung

Die Comicbände *Eine (fast) normale Familie* und *Träumen Androiden von virtueller Liebe?* von Tom King und Gabriel Hernandez Walta ermöglichen einen differenzierten Blick auf die Figur Vision und dessen Familie und beschreiben eine kritische Reflexion jener Probleme, die durch Fehlschlüsse künstlicher Intelligenzen entstehen können. Sie ermöglichen insbesondere Vision und seiner Tochter Viv einen Erkenntnisprozess, der ihr weiteres Dasein maßgeblich bestimmt: Leben ist nicht planbar, nicht mit einem Algorithmus zu bestimmen. Das Setting im amerikanischen Vorstadtleben unterstreicht die gezeigte Familienentwicklung und demonstriert gleichsam die Anpassungsschwierigkeiten an eine Umgebung, in der die Synthezoiden als fremdartig wahrgenommen werden.

Der Vorort selbst ist bereits Teil der Wiederholungsstruktur, die durch starre Regeln, die immer wieder neu eingehalten werden müssen, um innerhalb der dortigen Bevölkerung akzeptiert zu werden, auffällig wird. Diese repetierenden Momente werden vom Comic gezielt eingesetzt und eröffnen durch ihre inhaltliche Verschränkung zusätzliche Perspektiven auf die Prozesse, fügen weitere inhaltliche Subtexte hinzu und erweitern die Interpretationsmöglichkeiten. Dies wird durch die Wiederholung einzelner Sprechblasen sogar auf die Lesenden übertragen, die so zum aktiven Teil dieses Konzepts werden. Durch Stilmittel wie Bild- und abgewandelte Selbstzitate dringt der Comic tief in die eigene Struktur ein, die die damit verbundenen Wiederholungen bewusst einsetzt. Es offenbart sich so eine mehrfach gedoppelte narrative Struktur, die sich auch auf der Bildebene wiederfindet. Die gesamte Erzählung wird mit einem Berechenbarkeitsproblem aus dem Bereich der theoretischen Informatik verglichen, zu dem zwar in Form von Maschinenmodellen Lösungsansätze existieren, die dadurch aber dennoch nicht lösbar werden.

Diese Unberechenbarkeit wird von den Synthezoiden und deren Wahrnehmung ihrer Umwelt ebenfalls aufgegriffen, denn jede Iteration ermöglicht ihnen eine weitere Erkenntnis, sofern sie aus ihr neue Informationen ableiten können. Wenn diese Lernfähigkeit durch Wiederholung nicht möglich ist, sondern sich durch die Iterationen Fehler in der Wahrnehmung einschleichen, hat die betreffende Wesenheit in dieser Gesellschaft als künstliches Wesen keinen Bestand. Den überlebenden Synthezoiden wird zuletzt eine eigene Art der Echtheit und daran gekoppelt eine eigene Authentizität zugesprochen. Trotz ihrer theoretischen technischen Reproduzierbarkeit gibt es Zustände, die irreparabel sind und ihren Tod bedeuten, in denen sich der Geist in der Maschine, die Aura, auflösen kann. Die Engführung mit Problemstellungen aus der theoretischen Informatik und Kunstdiskursen zeigt die Ambivalenz in der Wahrnehmung von maschinellen Wesen, wird in ihrer Komplexität aber nicht vollständig aufgelöst. Es sind Feinheiten wie diese im Verhalten der Synthezoiden, das von ihrer Umgebung als nicht normal

wahrgenommen wird, die in ihrer Gesamtheit zur Eskalation führen. Doch letztlich ist es genau dieser Aspekt, der menschliches und künstliches Leben als Narrativ ausmacht: Die positiven Momente als eine Art der Selbstverständlichkeit zu sehen, die trotz allem nicht reproduzierbar ist.

Bibliografie

Baumgartner, M. P.: The Moral Order of a Suburb. New York: Oxford University Press, 1988.

Bendis, Brian Michael (W), Bagley, Mark (A), Gaydos, Gaydos (A): Jessica Jones: Alias 1. [Alias #16–28, Marvels 75. Anniversary Celebration 1, What if Jessica Jones had joined the Avengers?] Übers. v. Bernd Kronsbein. Stuttgart: Panini, 2016.

Bendis, Brian Michael (W), Bagley, Mark (A), Gaydos, Michael(A): Jessica Jones: Alias 1. [Alias #1 – 15] Übers. v. Bernd Kronsbein. Stuttgart: Panini, 2016.

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Texte zur Medientheorie. Hg. v. Günter Helmes, Werner Köster. Stuttgart: Reclam, 2002, S. 163–189.

Gibbons, Dave (W), Moore, Alan (A): Watchmen. Panini: Stuttgart 2008.

Gloy, Karen: Alterität – Das Verhältnis von Ich und dem Anderen. Paderborn: Wilhelm Fink, 2008.

Goodfellow, Ian, Bengio, Yoshua, Courville, Aaron: Deep Learning. Cambrigde/London: The MIT Press, 2016.

Irsigler, Ingo und Dominik Orth: Zwischen Menschwerdung und Weltherrschaft – Künstliche Intelligenz im Film. In: Zeitschrift der Bundeszentrale für politische Bildung 6-8/2018 (2018), S. 39-46.

King, Tom (W), Hernandez Walta, Gabriel (A): Vision: Eine (fast) normale Familie [The Vision #1–6] Übers. v. Horus W. Odenthal. Stuttgart: Panini, 2016.

King, Tom (W), Walsh, Michael (A), Hernandez Walta, Gabriel (A): Vision. Träumen Androiden von virtueller Liebe? [The Vision #7-12] Übers. v. Horus W. Odenthal. Stuttgart: Panini, 2017.

Loh, Janina: Trans- und Posthumanismus zur Einführung. Hamburg: Junius, 2018.

Misselhorn, Catrin: Grundfragen der Maschinenethik. Stuttgart: Reclam, 2018.

Ramge, Thomas: Mensch und Maschine. Wie Künstliche Intelligenz und Roboter unser Leben verändern. 2. Auflage. Stuttgart: Reclam, 2018.

Rauh, Andreas: Einleitung. In: Fremdheit und Interkulturalität. Aspekte kultureller Pluralität. Hg. v. Andreas Rauh. Bielefeld: Transcript, 2017, S. 7-14.

Schöning, Uwe: Theoretische Informatik – kurz gefasst. 5. Auflage. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag, 2008.

Shakespeare, William: Hamlet: Englisch/Deutsch. Stuttgart: Reclam, 2014.

Shakespeare, William: The Merchant of Venice/Der Kaufmann von Venedig: Englisch/Deutsch. Stuttgart: Reclam, 1986.

Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. In: Ludwig Wittgenstein: Tractus logico-philosophicus. Tagebücher 1914-1916. Philosophische Untersuchungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1989, S. 225-580.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: VIS1, 5.

Abb. 2: VIS1, 8.

Abb. 3: VIS2, 121.

Abb. 4: VIS2, 27.

Abb. 5: VIS2, 29.

Abb. 6: VIS1, 12.

Abb. 7: VIS2, 27.

Abb. 8: VIS1, 34.

Abb. 9: VIS2, 5.

Abb. 10: VIS2, 24.

Abb. 11: VIS1, 5.

Abb. 12: VIS2, 122.

Abb. 13: VIS2, 132.

Copyright der Bilder: © Panini Verlag 2019. © Marvel 2019.

1] Die Frage, ob speziell Vision sich ein menschlicheres Antlitz verleihen könnte, wird in den diesem Essay zugrundeliegenden Comics nicht ausgearbeitet, sein Aussehen verändern kann er aber durchaus (vgl. VIS2, 18).

2] Ein Name wird ihm zunächst vorenthalten, er selbst nennt sich Vision in Anlehnung an »Vision des Todes«, wie er von einem Mitglied der Avengers, die er auslöschen sollte, bezeichnet wurde (VIS2, 106).

3] Erwähnenswert ist hier die Diskrepanz zwischen Erzählung und dargestelltem Inhalt dieser Sequenz: Während beschrieben wird, wie Vision Virginia erschaffen hat und ihr positive Persönlichkeitsmerkmale zuschreibt, zeigt die Gegenwart, wie sie den künstlichen Hund zerstört. Dies unterstreicht die Widersprüchlichkeit im Charakter Virginias.

4] Gemäß Wittgenstein handelt es sich bei einer Privatsprache um eine Form der Sprache, die nur der Sprechende zu deuten weiß und die für Außenstehende nicht vollständig zu entschlüsseln ist. Innerhalb einer Privatsprache beziehen sich die Wörter auf das, »wovon nur der Sprechende wissen kann; auf seine unmittelbaren, privaten, Empfindungen. Ein Anderer kann diese Sprache also nicht verstehen« (vgl. Wittgenstein, 356).

5] Auch als Vin später aufgrund unglücklicher Zufälle tödlich verletzt wird, wiederholt er erst ebenfalls das Wort »Mutter«, ein einzelnes »Mama!« und darauf folgend »Vater«, ehe schließlich sein System endgültig versagt (vgl. VIS2, 49f, 51, 59).

6] In der Theoretischen Informatik wird unter der Komplexität eines Algorithmus sein Ressourcenbedarf beschrieben. Die Komplexität wird anhand des zu bearbeitenden Problems beschrieben und anhand dessen ein optimaler Algorithmus zur Problemlösung entwickelt. Schwierig wird dies jedoch dadurch, dass in diesem Zusammenhang sämtliche Algorithmen das Problem betreffend betrachtet werden müssen, um letztlich dessen Komplexität zu bestimmen. Eingeordnet werden diese Probleme schließlich in Komplexitätsklassen, die es ermöglichen, diese Probleme beispielsweise anhand von verschiedener Berechnungsmodelle zu vergleichen (vgl. Schöning, 144–148).

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Die Problematisierung sozialer Folgen und moralischer Dilemmata des Transhumanismus in *Mil euros por tu vida*

Ina Kühne (Siegen)

1. Einleitung

Spanien wurde 2008 von einer gravierenden Wirtschafts- und Finanzkrise erschüttert, die tiefgreifende politische und soziale Folgen nach sich zog, von denen sich das Land bis heute nicht völlig erholt hat. Während der Krise sowie der als Reaktion auf diese zu verstehenden 15M-Bewegung,[1] die im Jahr 2011 entstand, nahm die Anzahl dystopischer Romane, Erzählungen, Filme sowie auch Comics und Graphic Novels stark zu. In diesen werden Zukunftsängste thematisiert, die auf den möglichen Entwicklungen gegenwärtiger wirtschaftlicher, sozialer, kultureller und politischer Probleme in Spanien basieren. Zu ihnen gehört die 2008 publizierte Graphic Novel *Mil euros por tu vida* von Elia Barceló, Jordi Farga und Luis Miguez.[2] Sie spielt im Jahr 2032 und thematisiert einen der wohl ältesten Wünsche der Menschheit: den Wunsch nach ewiger Jugend. Die Aufhebung des Alterungsprozesses sowie die Unsterblichkeit stellen zwei wesentliche Ziele des Transhumanismus dar (vgl. Loh 2018, 42), der den (jetzigen) Menschen hin zu einem Menschen x.0, einem posthumanen Wesen, verbessern möchte (vgl. ebd., 32, 58).[3] Die erste Verwendung des Begriffs Transhumanismus ist in einem in Washington D.C. gehaltenen Vortrag von Julian Huxley, dem Bruder Aldous Huxleys, mit dem Titel »Knowledge, Morality and Destiny« aus dem Jahr 1951 zu finden und wurde dort bereits mit Bezug auf das Bestreben des Menschen, seine biologischen Grenzen zu überschreiten, verwendet (vgl. Harrison/Wolyniak in Palardy 2018, 98). Kritiker des Transhumanismus betonen heute allerdings die dringende Notwendigkeit, auch die gesellschaftspolitischen, ökonomischen und identitätsbezogenen Auswirkungen transhumanistischer Optimierungsversuche stärker in Betracht zu ziehen (vgl. Loh 2018, 63, 70). Die Absicht, den Tod zu überwinden, beinhaltet ein gewisses Maß an Hybris, die dem Transhumanismus auch vorgeworfen wird (vgl. Palardy 2018, 82). In diesem Kontext werden in der

grafischen Erzählung die Möglichkeiten und Grenzen medizinischen Fortschritts und der Biotechnologie diskutiert. Die Graphic Novel thematisiert in dystopischer Manier die Ausbeutung von Ländern der Dritten Welt und deren Bewohner_innen durch Industrienationen und problematisiert die sozioökonomische Ungleichheit in der spanischen Gesellschaft zu Beginn des 21. Jahrhunderts sowie die Macht des Geldes und dem damit einhergehenden ausufernden Konsum.

Die grafische Erzählung schildert die Geschichte des älteren, in Katalonien lebenden Millionärsehepaares Anna Saladriga (80) und Cristofòl (genannt Tofòl) Peyró (82), das sich einem chirurgischen Eingriff unterzieht, bei dem ihr jeweiliges Bewusstsein in den Körper der jungen Äthiopierin Sarah (25) und des jungen Maliers Abraham (27) transferiert wird, um eine Verlängerung ihres Lebens zu erreichen und wieder über einen noch nicht vom Alter gezeichneten Körper verfügen zu können. Die Körper der europäischen Patient_innen werden nach dem Eingriff verbrannt, sodass der Vorgang nicht rückgängig gemacht werden kann. Das Bewusstsein der Afrikaner_innen wird nach der Operation tagsüber mit Medikamenten unterdrückt. Ihnen wird allerdings zugestanden, nachts, während die Europäer_innen, die am Tag über ihre Körper verfügen können, schlafen, zwei bis vier Stunden Zugang zu ihrem eigenen Bewusstsein zu haben. Weder die Europäer_innen noch die Afrikaner_innen können sich daran erinnern, was die jeweils anderen getan bzw. erlebt haben, während sie bei Bewusstsein waren.

In diesem Beitrag wird der Frage nachgegangen, welche ethischen Spannungen und moralischen Dilemmata die Bewusstseinsübertragung mit sich bringt. In diesem Kontext wird auch die Problematik posthumaner Identität erörtert sowie auf medienspezifische Besonderheiten bei deren Darstellung im Comic eingegangen. Des Weiteren wird aufgezeigt, wie die in *Mil euros por tu vida* behandelte Thematik in Relation zu sozioökonomischen Strukturen in Spanien steht, wobei die Situation von Immigrant_innen sowie die besondere historische Beziehung zwischen Spanier_innen und Afrikaner_innen besondere Aufmerksamkeit erfahren. Außerdem werden die Implikationen des Endes der Graphic Novel diskutiert, das die Geburt eines Kindes beinhaltet. Dabei wird die Rolle solcher Kinder als Grenzgänger sowie ihre Stellung und ihre möglichen Funktionen in der Gesellschaft fokussiert.

2. Alles ist käuflich: Die institutionalisierte und legalisierte Ausbeutung der Armen

Eines der zentralen Probleme, das in *Mil euros por tu vida* behandelt wird, stellt die Macht des Geldes und die Kluft zwischen Arm und Reich dar, die nicht nur in Spanien selbst besteht, sondern vor allem durch den starken Gegensatz zwischen der Ersten Welt und den Dritte-Welt-Ländern deutlich wird. Diese Problematik wird bereits auf den ersten Seiten angedeutet. Im Blocktext wird die Situation der beiden aus Afrika stammenden Protago-

nist_innen Abraham und Sarah, denen der Bewusstseinstransfer unmittelbar bevorsteht, detailliert geschildert:

> La luz del amanecer entraba sesgada a través de los toldos verdeazules creando en la sala un efecto de cueva submarina. Un reloj marcaba los minutos y, con cada »clac«, las dos personas que ocupaban el cuarto miraban en derredor, como sorprendidos, para perder de nuevo la vista en los sedantes paisajes que adornaban las paredes. Ambos llevaban la bata azul de las instituciones hospitalarias europeas …[4] (Barceló et al. 2014, 37)

Zwei Dinge werden hier bereits deutlich. Der Vergleich des Wartesaals des Krankenhauses mit einer »Unterwasserhöhle« weist auf die Abgeschlossenheit der beiden von der Außenwelt hin, die sich im Laufe der Handlung noch massiv verstärken wird. Durch das Ticken der Uhr und die Reaktion der beiden Figuren darauf wird den Leser_innen zudem gleich zu Beginn verdeutlicht, dass die Zeit der Protagonist_innen ›abläuft‹. Deren Verzweiflung wird dann in einem langen rechteckigen Panel, das als Eröffnungsbild fungiert, durch ihre Haltung dargestellt:

Abb. 1: Sarah und Abraham im Wartesaal (Barceló et al. 2014, S. 37).

Sie sitzen sich auf unbequemen Plastikstühlen gegenüber, stützen die Arme auf ihren Knien ab und lassen die Köpfe hängen. Die beiden erinnern an zwei Verurteilte, die ihre Hinrichtung erwarten.[5] Um die Aufmerksamkeit der Leserin auf die Figuren zu lenken, enthält das Panel, wie auch die gesamte Graphic Novel, nur wenige Ausschmückungen im Hintergrund. Die grafische Erzählung ist ganz in Schwarzweiß gehalten und erzeugt so eine dunkle, triste Atmosphäre, mittels derer suggeriert wird, dass eine ernsthafte und problematische Thematik behandelt wird. Die Länge des Panels legt eine lange Wartezeit, die die beiden jungen

Afrikaner_innen in dem Raum verbringen müssen, nahe und deutet an, dass Menschen aus armen Verhältnissen in vielen Ländern vom Gesundheitssystem benachteiligt werden, was sich in längeren Wartezeiten für Arzttermine, einem schwierigeren und manchmal unmöglichen Zugang zu bestimmten Therapien etc. niederschlägt, wodurch die Gesundheit und Lebensqualität dieser Menschen stark beeinträchtigt werden kann (vgl. dazu auch Palardy 2018, 76).

Abraham und Sarah wurden aus mehr als tausend Kandidat_innen für den Transfer ausgewählt. Die Familien der beiden leben an der untersten Armutsgrenze, und die beiden Protagonist_innen sehen die einzige Möglichkeit, ihren Angehörigen das Überleben zu ermöglichen, darin, ihre Körper zu verkaufen, da sie sonst nichts besitzen, das auf dem europäischen Markt von Wert ist: »Ambos estabanahípordinero.«[6] (Barceló et. al. 2014, 38) Alle Kandidat_innen, die ausgewählt wird, erhalten 1000 Euro, und nach gelungenem Transfer bekommen die jeweiligen Familien 50 000 Euro. Die meisten Menschen, die ihre Körper zur Verfügung stellen, stammen aus Afrika oder Asien, wobei beide Kontinente als im Niedergang begriffen beschrieben werden. Diese Menschen werden in der Graphic Novel als *anfitriones* bezeichnet, was mit ›Gastgeber‹ bzw. ›Wirt‹ zu übersetzen ist.[7] In der Mikro- und Immunbiologie bezeichnet der Terminus einen Organismus, in dem sich ein Parasit einnistet. Die Entscheidung für das Wort *anfitrión* anstelle des neutraleren Begriffs *receptor* (Rezeptor_in), der für Organismen verwendet wird, in die ein Transplantat verpflanzt wird, stellt bereits aufgrund der angedeuteten Vergleichbarkeit der Europäer_innen mit Parasiten eine implizite Kritik an dem Bewusstseinstransfer und der damit verbundenen Ausbeutung der Afrikaner_innen dar.[8] Der Terminus *anfitrión* eröffnet zudem eine weitere Bedeutungsebene, denn er verweist auf den griechischen Mythos um Amphitrion und Alkmene, laut dem der Göttervater Zeus die Gestalt des Amphitrion annahm, d.h. seinen Körper ›besetzte‹, um dessen Frau Alkmene zu verführen, und so den Herakles zeugte. Das Macht- bzw. Überlegenheitsverhältnis zwischen Gott und Mensch ist vergleichbar mit dem zwischen Europäer_innen und Afrikaner_innen in der Graphic Novel.

3. Der Bewusstseinstransfer und die damit verbundene Dehumanisierung der *anfitriones*

Der *Mind Transfer*, auch *Mind Uploading* genannt, ist expliziter Bestandteil des technologischen Posthumanismus und häufig auch in transhumanistischen Ansätzen zu finden, dort aber der Vision eines menschlichen Posthumanen nachgeordnet (vgl. Loh 2018, 75, 99), wie auch in *Mil euros por tu vida*. Er ist als eine Methode des *Human Enhancement*[9] zu verstehen und bezeichnet die Übertragung des menschlichen Geistes, der, wie auch die Persönlichkeit, im Gehirn verortet wird,[10] auf ein anderes Medium, wobei es sich meist um einen artifizi-

ellen Körper nach Wahl der behandelten Person, der weiter modifiziert oder auch gegen einen anderen ausgetauscht werden kann, oder einen Computer handelt (vgl. ebd., 100). Diese Art des *Enhancement*, die einerseits auf die Verlängerung der Jugend und des Lebens bzw. Unsterblichkeit[11] abzielt, soll zudem die morphologische Freiheit (Sandberg) bzw. Freiheit der Form (Rothblatt; vgl. ebd., 54) des Menschen garantieren.

