
Edward King and Joanna Page (eds.) (2017:)

Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America

London: UCL Press, 252 Seiten.

Rezensiert von Beate Möller
Universität Kassel

Im Kontext der aktuellen Forschungsdiskussion zum Posthumanismus in der graphic novel Lateinamerikas schreiben wir dieser Studie eine Pionierrolle zu. Zwar existiert eine umfangreiche Forschungsliteratur zum inter- und transmedialen Erzählen in der graphic novel sowie zum Posthumanismus in der Literatur und in visuellen Medien, jedoch bildet der Band von King/Page bislang die einzige Studie, die die Darstellung des Posthumanen in dieser Kunstform analysiert. Der Einbettung des Bandes in die Strömung des kritischen Posthumanismus durch die Autor*innen kann hier gefolgt werden. King/Page ergänzen diesen Ansatz durch die Berücksichtigung der spezifisch lateinamerikanischen Erfahrungen von Kolonialismus, Multiethnizität, Multikulturalität und Hybridität. Dabei schließt der Band an die gegenwärtige Diskussion über die Zukunftsdiskurse Lateinamerikas an. So wird sowohl auf das Unterlaufen vorherrschender teleologischer Narrative von Modernität in der graphic novel als auch auf die vor dem Hintergrund der Wahrnehmung wiederkehrender Krisen warnende Haltung der Autor*innen vor dem Voranschreiten ökologischer Zerstörung, sich verschärfender sozialer Ungleichheit und der Gefährdung der Demokratie im

Zuge einer weiteren Neoliberalisierung und Technologisierung abgehoben.

Auf der Grundlage des kritischen Posthumanismus, der auf eine Profilierung der Idee des Menschen und seiner ‚Natur‘ abzielt und hierfür die bestehenden Humanismus-Konzeptionen wissens- und machtpolitisch kritisch hinterfragt, untersuchen King/Page, wie in den graphic novels die Konstruktion des Menschlichen als losgelöst von der Natur an die Geltendmachung von hierarchischen Unterschieden auf der gender- und der Ethnizitäts-Ebene angebunden wird. Sie vertreten die These, dass die Darstellung des Posthumanen in der graphischen Narration zwar kein genuin lateinamerikanisches Phänomen bildet, sie jedoch in den Werken dieser Region besonders evident in Erscheinung tritt. An diese These anknüpfend zeigen sie auf, dass die graphic novel das zentrale Medium für die Darstellung und die Erforschung von Subjektivität im Kontext der posthumanistischen Debatte über das Verhältnis des Menschen zu seiner nicht-humanen Umwelt im 21. Jahrhundert bildet.

Die Studie ist in sieben Kapitel unterteilt, die sich dem Posthumanismus in Verbindung mit der techno-kapitalistischen Moderne, Modernität und der (Rück-)Verzauberung

der Welt, der (An-)Archäologie von Medien und dem Einsatz barocker Gestaltungsmittel, dem Steam-/Cyberpunk und der Ethik des embodiment, urbanen Technologien und ihren posthumanen Verknüpfungen, post-anthropologischer Ökologie und embodiment-Kognition sowie Intermedialität und Performanz in der graphic novel widmen. Das untersuchte Textkorpus besteht aus grafischen Narrationen aus Argentinien, Uruguay, Chile, Mexiko und Brasilien, die zwischen 1999 und 2015 veröffentlicht wurden.

Das erste Kapitel beleuchtet eine Reihe von Werken, die sich einer Tradition eines anti-kapitalistischen und anti-autoritären Diskurses in Kunst und Literatur der Rioplatense-Region verschreiben. Vor dem Hintergrund der Diktaturerfahrung der 1970er/1980er Jahre und der folgenden ökonomischen Liberalisierung wird Technologie darin als ein Werkzeug der Entfremdung, autoritärer Kontrolle, gesteigerter sozialer Ungleichheit und kapitalistischer Ausbeutung aufgefasst. Hierin sehen King/Page eine Narrativierung des Posthumanen als einem Fortschreiben des Humanismus. Im zweiten Kapitel wird die Wiederbelebung einer ‚Kultur der Verzauberung‘ in graphic novels analysiert, in denen in transkulturellen Welten futuristische Cyborgs zu engen Verwandten von mystisch-christlichen Engeln und zu Schamanen des indigenen Animismus werden. Hier wird das Medium genutzt, um vermeintlich divergente Ontologien und Wissenssysteme wie Wissenschaft und Magie, Indigenität und Modernität, das Renaissance-Europa und das prä-

