



MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

Personelle Dystopie – Das Verhältnis von Körper, Macht und Identität bei adoleszenten künstlichen Menschen in der Future Fiction.

Eine vergleichende Analyse am Beispiel von Charlotte Kerner's „Blueprint“, Mary E. Pearsons „Zwei und dieselbe“ und John M. Cusicks „Girl Parts“.

verfasst von / submitted by

Christina Huber, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2017 / Vienna 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 817

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Deutsche Philologie

Betreut von / Supervisor:

Ao. Univ.-Prof., Univ.-Doz. Dr. Murray G. Hall

Homunculus

*Dies hier bin ich, ich und sonst niemand, mit meinen
Lungen, Nieren, Erinnerungen.*

*Hier bin ich, hier und sonst nirgends;
also bin ich das einzige hier, was sich von selber versteht.
Wenn aber nun eben diese Lungen, Nieren, Erinnerungen
Artefakte wären, hergestellt in einem völlig
natürlichen doch ebenso völlig künstlichen Verfahren,
von fremder Hand?*

*Wie theatralisch fremd kämen mir dann meine eigenen
Bewegungen vor! Ich – eben dies hier bin ich
und sonst nichts. Was für ein sonderbarer Gedanke,
es könnte ein anderer sein! [...]*

- Lars Gustafsson

Inhaltsverzeichnis:

I. Einleitung	3
II. Theoretischer Teil – Begriffsklärungen und Definitionen	5
1. Science-Fiction oder Future-Fiction? – Überlegungen zu einer Gattung	5
2. Das Motiv des künstlichen Menschen	7
2.1. Der künstliche Mensch im Wandel der Zeit – ein literargeschichtlicher Überblick	7
2.2. Der Klon	10
2.3. Der Cyborg	12
2.4. Der Android	13
3. Der Adoleszenzroman und <i>Young Adult Science Fiction</i>	16
4. Identität, Subjekt, Körper und Macht	20
4.1. Michel Foucaults Machtbegriff	20
4.2. Körper und Macht bei Judith Butler	25
III. Praktisch – analytischer Teil	27
1. Girl Parts – Auf Liebe programmiert	27
1.1. Aufbau und Handlung	27
1.1.1. Die Handlungsträger	27
1.1.1.1. David Sun	27
1.1.1.2. Charlie Nuvola	28
1.1.1.3. Rebecca Lampwick	29
1.1.1.4. Rose	30
1.1.1.5. May Poling	32
1.1.2. Die Handlung	33
1.1.3. Formalia	40
1.3. Personelle Dystopie	41
1.3.1. Fremdbestimmung	42
1.3.2. Auflehnung und Suche nach der eigenen Identität	45
2. Zwei und Dieselbe – „Wie viel von mir bin ich?“	47
2.1. Aufbau und Handlung	47
2.1.1. Die Handlungsträger	47
2.1.1.1. Jenna Fox	47

2.1.1.2. Die Eltern.....	49
2.1.1.2.1. Claire Fox.....	50
2.1.1.2.2. Jennas Vater.....	50
2.1.1.3. Lily, Jennas Großmutter.....	51
2.1.1.4. „Clayton Bender“	52
2.1.1.5. Dane.....	52
2.1.1.6. Ethan.....	53
2.1.1.7. Allys.....	54
2.1.1.8. Kara Manning und Locke Jenkins	54
2.1.2. Die Handlung	55
2.1.3. Formalia.....	65
2.2. Personelle Dystopie.....	67
2.2.1. Fremdbestimmung	68
2.2.2. Auflehnung und Suche nach der eigenen Identität	69
3. Blueprint – Blaupause	71
3.1. Aufbau und Handlung.....	71
3.1.1. Die Handlungsträger	71
3.1.1.1. Iris Sellin.....	71
3.1.1.2. Siri Sellin	73
3.1.1.3. Mortimer G. Fisher.....	75
3.1.1.4. Janeck Hausmann	76
3.1.1.5. Katharina Sellin	77
3.1.2. Die Handlung	78
3.1.3. Formalia.....	83
3.2. Personelle Dystopie.....	85
3.2.1. Fremdbestimmung	85
3.2.2. Auflehnung und Suche nach der eigenen Identität	88
IV. Resüme	91
V. Literaturverzeichnis.....	94
VI. Anhang.....	103
1. Abstract	103
2. Lebenslauf	104