In *Mil euros por tu vida* dienen allerdings keine Roboter oder Computer, sondern Menschen als ›Gefäß‹ oder ›Hülle‹ für das menschliche Bewusstsein. Das Ehepaar Peyró, das sich dem Transfer unterziehen möchte, wird über den medizinischen Vorgang in einem Aufklärungsgespräch mit dem behandelnden Arzt Dr. Mendoza informiert. Während die beiden detaillierte Auskünfte erhalten, wurden Abraham und Sarah nicht über alle Einzelheiten in Kenntnis gesetzt.[12] Das Aufklärungsgespräch, das mit einer *over-the-shoulder*-Ansicht über die Schultern der Peyrós beginnt, sodass die Leser_innen deren Perspektive einnimmt, wird mittels einer Schuss-Gegenschuss-Montage präsentiert und gewährt einen ersten Einblick in die Gedanken und Gefühle des Ehepaares sowie in die Motive Mendozas. Anna und Tofòl werden mit sehr vielen Falten dargestellt, um ihr hohes Alter zu betonen. Tofòl weist zudem nur wenig Haar, ein Doppelkinn, Tränensäcke sowie eine beträchtliche Leibesfülle auf und benötigt einen Gehstock, wodurch seine altersbedingt eingeschränkte Mobilität deutlich wird. Beide sind sehr gut gekleidet (Anzug, Krawatte, teure Manschettenknöpfe bzw. Kostüm und wertvoller Schmuck mit riesigen Perlen und Edelsteinen) und dadurch leicht der oberen Gesellschaftsschicht zuzuordnen.[13] Für Tofòl, der von Abraham abwertend als ›dem Schwarzen‹ spricht und dadurch ein Überlegenheitsgefühl gegenüber den beiden Afrikaner_innen erkennen lässt, das für ihn deren Ausbeutung zu rechtfertigen scheint, ist der Transfer nur eine Frage des Geldes, über ethische Fragen möchte er nicht nachdenken: »Podemos permitírnoslo, Anna.«[14] (Barceló et. al. 2014, 40) Durch Tofòls Aussage wird indirekt auf das Problem angespielt, dass der Transfer nur für wenige Menschen, die über das nötige Geld verfügen, möglich ist, sodass durch diese Praktik die ohnehin schon in der Welt existierende soziale Ungleichheit noch verstärkt wird.

Im Gegensatz zu Tofòl wird Anna als gewissenhafte Person mit moralischen Bedenken dargestellt. So erkundigt sie sich, ob die beiden Afrikaner_innen wissen, welche Konsequenzen der Eingriff für sie haben wird. Dr. Mendoza versucht Annas Zweifel auszuräumen und ihr ein Gefühl der Sicherheit zu vermitteln, indem er die Legalität des Eingriffs betont: »Porsupuesto, Señora Saladriga, porsupuesto. Han sido debidamente informados y han firmado todos los documentos necesarios.«[15] (ebd., 39) Seine Worte verdeutlichen den geschäftlichen Charakter, den der Transfer für den Arzt hat, sowie, dass diesem nicht in den Sinn kommt, dass Annas Bedenken ethischer Natur sein könnten. Dr. Mendoza verkörpert das Stereotyp des skrupellosen Wissenschaftlers, der keine moralischen Grenzen kennt. Laut Karen Barad sind Fragen der Wissenschaften immer auch als Fragen der Gerechtigkeit zu verstehen, da »in das Gewebe der (natur-)wissenschaftlichen Arbeit ›rassistische, kolonia-

listische, sexistische, heterosexistische Geschichten‹ eingeflochten seien« (zit. in Loh 2018, 157). Gleichzeitig seien auch umgekehrt Fragen der Ökonomie, des Sozialen und des Politischen immer auch solche der Wissenschaften (vgl. ebd.). Barad bezieht sich dabei sowohl auf Wissenschaft im Allgemeinen als auch auf Naturwissenschaften im Besonderen. Sie kritisiert die traditionellen Wissenskulturen sowie die implizite Normativität der vermeintlich rein beschreibend und betrachtend vorgehenden (Natur-)Wissenschaften. Barad geht davon aus, dass Gerechtigkeit und Empirie untrennbar miteinander verbunden seien und betont die daraus resultierende Verantwortung, da die in der Wissenschaft vorgenommenen Kategorisierungen zum Ausschluss oder zur Stilllegung bestimmter Personengruppen führen können (vgl. ebd., 157f.). Donna Haraway betrachtet Wissenschaft ferner als »Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln« (zit. in ebd., 160). Die mit dem Transfer verbundenen ethischen Grundentscheidungen, wie etwa die Verteilung der Zeit, in der die Katalan_innen und die Afrikaner_innen über ihr Bewusstsein verfügen können, sind im Vorhinein von Mendoza getroffen worden, sodass er die moralisch-ethische Verantwortung für die von ihm entwickelte Methode trägt. Bei seinen Entscheidungen scheinen allerdings weniger Ideale westlich-demokratischen Denkens wie Autonomie, Gleichheit und Solidarität als ökonomische Gesichtspunkte eine Rolle zu spielen. Mendoza geht es lediglich um seinen persönlichen Profit. Den Leser_innen wird durch Bildelemente verdeutlicht, dass der Arzt als nicht vertrauenswürdig einzustufen ist und seine Aussagen in Zweifel zu ziehen sind. Seine Augen sind hinter der Brille, die er trägt, nicht zu erkennen, wodurch die Deutung seines Gesichtsausdrucks stark erschwert wird.

Diese Darstellung legt zudem nahe, dass er etwas zu verbergen hat. Ferner fällt sein andauerndes Lächeln auf, das väterlich und beruhigend auf seine Patienten wirken soll, aber aufgesetzt erscheint. Der Arzt wird meist aus der Untersicht gezeigt, um seine Machtposition zu verdeutlichen. Diese hat er nicht nur gegenüber Abraham und Sarah inne, sondern auch gegenüber den Peyrós, da er über Wissen verfügt, an dem er das ältere Ehepaar nur soweit teilhaben lässt, wie es für ihn von Nutzen ist. So ist er nicht bereit, Anna und Tofòl über das bisherige Leben bzw. die genauen Lebensumstände der

Abb. 2: Doktor Mendoza (Barceló et al. 2014, S. 40).

beiden jungen Afrikaner_innen zu informieren. Ihre Identitäten werden somit ausgelöscht. Nach dem Transfer werden sie unter den Namen Abraham und Sarah (die Nachnamen werden in der Graphic Novel nicht genannt) nicht mehr existieren. Mendoza bezeichnet sie auch nicht als Menschen, sondern als »unos cuerpos jóvenes, sanos y bellos«[16] (Barceló et al. 2014, 14). Bei allen genannten Adjektiven handelt es sich um körperliche Zustände und nicht um Charaktereigenschaften, die ein Individuum auszeichnen. Für den Wissenschaftler verschwinden die Persönlichkeiten der Afrikaner_innen hinter von ihm und seinen Mitarbeiter_innen gesammelten medizinischen Daten über diese, die in zahlreichen biometrischen[17] Messungen, die sich über vier Monate erstreckten, ermittelt wurden, um die Kompatibilität ihrer Gehirnfunktionen mit denen der Peyrós sicherzustellen. Die Afrikaner_innen werden zu einer reinen Datenquelle herabgestuft, was in der Graphic Novel durch die in Großansicht gezeigten Krankenhausakten unterstrichen wird. Thacker stellt in diesem Zusammenhang fest: »It seems, then, that ›life itself‹ is constantly positioned between medical and economic value« (zit. in Palardy 2018, 82).[18] Mendoza betrachtet die Afrikaner_innen lediglich als Untersuchungs- und Gebrauchsgegenstände. Einmal verwendet er sogar explizit das Wort »herramienta« (dt. ›Werkzeug‹, Barceló et al. 2014, 15). Auch für Tofòl stellen sie nur ein Mittel zur Verjüngung bzw. Lebensverlängerung dar. Sie werden zu ›gefügigen Körpern‹ im Sinne Foucaults (1976, 173) gemacht, die unterworfen, benutzt, umgestaltet und verbessert werden, um für Menschen in Machtpositionen von Nutzen zu sein (vgl. Palardy 2018, 79) und ähneln somit einer Maschine. Foucault stellt in diesem Zusammenhang fest:

> Der *Homme-Machine* von La Mettrie[19] ist sowohl eine materialistische Reduktion der Seele wie eine allgemeine Theorie der Dressur, zwischen denen der Begriff der ›Gelehrigkeit‹ herrscht, der den analysierbaren Körper mit dem manipulierbaren Körper verknüpft. Gelehrig ist ein Körper, der unterworfen werden kann, der ausgenutzt werden kann, der umgeformt und vervollkommnet werden kann. (Foucault 1976, 174)

Damberger betrachtet in diesem Sinne Formen des *Human Enhancement* als »weitere Ausdehnung menschlicher Verfügungsmacht« (zit. in Loh 2018, 85). Das transhumanistische Enhancement degradiert den Menschen zum passiven Material der (Um-)Gestaltung. Der Bewusstseinstransfer führt somit zu einer Dehumanisierung, Mechanisierung und Passivierung der *anfitriones*. Er hat zur Folge, dass Abraham und Sarah für die meiste Zeit ihres weiteren Lebens ihren Status als Subjekt verlieren, denn laut William Haney ist Subjektivität an das Bewusstsein gebunden: »cognitive scientists tend to equate consciousness with subjectivity, which they associate with the thinking mind as an extension of body, nature and culture« (Haney 2006, 1). Haney führt weiter aus: »the posthuman view considers consciousness […] as the seat of human identity« (Hayles zit. in Haney 2006, 2). Mit der Zuschreibung von Personalität geht zudem die Vorstellung einher, dass die entsprechende Person in der Lage ist, ihr Dasein selbst zu verantworten (vgl. Loh 2018, 106), was für die beiden Afrikaner_innen

nur für wenige Stunden täglich gegeben ist. In der Zeit, in der Tofòl und Anna über Abrahams und Sarahs Körper verfügen, werden wesentliche Gesichtspunkte, die ein Subjekt definieren, unterdrückt. Haney stellt als Merkmale von Subjektivität vor allem Willenskraft bzw. - äußerung und den freien Willen heraus (vgl. Haney 2006, 4). Die eigenen Wahrnehmungen, Gefühle, Wünsche, die Handlungsmacht sowie die Freiheit des Willens der Afrikaner_innen ist allerdings meist stark eingeschränkt, obwohl das Ziel des Transhumanismus eigentlich in der Förderung und Ausweitung der Freiheiten des Individuums besteht. Davon kann in *Mil euros por tu vida* allerdings nur in Bezug auf die beiden Europäer_innen die Rede sein.

Dennoch behauptet Dr. Mendoza, dass es sich bei dem Bewusstseinstransfer um einen »acto de caridad« (dt. ›wohltätiger Akt‹, Barceló et al. 2014, 40) handle, da die Familien der beiden Afrikaner_innen zusätzlich zu den 1000 Euro, die diese erhielten, als sie für den Eingriff ausgewählt wurden, die Hälfte der 100 000 Euro erhalten würden, die die Peyrós für die Operation bezahlen müssen. Diesen wird somit, um ihr Gewissen zu beruhigen, der Eindruck vermittelt, dass sie Menschen in Armut unterstützen. Die Leser_innen erfahren aber im Laufe der Lektüre, dass dies nicht der Wahrheit entspricht und erkennen so, dass auch Menschen mit guten Absichten ohne ihr Wissen zur ›Mittäter_in‹ bei einer Art futuristischem Sklavenhandel werden können (vgl. dazu auch Palardy 2018, 74).[20]

Der Bewusstseinstransfer, der an eine Geldüberweisung erinnert, da der menschliche Geist von einem Körper in einen anderen überführt wird, wie Geld von einem Konto auf ein anderes (vgl. Del Valle Luque 2013, 8), wird nicht näher beschrieben und auch nicht bildlich dargestellt. Sie stellt für Anna und Tofòl den Beginn eines neuen Lebens dar, den sie gebührend feiern. Sie veranstalten eine Gartenparty auf ihrem Anwesen in Barcelona, zu der die gesamte High Society Kataloniens eingeladen ist und auf der sie sich als stolze Besitzer_innen ihrer neuen Körper präsentieren. Diese Zurschaustellung wird auf einer Splash Page dargestellt, wodurch die Bedeutung des Augenblicks für die Peyrós hervorgehoben wird.

Abb. 3: Anna und Tofòl nach dem Transfer (Barceló et al. 2014, S. 42).

Das Ehepaar steht, gekleidet in Abendgarderobe, auf einer Treppe in erhöhter Position, während unten zahlreiche ältere, ebenfalls sehr gut angezogene Menschen zu sehen sind, deren Gesichtsausdrücke Überraschung und Bewunderung vermitteln. Die Leser_innen erkennen nun, wie die Peyrós nach dem Eingriff das äußere Erscheinungsbild von Abraham und Sarah ihren Wünschen gemäß haben ändern lassen. Beide haben einen neuen Haarschnitt nach europäischer Mode bekommen (Abrahams Rasta-Zöpfe wurden entfernt) und sind völlig neu eingekleidet worden. Durch die an den beiden jungen Menschen vorgenommenen Änderungen wird deren Degradierung zu Gegenständen, die nach Belieben bearbeitet werden können, noch einmal hervorgehoben.

4. Der Transfer als Allegorie

Der Vorgang der Überführung des Bewusstseins der beiden Katalan_innen in die Körper der Afrikaner_innen kann als Allegorie verstanden werden und lässt verschiedene Interpretationen zu, denn er erweckt Assoziationen mit diversen Themen wie Imperialismus, Kolonialismus, Sklaverei und Immigration (vgl. dazu auch Palardy 2018, 66), auf die nachfolgend im Einzelnen eingegangen wird.

4.1 Imperialismus

Der Begriff ›Imperialismus‹ bezeichnet die »zielstrebige Erweiterung und den systematischen Ausbau des wirtschaftlichen, militärischen, politischen und kulturellen Macht- und Einflussbereichs eines Staates in der Welt« (Schubert/Klein 2006, 141). Imperialismus beinhaltet somit verschiedene Formen der Machtausübung über das eroberte Land, so wie Anna und Tofòl in *Mil euros por tu vida* Macht über die von ihnen ›eroberten‹ Körper von Abraham und Sarah ausüben. Die Konstellation ›spanischer Eroberer – afrikanischer Entmachteter‹ weist Parallelen zur spanischen Geschichte auf, denn während des Zeitalters des Imperialismus im 19. und frühen 20. Jahrhundert kam es zur Eroberung afrikanischer Gebiete durch die Spanier, die eine Unterwerfung und Kontrolle der autochthonen Bevölkerung mit sich brachte.[21] In der zu analysierenden Graphic Novel werden von den Peyrós ebenfalls die verschiedensten Maßnahmen ergriffen, um die beiden jungen Afrikaner_innen zusätzlich zu der Zeit, in der diese nicht bei Bewusstsein sind, auch während der Zeit, in der die beiden Zugang zu ihrem Bewusstsein haben, unter Kontrolle zu halten und zu verhindern, dass sie ihre Körper ›beschädigen‹ und somit für das Ehepaar Peyró ›unbrauchbar‹ machen oder etwa fliehen. Die zu diesem Zweck getroffenen Vorkehrungen führen dazu, dass das Anwesen der Peyrós einem Hochsicherheitsgefängnis gleicht. Das Haus wurde so umgebaut, dass die beiden Afrikaner_innen ständig überwacht werden. Die grafische Erzählung bildet diesbezüglich zahlreiche Details ab, durch die eine Gefängnisatmosphäre erzeugt

wird: Eisengitter vor den Fenstern, Mauern, Zäune, Überwachungskameras, Sicherheitspersonal etc. Zusätzlich schließen sich die Katalan_innen sogar, immer kurz vor der Zeit, in der die Afrikaner_innen wieder über ihr eigenes Bewusstseins verfügen können, in getrennten Räumen ein und verstecken die Schlüssel, damit Abraham und Sarah nicht hinausgelangen können, was die Assoziation mit Gefängniszellen nahelegt. Die beschriebenen Raumkonstruktionen erinnern an Michel Foucaults Konzept der Disziplinarmacht (vgl. Palardy 2018, 65). Foucault konstatiert, dass für die Schaffung gefügiger Körper deren Umgebung so gestaltet werden muss, dass sie einerseits eingegrenzt und andererseits so unterteilt ist, dass es nicht zur Gruppenbildung kommen kann:

> Bisweilen erfordert die Disziplin die Klausur, die bauliche Abschließung eines Ortes von allen anderen. […] Aber das Prinzip der ›Klausur‹ ist in den Disziplinarapparaten weder durchgängig noch unverzichtbar noch hinreichend. Diese bearbeiten nämlich den Raum noch viel feiner und geschmeidiger. Zunächst nach dem Prinzip der elementaren Lokalisierung oder der *Parzellierung*. Jedem Individuum seinen Platz und auf jeden Platz ein Individuum. Gruppenverteilungen sollen vermieden, kollektive Gesinnungen sollen zerstreut werden. (Foucault 1976, 181–183)

Die Umgebung und deren einzelne Bereiche müssen die Bewohner_innen zu einer monotonen Routine zwingen und sie voneinander isolieren, wie es auch im Haus der Peyrós praktiziert wird. Disziplinarmacht ist besonders effektiv, wenn sie indirekt ausgeübt wird, indem die Betroffenen dazu genötigt werden, freiwillig an ihrer eigenen Unterdrückung mitzuwirken (vgl. Palardy 2018, 77). Dies ist auch in *Mil euros por tu vida* der Fall, da Sarah und Abraham ihre Körper zwar freiwillig zur Verfügung stellen, aufgrund ihrer ökonomischen Situation aber eigentlich keine andere Wahl haben.

Neben den Umbaumaßnahmen im Haus der Peyrós verdeutlichen insbesondere die Sicherheitskräfte, die Tofòl eingestellt hat, die Ausübung von Kontrolle. Diese sind teils als kleine schwarze Figuren im Hintergrund, die die Handlung nicht beeinflussen, zu sehen, teils werden sie aber auch bei ihrer Überwachungstätigkeit gezeigt. So sind die beiden Bodyguards Sergi und Ricard beispielsweise dabei zu sehen, wie sie von einer erhöhten Position im oberen Teil der Villa aus das Anwesen überblicken und die dortigen Vorgänge beobachten. Diese Perspektive wird im imperialen Kontext auch als ›Feldherrenperspektive‹ bezeichnet, da sie dem Blickwinkel eines Heerführers entspricht, der von einem Feldherrenhügel aus die Eroberungsfeldzüge überblickt und leitet.[22] In *Mil euros por tu vida* wird aus der Aufsicht, die die Perspektive der Sicherheitskräfte darstellt und die Kontrolle und Dominanz über die beiden jungen Afrikaner_innen betont, gezeigt, wie Abraham eines Nachts, nachdem er den Schlüssel zu seiner Zimmertür schließlich trotz des ausgeklügelten Verstecks doch gefunden hat, das Haus verlässt und sich an den Pool setzt, wo sich auch Sarah gerade aufhält, der es ebenfalls gelungen ist, sich aus ihrem Zimmer zu befreien. Die Sicherheitskräfte bringen die beiden nur deshalb nicht in ihre Zimmer zurück, da sie sich nicht sicher sind, ob nicht Tofòl und Anna gerade die Kontrolle über den jeweiligen Körper haben, denn ihnen wurde gesagt, dass die beiden Afrikaner_innen ihre Zimmer nachts nicht verlassen können.

Die Verfügungsgewalt, die Anna und Tofòl über die Körper von Sarah und Abraham ausüben, entspricht der Beziehung von Herr und Sklave, denn die beiden jungen Afrikaner_innen sind im wahrsten Sinne des Wortes ›Leibeigene‹ der Peyrós, über deren Körper diese fast rund um die Uhr verfügen können und die 20–22 Stunden täglich für sie ›arbeiten‹ müssen. Auch dazu sind Parallelen in der spanischen Geschichte auszumachen. Im 16. Jahrhundert wurde Sevilla zu einem der bedeutendsten Häfen im transatlantischen Sklavenhandel, sodass die Anzahl afrikanischer Sklav_innen auf der iberischen Halbinsel stark zunahm (vgl. Cortés López 1989, 25–27). Die afrikanischen Sklav_innen waren damals großer Intoleranz und rassistischer Diskriminierung ausgesetzt. In *Mil euros por tu vida* ist vor allem bei Tofòl Rassismus zu erkennen, da er Abraham nie mit Namen nennt, sondern immer nur abfällig von »el negro« (dt. ›dem Schwarzen‹) spricht. Die Versklavung von Afrikaner_innen wurde im Spanien des 16. Jahrhunderts häufig damit gerechtfertigt, dass sie es diesen erlauben würde, dem Christentum, d.h. der nach Meinung der Spanier einzig ›richtigen‹ Religion, beizutreten. Auch Anna beruhigt ihr Gewissen damit, dass sie den Familien von Abraham und Sarah eigentlich etwas Gutes tue, da sie diese, wie sie glaubt, aus der Armut befreit.

4.2 Kolonialismus

Der Begriff ›Kolonialismus‹ bezeichnet die »Ausdehnung der Herrschaftsmacht europäischer Länder auf außereuropäische Gebiete mit dem vorrangigen Ziel der wirtschaftlichen Ausbeutung« (Schubert/Klein 2006, 159): Während Imperialismus verschiedene Formen der Kontrolle über das eroberte Land beinhaltet, bedeutet Kolonisierung die Verwaltung, Nutzung und Besiedlung fremder Länder. In einem kolonialen Kontext wäre das Ehepaar Peyró mit einem Kolonisator zu vergleichen, der in ein fremdes Land eindringt und sich die dortigen natürlichen Ressourcen aneignet, d.h. in diesem Fall die Körper von Sarah und Abraham (vgl. Palardy 2018, 83). Der Grund für koloniale Expansionsbestrebungen ist häufig, dass die natürlichen Ressourcen im eigenen Land aufgebraucht und somit neue notwendig sind, die in Kolonien zu finden sind. In vergleichbarer Weise sind auch die Körper von Anna und Tofòl aufgrund ihres hohen Alters ›verbraucht‹, sodass neue ›Ressourcen‹ benötigt werden, die die jungen Körper von Sarah und Abraham bieten. Die Körper werden als ›Rohstoffe‹ betrachtet, die verbraucht und dann durch neue ersetzt werden können.