spanische Meso-Amerika, nahualismo und Kybernetik miteinander in Verbindung zu bringen. Es entsteht eine Tendenz zur Überwindung des Anthropozentrismus und zur Entwicklung einer neuen Ethik, die den Menschen in Beziehung zu seinem ‚Anderen‘ betrachtet. In Kapitel drei geht es um die Verwendung einer barocken Ästhetik, die sich sowohl in der Struktur der Erzählung als auch in ihrer Imagination niederschlägt. Es wird herausgestellt, dass die Verwendung der barocken Ästhetik darauf abzielt, eine (An)Archäologie der Medien der Herrschaft in Mexiko innerhalb einer posthuman imaginierten Genealogie aufzuzeigen. Aus dieser Darstellung erwächst ein kritischer Effekt, der die teleologischen Narrative der Moderne unterläuft. Das vierte Kapitel betrachtet zwei graphic novels im Licht des Steam-/Cyberpunks. Dort wird die Verbindung zwischen der menschlichen und der Maschinenwelt wiederhergestellt und die affektive Relationalität menschlicher und nichtmenschlicher Körper ausgelotet. Es wird die These verhandelt, dass sich die Kognition nicht nur auf das Gehirn stützt, sondern auch auf den Körper sowie die soziale und natürliche Umwelt. Daraus resultiert eine kritische Betrachtungsweise, die die bestehenden Exklusions-Praktiken, die durch die virtuellen und digitalen Technologien der posthumanen Welt verstärkt werden, aufzeigt. Im fünften Kapitel wird der Zusammenhang zwischen der Darstellung der Stadt und sozialen Protesten beleuchtet. Die Drahtzieher des Protests sind sowohl menschliche als auch nicht-menschliche Figuren. Durch die Kreation einer komplexen Topologie der

Stadt wird an Debatten über die Verteilung von Macht und die sich verändernde Natur sozialer Exklusionsprozesse unter besonderer Berücksichtigung der sozio-technologischen Knotenpunkte angeschlossen. Hieraus erwächst die Frage, welche Formen kritischen Denkens durch den Posthumanismus im Kontext sozio-technologischer Vorstellungswelten ermöglicht oder negiert werden. Das sechste Kapitel untersucht, wie fraktale Logik und Mimikry eingesetzt werden, um die Differenzierung zwischen Natur und Kultur aufzuheben. Es wird eine Semiose erzeugt, die die Distanz zwischen menschlicher und nicht-menschlicher Bedeutung verringert. Hierzu wird auf dynamische Formen der Ökologie zurückgegriffen, wie z.B. auf die Regeneration, Symbiose, Fragilität und positives oder negatives Bio-Feedback. Dies ermöglicht ein post-anthropozentrisches Verständnis menschlicher Kultur, das die Differenzierung zwischen dem Menschlichen und dem Nicht-Menschlichen zu überwinden sucht. Im letzten Kapitel wird das Verhältnis zwischen posthumaner Subjektivität und dem intermedialen Potential der graphic novel untersucht. Die graphische Narration kreiert eine posthumane Welt, die aus Comics, elektronischer Musik und Live-Performance besteht. Hier liegt der Fokus der Analyse auf den intermedialen Zusammenstößen zwischen Ton und Bild. Aufgezeigt wird durch diese intermediale Grenzüberschreitung, wie die graphic novel zu einem Verständnis der Bedeutung von Materialität und embodiment für posthumane Zukunftsvisionen beiträgt.

Ihre Untersuchung abschließend weisen King/Page auf die Selbstreflexivität der graphic novel als Ausdruck einer wirkmächtigen Sozialkritik hin und betonen ihre künstlerische Innovation. Diesem sehr überzeugend dargelegten Ergebnis wäre einzig der Verweis auf die Bedeutung der graphic novel für die Reflexion posthumanen Denkens hinzuzufügen, da gerade ihre Nähe zu digitalen und virtuellen Medien Rezipient*innen anspricht, die über die klassischen Printmedien nicht erreicht werden. Somit ist die graphic novel nicht nur als hybride Kunstform besonders interessant, sondern auch im Hinblick auf den Einfluss von Literatur und Kunst auf die sozialen und politischen Diskurse Lateinamerikas. Das Buch richtet sich an Literatur-, Kultur-, Kunst- und Sozialwissenschaftler*innen, die sich mit dem posthumanen Denken in der lateinamerikanischen Gegenwartskultur befassen.