I. Einleitung

Der Gedanke an ein künstlich geschaffenes Ebenbild beschäftigt den Menschen schon seit Generationen. – Sei es der aus Lehm geschaffene Golem, der metallene Roboter oder der, aus eigenen Zellen geschaffene, Klon. Während dieser Gedanke früher nur als Traum erschien, scheint er nun, mit voranschreitendem wissenschaftlichem Fortschritt, zum Greifen nah. Mit Schlagzeilen über humanoide Roboter¹ oder der Erörterung der Möglichkeit von *Designer-Babys*², wurde die Diskussion über künstliche Menschen in den letzten Jahren wieder angeregt, was sich auch in der Populärkultur zeigt. Allein in den letzten 20 Jahren sind unzählige Filme zum Thema des künstlichen Menschen erschienen. Darunter beispielsweise *Der 200-Jahre-Mann*³, *A. I. – Künstliche Intelligenz*⁴, *Die Frauen von Stepford*⁵, *Die Insel*⁶, *Transcendence*⁷ und *Ex Machina*⁸. Ebenso erfreuen sich dystopische Erzählungen in den letzten Jahren steigender Beliebtheit und rücken mit Verfilmungen wie beispielsweise *Hüter der Erinnerung – The Giver*⁹, den *Die Tribute von Panem* - Filmen¹⁰ und der *Maze Runner* - Trilogie¹¹ auch in den Fokus der Populärkultur.

Dieses gesteigerte Interesse beginnt auch sich in der Forschung niederzuschlagen. Bisher erschienene Publikationen zum Thema *Science Fiction* lassen sich essenziell in drei Kategorien unterteilen: Untersuchungen zur Entwicklung des Genres, Analysen, die sich mit der Definition des Begriffes beschäftigen, und solche, die sich mit spezifischen Werken der Science Fiction auseinandersetzen, wobei jedoch Definitionsversuche und Untersuchungen zur Entwicklung des Genres zu überwiegen scheinen. Analysen einzelner Werke finden sich nur spärlich. Auch im Bezug auf das Thema *künstlicher Mensch* finden sich eher Untersuchungen die das Motiv einzugrenzen versuchen, beziehungsweise einen Überblick über die Literatur geben wollen in welcher sich das Motiv findet, als ausführliche Analysen einzelner Werke.

¹ siehe bspw. Schneider (2016)

² siehe bspw. Fischer (2017)

³ Columbus(1999)

⁴ Spielberg (2001)

⁵ Oz (2004)

⁶ Bay (2005)

⁷ Pfister (2014)

⁸ Garland (2015)

⁹ Noyce (2014)

¹⁰ Ross (2012), Lawrence (2013, 2014, 2015)

¹¹ Ball (2014, 2015, 2018)

Das Ziel dieser Arbeit soll es nun sein, zunächst einen Überblick über das Genre *Science Fiction* und das Thema *künstlicher Mensch* zu geben und anschließend einzelne Werke zu untersuchen, die diese beiden verbinden. Die Analyse folgt dabei der Fragestellung, inwiefern sich die dystopischen Züge der Future Fiction am adoleszenten Individuum zeigen – genauer gesagt, bei adoleszenten künstlichen Menschen. Im Fokus steht dabei das Verhältnis von Körper und Macht, wobei am Beginn die Theorie steht, dass sich die dystopischen Züge der Future Fiction, bei künstlichen Menschen, in Beziehung zu ihren künstlich hergestellten Körpern äußern. Zur Analyse werden drei Werke herangezogen, deren Protagonisten weibliche, adoleszente Individuen sind, welche sich der Kategorie *künstlicher Mensch* zuordnen lassen: Charlotte Keners *Blueprint*¹² beschäftigt sich mit der Adoleszenz des Klons Siri, Mary E. Pearsons *Zwei und dieselbe*¹³ handelt von Jenna Fox, welche im Verlauf der Handlung entdeckt, dass sie ein Cyborg ist und John M. Cusicks *Girl Parts*¹⁴ handelt von Rose, einer beinahe perfekten Androidin. Als Hilfsmittel zur Analyse werden die Theorien Michel Foucaults sowie Judith Butlers zu *Subjekt* und *Macht* herangezogen.