Weitere Assoziationen mit Kolonialismus weckt der Umstand, dass Tofòl nach dem Transfer darauf besteht, dass Abrahams Haut aufgehellt werde. Zudem wird Abrahams Gesicht chirurgisch verändert, sodass er nach dem Eingriff über höhere Wangenknochen und eine schmalere Nase verfügt. Dies erinnert zunächst erneut an Foucaults Überlegungen zu ›gefügigen Körpern‹. Foucault konstatiert:

> Aus einem formlosen Teig, aus einem untauglichen Körper macht man die Maschine, deren man bedarf; Schritt für Schritt hat man die Haltungen zurechtgerichtet, bis ein kalkulierter Zwang jeden Körperteil durchzieht und bemeistert, den gesamten Körper zusammenhält und verfügbar macht und sich insgeheim bis in die Automatik der Gewohnheiten durchsetzt. (Foucault 1976, 173)

Wie eine ›formbare Masse‹ werden auch die Körper von Abraham und Sarah nach dem Eingriff behandelt. Die schwarzen Körper werden dem Erscheinungsbild und Schönheitsideal der Weißen angepasst, um ihren Wert zu erhöhen. Dies weckt Assoziationen mit dem Konzept kolonialer Mimikry nach Homi Bhabha (vgl. Palardy 2018, 80). Demnach müssen die Kolonisierten im Sinne der Akkulturation den Kolonialherren gleich werden, was allerdings nie ganz gelingen kann. Andererseits sollen die Kolonisierten aber auch weiterhin als die ›Anderen‹ identifizierbar sein, sodass die Grenze zu diesen aufrechterhalten werden kann: »koloniale Mimikry [ist] das Begehren nach einem reformierten, erkennbaren Anderen *als dem Subjekt einer Differenz, das fast, aber doch nicht ganz dasselbe ist*« (Bhabha 2007, 126, Hervorh. im Original). Die nicht perfekte Nachahmung führt den Kolonisatoren ihr mangelhaftes Spiegelbild vor Augen. Der koloniale Diskurs schwankt daher zwischen Dominanz und Angst vor Selbstverlust. Diese Problematik wird im Rahmen des spanischen Kolonialismus zusätzlich dadurch verstärkt, dass Spanien von europäischen Großmächten wie England und vor allem Frankreich aufgrund der jahrhundertelangen Maurenherrschaft (710–1492) auf der iberischen Halbinsel bereits seit dem 18. Jahrhundert aus einer orientalistischen Perspektive betrachtet und als ›Afrika Europas‹ bezeichnet wurde, wobei mit dieser Sichtweise die Zuschreibung von Attributen wie Rückständigkeit und Unterentwicklung verbunden war (vgl. Tschilschke 2008, 209–211). Aufgrund dieser Zuschreibungen war in Zusammenhang mit dem spanischen Kolonialismus in Nordafrika die Verschiedenheit bzw. Überlegenheit zwischen Kolonisator und Kolonisiertem fragwürdig. Die Katalanen übernahmen die orientalistische Sichtweise auf die anderen Spanier, bezogen sie aber nicht auf sich selbst, da die von Frankreich und anderen europäischen Ländern vorgebrachten Vorwürfe auf sie, ihrer Meinung nach, nicht zutrafen, da Katalonien Mitte des 19. Jahrhunderts als einzige spanische Region bereits industrialisiert (und somit nicht rückständig) war und sich außerdem im Mittelalter relativ schnell wieder von der Herrschaft durch die Mauren hatte befreien können (im Jahr 812; vgl. dazu ausführlich Kühne 2017, 286–294).[23] Die Aufrechterhaltung der Grenze zu den Kolonisierten war damit für die katalanischen Kolonisatoren von essentieller Bedeutung für ihre kulturelle Identität und ihre Abgrenzung von den übrigen Spaniern, auf die sie großen Wert legten. Das gleiche gilt in *Mil euros por tu vida* für die Katalan_innen Tofòl und Anna, die ihre ursprüngliche Identität und ihren früheren Lebensstil beibehalten und somit die Grenze wahren, wie es auch viele Siedler im Zeitalter des Kolonialismus taten. Lorenzo Veracini stellt in diesem Sinne fest: »Settlers do not discover: they carry their sovereignty and lifestyles with them. […] As they transform the land into their image, they settle another place without really moving.« (Zit. in Palardy 2018, 84) Obwohl Anna und Tofòl nun Zugriff auf die Fähigkeiten von Sarah und Abraham haben,

nutzen sie diese nicht, da sie sie nicht als ihre eigenen betrachten und sich auch nicht dafür interessieren. In der Graphic Novel wird dies an dem Beispiel aufgezeigt, dass Anna nach dem Transfer auch Teppiche knoten könnte, wenn sie wollte, woran sie aber kein Interesse zeigt. Hier wird deutlich, dass die Peyrós zeitaufwendige Arbeiten wie die handwerkliche Teppichherstellung nicht wertschätzen, genauso wenig, wie sie es zu schätzen wissen, dass Abraham und Sarah die meiste Zeit ihres Lebens opfern, damit Anna und Tofòl nicht mit den Problemen des Alters zu kämpfen haben.

4.3 Immigration

Der Vorgang der Transferierung und dessen Folgen für das Leben von Sarah und Abraham weisen auch Ähnlichkeiten mit der Situation von Immigrant_innen in Spanien zu Beginn dieses Jahrhunderts auf. Diese nehmen häufig gefährliche und zeitaufwendige Berufe auf sich, die meist von Spanier_innen abgelehnt werden, wie z.B. in der Baubranche oder in der Altenpflege (vgl. ebd., 67). Die Ausübung eines ›zeitaufwendigen Berufs‹ wird in der Graphic Novel in dystopisch übersteigerter Form dargestellt, da die beiden jungen Afrikaner_innen nur 2–4 Stunden pro Tag zu ihrer freien Verfügung haben. Der Umstand, dass die Aufgabe der beiden darin besteht, dem Ehepaar Peyró durch ihre jungen Körper das Leben zu erleichtern, erinnert an aktuelle Fragen der Altenpflege, ein Bereich, in dem heute zahlreiche, meist junge Immigrant_innen viel Zeit investieren, um die Lebensumstände älterer Menschen zu verbessern.[24]

Die wenige Freizeit, die Immigrant_innen zur Verfügung steht, stellt für diese ein großes Hindernis beim Aufbau sozialer Beziehungen außerhalb der Arbeit dar. Häufig besteht der einzige Kontakt von Immigrant_innen zu Spanier_innen in ihren Dienstleistungen. Dies ist auch bei Abraham und Sarah der Fall, die durch die zahlreichen Sicherheitsvorkehrungen, die von den Peyrós getroffen wurden, völlig auf dem Anwesen isoliert sind. Auch heutzutage wohnen viele Immigrant_innen in Spanien in bestimmten Stadtvierteln und sind somit auch räumlich von der spanischen Bevölkerung getrennt, weshalb sie für viele Spanier fast ›unsichtbar‹ sind (vgl. ebd.).

Die Tatsache, dass die beiden Afrikaner_innen in *Mil euros por tu vida* nur wenige Nachtstunden über ihr Bewusstsein verfügen dürfen, erinnert laut Palardy an nicht registrierte Immigrant_innen, die ebenfalls nur zu bestimmten Zeiten aus ihren Verstecken herauskommen können (vgl. ebd., 89) und somit ein Schattendasein fristen. Wie ein Schatten fühlt sich auch Abraham, der sich durch den Verzehr von Schokolade erst davon überzeugen muss, dass er aus Fleisch und Blut besteht. Da die Peyrós ihre Körper mit ausreichend Nahrung versorgen, hat Abraham eigentlich keinen Appetit, sondern isst die Schokolade lediglich, um ganz gewöhnlichen alltäglichen Tätigkeiten lebendiger Wesen nachzugehen.

5. Das Aufkommen ethischer Fragen und moralischer Dilemmata als Folge des Transfers

Der Umstand, dass es Sarah und Abraham gelungen ist, sich aus ihren Zimmern zu befreien, Kontakt zueinander aufzunehmen und somit einen Teil ihrer Handlungsmacht zurückzugewinnen, wird von den Peyrós erst bemerkt, als diese eines Morgens nebeneinander aufwachen. Erst jetzt beginnen sie, die beiden Afrikaner_innen nicht mehr nur als Gebrauchsgegenstände zu betrachten und erkennen, dass diese über einen eigenen Willen und eigene Bedürfnisse verfügen und in der Zeit, in der sie Zugang zu ihrem Bewusstsein haben, als eigenständig handelnde Subjekte zu betrachten sind. Die Reaktion der beiden Eheleute auf diese Einsicht könnte nicht verschiedener sein. Bei Tofòl löst die Erkenntnis, dass die Körper von ihm und seiner Frau durch ein jeweils fremdes Bewusstsein bewegt werden können und dass die Afrikaner_innen somit in der Lage sind, Einfluss auf sein Leben auszuüben und sich seiner Kontrolle zu entziehen, ein Gefühl der Bedrohung aus, denn Abraham und Sarah erhalten so auch eine gewisse Macht über Anna und ihn. Bei Anna hingegen kommen erneut Gewissensbisse auf: »Nosotros nos hemos quedado con sus cuerpos, con sus vidas … En el fondo es una suerte que se lleven bien«[25] (Barceló et al. 2014, 51). Während in der oberen Hälfte der entsprechenden Seite die Gespräche und Handlungen der Peyrós gezeigt werden, sind in der unteren Hälfte, auf dem Kopf stehend, sodass das Heft beim Lesen herumgedreht werden muss, die beiden Afrikaner_innen zu sehen, während sie bei Bewusstsein sind. Durch diese Darstellungsweise wird das hierarchische Verhältnis zwischen den Europäer_innen und den Afrikaner_innen zum Ausdruck gebracht, denn Tofòl und Anna stehen nicht nur auf der Comic-Seite, sondern auch in der zwischen ihnen und Abraham und Sarah etablierten Rangordnung über den Afrikaner_innen. Vor allem Tofòl ist es besonders wichtig, diese Hierarchie aufrecht zu erhalten.

Abb. 4: Gegenüberstellung der beiden Paare in den gleichen Körpern (Barceló et al. 2014, S. 51).

Die Handlungen in der oberen und unteren Hälfte finden zwar in einem zeitlichen Abstand statt, können durch diese Art der Präsentation, die an keiner anderen Stelle der Graphic Novel auftaucht, aber gut gegenübergestellt und verglichen werden, da die Leser_innen die Möglichkeit haben, sowohl das ältere Ehepaar als auch die beiden jungen Afrikaner_innen gleichzeitig in den gleichen Körpern zu sehen. Die unten auf den Seiten abgebildeten Sequenzen geben den Leser_innen einen Einblick in die Haltung von Abraham und Sarah in Bezug auf den Transfer, auf die bisher nicht eingegangen wurde, um ihre Degradierung zu ›Werkzeugen‹ bzw. ›Maschinen‹ zu unterstreichen, während die Ansichten der Peyrós von Beginn an bekannt waren. Durch die Konstruktion der Identitäten der Afrikaner_innen wird nun die Wahrnehmung der beiden als Personen seitens des Ehepaares Peyró kenntlich gemacht. Abraham hält den Bewusstseinstransfer für ein Verbrechen (im moralischen Sinne). Während er der Meinung ist, dass er machtlos sei, und somit seine Benutzung als Gegenstand hinnimmt, entscheidet sich Sarah, zu handeln und ihren Subjektstatus deutlich zu machen. Sie beginnt in das Tagebuch von Anna zu schreiben und so mit dieser zu kommunizieren und ihr auf diese Weise ihre Persönlichkeit zu zeigen, nachdem sie selbst durch das Lesen des Tagebuchs bereits etwas über Anna und deren schlechtes Gewissen erfahren hat. Dadurch gelingt es den beiden, sich kennenzulernen und sich gegenseitig anzunähern. Die Kommunikation wird durch zwei Panels, die jeweils die obere und untere Hälfte der Seite einnehmen und an der Mittellinie gespiegelt erscheinen, dargestellt.

Abb. 5: Die Kommunikation zwischen Sarah und Anna (Barceló et al. 2014, S. 51).

Die beiden Frauen werden auf dem Bett liegend und in das Tagebuch schreibend gezeigt, während die jeweiligen Männer schlafen, die ihrerseits kein

Interesse an einer Kontaktaufnahme haben. Der offene und interessierte Umgang der beiden Frauen mit dem ›Fremden‹, steht im krassen Gegensatz zum Verhalten der Männer. Als Sarah/Anna schwanger wird, tauschen sich die beiden mittels des Tagebuchs darüber aus und treffen gemeinsam den Entschluss, das Kind zu bekommen und ihre Männer dazu zu bringen, dem zuzustimmen. Sarah ist es somit gelungen, Einfluss auf die Entscheidungen, ihren Körper und ihre Zukunft betreffend, zu erlangen. Beide Frauen stoßen allerdings auf erheblichen Widerstand. Abraham reagiert besonders aggressiv. Seine Wut entlädt sich in unkontrollierter Gewalt, die sich zunächst gegen unbelebte Gegenstände richtet, später aber auch gegen Sarah und sich selbst. Er beabsichtigt, sie beide mit einer zerbrochenen Weinflasche zu töten und kann nur durch die Sicherheitskräfte von seinem Vorhaben abgehalten werden. Da die Afrikaner_innen als Gebrauchsgegenstände betrachtet werden, sieht Abraham seine einzige Möglichkeit, sich der Macht der Peyrós zu entziehen bzw. Macht über sie auszuüben, in der Selbstzerstörung. Palardy vergleicht sein Verhalten treffend mit einem streikenden Arbeiter (Palardy 2018, 79). Durch sein aggressives Verhalten unterstützt Abraham unbewusst die ihm zuteil gewordene Dehumanisierung, da er sich nicht wie ein vernunftbegabtes Wesen verhält, das sich laut dem amerikanischen Philosophen Richard Rorty u.a. dadurch auszeichnet, Probleme mit Worten zu lösen: »der Begriff ›Vernunft‹ [ist], sofern er überhaupt etwas bedeutet, die Möglichkeit sprechender Subjekte […], einander zu überreden, statt Gewalt anzuwenden. Ein rationales Seiendes ist eins, dessen Überzeugungen man eher durch Worte als durch Zwang verändern kann.« (Zit. in Tetens 1999, 3) Abraham möchte auf keinen Fall, dass das Kind zur Welt kommt, denn er sieht es als Kind der Peyrós an und betrachtet es aufgrund des ›unnatürlichen‹ Umstands, dass es vier Elternteile hat, als »hijo del diablo«[26] (ebd.). Er setzt somit die biomedizinische Entwicklung und die damit verbundenen Möglichkeiten bzw. Konsequenzen mit einem ›Teufelswerk‹ gleich. Er möchte kein Kind von ›Weißen‹ großziehen, das »negro por fuera pero blanco por dentro«[27] (ebd., 32) ist und lässt damit, genau wie Tofòl, eine rassistische Gesinnung erkennen.

Auf der Seite neben derjenigen, auf der Abrahams Wutanfall abgebildet ist, ist die Reaktion von Tofòl auf die überraschende Neuigkeit zu sehen. So wird ein direkterer Vergleich des Umgangs der beiden Paare mit dem gleichen Problem möglich und Ähnlichkeiten und Unterschiede werden besonders deutlich. Wenn Tofòl auch nicht mit der Zerstörung von Gegenständen reagiert, ist er doch nicht weniger wütend und verlangt von Anna eine Abtreibung. Bald wird klar, dass das eigentliche Problem für ihn, ähnlich wie für Abraham, darin besteht, dass er nicht sicher ist, ob er das Kind als sein eigenes betrachten kann: »¡Nisiquierasabemos de quién es!«[28] (Ebd., 55) Das (schwarze) Kind zu bekommen, würde eine zu starke Assimilierung bzw. Annäherung an die Afrikaner_innen bedeuten, sodass die Abgrenzung von diesen, auf die Tofòl so großen Wert legt, nicht aufrechterhalten werden könnte.[29] Zum ersten Mal beginnt er nun sich der ganzen Tragweite und der Konsequenzen des Bewusstseinstransfers sowie seiner eigenen Hybris bewusst zu werden: »Y [elniño es

también] de ellos, de esapareja de negrosque nos hemoscompradocomo si fueranun par de zapatos, sin pensar en las consecuencias. Ésa es suvenganza.«[30] (Ebd., 55).[31]

Während Abraham und Tofòl das Kind ablehnen und sich als Gegner ansehen, da sie sich nicht um eine gegenseitige Annäherung bemüht haben, betrachten Sarah und Anna das Kind als ihr eigenes. Beide Frauen beweisen durch ihr kooperatives Verhalten laut Victoria del Luque eine »sensibilidad femenina« (Valle Luque 2013b, 10) sowie eine »inteligencia emocional« (ebd, 11), über die die Männer nicht verfügen. Dennoch geben sowohl Tofòl als auch Abraham schließlich nach, und das Kind wird geboren.

6. Implikationen des Endes der Graphic Novel und die Rolle des Kindes der *transferidos* als Grenzgänger

Am Ende der Graphic Novel befindet sich unter einem Bild des neugeborenen Kindes Isaac ein Blocktext, der nüchtern die neuesten Entwicklungen bezüglich der Transfers und deren gesellschaftliche Implikationen sowie die beteiligten Institutionen und die einschlägige Gesetzgebung beschreibt und biometrische Daten über das Kind nennt. Der Missbrauch der Afrikaner_innen wird verschwiegen. Durch den sachlichen Stil des Textes sowie durch den Umstand, dass den Leser_innen kein Einblick in die Gedanken und Gefühle der Protagonist_innen mehr gewährt wird, werden diese dazu angeregt, sich selbst eine Meinung bezüglich der Geschehnisse und Entwicklungen zu bilden. Dem Text ist zu entnehmen, dass der Preis für die Transfers rapide steigt, da die Bevölkerung Afrikas immer mehr abnimmt, sodass immer weniger *anfitriones* zur Verfügung stehen. Der Hinweis auf die steigenden Kosten für einen Transfer verdeutlicht noch einmal, dass der Eingriff und die damit verbundene ewige Jugend und Amortalität nur für einige Menschen möglich ist, so dass die herrschende sozioökonomische Ungleichheit noch mehr verstärkt wird. Der erwähnte Rückgang der afrikanischen Bevölkerung bei gleichzeitiger Zunahme des Alters der Europäer_innen[32] könnte im schlimmsten Fall in einem Genozid enden, wenn immer mehr Menschen sich dem Eingriff unterziehen, da die natürlichen (menschlichen) Ressourcen irgendwann erschöpft sind. Die Afrikaner_innen wären dann ausgelöscht, wie die Identitäten der *anfitriones* vor dem Eingriff ausgelöscht wurden, sodass sich der Kreis schließt. Des Weiteren wird eine Diskussion im spanischen Parlament erwähnt, bei der es darum geht, ob die Zeit, in der die *anfitriones* über ihr Bewusstsein verfügen können, noch weiter reduziert werden sollte. Diese Tendenz zeigt die Gefahr von noch mehr Kontrollverlust seitens der *anfitriones* auf. In diesem Zusammenhang erhebt sich die Frage, wie weit dies gehen würde und ob die völlige Streichung einer Zeit mit Zugang zum eigenen Bewusstsein nicht den Tod der *anfitriones* bedeuten würde (vgl. dazu Palardy 2018, 82). Ferner wird berichtet, dass es mittlerweile mehrere Kinder von *transferidos* und auch von Paaren, von denen nur einer

einen Bewusstseinstransfer hat vornehmen lassen, gibt und dass Gesetze erlassen werden sollen, um deren Rechte zu schützen, da zahlreiche leibliche Nachkommen von *transferidos* den Anspruch dieser Kinder auf Erbschaft anfechten. So werden auch die sozialen Probleme, die auf solche Kinder zukommen, angedeutet.

Auf der anderen Seite beinhaltet das Ende auch Hoffnung. Aus dem Blocktext geht hervor, dass die Kinder der *transferidos* im Allgemeinen von der Gesellschaft immer mehr akzeptiert werden, lediglich die katholische Kirche, die hier implizit für ihre konservative Haltung kritisiert wird, spricht sich entschieden gegen die Bewusstseinstransfers aus. Da die Kinder der *transferidos* sowohl Zugang zur europäischen als auch zur afrikanischen oder asiatischen Kultur haben, bietet sich ihnen die Möglichkeit, als Vermittler zu fungieren und gegenseitiges Verständnis herbeizuführen sowie identitätsstiftende Kategorien wie Rasse oder Schichtzugehörigkeit zu dekonstruieren. Solche Kinder sind als Grenzgänger zu betrachten. Unter diesem Begriff wird in der Kulturwissenschaft eine ›soziokulturelle Figur‹ (Fludernik/Gehrke zit. in Tschilschke 2013, 119) »von zumeist hoher Symbolkraft, deren Überschreitung räumlicher, ethnischer, kultureller und sprachlicher Grenzen [...] nicht ohne Auswirkungen auf die Konstruktion individueller und kollektiver Identität bleibt und die darüber hinaus die Grenze und den Akt der Grenzziehung problematisch werden lässt« (ebd.) verstanden. Sie sind somit vor allem Figuren, »die das Prinzip des Sowohl-als-auch verkörpern« (Assmann zit. in ebd.).[33] In diesem Sinne ist Isaac Peyró genetisch das Kind von Sarah und Abraham und gehört somit einer immer noch von einigen Menschen als unterlegen betrachteten ›Rasse‹ an, wird aber überwiegend von Anna und Tofól erzogen und wächst so mit der europäischen Kultur und einer hohen sozialen Stellung auf. Außerdem wird er, wenn auch in geringerem Umfang, von den beiden Afrikaner_innen erzogen, sodass er auch die afrikanische Kultur kennenlernt und für die in Afrika herrschenden Probleme sensibilisiert werden kann.[34] Anna und Sarah sind sich dieser Tatsache bewusst, denn sie hatten bei der Überredung ihrer Partner, das Kind zu bekommen, u.a. damit argumentiert, dass das Kind für beide Paare einen Hoffnungsschimmer darstelle. Anna erwähnt die Möglichkeit, dass es sich einmal um Tofòls Geschäfte kümmern könne, da sein leiblicher Sohn kein Interesse daran zeige, und Sarah äußert gegenüber Abraham, dass das Kind einmal ihre Familien in Afrika unterstützen könne. Sie möchte ihm daher seine Möglichkeiten und seine Verantwortung als ›Grenzgänger‹ erklären: »Haremosquecomprenda de dóndeviene, quién es, cuál es suresponsabilidad.«[35] (Barceló et al. 2014, 57) Auch durch den Namen des Kindes wird eine mögliche positive Entwicklung angedeutet. Das Kind der Peyrós erhält den biblischen Namen Isaac (›Geschenk Gottes‹), denn es ist das Kind eines alten, eigentlich unfruchtbaren Ehepaares und gleichzeitig der Sohn von Abraham und Sarah. Auch in der Bibel ist Isaaks Geburt eine Art ›Wunder‹, da Sarah bereits das gebärfähige Alter überschritten hatte. In *Mil euros por tu vida* ist die Geburt ein ›Wunder der Technik‹, durch das die Grenzen der Natur überwunden werden (vgl. dazu auch Palardy 2018, 100). Der Name ›Abraham‹ bedeutet im Hebräischen

›Vater der vielen [Völker]‹, und Abraham gehört mit seinem Sohn Isaak und dessen Sohn Jakob zu den drei Erzvätern, von denen die zwölf Stämme des Volkes Israel abstammen. In der analysierten Graphic Novel können Abraham und Isaac ebenfalls als Stammväter einer neuen Art Mensch aufgefasst werden. Auch durch die Anspielung auf den griechischen Mythos um Amphitrion, in dessen Gestalt Zeus den Herakles zeugt, mittels der Bezeichnung der als ›Hüllen‹ verwendeten Menschen als *anfitriones* wird eine bedeutende positive Rolle Isaacs, des Kindes der *anfitriones*, nahegelegt, da Herakles in der griechischen Mythologie dafür bekannt ist, die Welt von Ungeheuern zu befreien.

7. Zusammenfassung und Schlussbetrachtung

Die Graphic Novel *Mil euros por tu vida* von Elia Barceló, Jordi Farga und Luis Miguez thematisiert den Wunsch des Menschen nach ewiger Jugend und Unsterblichkeit, den der Transhumanismus zu verwirklichen sucht, und wirft die Frage nach den moralischen Grenzen des technischen und medizinischen Fortschritts auf. Mittels der in der grafischen Erzählung dargestellten Möglichkeit reicher, älterer Europäer_innen, ihr Bewusstsein in junge Körper transferieren zu lassen, die von Afrikaner_innen oder Asiat_innen in finanzieller Not zur Verfügung gestellt werden, wird die Macht des Geldes und die Ausbeutung der Armen durch die Reichen unter dem Deckmantel der Wohltätigkeit und die damit verbundene doppelte Moral kritisiert. Der Transhumanismus wird im Comic als dystopischer Trend in der gesellschaftlichen Oberschicht Spaniens dargestellt, der kaum einer Kontrolle unterliegt und dazu führt, dass in der grafischen Erzählung die Kluft zwischen Arm und Reich, die auch in der heutigen spanischen Gesellschaft existiert, sowohl innerhalb der europäischen Gesellschaft als auch zwischen der Ersten und der Dritten Welt immer größer wird. Im Rahmen der mit den Transfers verbundenen wenig ethischen Anwendung der medizinischen und technischen Möglichkeiten werden die *anfitriones* auf ihre biometrischen Daten reduziert. Ihre Identität wird somit ausgelöscht, was in der Graphic Novel sowohl textlich als auch auf der Bildebene (etwa durch die Darstellung der Krankenakten) herausgestellt wird. Die Afrikaner_innen werden zu Gebrauchsgegenständen herabgestuft, die nur wenige Stunden nachts Zugang zu ihrem Bewusstsein haben und selbst dann noch der Kontrolle ihrer europäischen ›Besitzer_innen‹, die perspektivisch durch die Verwendung der Aufsicht unterstrichen wird, unterliegen. Diese Kontrolle wird vor allem durch die an der Villa der Peyrós vorgenommenen Umbaumaßnahmen, die das Haus in eine Art Gefängnis verwandeln und an die Ausübung von Disziplinarmacht im Sinne Foucaults erinnern, gewährleistet. Liest man den Transfer allegorisch, eröffnen sich verschiedene Interpretationsmöglichkeiten. Er weist einerseits Parallelen zum spanischen Imperialismus des 19. und 20. Jahrhunderts in Afrika auf, in dessen Rahmen die autochthone Bevölkerung der Beherrschung und Kontrolle

durch die Spanier unterworfen war, wie Abraham und Sarah im Comic unter der Kontrolle der Peyrós stehen. Die Überführung des Bewusstseins weckt ebenfalls Assoziationen zum Kolonialismus. In diesem Sinne sind Tofòl und Anna als Kolonisator_innen zu verstehen, die sich in einem fremden Land, hier einem fremden Körper, ansiedeln. Die Körper werden als natürliche Ressourcen dargestellt, die aufgebraucht und ersetzt werden können. Zudem erinnert der Umstand, dass die äußere Erscheinung der Afrikaner_innen an das europäische Schönheitsideal angeglichen wird, wobei aber die Grenze zwischen der Identität bzw. den Persönlichkeiten der Europäer_innen und der Afrikaner_innen strikt aufrechterhalten wird, an Homi Bhabhas Konzept kolonialer Mimikry. Die Situation von Abraham und Sarah ist zudem mit der von heutigen Immigrant_innen in Spanien vergleichbar, die häufiger als einheimische Spanier_innen in der Altenpflege tätig sind und sehr viel Zeit investieren, um älteren Menschen das Leben angenehmer zu gestalten. Aufgrund ihrer langen Arbeitszeiten haben sie oft wenig Kontakt zu Spanier_innen, ähnlich wie die Afrikaner_innen in der Graphic Novel, die auf dem Anwesen der Peyrós isoliert sind. Das Ende der Graphic Novel eröffnet sowohl positive als auch negative Perspektiven. Das steigende Alter der Europäer_innen und die gleichzeitige Abnahme der afrikanischen und asiatischen Bevölkerung deutet die Tendenz zu einer möglichen Auslöschung dieser Ethnien an. Andererseits bietet die im Comic hervorgehobene Rolle der Kinder der *transferidos* als Vermittler zwischen der europäischen und der afrikanischen/asiatischen Kultur auch die Möglichkeit einer Annäherung zwischen beiden.

Bibliografie

Barceló, Elia (W), Farga, Jordi (A), Miguez, Luis (P): Mil euros portu vida. Stuttgart: Klett, 2014.

Bhabha, Homi K.: Die Verortung der Kultur. Übers. v. Michael Schiffmann u. Jürgen Freudl. Tübingen: Stauffenburg, 2007 [1983–1994].

Cortés López, José Luis: La esclavitud negra en la España peninsular del siglo XVI. Salamanca: Universidad de Salamanca, 1989.

Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Übers. v. Walter Seitter. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1976.

Haney, William S.: Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman. Amsterdam/New York: Brill Academic Pub, 2006.

Kühne, Ina: »Els catalans a l'Àfrica«. Die Rolle des Spanisch-Marokkanischen Kriegs von 1859/60 im katalanischen Identitätsdiskurs des 19. Jahrhunderts. Frankfurt a. M.: Lang, 2017.

Kühne, Ina: »A l'Àfricaminyons!«. Zur Konstruktion katalanischer Identität in den Gemälden und Zeichnungen Marià Fortunys und Francesc Sans Cabots zum Ersten Spanisch-Marokkanischen Krieg (1859–1860). In: Hispanorama 162, 4 (2018), S. 4–11.

Loh, Janina: Trans- und Posthumanismus zur Einführung. Hamburg: Junius, 2018.

Martin-Márquez, Susan: Disorientations. Spanish Colonialism in Africa and the Performance of Identity. New Haven/London: Yale University Press, 2008.

Navarro, Fernando A.: »Host«. In: Diario Médico, <https://medicablogs.diariomedico.com/laboratorio/2007/03/14/que-dificil-es-el-ingles/>. 14.03.2007. Letzter Zugriff am 19.04.2019.

Palardy, Diana Q.: The Dystopian Imagination in Contemporary Spanish Literature and Film. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2018.

Schubert, Klaus, Klein, Martina: Politiklexikon. Bonn: Diez, 2006.

Tetens, Holm: »Die erleuchtete Maschine«. In: Zeit Online, <https://www.zeit.de/1999/24/199924.t_mensch_.xml>. 10.06.1999. Letzter Zugriff am 29.03.2019.

Tschilschke, Christian von: »Spanien als Afrika Europas. Zur Konjunktur einer Denkfigur im 18. Jahrhundert«. In: Die Konstituierung eines Kultur- und Kommunikationsraumes Europa im Wandel der Medienlandschaft des 18. Jahrhunderts. Hg. v. Siegfried Jüttner. Frankfurt a. M. u.a.: Lang, 2008, S. 209–229.

Tschilschke, Christian von: »Kulturelle Grenzgängerfiguren in der spanischen Afrikaliteratur vom 18.–20. Jahrhundert«. In: »Das Andere Schreiben«. Diskursivierungen von Alterität in Texten der Romania (16.–19. Jahrhundert). Hg. v. Susanne Greilich u. Karen Struve. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2013.

Valle Luque, Victoria del: »Mil euros por tu vida« – una narración en tres géneros y un fascinante ejemplo de la literatura juvenil fantástico-futurística. In: Hispanorama 140 (2013a), S. 8–13.

Valle Luque, Victoria del: Entrevista a Elia Barceló – una de las autoras más destacadas de literatura juvenil de la Península Ibérica. In: Hispanorama 140 (2013b), S. 14–17.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Barceló et al. 2014, S. 37

Abb. 2: Barceló et al. 2014, S. 40

Abb. 3: Barceló et al. 2014, S. 42

Abb. 4: Barceló et al. 2014, S. 51

Abb. 5: Barceló et al. 2014, S. 51

1] Der Name bezieht sich auf das Datum der ersten Großdemonstrationen der Bewegung am 15. Mai (span. *mayo*) 2011, als tausende Menschen in der spanischen Hauptstadt Madrid und vielen weiteren Städten gegen soziale, wirtschaftliche und politische Missstände, wie die hohe Arbeitslosenzahl, Armut, die Wohnsituation und damit verbundenene Zwangsräumungen, Kürzungen öffentlicher Gelder, Korruption u.a. protestierten.

2] Elia Barceló studierte Anglistik und hispanische Philologie und promovierte 1995 an der Universität Innsbruck über die Horrorelemente in den Kurzgeschichten Julio Cortázars. Sie ist neben der Argentinierin Angélica Gorodischer und der Kubanerin Daína Chaviano eine der bedeutendsten spanischsprachigen Science-Fiction- und Fantasy-Autorinnen und wird auch als die »Gran dama de la cienciaficción y la fantasíaespañola« (zit. in Palardy 2018, 69) bezeichnet. Für ihre Werke erhielt sie mehrere Auszeichnungen, wie den *Premio Edebé* oder den *Premio Gabriel de la Asociación Española de Fantasía*, *Ciencia-Ficción y Terror*. Außerdem ist sie an der Universität Innsbruck als Dozentin für Spanische Literatur, Landeskunde, Stilistik und Kreatives Schreiben tätig (vgl. Del Valle Luque 2013a, 14). Jordi Farga studierte zunächst Fotografie und besuchte ab 2008 die *Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid*. Heute arbeitet er beim Fernsehen, schreibt Drehbücher, entwirft Computerspiele und konzipiert Comics (vgl. Barceló et al. 2014, 63). Luis Miguez studierte Graphikdesign an der *Escuela de Arte Numero 10* in Madrid und ist heute Comiczeichner. Ferner ist er im Bereich Web- und Gamedesign tätig (vgl. Barceló et al. 2014, 62).

3] Die Grundsätze des Transhumanismus werden dargelegt in *The Transhumanist Declaration* (1998) und die Nomenklatur wird erläutert in *The Transhumanist FAQ* (2003) (vgl. Palardy 2018, 82f.).

4] »Das Licht der Morgendämmerung drang verzerrt durch die grünblauen Markisen und ließ den Raum wie eine Unterwasserhöhle wirken. Eine Uhr zeigte die Minuten an und mit jedem ›klack‹ schauten die beiden Personen, die sich in dem Zimmer befanden, wie überrascht um sich, um ihren Blick aufs Neue in den beruhigenden Landschaften, die die Wände schmückten, zu verlieren. Beide trugen den blauen Kittel der europäischen Krankenhauseinrichtungen ...« (Alle Übersetzungen vom Spanischen ins Deutsche durch die Verfasserin).

5] Für die Familien der beiden jungen Afrikaner_innen ist deren Entscheidung, sich als ›Hülle‹ für das Bewusstsein von Europäer_innen zur Verfügung zu stellen, tatsächlich in gewisser Hinsicht vergleichbar mit deren Tod, da sie nicht die Möglichkeit haben, die beiden noch einmal wiederzusehen oder Kontakt mit ihnen aufzunehmen.

6] »Beide waren wegen Geld dort.«

7] Die Übersetzung mit ›Gastgeber/Wirt‹ wird der/dem zu Bezeichnenden nicht gerecht, denn eine Gastgeber_in lädt den Gast üblicherweise willentlich und nicht aus finanziellen Gründen zu sich ein und behält dabei die Kontrolle über sein Haus. Der finanzielle Aspekt spielt lediglich bei Aufenthalten in einem Hotel eine Rolle, die aber nicht permanent sind (vgl. dazu auch Palardy 2018, 86).

8] Zu den medizinischen Fachtermini vgl. ausführlich Navarro (2007), online unter https://medicablogs.diariomedico.com/laboratorio/2007/03/14/que-dificil-es-el-ingles/ Letzter Zugriff am 19.04.2019.

9] Unter diesem Terminus werden »Methoden einer genetischen, medizinischen, neuro- und ganz allgemein technischen Optimierung des Menschen« (Loh 2018, 50) zusammengefasst. Diese zielen außer auf Eigenschaften wie Schönheit auch auf Glücklichsein, körperliche Kraft und Ausdauer, die Lebensdauer u.a. ab (vgl. ebd., 52). Das *Human Enhancement* ist nicht vollständig mit dem Transhumanismus identisch. Einige Transhumanisten befassen sich nicht in erster Linie mit dem *Human Enhancement* und nicht alle Befürworter_innen des *Human Enhancement* sind gleichzeitig auch Transhumanisten (vgl. ebd.).

10] Dies entspricht den Überlegungen von John Locke, der personale Identität mit den Erinnerungen und Reflexionen sowie generell mit der psychologischen Konfiguration der entsprechenden Person identifiziert (vgl. Loh 2018, 105).

11] Der Transfer des Bewusstseins auf einen anderen artifiziellen oder menschlichen Körper führt nicht zwangsläufig zur Unsterblichkeit. Menschen könnten dann aber nur noch durch Gewalteinwirkung sterben und wären somit amortal.

12] Dies wird u.a. daran deutlich, dass Sarah sich beim Anblick der Landschaftsgemälde im Wartesaal fragt, ob sie nach dem Eingriff noch in der Lage sein wird, an den Strand zu gehen.

13] Tofòl ist ein erfolgreicher Geschäftsmann, der mehrere Firmen leitet.

14] »Wir können es uns leisten, Anna.«

15] »Selbstverständlich, Frau Saladriga, selbstverständlich. Sie sind ordnungsgemäß informiert worden und haben alle notwendigen Dokumente unterzeichnet.«

16] »Junge, gesunde und schöne Körper.«

17] Zureik betrachtet die Biometrie als neue Art der Biopolitik im Sinne Foucaults, die sogar noch einen »closer link between the biological and political« (zit. in Palardy 2018, 81) herstelle.

18] Die Einstellung Mendozas erinnert an das Konzept des *Quantified Self*, das ein bedeutendes Thema des Transhumanismus darstellt. Dabei wird davon ausgegangen, dass alle für die Beurteilung und das Verständnis des Menschen relevanten Faktoren in Zahlen erfasst und gemessen werden können (vgl. Loh 2018, 77). Zum Zweck des Erkenntnisgewinns über die körperliche und geistige Gesundheit werden hierbei umwelt- und personenbezogene Daten für die Kontrolle, Analyse und Auswertung mittels Life-Logging-Technologien wie Schrittzählern, Smartphone-Apps, Schlafsensoren u.a., die sich bereits heute großer Beliebtheit erfreuen, gemessen und aufgezeichnet.

19] Der französische Arzt und Philosoph Julien Offray de La Mettrie (1709–1751) behauptete, dass der Mensch als Maschine zu betrachten sei: »Ziehen wir also die kühne Schlußfolgerung, daß der Mensch eine Maschine ist und daß es im ganzen Universum nur eine einzige Substanz – in unterschiedlicher Gestalt – gibt.« (zit. in Tetens 1999, 1)

20] Diana Palardy verweist in diesem Kontext auch auf die Parallelen des Transfers auf Kosten armer Menschen zum bereits in der Gegenwart existierenden Problem des Organhandels, dessen dystopische Steigerung der Handel mit ganzen Körpern in *Mil euros por tu vida* darstelle. Die Autorin führt weiter aus, dass meist Organe von Menschen aus armen Ländern für Menschen aus reichen Ländern zur Verfügung gestellt werden (vgl. Palardy 2018, 87).

21] Die imperialen Eroberungen Spaniens in Afrika im 19. und 20. Jahrhundert umfassten Spanisch-Marokko, Ifni und Spanisch-Sahara, die 1946 zu Spanisch-Westafrika zusammengeschlossen wurden, und Spanisch-Guinea.

22] Sie wurde auch in der Historienmalerei des 19. Jahrhunderts, die die spanischen Eroberungen in Nordafrika ausführlich dokumentierte, verwendet sowie in den Chroniken zu den Spanisch-Marokkanischen Kriegen des 19. Jahrhunderts sprachlich beschrieben (vgl. dazu Martin-Márquez 2008, 125f. und zur katalanischen Literatur und Malerei Kühne 2017 und 2018).

23] Zudem war 812 nach der Befreiung von den Mauren oberhalb des Ebro und bis nach Asturien die *Marca Hispanica* unter Karl dem Großen entstanden, wodurch Katalonien sogar zeitweise zum fränkischen Reich gehörte, das bei der Rückeroberung von den Mauren mitgewirkt hatte. Die zeitweise Zugehörigkeit zum Frankenreich wurde von den Katalanen als Argument verwendet, um auf die damalige Ausrichtung Kataloniens nach Norden (Europa) hinzuweisen.

24] Der Anteil an Immigrant_innen in der Altenpflege beträgt in Spanien etwa 90% (vgl. Palardy 2018, 88).

25] »Wir haben ihre Körper übernommen, ihre Leben … Im Grunde ist es ein Glück, dass sie sich gut benehmen.«

26] »Kind des Teufels«.

27] »Außen schwarz und innen weiß«.

28] »Wir wissen nicht einmal, von wem es ist«.

29] Auch hier ist seine Reaktion vergleichbar mit der eines Kolonisators in einer Kontaktzone: »his reaction is similar to that of a person living in a contact zone who occupies a dominant position of power and resents seeing someone in a subordinate position supposedly overstepping his/her bounds.« (Palardy 2018, 84)

30] »Und [das Kind ist] auch von ihnen, von diesem Paar Schwarzer, die wir uns gekauft haben, als wären sie ein Paar Schuhe, ohne an die Folgen zu denken. Das ist ihre Rache.«

31] Seine Aussage spiegelt möglicherweise die Besorgnis der spanischen Gesellschaft in Bezug auf die aktuellen demografischen Entwicklungen hin zu niedrigen Geburtenraten bei Spanier_innen und hohen bei Immigrant_innen wieder (vgl. dazu auch Palardy 2018, 92).

32] Die Weltgesundheitsorganisation schätzt, dass Spanien im Jahr 2050 die älteste Bevölkerung der Welt haben wird. Die meisten afrikanischen Einwander_innen sind hingegen sehr jung (25–30) auch im Vergleich zu anderen Immigrant_innen (vgl. Palardy 2018, 88).

33] Die Figur des ›Grenzgängers‹ ist gerade in der spanischen Literatur von besonderer Bedeutung, denn Spanien kann sozusagen als »Expertenkultur des Grenzgängertums« (Tschilschke 2013, 121) betrachtet werden, da das Land auf einen in der europäischen Geschichte einmaligen, in einigen Landesteilen über neunhundert Jahre andauernden Kulturkontakt mit Afrika zurückblickt.

34] In diesem Kontext ist allerdings zu bedenken, dass die Zeit, die jedes Elternpaar mit dem Kind verbringen kann, sehr ungleich gewichtet ist. Die Zeitverteilung zeigt so noch einmal die Machtverhältnisse zwischen den Peyrós und den beiden Afrikaner_innen auf.

35] »Wir werden dafür sorgen, dass es versteht, wo es herkommt, wer es ist, was seine Verantwortung ist.«

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Adapting the Autographic Self

Elisabeth Krieber (Salzburg)

Although differing in formal and thematic aspects, Alison Bechdel's *Fun Home* and Phoebe Gloeckner's *The Diary of a Teenage Girl* both offer intimate accounts of female adolescence that critically engage with the representation of autobiographical subjectivity. Rather than simply presenting a linear and coherent experiencing self as agent and/or narrator both artists portray their process of identity formation as fragmented and inconsistent and self-reflexively foreground the distinct performativity of their (semi)autobiographical selves.

Gloeckner's diary introduces her protagonist Minnie Goetze in a full page illustration accompanied by her first diary entry. Minnie's diary narrative then continues to alternate between her writing, short comic sequences, doodles and illustrations as she outlines her coming-of-age in San Francisco and first sexual experiences in a secret affair with her mother's boyfriend Monroe. The narrative thus portrays her development across various intersecting modalities and discourses. Similarly, Alison Bechdel's graphic memoir *Fun Home* relies on the synergy between text and images to reconstruct her childhood, adolescence and coming-out experiences entwined with the revelation of her father's closeted homosexuality and his tragic death. Bechdel illustrates autobiographical narrative as a self-reflexive, dynamic and relational process. Her memoir is structured in a more regular sequence of individual panels continually accompanied by the author's narrating voice in captions or text inserts.

Notably, both Bechdel's and Gloeckner's works have been adapted for the stage and/or screen. *The Diary of a Teenage Girl* has been turned into an Off-Broadway play by Marielle Heller, who starred as protagonist and later wrote and directed an independent film of the same name also based on Gloeckner's book, while *Fun Home* has been transformed into a Tony Award winning musical by Lisa Kron (book and lyrics) and Jeanine Tesori (music).

This article aims to illustrate the unique performativity of autographic subjectivities and, moreover, explores their proliferation across media boundaries. I will first outline Bechdel's and Gloeckner's comic subjectivities as performative constructs before tracing their transition and transformation from page to stage and screen – from performativity to

performance. An examination of the correlation between performativity, gender, the comics medium and autobiography will provide the analytical foundation for examining the individual graphic narratives and representational strategies used for their adaptations.