Die Arbeit wird sich also in zwei große Teile gliedern, einen theoretischen und einen praktischen. Im theoretischen Teil dieser Arbeit, sollen zunächst einige Begriffe wie *Science Fiction*, *Future Fiction*, *Dystopie*, *künstlicher Mensch*, *Adoleszenz* und *Macht* geklärt werden, wobei für letzteres vor allem die theoretischen Auseinandersetzungen von Michel Foucault, aber auch jene von Judith Butler herangezogen werden sollen. Im praktischen Teil dieser Arbeit werden drei Texte zur Analyse herangezogen werden, welche nach folgenden Kriterien gewählt wurden: Erstens, der Text ist der Jugendliteratur zugeordnet und lässt sich auch als Adoleszenzroman klassifizieren. Zweitens, die Handlung ist in der Zukunft angesiedelt und kreist um eine weibliche, adoleszente Protagonistin. Drittens, die Protagonistin ist als künstlicher Mensch einzuordnen. Diese Kriterien werden an späterer Stelle noch im Einzelfall zu beweisen und zu besprechen sein.

¹² Kerner (2004)

¹³ Pearson (2013)

¹⁴ Cusick (2010)

II. Theoretischer Teil – Begriffsklärungen und Definitionen

1. *Science Fiction* oder *Future Fiction*? – Überlegungen zu einer Gattung

Da heute unter dem Begriff *Science Fiction* nicht nur Literatur, sondern auch Comics, Hörspiele, Filme, Fernsehserien und Computerspiele zusammengefasst werden¹⁵, ist eine einheitliche Definition sogar wie unmöglich. Auch wenn man das zu definierende Gebiet auf die Literatur beschränkt, wird der Versuch einer Definition nur unwesentlich einfacher, da es sich bei der Science-Fiction-Literatur um ein „multigenerisches“ literarisches System handelt, das Texte sehr unterschiedlicher thematischer, inhaltlicher und formaler Ausprägungen zu bieten hat.“¹⁶ Sie kann als Vermischung verschiedener Genres wie dem Abenteuer-, Reise-, Schauer-, Kriegs-, Kriminal- und Spionageroman, dem Märchen und der Utopie, betrachtet werden. Aus diesem Konglomerat verschiedener Genres ergibt sich ein breitgefächertes Motivinventar, welches von Außerirdischen und Weltraumreisen, über Zeitreisen, bis hin zu künstlichen Intelligenzen und virtuellen Welten reicht. Um zu einer Definition zu gelangen, müssen aus dieser Fülle an Aspekten nun einzelne fokussiert werden, wobei die meisten bisher unternommenen Definitionsversuche die Thematisierung wissenschaftlicher oder technischer Fortschritte, sowie deren mögliche Auswirkungen auf die Gesellschaft¹⁷, als grundlegenden Aspekt der Science Fiction nennen. Diese Fortschritte müssen dabei außerhalb unserer Erfahrung liegen¹⁸, also von der „bisher empirisch erfahrenen menschlichen Realität“¹⁹ abweichen. Diesem Umstand geschuldet, ist die Handlung meistens, aber nicht zwingenderweise, in der Zukunft angesiedelt.

Im Kontext dieser Arbeit wird diese Definition dann problematisch, wenn sie mit dem Motiv des künstlichen Menschen in Verbindung gebracht wird, denn je nach Definition des Begriffes *künstlicher Mensch*, liegt der, in der Literatur thematisierte, wissenschaftliche oder technische Fortschritt nicht mehr unbedingt in der Zukunft oder außerhalb unserer Realität, denn bereits 1978 ist es erstmals gelungen einen menschlichen Embryo in vitro zu zeugen. Außerdem ist es möglich durch *Embryo-Splitting* künstlich einen oder mehrere *zeitgleiche Klone* zu erschaffen, also mehrere

¹⁵ vgl. Innerhofer (2007), bes. S. 698.

¹⁶ Haller (2011), S. 349.

¹⁷ vgl. Glasenapp (2003), bes. S.11.

¹⁸ vgl. Biesterfeld (1993), bes. S. 77.

¹⁹ Haller (2011), S. 350.