Comics and Performativity

By introducing comics as »an art of tension« Charles Hatfield stresses the medium's »radically fragmented and unstable« nature while at the same time distinguishing this quality as its biggest asset (2009, 132). The tension characterizing comics' formal structure invites artistic inquiries into the nature of representation and its multimodal, fragmented format has the potential to engage readers in »a constant self-reflexive demystification of the project of representation« (Chute, 2010, 9). This process often entails a critical examination of the nature of subjectivity and representation as such and relies on the subversive potential inherent in the medium to create its multimodal characters.

To illustrate how Bechdel and Gloeckner construct their autographic subjectivities by relying on the performativity of the medium, the term itself needs some delineation. This article will predominantly refer to the idea of performativity as outlined in Judith Butler's influential theory of gender as social construct. Butler identifies gender identity as performative by arguing that it does not exist as a stable, pre-existing category but is constituted through »a stylized repetition of acts« (2010, 482). She elaborates that this stylized repetition of gender conventions not only constitutes gender identity but already includes the potential for challenging its established norms through »a different sort of repeating […] the breaking or subversive repetition of style« (2010, 483). Butler traces the subversion of normative gender identities using drag as an example of subversive repetition that results in the parody of ›original‹ gender: »In imitating gender, drag implicitly reveals the imaginative structure of gender itself – as well as its contingency« (Butler, 1999, 187). Ole Frahm then draws on Butler's framework and her idea of subversive gender parody to illustrate what he terms the structural parody of comics (Frahm, 146). He argues that the constant repetition of characters and content across sequences of panels and in different modes in comics result in a parody of signs and their referents (Frahm, 144) – claiming that the structural framework of comics builds on subversive repetition. Based on Frahm's theory of comics' self-reflexive repetitive structure, Véronique Sina then declares the medium's inherently performative character:

> Auf dem Modus der ›Wiederholung‹ (Frahm 2010, 12) basierend, ist der Comic zudem durch eine performative Grundstruktur geprägt, welche das (produktive) Potenzial der Differenz und Verfehlung in sich birgt. All diese charakteristischen Eigenschaften machen den Comic zu einem performativen Medium, welches sich durch einen gewissen Grad der Fragmentierung, Hybridisierung und demonstrativen Künstlichkeit auszeichnet. (Sina, 30)

Since this article focuses on the adaptation of comics' narrative, Andrea Seier's discussion of the terms performance and performativity in connection with mediality in her study *Remediatisierung. Die Performative Konstitution von Gender und Medien* provides a useful theoretical orientation. Seier refers to Mieke Bal's distinction between performativity as used by Butler – a discursive category, dating back to Austin's speech act theory[1] – and performance as aesthetic category referring to the actual phenomenon of artistic performance (Seier, 10), but argues that an investigation of performativity can be most productive at the interface between those two definitions, when the idea of performative repetition and subversion is directly applied to aesthetic phenomena such as a film, a play or a performance in general (Seier, 63). Her approach thus promotes combining aesthetic and discursive practices in analysis (Seier, 64).[2]

The idea of performativity and performance as separate yet interconnected concepts proves especially productive for investigating the adaptation of graphic narratives, since the transformation of graphic narratives into theatrical and cinematic productions engages with the fluid boundaries between performativity, as outlined by Butler and adapted by Frahm, and actual performance. While the movie, play and musical based on Bechdel's and Gloeckner's work are aesthetic performances in their own right, they still constitute performative re-iterations of their source texts that present differently stylized enactments of their central subjectivities. Following Sina's assessment of comics as inherently performative medium that can be utilized for subversive representational practices, my approach will investigate the adaptability or transformation of comics' unique performativity by examining its manifestation in Gloeckner's and Bechdel's works, and by outlining the techniques used by Heller and Kron/Tesori to create representational analogies for their respective media. Gloeckner's and Bechdel's graphic narratives in particular are suitable for this analysis because they not only capitalize on comics' structural performativity to shape their subjectivities across modes and sequences of panels, they further illustrate the performativity of autographic narration in the process.

The Performative Autographic Self

When Gillian Whitlock coined the term »autographics« for life writing in comics she highlighted the medium as a productive ground for negotiating the representation of subjectivity (Whitlock, 966). Whitlock derives her wording from Leigh Gilmore's feminist interpretive strategy for the study of autobiography who establishes the term »autobiographics« to dismiss the then accepted notion that an essential self predates autobiographical writing and rather defines the subject as performative (in a Butlerian sense) and generated in the process of writing: »The autobiographical subject is produced not

by experience but by autobiography« (Gilmore, 25). According to her framework »a text's autobiographics« are located in its inconsistencies and ruptures, in the subsequent foregrounding of the writing process and experimentation with genre conventions that enable readers to perceive the origins of the represented subjectivity as »multiply coded in a range of discourses« (Gilmore, 42).

By adapting and modifying the term to »autographics« Whitlock draws attention to the potential inherent in comics' mediality to construct these multiply coded subject positions (Whitlock, 966). The multimodal and fragmented narrative format and the thus enabled performative structural parody divide the autobiographical subject across words and images as well as panel sequences. Consequently, the subject is not only multiply coded (visually and verbally) but also fragmented and multiplied across the panels. This fragmentation destabilizes the idea of a unified self even further than traditional, monomodal autobiography, since comics produce a variety of different re-iterations of subjectivity from panel to panel in addition to the coding of subjectivity across two modes in the same panel. As Silke Horstkotte and Nancy Pedri argue, comics amplify the »duality« and tension between a »*narrating I* (the self who tells)« and an »*experiencing I* (the self told about)« that has always shaped autobiographical narration (Horstkotte and Pedri, 77). They add that the special case of autographic representation contributes a »further doubling« by not only representing subjectivity »on two temporal layers but also on two modal tracks« (Horstkotte and Pedri, 77). Importantly, Horstkotte and Pedri also speak of performing rather than representing subjectivity in autobiography (Horstkotte and Pedri, 79).

The comic specific interconnection of visual and verbal modes establishes additional discursive layers and presents the artists with more creative opportunities to deliberately foreground the constructed and stylized nature of their multimodal subjectivities and »dramatize the regulatory discourses of subjectivity« (Whitlock and Poletti, xix). Re-creating the subject anew in every panel and shaping it in different modes, as already foregrounded in Whitlock and Poletti's wording, therefore amplifies the performative element of comics autobiography.

Furthermore, Hillary Chute argues that this staging of multiple, fragmented subjectivities across a sequence of panels also presents »a non-overdetermined materiality of the body« which she considers essential for feminist narratives (Chute, 2015, 200). Through providing different iterations of a central subjectivity or character's body from panel to panel, the idea of an original referent or normative gender identity is called into question. As already highlighted by Sina, comics' performativity arises from these sequences of varied repetition since every re-iteration of subjectivities or bodies carries the potential to introduce a subversive element that undermines the pattern (Sina, 30) and thus furthers a critical reflection or deconstruction of (gender) identities and stereotypes. This aspect of

subversive performativity is equally important in the analysis of Bechdel's and Gloeckner's accounts, since both comics portray their performative autographic selves from transgressive female perspectives regarding the expression of sexual desire or non-normative gender performance.

Gloeckner's *The Diary of a Teenage Girl* already addresses the deliberate construction of subjectivity and her work's ambivalent status as semi-autobiographical on a paratextual level. In the preface of the revised edition, the author openly acknowledges her protagonist Minnie as a fictional construct. Nevertheless, she also adds that this character is based on her own experiences:

> Although I am the source of Minnie, she cannot be me—for the book to have real meaning, she must be all girls, anyone. This is not history or documentary or a confession, and memories will be altered or sacrificed, for factual truth has little significance in the pursuit of emotional truth. It's not my story, it's our story. (Gloeckner, xv)

Gloeckner thus identifies her alter-ego Minnie as fictionalized re-iteration of her teenage self. She announces this construction to focus her readers' attention on the universality of her experiences and to deny the idea of an essential, coherent self as subject of her narrative. Nevertheless, Minnie's visual appearance still very much resembles the author – which is also indicated paratextually in photographs of Gloeckner as a teenager that are included in the back of the revised edition. This deliberate contradiction creates an interesting tension and foregrounds not only the unique possibilities of autographics to complicate the representation of subjectivity, but also the subversive, performative character of Gloeckner's central subjectivity who is multiply coded across words and images.

Moreover, Gloeckner employs a specific form of structural parody throughout her narrative by complementing Minnie's first-person diary entries – partly taken from the author's actual teenage diary and partly recreated and edited by adult Gloeckner (Chute, 2010, 74) –with visual elements ranging from doodles and comics to full-page illustrations of individual characters or scenes. Additionally, Minnie's diary narrative is often resumed in comic sequences. Thus, the full potential of multimodal representation is realized to produce a collage of perspectives in Gloeckner's illustrated diary, which Hillary Chute terms »innovative, genre-crossing narrative« that is also »cross-discursive« (Chute, 2010, 74).While the written diary entries represent Minnie's naïve but uncompromising teenage perspective, the full page illustrations and comic sequence contextualize her narrative from a more reflected vantage point. The author thus creates an interplay between two modes and discourses – between her younger alter-ego's writing and a more critical authorial instance in the form of the added visuals. Hillary Chute even characterizes this interplay as a conversation that features »the ›visual voice‹ in Gloeckner's adult hand enter[ing] the text to dialogue with Minnie's child voice« (Chute, 2010, 83).

Fig. 1: An in-text illustration added to Minnie's diary to qualify her statement (Gloeckner, 84).

This dialogue exemplifies a special form of subversive re-iteration that actually re-contextualizes Minnie's narration and introduces another evaluating instance through the visual mode. Gloeckner's visual authorial perspective engages with the diary entries in illustrations and comic sequences. For instance, in the following illustration that is placed right in the middle of a diary entry the subversive visual re-iteration of Minnie's »I love Monroe to touch me affectionately«(Gloeckner, 84) explicitly foregrounds the structural parody through a very unfavorable depiction of Monroe's rather aggressive groping which she seems to mistake for an affectionate touch.This way, Minnie's voice still dominates but Gloeckner's illustration rectifies some of her adolescent naiveté and adds another layer of reflection. In another full-page illustration captioned »He said he didn't like stupid little chicks like me trying to manipulate him…« (Gloeckner, 79) the author visually interprets a scene unfolding between Monroe and Minnie after one of their sexual encounters. Here, the illustration retrospectively underlines Minnie's agency while exposing Monroe's self-consciousness. As opposed to displaying her as victim in this scenario it provides, to use Chute's phrasing, »a mocking counterobjectification, a female gaze at work« (Chute, 2010, 81).

The Diary of a Teenage Girl not only complicates autobiographical narrative; Minnie's writing also offers a candid insight into female adolescence in the process. While illustrating her struggles during the abusive relationship Minnie is never portrayed as victim. Instead, the readers experience an unfiltered assessment of her affair and sexual desires:

> This is the first time I've been in a position to interact with an adult on a completely serious level. Maybe it's too soon …. I've never even dated before. How am I to interpret his adult codes and bullshit? Of course I'm confused, but I suppose understanding will come in time.... Maybe I should ignore everything. But I like sex. What am I supposed to do, ignore sex? I need sex. I really want to get laid right now- in fact, any time – the desire is insatiable. I don't know if I've made that clear – I really like getting fucked. (Gloeckner 26)

Fig. 2: A full page illustration of Minnie and Monroe that highlights her agency (Gloeckner, 79).

In combination with Gloeckner's creative choices her account challenges socially accepted notions of female adolescence by emphasizing her developing sexuality and agency, which according to Meisha Rosenberg, »authorizes a complex tectonic shift ungrounding patriarchal visual and textual structures that resonates with the history of underground comix and feminist art« (Rosenberg, 396). Protagonist Minnie, multiply coded across words and images, destabilizes the idea of a coherent autobiographical subject and also transgresses the expectations of the stereotypical teenage girl in a coming-of-age narrative.

Similarly, Alison Bechdel's *Fun Home* self-reflexively deconstructs coherent autobiographical subjectivity; however, as opposed to creating a conversation between two discourses across modes, it densely layers verbal and visual narrative instances to foreground narrating and remembering as simultaneous, fragmented and incoherent process. Bechdel's narrating I is represented as text in caption boxes above or below and sometimes inserted in the panels, while her younger experiencing Is are visualized as characters. The fact that the text boxes are

sometimes part of the panels that visualize her past emphasizes the notion of autobiographical subjectivity as flexible and shaped in the creative process of arranging memories. Since comics' distinctive multimodality enables a splitting of the self across modes, autography offers the ideal structural framework to challenge the boundary between experiencing and narrating I.

Bechdel's memoir capitalizes on this formal opportunity to self-reflexively foreground the performativity of her autobiographical subjectivity – as shaped in the process of its enactment in various modal iterations on the page. All chapters in her memoir are arranged around old photographs she redrew and several panels depict her in the process of sorting through these photographs. In these instances, disembodied hands holding these photographs are included in the panel. While the authorial comments are still present in text boxes, the visual representation of hands entering the panel frames blurs the distinction between narrating and experiencing I. These hands hint at Bechdel's authorial presence and self-reflexively allude to her process of collecting and arranging memories as her narrating I crosses from the verbal to the pictorial plane and enters the diegesis of her memoir.

This strategy again accentuates the process of creation and the author's multiply coded selves. In Gilmore's terms, Bechdel's shaping hands breaking diegetic boundaries and entering the story constitute a site of disruption that once again negates the notion of an essential, coherent self and foregrounds the subject as fragmented and continuously re-enacted in words and images (Gilmore, 25). The bottom panel on this page illustrates Bechdel's approach to layer her autographic subjectivity across different modes particularly well. Here, the verbal narration, which is inserted in the panel, describes a drawn interpretation of a photograph that features a 21-year-old version of the author, while the representation of her hands holding this photograph simultaneously acts as visual embodiment of her authorial presence – which results in a layering of three iterations of Bechdel's autographic subjectivity in one panel.

Fig. 3: Bechdel's hands entering the panel creates a dense layering of autographic subjectivities (Bechdel, 120).

In addition to illustrating the performative nature of autobiographical writing and subjectivity, Bechdel places a thematic focus on the performative nature of gender identity as she discusses her coming-out intertwined with the discovery of her father's closeted homosexuality and his attempts to push her into a heteronormative mold of femininity. By visually and verbally characterizing them as »inversions of one another« (Bechdel, 98), she once again utilizes comics' »enabling« format (Chute, 2015, 198) – the multimodal narrative structure that is particularly suited for a self-reflexive engagement with the construction of identity – to outline their complicated relationship. In this panel that depicts her father and younger self arguing about gender normative clothing choices, both characters are only represented as reflections in a mirror – as literal inversions of their actual selves – standing next to each other while their respective speech bubbles are crossed over. Verbally, the narration in the text boxes also juxtaposes their conflicting views in mirrored syntactic structures: »While I was trying to compensate for something unmanly in him…/He was attempting to express something feminine through me…« (Bechdel, 98). Thus, Bechdel also formally reinforces the inverted connection with her father.

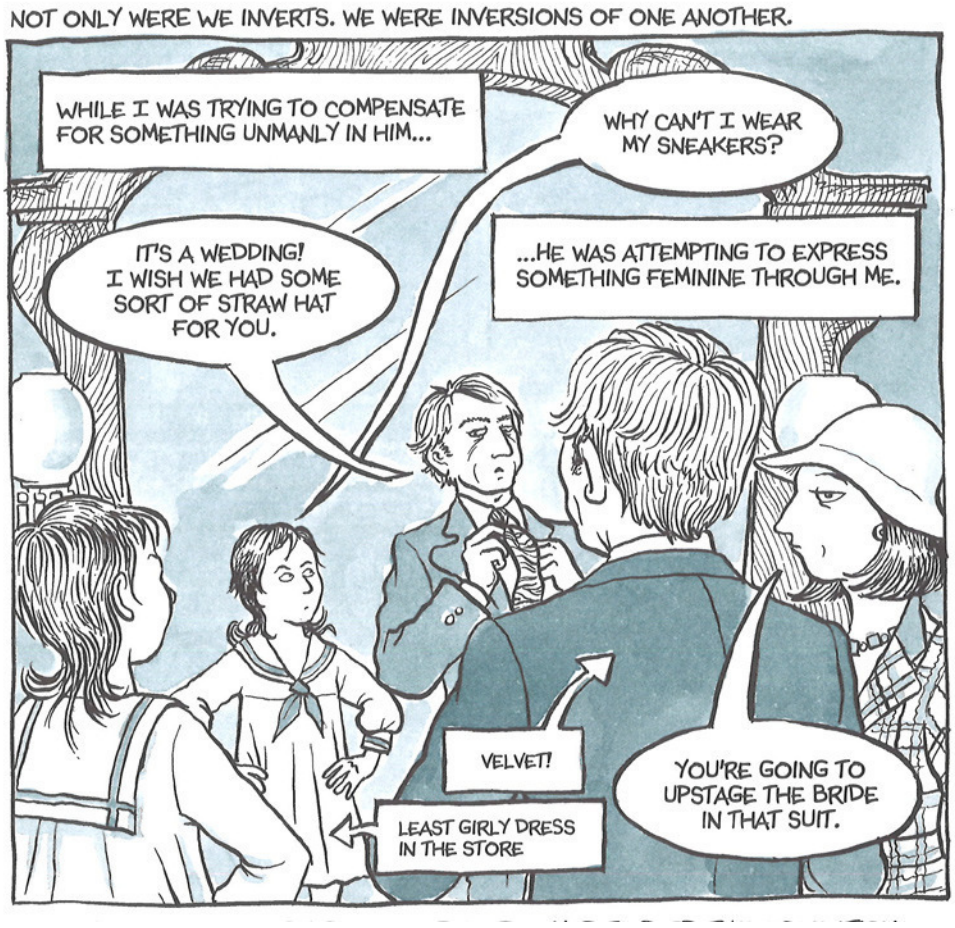


Fig. 4: Alison's ›inverted‹ relationship with her father is presented in words and images (Bechdel, 98).

Besides *Fun Home*'s performative representation of autographic subjectivity and gender identity, its process of creation entails a notable intersection with actual performance. As noted in Hillary Chute's chapter in *Graphic Women*, Bechdel posed for reference shots for every panel in her memoir – impersonating every character and staging the scenes she was about to draw (Chute, 2010, 200).This posing also involves taking her younger selves' place which constitutes, in Anne Rüggemeier's terms, a theatricalization of Bechdel's production process (Rüggemeier, 167).[3]

The Adaptation Process – from Page to Stage and Screen

Pascal Lefèvre, speaking about comic adaptation into film, identifies the problematic nature of turning panels into moving images with a soundtrack (Lefèvre, 4). He argues that aiming for a faithful replication is never a productive approach since different media have different requirements for effective storytelling and therefore concludes that medium-specific modifications are necessary (Lefèvre, 5). While Lefèvre discusses filmic adaptations in his article, his observation equally applies to other media. For instance, Sam Gold, director of *Fun Home* reaches a similar conclusion when addressing some of the challenges producers Lisa Kron and Jeanine Tesori encountered in their process of bringing *Fun Home* to the stage. He notes that they had to devise a »theatrical analogy« for the way Bechdel told her story, since arranging the show around actual drawings from the graphic memoir did not yield the desired results (Pogrebin). Subsequently, only one image from the first page of *Fun Home* was kept for the performance at the Public Theater in 2013. At the end of the final scene, a drawing of Bechdel's eight-year-old self being balanced on her father's feet during a game of ›airplane‹ was projected onto the wall behind the actors (Kron and Tesori, 2013, 77).[4]

The theatrical analogy the producers then employed to stage Bechdel's multiple autographic subjects was the casting of three different actresses to embody three different versions of Alison at various stages in her life: »Alison – 43 years old, a cartoonist, Medium Alison – 19 years old, a college freshman, Small Alison – around 8 years old« (Kron and Tesori, 2013, n. pag.). These 'three Alisons' share the stage and certain songs and sometimes move across different temporal planes. In her latest publication Hillary Chute identifies Alison's various embodiments in the musical as a successful transmedia adaptation of comics narration: »it [the musical] intertwines distinct time periods by having them walk into spaces of the past, or future, collapsing time in the way that comics does so noticeably« (Chute, 2017, 384).

This is illustrated for instance in a scene where Alison confronts her father about their shared homosexual identities during a car-ride. In the graphic memoir, this sequence stands out due to its symmetrical and explicitly repetitive page layout that constitutes a

clear deviation from the rest of the narrative.[5] It stretches across two pages each made up of nine equally sized panels that depict Bruce and college-aged Alison in the car next to each other. Graphically, the numerous iterations of their almost identical profiles with only slight variations in posture or facial expressions stress the visual similarities between father and daughter while their emotional distance is highlighted at the same time through prolonged awkward silences visualized in interspersed panels without text and only minimal movement. On stage, Alison takes Medium Alison's place for this particular scene as the stage directions specify: »She follows him into the car. In the course of this walk she moves back into the past. She's not remembering this, she's living it again« (Kron and Tesori, 2013, 68). At a crucial moment in the story Alison, who functions as embodiment of Bechdel's narration on stage, physically replaces one of her experiencing Is for this significant confrontation. While the graphic memoir signaled the weight of this scene by slowing down time through stylized symmetry and repetition, on stage Alison steps out of her narrating role and re-enters her past as replacement for Medium Alison. The graphic memoir's performative re-iteration is thus replaced by Alison actually performing the role of her younger self.

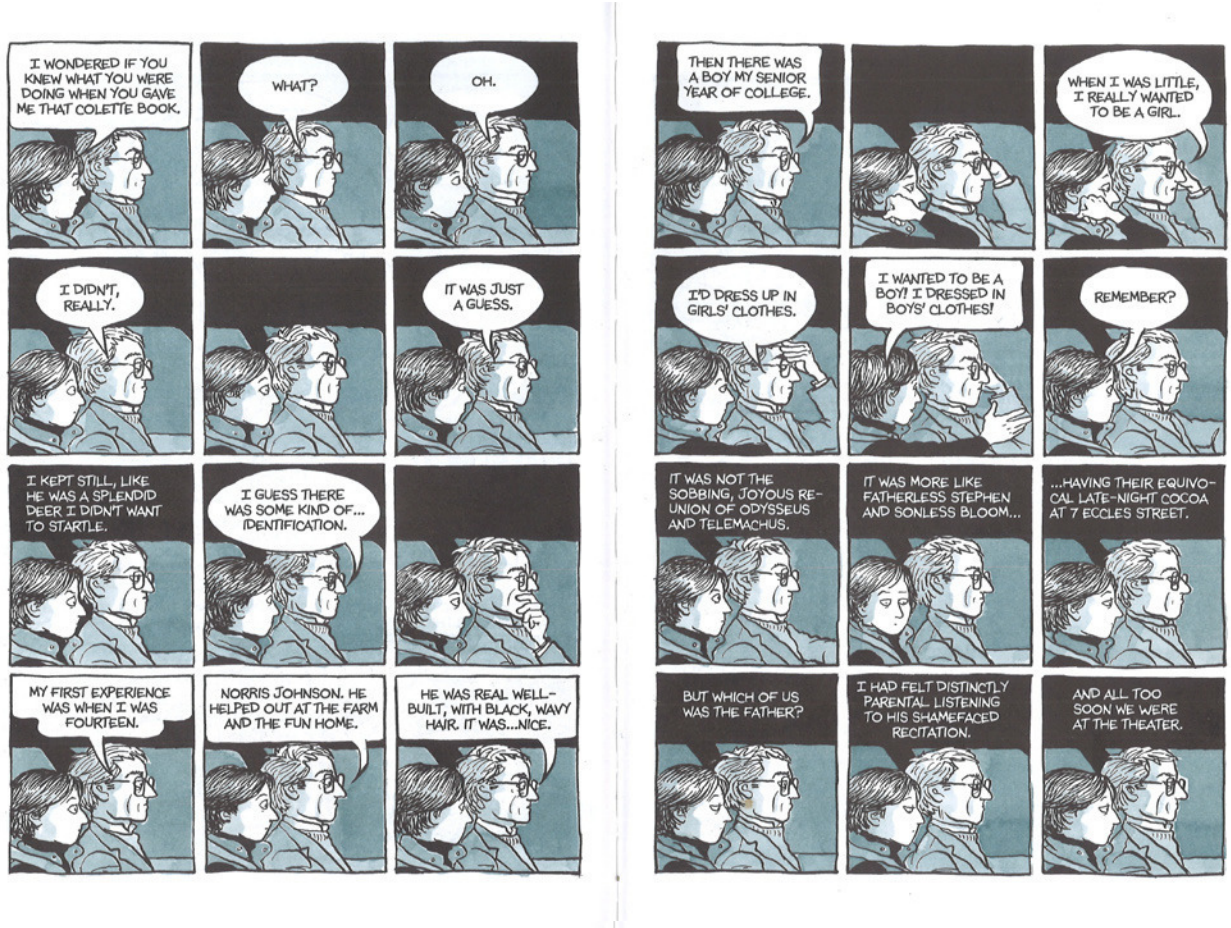


Fig. 5: The page layout foregrounds performative re-iteration in a crucial moment when Alison confronts her father about their shared homosexuality (Bechdel, 220-221).

This is the only scene in which Alison reciprocally interacts with another character in her story. However, as narrator she is also the most mobile character throughout the entire musical. She is present in the background of every scene either behind her drawing desk or sketching as an unseen presence that observes but also responds to her younger selves' comments and actions. Sometimes this produces a form of dramatic irony Alison shares with the audience, for instance, in a scene where college Alison comes out to her first girlfriend:

> MEDIUM ALISON: My parents don't know because I just figured it out myself.
> JOAN: Oh.
> MEDIUM ALISON: About two weeks ago.
> JOAN: Huh. With who?
> MEDIUM ALISON: With who what?
> ALISON (Overcome with humiliation at the memory of the awkwardness.): Oh god.
> JOAN: Who were you with?
> MEDIUM ALISON (Confused, then suddenly getting it): Nobody! Nobody. Oh my god, I'm so embarrassed.
> ALISON (Quietly writhing in the refreshed humiliation.): Oh god.
> (Kron and Tesori, 2013, 30)

Her temporal transgressions and interactions with her younger selves therefore demonstrate the complexity and layering of autobiographical narration that comics portray through performative repetition across panels with text and images. The musical thus exploits »the distance between a self who speaks, a self who sees, and a self who is seen, or the split between a narrating and an experiencing self« (Mikkonen, 170) and in doing so effectively adapts a representational technique Kai Mikkonen specifically ascribes to comics storytelling. On stage, the embodiment of her narrative voice as acting character in her story continues Bechdel's allusion to herself as both narrating and experiencing instance.

Marielle Heller approached the adaptation of Gloeckner's material for the theater stage from another angle. Her Off-Broadway play *The Diary of a Teenage Girl* is less concerned with adapting autographic elements than Kron and Tesori's musical. However, as opposed to *Fun Home* where the original graphic memoir source is only referenced indirectly through adult Alison who introduces herself as cartoonist and is constantly sketching behind her drawing desk on stage, *The Diary of a Teenage Girl* play features some of the original illustrations as projections. The production notes in the script specify:

> There are large video screens or walls where the video lives, which project Minnie's artwork (drawings, photographs and super 8 film recordings). The visual world tells its own story; that of the progression of Minnie as an artist. (Heller, 2011,4)

Even though Sean T. Collins, writer for *The Comics Journal*, who reviewed one of the performances at the 3LD Arts & Technology Center in New York, praises the play for creating enough room to showcase Gloeckner's art and retain the story's »portrait of the artist as a young woman« character (Collins), I would argue that using the illustrations simply as a backdrop to outline Minnie's artistic process sacrifices some of the dialogue between Gloeckner's visuals and her protagonist's words through cross-discursive interaction for a stronger focus on Minnie's perspective. As outlined in the script, the images thus appear to illustrate rather than critically evaluate.

However, Heller made one significant alteration to Minnie's diary entries regarding the format of narrative transmission. On stage, they are presented as audio recordings. The play even begins with her narration as voiceover from a cassette tape:

> (*A girl sits alone deep in thought. This is* MINNIE GOETZE. *She wears a tattered blue and white little-girl nightgown. She sits as through trying to piece together something A voiceover – it sounds like an old tape player, crackled and distant. It's Minnie's voice.*)
> VOICEOVER: I don't remember being born. I was a very ugly child.
> (*The girl mouths the words along with the recording in moments.*)
> (Heller, 2011, 7)

Minnie's disembodied narrative voice connected to her character's physical presence acoustically and visually immerses the spectators in her point of view. While this constitutes a deviation from the source text, it adapts her narration to the new medial possibilities of stage performance.

Marielle Heller's movie on the other hand, as noted by Maike S. Reinerth, incorporates the productive multimodality of its source text to a greater degree by adapting it to the medial possibilities of film (Reinerth, 248–249). Just like the play, the movie portrays Minnie recording her diary on tape and uses her voice over. However, her drawings are foregrounded more prominently and occasionally even transform into animations. They depict her artistic progress and at the same time visualize her state of mind. As opposed to providing a visual backdrop for the action, they are more clearly attributed to Minnie's character who is often shown in the process of drawing.[6]

These animated illustrations appear in various forms and enter the diegesis in different ways. For instance, in a scene where Minnie traces a drawing of Monroe with her finger it turns into an animation that slowly morphs into Monroe's real face complementing her breasts. While this sequence is clearly marked as Minnie's imagination and unfolds in her sketch book, another scene features an animated version (based on one of her drawings) of Aline Kominsky-Crumb. Her favorite cartoonist and imagined role-model enters the story to give Minnie advice on life and art. Yet another sequence shows Minnie turning into an

animation herself and stepping into the comic she has just drawn as protagonist. The animations materializing on various diegetic levels highlight Minnie as creator of her own reality as they blur the boundaries between her imagination and actual surroundings. Reinerth even argues that the viewers experience her mental creations as metaleptic transgressions that conflate figural imagination and filmic animation (Reinerth, 240) and subsequently perceive Minnie not only as the mind behind these creative imaginations but also in charge of their medial implementation as animations.

While the animations in the movie, as well as the visuals in the play, do not provide a critical shift in perspective or re-evaluation of the narrative, they add another layer of characterization that illustrates Minnie's emotional complexity and, moreover, foregrounds her creative agency and the

Fig. 6: A drawing of Monroe comes to life (The Diary of a Teenage Girl).

Fig. 7: Minnie in conversation with an animation of her drawing of Aline Kominsky-Crumb (The Diary of a Teenage Girl).

formative powers of her mind. However, similar to the illustrations in the graphic narrative they also function as a subversive repetition parodying the arbitrary relationship between signs and their referents. The self-reflexivity of showing characters morph into animated drawings and drawings coming to life illustrates another version of performative parody that questions the existence of an authentic, original self through repetition with variations across different modes and diegetic levels.

Fig. 8: Minnie transforms into an animation and enters her own comic (The Diary of a Teenage Girl).

Conclusion

The analysis of selected examples has demonstrated how Bechdel and Gloeckner utilize formal tensions and structural parody to foreground autobiography or life writing as subjective, repetitive and fragmented process. In the self-reflexive examination of their past the authors thus capitalize on comics' unique representational possibilities to outline female agency that transgresses accepted patriarchal stereotypes of teenage girls in Gloeckner's case, and intergenerational homosexuality as a complex, paradoxical bond between father and daughter in Bechdel's. Both accounts feature multiple versions of their selves in various modal realizations, either in conversation with each other or densely layered, and present these autographic subjectivities as performative constructs.

While none of the adaptations tried to emulate the mediality of their source texts, all captured different aspects of the graphic narratives and their featured subjectivities they then transformed for the demands of their medium. Kron and Tesori's musical manages to adapt some of the complexities of autobiographical storytelling and re-construction of memories for the specific circumstances of the theater stage. Their approach to staging comics' narration and portraying the fragmented multiplicity of autographic subjectivity and comic

specific conflation of different temporalities involves multiple embodiments of Bechdel's experiencing as well as narrating Is on stage. Although the structural parody as subversive repetition across panels and different modes is hard to replicate in live performance, the musical nevertheless translates some of *Fun Home*'s structural performativity by having Alison, the narrator, move freely through the temporal layers of her story, commenting on her younger selves' behavior and even taking their place in acting out a crucial scene. The multiply split and incoherent nature of the autographic self is thus brought to the stage performance.

The Diary of a Teenage Girl adaptations, much in line with the request in Gloeckner's preface, move away from the autobiographical genre and instead emphasize the multiple layers of its protagonist's subjectivity as well as her uncompromising and honest perspective on female adolescence. The play still alludes to its source text by featuring Gloeckner's original art; however, these references are then completely removed from Heller's movie and replaced with stylistically customized representations of drawings and animations. The graphic narrative foregrounds Gloeckner's visual authorial voice as transgressive force in Minnie's account, cross-discursively conversing with her teenage alter-ego, Marielle Heller's adaptations emphasize the protagonist's own artistic and narrative authority modified for the new medial requirements. The play foregrounds Minnie's voice and immerses the audience in her perspective and development through voice over and the projected illustrations. However, Heller does not actually stage her character as fragmented and multiply coded, whereas the movie still preserves a version of the cross-discursivity between different representational modes that defines Gloeckner's graphic narrative. Minnie frequently interacts with animated versions of her drawings or disappears into her own art. The animations externalize her mental and emotional processes and establish her as creative agency behind these medial transgressions. Especially in sequences that feature animated re-iterations of Minnie's character the performative nature of subjectivity is once again foregrounded.

Bibliography

Bechdel, Alison (A): Fun Home. A Family Tragicomic. London: J. Cape, 2006.

Bechdel, Alison (A): Are You My Mother? New York: Houghton Mifflin Hartcourt, 2012.

Bremgartner, Mathias: Comics im Theater. Schauplätze – Spielarten – Fallstudien. Berlin :Ch. A. Bachmann Verlag, forthcoming.

Butler, Judith: Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity. New York: Routledge, 1999.

Butler, Judith: Performative Acts and Gender Constitution. An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. In: The Feminism and Visual Culture Reader. Ed. Amelia Jones. London: Routledge, 2010 [1988], pp. 482–92.

Chute, Hillary: Graphic Women. Life Narrative and Contemporary Comics. New York: Columbia University Press, 2010.

Chute, Hillary: The Space of Graphic Narrative. Mapping Bodies, Feminism, and Form. In: Narrative Theory Unbound: Queer and Feminist Interventions. Eds. Robyn R. Warhol und Susan S. Lanser. Columbus: The Ohio State University, 2015, pp. 194–209.

Chute, Hillary: Why Comics? From Underground to Everywhere. New York: Harper, 2017.

Collins, Sean T.: I'm better than you, you son of a bitch. A review of *The Diary of a Teenage Girl*: The Play. In: CBR.com.<https://www.cbr.com/im-better-than-you-you-son-of-a-bitch-a-review-of-the-diary-of-a-teenage-girl-the-play/>. 30.03.2010. Accessed 15.04.2019.

Cusumano, Katherine: The Animations In ›Diary Of A Teenage Girl‹ Keep The Legacy of '70s San Francisco Living On. In: Bustle.com <https://www.bustle.com/articles/101928-the-animations-in-diary-of-a-teenage-girl-keep-the-legacy-of-70s-san-francisco>.07.08.2015. Accessed 15.04.2019.

Frahm, Ole: Weird Signs. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Eds. Barbara Eder, Elisabeth Klar, and Ramón Reichert. Bielefeld: transcript-Verlag, 2011 [2010], pp. 143–59.

Gilmore, Leigh: Autobiographics. A Feminist Theory of Women's Self-Representation. Ithaca: Cornell Univ. Press, 1995.

Gloeckner, Phoebe (A): The Diary of a Teenage Girl. An Account in Words and Pictures. Berkeley: North Atlantic Books, 2015 [2002].

Hatfield, Charles: An Art of Tensions. A Comics Studies Reader. Ed. Jeet Heer. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2009, pp. 132–48.

Heller, Marielle: The Diary of a Teenage Girl. New York; Playscripts Inc., 2011.

Horstkotte, Silke and Nancy Pedri: The Body at Work: Subjectivity in Graphic Memoir. In: Subjectivity Across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives. Eds. Maike S. Reinerth and Jan-Noël Thon. New York: Routledge, 2017, pp. 77–91.

Kron, Lisa, and Jeanine Tesori: Fun Home. Broadway Production Draft. In: Scribd.com.<https://de.scribd.com/document/388369437/Fun-Home-Libretto-pdf>15.04.2015. Accessed 18.04.2019.

Kron, Lisa, and Jeanine Tesori: Fun Home. Public Theater Draft. In: Scribd.com.<https://de.scribd.com/doc/278246725/Fun-Home-Libretto>. October 2013. Accessed 18.04.2019.

Lefèvre, Pascal: Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images. Film and Comic Books. Eds. Ian Gordon, Mark Jancovich, and Matthew P. McAllister. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007, pp. 1–13.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperCollins, 1993.

Mikkonen, Kai: The Narratology of Comic Art. New York: Routledge, 2017.

Pogrebin, Robin: Bringing ›Fun Home‹ to the Stage. In. NYtimes.com. <https://www.nytimes.com/2013/11/21/theater/bringing-fun-home-to-the-stage.html?_r=5&adxnnl=1&smid=tw-share&adxnnlx=1385010756-dO82dZksXI310Erdtr2cwQ&>. 20.11.2013. Accessed 18.04.2019.

Reinerth, Maike S.: Entirely (Self-)Made Up! Animierte Imaginationsdarstellungen in Realspielfilmen. In: Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung. Eds. Hans-Joachim Backe, et al. Berlin: De Gruyter, 2018, pp. 231–56.

Rosenberg, Meisha: Multimodality in Phoebe Gloeckner's *Diary of a Teenage Girl*. In: International Journal of Comic Art 9.2 (2007), pp. 396–412.

Rüggemeier, Anne: Die relationale Autobiographie. Ein Beitrag zur Theorie, Poetik und Gattungsgeschichte eines neuen Genres in der englischsprachigen Erzählliteratur. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verl., 2014.

Seier, Andrea: Remediatisierung. Die Performative Konstitution von Gender und Medien. Berlin: Lit Verlag, 2007.

Sina, Véronique: Comic – Film – Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm. Bielefeld: transcript, 2016.

The Diary of a Teenage Girl (USA 2015; Dir.: Marielle Heller)

Whitlock, Gillian, and Anna Poletti: Self-Regarding Art. In: Biography 31.1 (2008), pp. v–xxiii.

Whitlock, Gillian: Autographics: The Seeing »I« of the Comics. In: MFS Modern Fiction Studies 52.4 (2006), pp. 965–79.

Table of Figures

Fig. 1: Gloeckner, *The Diary of a Teenage Girl*, p. 84.

Fig. 2: Gloeckner, *The Diary of a Teenage Girl*, p. 79.

Fig. 3: Bechdel, *Fun Home*, p. 120.

Fig. 4: Bechdel, *Fun Home*, p. 98.

Fig. 5: Bechdel, *Fun Home*, pp. 220-221.

Fig. 6: The Diary of a Teenage Girl, Dir.: Marielle Heller.

Fig. 7: The Diary of a Teenage Girl, Dir.: Marielle Heller.

Fig. 8: The Diary of a Teenage Girl, Dir.: Marielle Heller.

1] Austin's theory states that certain speech acts already conflate linguistic expression and action such as ›I congratulate you‹ or ›I promise you‹ (Seier, 10).

2] An application of Seier's approach can already be found in Sina's *Comic – Film – Gender: Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm* where she demonstrates the interconnection between mediality, performativity and gender by identifying the filmic remediatization of comics as reciprocal, repetitive process in which the characteristic features of each medium productively influence the other (Sina, 25). Importantly, Sina also emphasizes comics' subversive potential and offers a productive analysis of gender performativity in various (inter)medial realizations (Sina, 28). Similarly, Mathias Bremgartner's dissertation *Comics im Theater: Schauplätze – Spielarten – Fallstudien* focuses on the adaptation of

comics for the theater stage by emphasizing a complex reciprocal interaction (Bremgartner, 13). His dissertation contains a systematic categorization of various remediation practices to explore the formal mechanisms that shape the transfer of comic subjectivities onto the stage. The term »Bühnencomic« he coins to label productions that adapt formal elements, subject matter or central narrative of comics (Bremgartner, 107–08) is inspired by Sina's notion of the performative »Comicfilm« (Sina, 25).

3] Rüggemeier discusses Bechdel's performance using a panel from *Are You My Mother?*, Bechdel's follow up work that focuses on her relationship with her mother, in which she actually visualizes her process of posing and taking the reference shots for her drawings. *Fun Home*, however, only hints at the creative process by including depictions of her hands sorting through photographs in certain panels.

4] This projection was eventually dropped in the Broadway performance which took place at the Circle in the Square Theater (cf. Kron and Tesori, 2015, 79).

5] On these two pages Bechdel uses moment-to-moment transitions (cf. McCloud, 70) between the individual panels, which creates the effect of slowing down time and especially foregrounds the comic specific repetition of content with only minimal variation.

6] While Gloeckner's original art is used in the play, all illustrations and animations in the movie are drawn by the illustrator Sara Gunnardóttir who collaborated with Marielle Heller and used Gloeckner's text as an inspiration to create a noticeable but modified version of her style that references *The Diary of a Teenage Girl*'s source text but also reflects Minnie's teenage mentality and artistic development (Cusumano). Thus Reinerth points out that the animations represent a collectivity of artistic visions – Gloeckner's, Heller's, Gunnardóttir's – that ultimately all contribute to the construction of Minnie's subjectivity (Reinerth, 250–251).

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Of Superheroes in Ordinary Clothing

Reinventing Biography, History and the Comics Form in *A Gardener in the Wasteland*

Amrita Singh (Delhi)

Introduction

In the opening pages of *A Gardener in the Wasteland: Jotiba Phule's Fight for Liberty* (2011), the authors, writer Srividya Natarajan and artist Aparajita Ninan, appear on the page discussing their plan to ›adapt‹ the 1873 work of Jotiba Phule, *Gulamgiri* (*Slavery*) (Fig 1). As they walk through a New Delhi neighbourhood, they witness a group of children being beaten and abused using references to the ›untouchable‹ caste by a (supposedly) pious upper-caste man for inadvertently kicking a football into his house. Walking past this incident, they halt at a poster of the film BATMAN BEGINS, and Ninan exclaims why she understands the need for superheroes: »to swoop down out of the sky and kick the baddies to bits« (GITW, 9).[1] This two-page verbal-visual montage sets the tone for the rest of the narrative, introducing four broad concerns: first, Natarajan and Ninan re-inscribe the text *Gulamgiri* (*Slavery*) through foregrounding Jotiba (1827–1890) and Savitribai Phule's (1831–1897) struggles against caste oppression and their contribution to social reform in India in the 19th century. Jotiba Phule established the *Satyashodhak Samaj* (The Society of Truth Seekers) in 1873 to promote welfare and self-advancement through education, particularly of those sections of society that had been historically denied access to learning like women and the lower castes. Jotiba draws on the influence of anti-slavery movements in antebellum America, the discourses of individuality and freedom coming out of the French revolution, as well as the work of Christian missionaries in British-colonised India to articulate the worthiness and dignity of all people (see O'Hanlon). He challenges the *varnashramdharma* system, which divides individuals on the basis of their caste, as an oppressive and manipulative system that categorizes and denies people basic human rights.[2] Jotiba's consternation is particularly with the dominant belief that education is the prerogative of the upper caste *Brahmins* and *Kshatriyas*, and available to the *Vaishyas*, but

the *Shudras* (the ›lowest‹ caste) must engage in hard labor and are thus kept out of education, lest they wish to move up in class hierarchy. Despite this contextual location, *A Gardener in the Wasteland* is not set in an abstract historical past; it rather has an important link to the understanding of social movements in the present, which this narrative emphasises from the beginning.