Lebewesen mit identischer Erbinformation. Mit dem Klon-Schaf Dolly gelang es 1996 zum ersten Mal, durch *Zellkerntransfer*, einen *Adultklon*, das heißt eine Kopie einer ausgewachsenen Zellspenderin, zu erzeugen. Theoretisch wäre es also unter heutigen Gegebenheiten möglich, diese Methode auch beim Menschen anzuwenden und einen menschlichen Klon zu erzeugen.²⁰ Der wissenschaftliche und technische Fortschritt dazu liegt also nicht mehr in der Zukunft, sondern ist schon Realität. Auch in den Forschungsfeldern der Kybernetik und Robotik gibt es schon Anstrengungen menschlich agierende und denkende Roboter herzustellen, welche auch erste Erfolge in Strategiespielen, Spracherkennung und beim logischen Schließen erzielen konnten.²¹ Mehr dazu allerdings im nächsten Kapitel.

Da sich die gängigste Definition von *Science Fiction* also nicht gänzlich mit dem in dieser Arbeit fokussierten Thema des künstlichen Menschen in Einklang bringen lässt, wurde stattdessen der Begriff *Future Fiction* gewählt. *Future Fiction* ist hierbei als nahe Verwandte der *Science Fiction* zu betrachten, wobei allerdings nicht zukünftige wissenschaftliche Erkenntnisse thematisiert werden, sondern die möglichen zukünftigen Entwicklungen heutiger wissenschaftlicher und technischer Möglichkeiten, sowie deren Auswirkungen auf den Menschen. Die Dystopie welche auch als soziopolitisches Subgenre in der *Science Fiction* zu finden ist, widmet sich genau dieser Thematik: Gegenwärtige Entwicklungen – seien es politische, soziale, ökonomische, technische oder wissenschaftliche – werden als Ausgangspunkt für mögliche Horrorszenarien der Zukunft gewählt. Der abgebildete Horror soll dabei allerdings nicht nur schockieren, sondern auch warnen²², denn noch ist Zeit die Entwicklungen aufzuhalten oder positiv zu beeinflussen. Das Ziel dystopischer Erzählungen ist es also nicht, die Realität soweit zu verfremden, dass sie nicht wiederzuerkennen ist oder eine realitätsferne Welt zum Vergnügen und zur Zerstreuung des Lesers zu erschaffen, sondern ihn mögliche schädliche Tendenzen der Gegenwart erkennen zu lassen, sodass sein verändertes Bewusstsein auch einen Wandel in seinen Handlungen hervorrufen kann.²³ Um dies zu erreichen, siedeln viele Autoren ihre dystopischen Erzählungen in nicht allzu ferner Zukunft an, bleiben also nah an der uns bekannten Gegenwart, oder gestalten ihre fiktive Welt

²⁰ vgl. Kerner (2004), S.185 - 193.

²¹ vgl. *künstliche Intelligenz*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

²² vgl. Murphy (1990), bes. S. 26.

²³ vgl. Murphy (1990), S. 26 - 27.

und deren Regeln ähnlich den unseren, wie in Teil III dieser Arbeit auch noch zu sehen sein wird.

2. Das Motiv des künstlichen Menschen

Schon in den frühesten schriftlichen Aufzeichnungen, wird von „sonderbaren Wesen, die nicht auf dem – für Menschen – natürlichen Wege in die Welt gekommen sind“²⁴, berichtet. „Es scheint, als ob dieser Traum in jeder Menschheitsepoche existent gewesen wäre, als ob die Sterblichen immer wieder aufs Neue versuchten, sich in anderer Materie neu zu erschaffen. [...] [D]er Traum, einen artifiziellen Doppelgänger zu schaffen, gehört zum unausrottbaren – um nicht zu sagen ewigen – Wunschrepertoire des Menschen.“²⁵ Dieser Wunsch, findet in der Literatur nun verschiedenste Ausformungen, wobei Materialien und Herstellungsprozesse dieser künstlichen Ebenbilder, je nach Epoche und deren Vorstellungen und Wissensstand variieren. Im folgenden Kapitel soll nun zuerst ein Überblick aufzeigen, wie das Bild des künstlichen Menschen sich in der Literatur über die Jahrhunderte hinweg entwickelt und verändert hat, um dann einen Blick auf die gegenwärtigen wissenschaftlichen und technischen Entwicklungen werfen zu können, welche für die Entwicklung des Motivs, wie es in der, in dieser Arbeit zu analysierenden, Literatur vorliegt, von näherer Bedeutung sind.