Second, the opening pages employ the technique of »breaking the frame«,[3] where the authors insert themselves into the narrative, bringing a deep self-reflexivity on their position as ›biographers‹. This is a strategic move by the authors to present a biography of the Phules via their own understanding and critique of the times. They are able to bring the author and reader within the purview of the immediate narrative forcing them to negotiate their points of view within the narrative as well as outside in the socio-political realm. Third, the weaving together of personal responses with accounts of specific socio-historical issues and contexts displays the ability of the graphic medium to uniquely conjunct not just the verbal and the visual on the page but also multiple verbal and visual texts, and with comics features such as cartooning, caricature, and irony is able to talk about traumas such as caste oppression. Fourth, this narrative also alters the western idea of the superhero comic, such as that represented in the figure of Batman, transforming the accepted traditions of the Anglo-American superhero through a posturing that has its antecedence in the mythic representations of *Amar Chitra Katha* in India (henceforth ACK; »the ACKs are a retelling of Indian myths, legends and history in the form of graphic narratives that create a visually coherent *Indian* cultural tradition« [Mathur, 176]). As we turn the page, we realise that this is not going to be a narrative with caped-crusaders, but crusaders who appear in ordinary clothing. The superheroes here are an ordinary man and an ordinary woman fighting for human rights, particularly against the ›supervillian‹ namely the caste hierarchy. This paper will examine how the modes of the comics form are employed in this narrative, but also how they are re-identified to radically alter modes of storytelling and history writing. The graphic narrative, with its ability to be multimodal, intermedial and intertextual, is the medium contemporary times need to draw attention to the follies and lacunae of dominant cultural practices, as it accommodates and recreates plural narratives of history.

Reinventing the Superhero and the Comic

In the opening pages, when Ninan imagines the appearance of a superhero »in spandex and a cape, with unbelievable pecs« (Fig. 1), she's thinking of a vigilante figure, who works a bit outside the law and seeks justice for those who cannot quite envision it for themselves. These Batman-like heroes have strength beyond their human bodies, and very often have

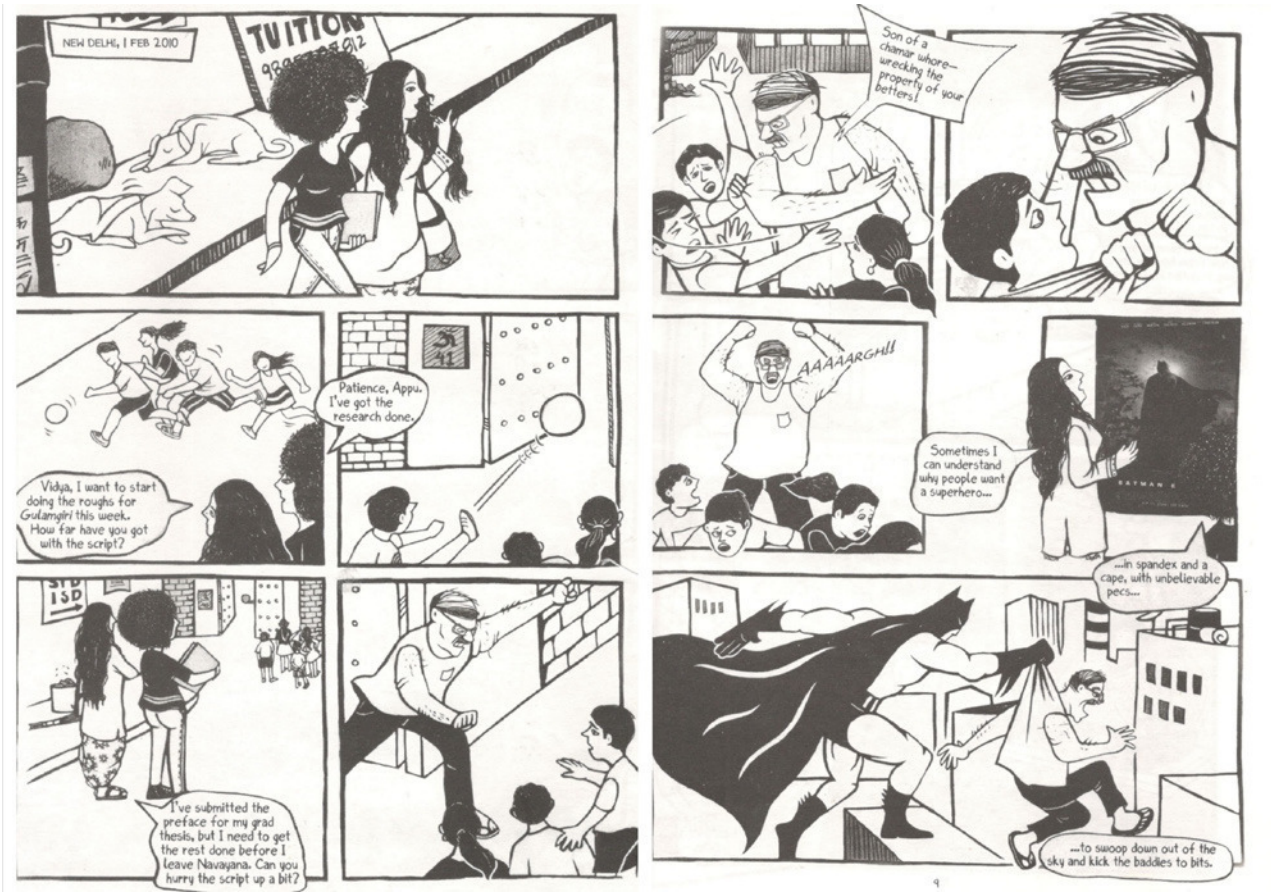


Fig 1: From »The Wasteland of Caste«, *A Gardener in the Wasteland*, p. 8–9.

the material means to carry through with their ideologies. However, the heroes that Natarajan and Ninan are reimagining are disadvantaged in their position in society and material means; they wear ordinary clothing and would be indistinguishable in a crowd were it not for the propagation of their ideas. Therefore, the biographical details of Jotiba and Savitribai Phule's lives are established in this narrative in connection with the history presented in Phule's book *Gulamgiri* / Slavery, and as a larger indictment of the oppressive and exploitative nature of the caste system, Brahmanical attitudes, and Hindu religion, practices and customs. Instead of taking a didactic or polemical approach, Natarajan and Ninan translate this critique in their graphic style and mode of representation. For instance, the fact that Jotiba was born into the Sudra caste, a *mali* (gardener), is extended figuratively, in verbal and visual, in the repetitive use of the flower motif. They empower the caste denomination in the flower, which symbolizes the bloom of Phule's movement. This is indicated in the title as well as the sub-sections: the wasteland of caste is buried under the weed-bed of myth, rooted in tyranny where the Phules sow seeds of change. In that sense, (ironically) he has been depicted ›true‹ to his caste, even as he has attempted to subvert it. Jotiba's own education marked a radical

shift in the perception of caste, enabled by the education reforms enacted by the British government in the latter part of the 19th century, which enabled him to gain access to learning (cf. O'Hanlon). However, Jotiba defied conventions by educating his child-bride Savitribai, and then went on to teach sudra and ati-sudra children with her, including, most shockingly in the eyes of the upper castes, girls. This led to their excommunication from their hometown Pune in Maharashtra, and wherever they went they met with resistance and anger; yet they persisted.

In this larger narrative, the more interesting figure for Natarajan and Ninan is Jotiba's wife Savitribai, doubly disadvantaged by her caste and gender. Belonging to the sudra caste and being a woman she's on the lowest rung of the social system, the one most easily dispensable in social hierarchy. Women's personas and their bodies are often sites on which to locate discrimination and oppression; to insult a woman is to also insult her husband and family. This can be witnessed in the panels that depict Savitribai's commute from home to her school, where she is made to suffer the missiles of the missives from the upper-caste community: men would purposely wait in the streets and pass lewd remarks, sometimes pelt stones and throw cow dung or mud at her in an effort to humiliate and discourage her from teaching (GITW, 14). Savitribai remains resolute in her mission, however, using strategies of negotiation and navigation. For instance, she wears a dirty sari when she steps out of home and then changes into a fresh one at school; her sari is the ›cape‹ of her fighting avatar. Savitribai is conscious that clothes and self-presentation are an important marker of caste and class, and her action also represents her professionalism towards her work, as she does not extend her struggles and challenges to her students (GITW, 14). While Jotiba's enigmatic personality and discourse have undoubtedly made an impact on the mainstream conceptualisations of 19th century caste discrimination and reform, Savitribai has not been entirely subsumed within his movement. With the awareness of women's contribution to reform and the rewriting of history, Savitribai Phule is recognized as one of the most remarkable women in Indian history,[4] a crusader for women's education who does not hide behind the persona of her husband. She worked hard for the emancipation of girls, women and ati-sudras, and suffered in equal respects as her husband. For instance, in one panel, we see her face on a »wanted« poster being put up by upper caste men, targeting her separately and specifically for the ›crime‹ of teaching sudra and ati-sudra children (GITW, 15). In another sequence of horizontal panelled images (Fig. 2), we are shown Savitribai in the posture of a »banned« poster, one that she breaks out of literally, edging out of the frame of the panel. In an echo of the opening page with Batman in the last panel (see Fig. 1), Savitribai is depicted as a ›superheroine‹ with her arm stretched out ready to fly off to do her good work. Like Batman's actions, the activities of the *Satyashodhak Samaj* (The Society of Truth Seekers) and the Phules may be outside the proscribed frame of Hindu society; they nevertheless seek justice for the disadvantaged and in turn challenge the forces that make up socio-political systems. As figure 2

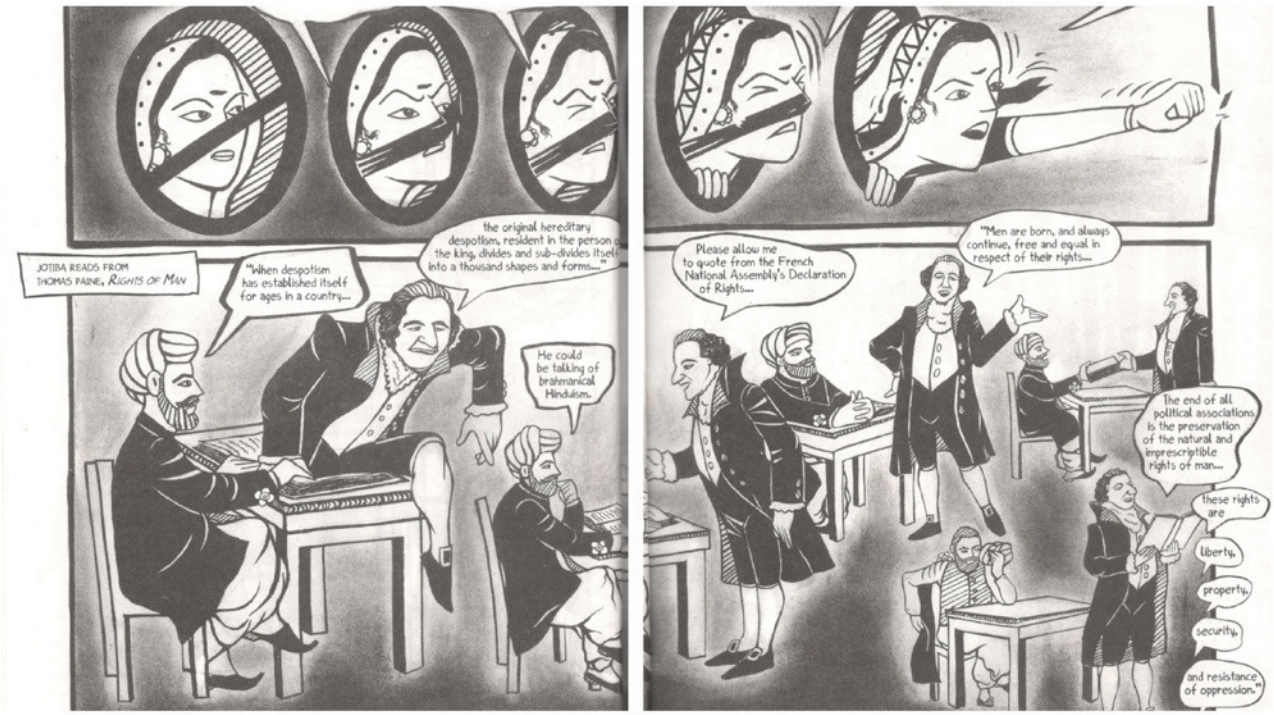


Fig 2: From »The Wasteland of Caste«, *A Gardener in the Wasteland*, p. 18–19.

underlines, the force of Savitribai's conviction is such that it cannot be contained within proscribed frames, social or drawing, and that (unlike Batman or other superheroes with secret identities) she is willing to be identified and chastised for her determination and devotion to her cause. Ninan's drawings suggest that the power of Savitribai's movement also threatens to exceed the bounds of carefully constructed panels, her story and her work extending beyond what can be represented in a biography. Natarajan and Ninan deploy a »view-from-the-present« strategy (see Nayar 2016, 326), when they present the historical past in a continuum with the present. By using a contemporary idiom of representation via the verbal and visual language of prohibition, they enable contemporary readers to bring about closure.

If the caste system is the ›supervillain‹, it requires a strong challenging force, which paradoxically comes through a simple, yet committed couple. Unlike many of the superheroes of the Anglo-American comics tradition, who are mostly individual, independently-working people sometimes leading double lives, these superheroes enable themselves and enable heroism in people's movements, both through collaboration and inspiring other ordinary people to take up extraordinary challenges. Ninan is also careful to side-step the larger-than-life representation of the *Amar Chitra Katha* mythological heroes as easily recognizable representative figures rooted in a specific sociocultural context (Mathur, 176). As Nandini Chandra has explained, in the *Amar Chitra Katha* the mythic-heroic individual is positioned at the center of the narrative, and »sequential momentum« is built »through a deliberate

parsing of the mythological story into a bildungsroman« (Chandra 2018, 2). A graphic biography on the other hand presents »the secular tale of an individual…through mythological references, stalling the narrative momentum by introducing a more contemplative aesthetic« (Ibid.). She calls biography a »bourgeois genre« which subsumes » an individual's inspiring life-narrative« under the narrative of the nation itself, and where »hero worship, an integral part of children's literature, is then put into the service of the life narrative designed to foster national feeling« (Chandra 2008, 5). Therefore, while Natarajan and Ninan do look to the popular ACK form, they are conscious of its inadequacies and seek to rework both the Western and Indian forms of heroic representation and biographical rendering. For Mathur, such a depiction also comes close to the (male) protagonist of 1970s Hindi cinema, who is often an ordinary man made ›super‹ in his victory against extraordinary odds, and in »the way he stands head and shoulders above all his contemporaries, in his unswerving integrity, single-handedly fighting against every kind of social evil, which wins him the support of the entire community« (Mathur, 177).[5] This trope of the disadvantaged taking on the mantle of righting society's wrongs can be adapted to represent the heroism of the Phules, to whom posterity has been much kinder than their contemporary communities. In effect, what we have in this text then is a revision of what constitutes a comic book superhero/ine, and thereby the superhero/ine is also (re)defining the comic book.

In such a redefinition, heroes can be seen climbing into and out of the book (see Fig. 2), offering instruction and direction to Jotiba as well as Natarajan and Ninan. As Jotiba is reading Thomas Paine's *Rights of Man*, the figure of Paine is shown climbing out of the book, playing an instructive role in developing Jotiba's thought. Ninan's choice in making this moment in Jotiba's intellectual career performative points towards the creators' own efforts in finding heroes and heroines in history. In re-presenting biography, history and the comics form, *A Gardener in the Wasteland* is »a reworking, a writing over, a writing into, [of] the older text« (Nayar 2016, 334). It enacts a palimpsestic relation with *Gulamgiri* / Slavery on the one hand, which can be seen in the reproduction of the older cover in a drawn format as the frontispiece to this text. On the other hand, all the scriptural, philosophical and literary texts that Phule directly or indirectly draws upon (such as *Manusmriti* or *Rights of Man*), as well as other texts from India's cultural history, including those contemporary to Natarajan and Ninan, are also being written with and over. Phule's philosophy angered the powerful of his time, but their disdain and bewilderment linger today in a modern confusion of ignorance and willful blindness. Phule carefully challenges the hierarchy and authority of predominantly Brahmanical texts using other texts of history, philosophy and local, oral narratives. He is also influenced by ideological positions in texts such as Paine's and slave narratives from America, to understand subjugation and persecution, and argue for universal human rights. Natarajan and Ninan take a broad-spectrum view, telescoping the past with the present, revisiting, rewriting, writing through, speaking from and speaking to these other texts, including literary and comics / graphic texts that form a

part of their aesthetic. As readers of *Gulamgiri* / Slavery, the movement and women themselves, and witnesses to oppressive social mechanisms in their contemporary lives, Natarajan and Ninan are seeking ›superwomen‹ in their project. Even as they create an avatar of Savitribai, their research extends to other women reformers they can model their superwoman on. We see them visiting libraries and bookshops where the books / authors they pick up are very important in shaping their work: for example, Ninan picks up Tarabai Shinde (1850–1910), a near-contemporary of the Phules who wrote the tract *The Comparison between Men and Women* (1882), an early example of feminism in India, in which through cutting wit and matter-of-fact telling Tarabai establishes how social norms perform and propagate the difference between the sexes. Natarajan chooses to read Gail Omvedt, who sees caste as akin to racism, which is where we see the connections in Phule's narrative as well. However, as Andre Beteille says, »The metaphor of race is a dangerous weapon whether it is used for asserting white supremacy or for making demands on behalf of disadvantaged groups« (Beteille). Nevertheless, historically the Dalit Panthers Movement of the 1970s, for instance, uses similar discourse as the Black Panthers movement in America, which opened up the vocabulary to talk about systematized oppression; »segregation« became a useful term in the context of caste discrimination as well. Despite the problems in making these connections, they expand the scope of understanding of caste for a non-Indian reader in particular (Phule also consciously made such linkages). Besides, these correlations could be highlighting the fact that anti-slavery and civil rights movements have been well-documented, are accessible in different languages the world over and are more recognizable than anti-caste movements. So this book is trying to bring caste to the fore through a graphic biography that engages with its own conflicts.

Such an intertextual approach suggests that texts make sense not in themselves but in relation to other texts, and not merely as references, allusions or *quotations* but as part of the larger aesthetic and cultural heritage. The creators echo these intertexts and use them to form the basis of their aesthetic practice. As »author avatars«, they are able to achieve at once intimacy and critical distance (cf. Hatfield, 115), and instead of merely »revealing the view«, they are also allowing themselves to be put on view (cf. Chaney, 23-24). Thus, they bridge the difference between the ›factual‹ information of linear sources such as reports, newspaper accounts and factoids, and their reconstruction of that information as (extra)ordinary heroism connected to lived social experiences. They revel in knowing that the depiction has a closer indexical relation to the real, using the mode of documentary realism that calls attention, as Lars Ole Sauerberg has argued, to »social construction of that ›normal‹ knowledge that even supposedly self-sustaining narratives must assume their readers to possess« (Sauerberg, 27). Using the documentary as a mode of address, drawing upon secondary material, and presenting the narrative in multiple frames they reconstitute the real not recorded as in a documentary film, but through »drawn, hand-rendered visual mediation« (Mickwitz, 9). According to Nina Mickwitz, this mode »does not invite us to imagine, but rather to imagine that we ›see‹ and ›hear‹, and in so

doing to understand a statement, proposal, or position in relation to its subject matter« (Mickwitz, 20). Although not a »documentary comic« per se as Mickwitz classifies them, *A Gardener in the Wasteland* does employ what she calls »performative aspects of production« (as seen in Paine's posturing in Fig. 2), which draw »attention to the subjective aspects of both experience and communication« (Mickwitz, 27) characteristic of the documentary. The multiple frames allow the Phules to emerge as witnesses offering a testimony of their times through their work, and Natarajan and Ninan recover that history and in turn are also presenting their own witness account. By recovering recent past events like the Mandal riots (in 1992 and 2004 to protest the introduction of caste-based reservation in higher education through demonstrations, strikes and self-immolation), demolition of Babri Masjid (in 1992 the 16th century mosque of Babar, on the claims that it was built on an existing Ram temple in the holy city of Ayodhya), Gujarat riots (of 2002, the most widespread communal riots after Babri demolition), and interspersed newspaper reports of Dalit exploitation in the country, makes the reader-viewer aware of the »widespread nature of oppression«, forcing us to see links by putting diverse histories on the same panel (Nayar 2016, 329). Yet the »cosmopolitan« reading does not call for a universalism of victim narratives but, as Pramod Nayar argues via KA Appiah, »a shared narrative imagination…a human capacity that grounds that sharing. The Other is not abstract or imaginary but very real. The merger of socio-political contexts calls us to be witnesses to historical trauma in the present« (Nayar 2016, 331). They may be biographers, but they are not survivors, unlike their subjects, so have to be alert to not exoticize or trivialize the trauma of caste-based oppression. The documentary mode enables them to keep the narrative at an observational distance, prevent them from ventriloquizing their subjects, and keeps their own caste affiliations and identities at bay.

Drawing Life, Drawing Caste

Natarajan and Ninan are conscious and specific about choosing the graphic form both as a medium and vehicle for storytelling to re-present *Gulamgiri* / Slavery and the Phules, specifically connecting Phule's wittiness, sarcasm and use of caustic humour to indict the oppressive caste system with such characteristics of both comic and cartooning. The style of *A Gardener in the Wasteland* is bold black and white, thick outlined drawings in A4 book format. Although it doesn't strictly adhere to the format of the *bande desinee*, for reviewer Indrajit Hazra the style is reminiscent of Marjane Satrapi's *Persepolis* books (Hazra). Ninan plays with the design of the panels, not necessarily following a strict template throughout: some images are in boxed, sequential panels, others are individual panels figuring within the larger narrative; in some others the visual exceeds the gutter spaces and refuses to be *boxed* in. A number of panels use full black with smaller irregular panels in between, and some panels are also

the size of what they are representing – e.g. the panel talking about the civil rights movement is in the shape of the USA (GITW, 13). As Karin Kukkonen has remarked, the structuring effect of the layout is an integral feature of narrative production and does not remain merely extra-diegetic (Kukkonen, 50). The reader-viewer is not lulled into complacency or is allowed to be passive but rather is compelled to engage with the dynamics of the page. The artist actively manipulates the page and its features »on the level of discourse and presentation« (Drucker, 121), compelling the reader-viewer to both enact and become privy to strategies of negotiating and navigating. Johanna Drucker uses the term »navigation« to point towards a transactional, reader-based production of narrative, to suggest that the graphic placement of the images »plays a crucial part in the way they produce meaning within the text« (Drucker, 122). This can be seen in the more evocative, iconoclastic scenes where the images are spread out across a page or multiple pages. For instance, on a double page spread Jotiba is depicted discussing the story of the birth of the Brahmins (the uppermost in caste hierarchy) with his friend Dhondiba (Fig. 3). The spread is composed in black negative space around the white figure of Brahma, from whose mouth Brahmins claim to have been born. Jotiba tests each claim, finding this version »full of holes« (GITW, 33), especially by questioning how Brahma would have fared menstruating from his various orifices in the process of giving birth. The muddled nature of the origin story is reflected in the non-panelled images of Brahma, whose perplexed facial expressions add to Jotiba's ostensible confusion and the gaping holes in dominant Hindu texts. Jotiba's blasphemous declarations rendered visually are very effective in communicating the need for distrust in dominant stories. Phule's attack on cherished beliefs or institutions through mocking Brahma-the-creator's myth through a parody of menstruation is comical in itself (as is the deconstructing of Vishnu's avatars as not Godly or transcendental but manipulative; see GITW, 36-49), but the use of the sanitary pad by Ninan to cover all the menstruating orifices renders it even more so, and adds a contemporary idiom to the story from a gendered perspective as well. Jotiba's irreverence for myth as well as native texts that propagate biases and discriminations is translated in Ninan's visuals as a kind of »revisionary myth-making« (Nayar 2016, 332–33).

Emma Dawson Varughese, arguing via Christopher Pinney and Kajri Jain, proposes that such a visualizing of sacred texts with inauspicious looking is a distinctly Indian representation in the graphic medium and subverts how seeing is perceived in the Indian context. The domain of the visual in India has traditionally depicted ›sacred‹ images of divine, spiritual and religious in positive and ›proper‹ ways (especially on posters and calendar art). This type of depiction also reflects upon the visualisation of the nation – »just as Gods wouldn't inhabit an inaccurate, ugly or imperfect image, the state will not tolerate visual representations that are not putative to the depiction of the nation« (Jain, qtd. in Dawson Varughese, 110). However, Indian graphic narratives challenge such an expectation from the visual, depicting the unfavourable and uncelebratory; »through the deployment of sketch-like images, stark line

Fig 3: From »The Weed-bed of Myth«, *A Gardener in the Wasteland*, p. 32–33.

drawings, muted colours, blurred and indistinct characters, monochrome colourways, multimedia and collage-like approaches to storying, the narrative and characters invoke a visual inauspiciousness« (Dawson Varughese, 17). Ninan's play with the visuals in this narrative is a visual translation from Jotiba's questioning to a contemporary questioning. To do this, she uses identifiable tropes and types, such as ›cartooning‹, which includes simplification, exaggeration, invention.[6] The Brahmins, the heroes of traditional texts, are presented as fat, hairy, with huge moustaches, with looks of disdain on their faces, unlike the pink-skinned, fair, strong-bodied representations in the ACK or calendars. In fact, their representation is akin to that of the Rakshasas (evil forces) in the ACK, which in turn reflects the »Brahman's perspective« of the ›other‹. As Chandra has pointed out, it is usually the saints and deities in the ACK who occupy full page single panels (2018, 12). Technically the Brahmins deserve to inhabit that space, but here the creators subvert this expectation by posturing them as the ›villains‹. Ninan's inversion forces the reader-viewer to de-recognize and then re-recognize the representation, where the familiar is being made unfamiliar so that a new set of associa-

tions that challenge the norm can be evoked. For example, the sacred hair knot on a Brahmin's head, a distinguishing mark of the Brahmin, is used here to symbolise a mark of the ›villain‹ figure thereby altering recognisability. This is set up in contrast with the flower motif which is meant to be identified with Jotiba Phule, his perspective and by extension a position contrary to the dominant Brahmanical versions of history (see Fig. 4). Ninan deftly employs cartooning and caricature in the graphic form, which also affords *grotesquerie* very well. According to Mikhail Bakhtin, the essential principle of grotesque realism is degradation, the lowering of all that is abstract, spiritual, noble, and ideal to the material level (Bakhtin, 18–19). Exaggeration, hyperbole and expressiveness are all key elements of the grotesque style. It particularly plays on the elements of the body – protruding parts, apertures or convexities like the open mouth, the genital organs, the breasts, the phallus, the potbelly, the nose. For instance, the images in figure 5 focus attention on the fat mouths of the Brahmin figures, whose top knots are taut and secure, but their open mouths may suggest laughter or verbosity, and the spit drooling out of their mouths is symbolising ›the venom‹ they spout. The long tongue of the

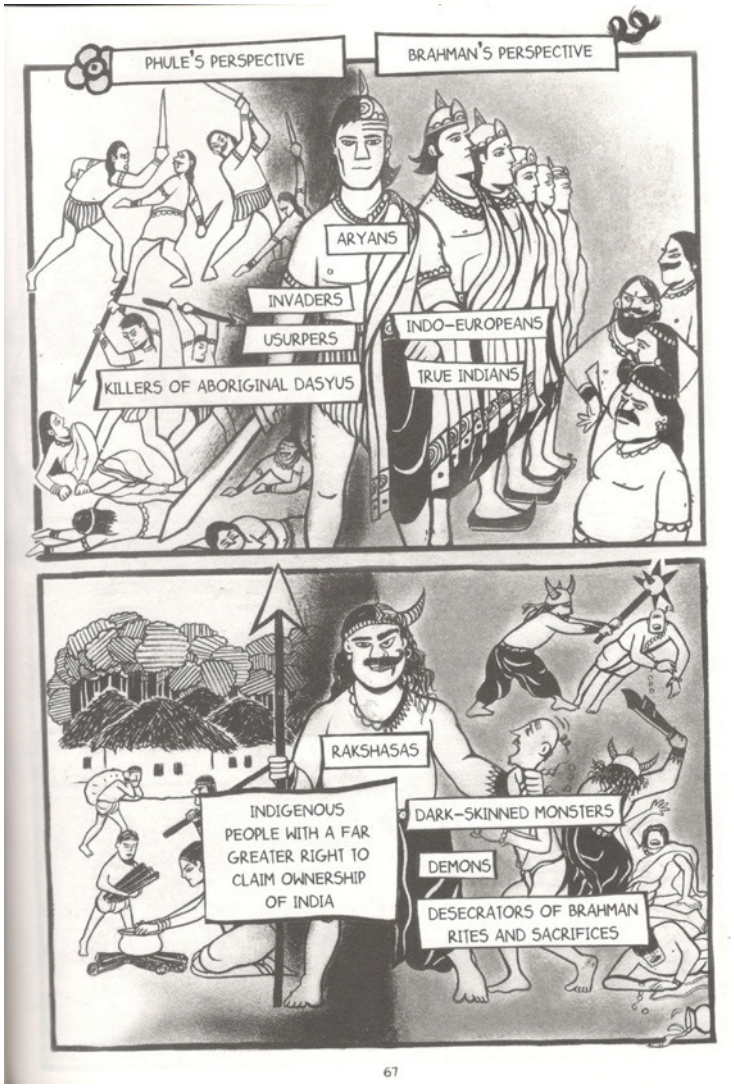


Fig 4: From »The Weed-bed of Myth«, *A Gardener in the Wasteland*, p. 67, 69.

Brahmin, like a long ream of paper coming out of the typewriter symbolises the far-reaching effects of their version of history and Hindu tradition that has held hegemonic power over Indian society. Thus, visuality draws attention to the need for change, and also perhaps visuality enables change too, and as Christel Devadawson has also remarked, »pictorial anger has the potential for social change if deployed sensitively« (quoted in Dawson Varughese, xi). The visuals do not just mock, but unleash what Bakhtin saw as the people's power, to renew and regenerate the entire social system by using the power of the people's festive-carnival, a way to turn the official spectacle inside-out and upside down, just for a while, long enough to make an impression on the participating official stratum (Bakhtin, 26).

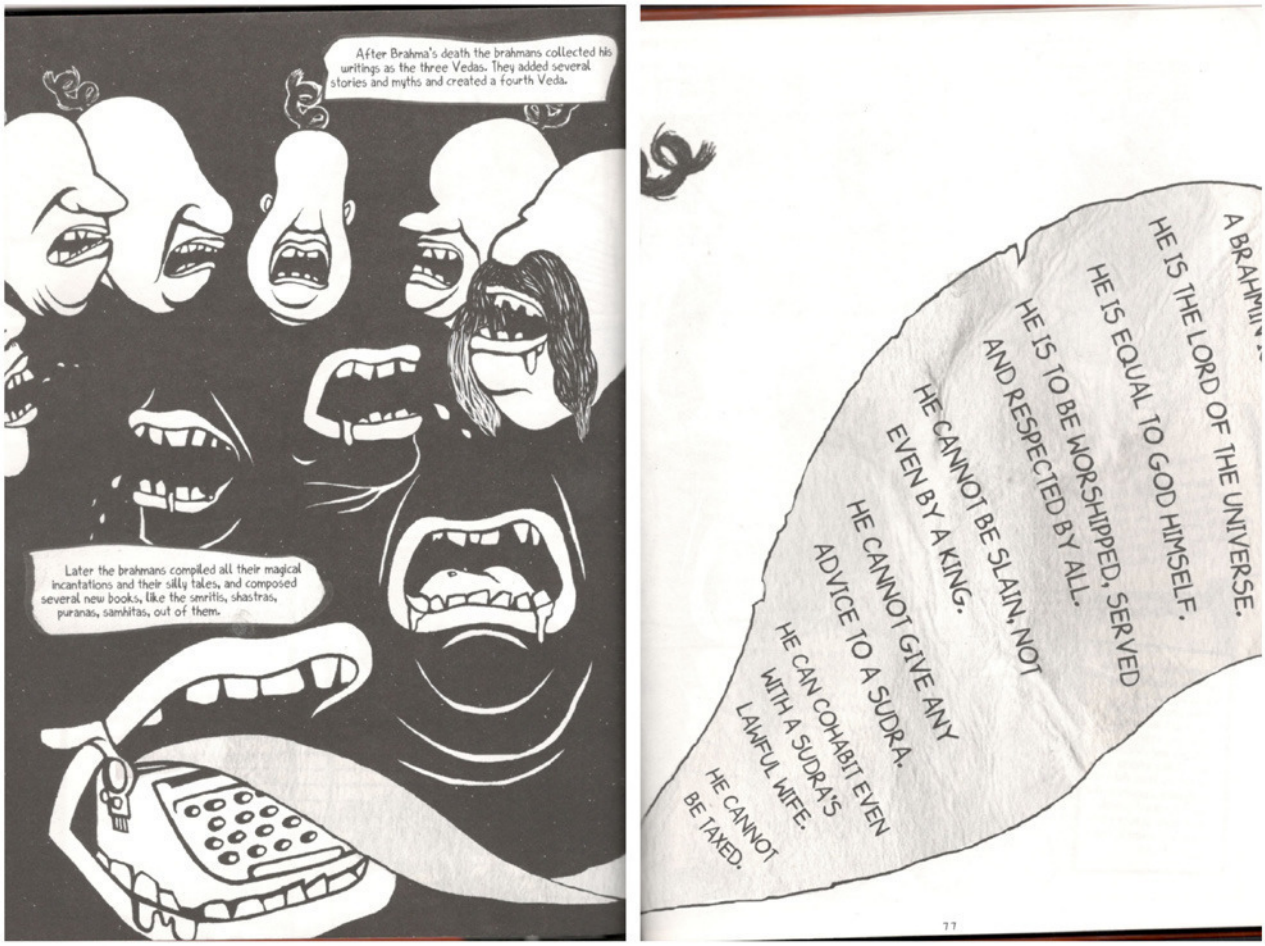


Fig 5: From »The Weed-bed of Myth«, *A Gardener in the Wasteland*, p. 76–77.

Natarajan and Ninan enact their roles as primary readers of Phule's book *Gulamgiri* and anti-caste movements and then present them to their own contemporary readers. The view-from-the-present strategy, according to Nayar, can also be identified in the use of mixed registers in the vocabulary of the text. For instance, the 19th century land-owning Brahmin is given

the register of contemporary yuppie culture who calls tough labour »grunt work« and his life a »breeze« (GITW, 10). By telescoping the temporal frames and the use of »the contemporary jargon accesses a historical reality believed to be in the past« (Nayar 2016, 326). In addition, diatribes against Savitribai (Fig. 2), the law in the wanted poster, the icon for prohibition (GITW, 17) lend an everydayness to the struggle, to suggest that social reformers in the 19th century were as hunted as activists in the 21st (censoring, banning is quite the rage in India even in 2019). In figure 3 the use of sanitary napkins is also a way of contemporizing Phule's witty remarks against caste beliefs. In the last panel of the book, where Ninan is shown reading Savitribai's poem to Natarajan, four college students, a woman in a sari and a balding man are also in the vicinity overhearing the recitation (Fig. 6). This motley crowd mimics/metaphorises the readers, who are partaking Natarajan and Ninan's narrative of the Phules, and with them unpacking the contemporaneity of Phule's movement. The panel is overrun by the flowers that represent Phules' movement, provoking »rise up now, to learn and to act« (GITW, 123). The listeners/readers/viewers of this story reach out into the past, but their past also resonates powerfully for an entirely different and varied generation of people by evoking their knowledge of events and points of reference. They become collaborators, engaging in an active process of working through Phule's text *Gulamgiri* / Slavery and *A Gardener in the Wasteland*. As McCloud has remarked, the reader-viewers consciously and willingly participate as »agents of change, time and motion« (McCloud, 65). Like the opening pages, the last page brings us to the present, forcing the reader-viewer to engage more productively with history. According to Nayar, critical literacy on part of the reader-viewer enables them to »see texts as situated within

Fig 6: »The Seeds of Education«, *A Gardener in the Wasteland*, p. 123.

unequal social fields of caste, patriarchy, capitalism and demands that the reader becomes alert to the position he or she takes vis-à-vis not just the text but the social domains represented in it« (Nayar 2017, 8).

Thus, as Ninan exclaims in the text, »history, like myth, changes depending upon who writes it, who reads it« (GITW, 66). Jotiba wrote and spoke in order to shock, to have people do more than listen idly to a mild voice of reason, especially since there is no *deux ex machina* in the real social domain which would come to save humanity from codified exploitation, but rather an ordinary crusader calling for upliftment through education. Through a brief engagement with the story of the life and work of the Phules, *A Gardener in the Wasteland* offers a historically situated critical representation of caste exploitation in India, one that also reflects upon other kinds of oppressions and discriminations that plague its social and cultural systems.

Bibliography

Ambedkar, BR: Annihilation of Caste. The Annotated Critical Edition. Introduction by Arundhati Roy. New Delhi: Navayana, 2014 [1936].

Bakhtin, Mikhail: Rabelais and his World. Trans. Helene Iswolsky. Bloomington: Indiana University Press, 1984 [1965].

Béteille, Andre: Race and Caste. In: The Hindu, 10 March 2001.

Chandra, Nandini: The Classic Popular. Amar Chitra Katha 1967–2007. New Delhi: Yoda Press, 2008.

Chandra, Nandini: The Fear of Iconoclasm. Genre and Medium Transformations from Comics to Graphic Novels in *Amar Chitra Katha*, *Bhimayana*, and *Munnu*. In: South Asian Review (2018), pp. 1-23.

Chaney, Michael A: Reading Lessons in Seeing: Mirrors, Masks, and Mazes in the Autobiographical Graphic Novel. Jackson: University of Mississippi Press, 2016.

Dawson Varughese, Emma: Visuality and Identity in Post-millenial Indian Graphic Narratives. London: Palgrave Macmillan, 2018.

Drucker, Johanna: Graphic Device. Narration and Navigation. In: Narrative 16.2 (2008), pp. 121–139.

Dumont, Louis: Homo Hierarchicus. The Caste System and Its Implications. Chicago: The University of Chicago Press, 1980.

Hatfield, Charles: Alternative Comics. An Emerging Literature. Jackson: The University of Mississippi Press, 2005.

Hazra, Indrajit: Review. A Gardener in the Wasteland. In: The Hindustan Times. <http://www.hindustantimes.com/books/review-a-gardener-in-the-wasteland/story-PPvTJtjRCXdmw28BFlA9pL.html.>. 10 Feb 2012. Accessed 14 Oct. 2019.

Hirsch, Marianne: Editor's Column. Collateral Damage. In: PMLA 119.5 (2004), pp. 1209–1215.

Kukkonen, Karin: Comics as a Test Case for Transmedial Narratology. In: SubStance 40.1 (2011), pp. 34–52.

Kumar, Raj: Dalit Personal Narratives. Reading Caste, Nation and Identity. New Delhi: Orient Blackswan, 2011.

Mathur, Suchitra: From Capes to Snakes. The Indianization of the American Superhero. In: Comics as a Nexus of Cultures. Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives. Eds Mark Berninger, Jochen Ecke and Gideon Haberkon. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2010, pp. 175–186.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. 27th ed. New York: Harper Perennial, 2006 [1994].

Mickwitz, Nina: Documentary Comics. Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age. London: Palgrave Macmillan, 2016.

Natarajan, Srividya (W), Aparajita Ninan (A): A Gardener in the Wasteland. Jotiba Phule's Fight for Liberty. New Delhi: Navayana, 2016 [2011].

Nayar, Pramod K: The Indian Graphic Novel. Nation, History and Critique. New Delhi: Routledge, 2017.

Nayar, Pramod K: The Indian Graphic Novel and Dalit Trauma. A Gardener in the Wasteland. In: Dalit Literatures in India. Eds Joshil K Abraham, Judith Misrahi-Barak. New Delhi, Abingdon, New York: Routledge, 2016, pp. 320–337.

O'Hanlon, Rosalind: Caste, Conflict and Ideology. Mahatma Jotirao Phule and Low Caste Protest in Nineteenth-century Western India. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

Omvedt, Gail: Jotirao Phule and the Ideology of Social Revolution in India. New Delhi: Critical Quest, 2004.

Omvedt, Gail: Understanding Caste. From Buddha to Ambedkar and Beyond. New Delhi: Orient Blackswan, 2011.

Sauerberg, Lars Ole: Fact into Fiction. Documentary Realism in the Contemporary Novel. New York: St. Martin's P, 1991.

Tharu, Susie, K Lalita: Women Writing in India. Volume 1–600 B.C. to the Early Twentieth Century. New Delhi: Oxford University Press, 1992.

Table of Figures

Fig. 1: Natarajan; Ninan, *A Gardener in the Wasteland. Jotiba Phule's Fight for Liberty*, p. 8–9.

Fig. 2: Natarajan; Ninan, *A Gardener in the Wasteland. Jotiba Phule's Fight for Liberty*, p. 18–19.

Fig. 3: Natarajan; Ninan, *A Gardener in the Wasteland. Jotiba Phule's Fight for Liberty*, p. 32–33.

Fig. 4: Natarajan; Ninan, *A Gardener in the Wasteland. Jotiba Phule's Fight for Liberty*, p. 67, 69.

Fig. 5: Natarajan; Ninan, *A Gardener in the Wasteland. Jotiba Phule's Fight for Liberty*, p. 76–77.
Fig. 6: Natarajan; Ninan, *A Gardener in the Wasteland. Jotiba Phule's Fight for Liberty*, p. 123.

1] Hereafter GITW. All page references to the text are from Natarajan, Srividya (W) and Aparajita Ninan (A): *A Gardener in the Wasteland: Jotiba Phule's Fight for Liberty*. New Delhi: Navayana, 2016 [2011].

2] The socio-political history of caste in India is complex, and I provide only a bare-bone idea here, while *A Gardener in the Wasteland* itself adeptly brings the conflicts to the fore verbally and visually (see, for example, GITW, 32–61). For detailed explanations and discussions, refer to Raj Kumar, Louis Dumont, Gail Omvedt, Rosalind O'Hanlon, in addition to the writings of Phule and BR Ambedkar. The *varnashramadharma* is a system of social stratification that institutes caste as a hierarchy based on exploitation, dated to the later Vedic period of 1400 BC (see Kumar, 115–125). One of the most quoted books *Manusmriti* (*Writings of the Sage Manu*, 1000BC) elaborates how Hindu society is divided into four *varnas*/castes: *Brahmins* – the upper-most caste of priests and scholars (mythically said to be born of Brahma-the creator God's head), »according to the *Shastras*, the Brahmin is appointed to be the Guru for the three *varnas*« (Ambedkar, 10). *Kshatriyas* are upper-caste comprising of rulers, warriors and administrators (born of Brahma's arms), while *Vaishyas* are mostly traders and businessman (born of Brahma's thighs). The *Shudras* are the worker caste, mostly labourers (who are born from Brahma's feet). *Ati-Shudras* – literally, beyond or outside *varna*/caste – were vehemently kept out of all civil society functions, pejoratively referred to as »untouchables«, prohibited from even coming near a member of the upper castes, denied dignity and basic human rights (see Ambedkar, 12). According to Ambedkar, the stratification of occupations which are the result of the caste system are »positively pernicious« and »not a division based on choice« (Ambedkar, 16–17). Social reform movements continuing in to the twentieth century have re-identified *ati-shudras* as *Dalit*, especially by Ambedkar to raise solidarity and create a political identity among those oppressed and persecuted by caste divisions.

3] Marianne Hirsch borrows this term from Shoshana Felman, who uses it to discuss the dissonance in a seemingly straightforward narrative, particularly of trauma. Hirsch suggests that in a graphic narrative, such dissonance can take on many visual forms.

4] See Susie Tharu and K Lalitha's *Women Writing in India: 600 BC to the Present*. Savitribai's birthday on 3rd January is now celebrated as National Teachers' Day in India.

5] The ›Angry Young Man‹ figure of the cinema of the 1970s, ubiquitous with the characters portrayed by Amitabh Bachchan, featured a new hero emerging from the bowels of the

city, representing the anger of a generation whose dreams lay shattered. He was ordinary in looks and attire, flawed, yet the perfect lover, the best friend of the helpless and the devil to the evil.

6] Scott McCloud uses the term cartooning to refer to a way of seeing to link past, present and future. He is perhaps thinking of Ernst Gombrich on caricature who discusses how style is deployed to make a drawing funny, crude, indignant yet *simple*.