2.1. Der künstliche Mensch im Wandel der Zeit – ein literargeschichtlicher Überblick²⁶

Die ersten Darstellungen von künstlichen Menschen finden sich in der griechischen Mythologie: Schon im 8. Jh. v. Chr. schildert Homer in seiner Ilias, wie Hephaistos, der Sohn des Zeus, *Talos*, den eisernen Wächter Kretas, schmiedet und zum Leben erweckt. Von dem Schmiedegott geschaffen sind sowohl *Talos* als auch Hephaistos

²⁴ Vallant (2008), S. 13.

²⁵ Vallant (2008), S. 13.

²⁶ vgl. Drux (1999) sowie Vallant (2008) und Frenzel (2008): *Mensch, Der künstliche*

Dienerinnen, die *goldenen Jungfrauen*, Schöpfungen des göttlichen Feuers.²⁷ Auch bei Ovid findet sich das Motiv des künstlichen Menschen wieder. In seinen *Metamorphosen* schnitzt Pygmalion eine Statue aus Elfenbein, welche ihm so perfekt erscheint, dass er sich in seine Schöpfung verliebt. Er bittet die Göttin der Liebe um eine Frau, die so sei wie seine Schöpfung, woraufhin diese, durch Hilfe von Aphrodite, zum Leben erwacht.²⁸ In beiden Texten ist der Akt der Schöpfung ein künstlerischer oder auch handwerklicher Vorgang, wobei das Resultat dieser Anstrengungen letztendlich aber doch erst durch göttliches Zutun zum Leben erwacht. Der erste Sterbliche, der ohne göttliche Hilfe einen künstlichen Menschen hergestellt haben soll, ist Daidalos, ebenfalls ein Schmied wie Hephaistos. Er soll bewegliche Figuren konstruiert haben, die nach außen hin den Eindruck der Selbstbewegtheit erweckten²⁹ und damit „[das] griechisch[e] Kriterium für Beseeltheit und Leben“³⁰ erfüllten. „Dieser Übergang vom göttlichen zum menschlichen Schöpfer zeigt das wachsende Vertrauen einer Kultur in die eigene technische Kompetenz [...]“³¹ Die in der Literatur beschriebenen bewegten Statuen sind seit dem 3. Jahrhundert v. Chr. nachgewiesen. Es handelt sich um Automaten, die auf pneumatischer und hydraulischer Basis funktionieren. Den Höhepunkt erreicht der antike Automatenbau im ersten Jahrhundert n. Chr. mit Heron von Alexandria, welcher Priesterfiguren baute, die selbstständig Trankopfer bereiten konnten.³² Im Mittelalter findet sich das Motiv des künstlichen Menschen vor allem in Verbindung mit Magie und Alchemie. Der Golem³³ der jüdischen Mystik, ein stummer, aus Lehm gefertigter künstlicher Mensch, der seinem Schöpfer dienen soll, wird laut Sage, welche sich ab dem 13. und 14. Jh. im deutschen Sprachraum verbreitete, durch ein magisches Zeichen, eine bestimmte Buchstabenfolge, belebt und kann durch die Wegnahme dieses Zeichens auch wieder vernichtet werden. Die Zauberkraft, die für den sprachmagischen Akt der Belebung nötig ist, kann allerdings

²⁷ vgl. Homer: *Ilias*, bes. 18. Gesang, Verse 417 – 418: „[...]und Jungfrau stützten den Herrscher, Goldene, Lebenden gleich, mit jugendlich reizender Bildung[...]“

²⁸ vgl. Ovid: *Metamorphosen*, bes. Buch 10, Pygmalion

²⁹ vgl. Godwin (1876), S. 40: “He [...] carved statues so admirably, that they not only looked as if they were alive, but had actually the power of selfmotion, and would have escaped from the custody of their possessor, if they had not been chained to the wall.”

³⁰ Vallant (2008), S.19.

³¹ Vallant (2008), S.19.

³² siehe: Heron von Alexandria (1851). bes. No. 60, “Libations poured on an Altar, and a Serpent made to hiss, by the Action of Fire”.

³³ siehe: *Golem*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

nur Gott verleihen. Der Arzt und Naturphilosoph Paracelsus, gibt in seiner Schrift *De Natura Rerum* allerdings eine Anleitung, wie ohne göttliche oder magische Hilfe, ein *Homunculus* erzeugt werden kann. Aus menschlichem Sperma, vermischt mit Pferdedung, will er durch einen Fäulnisprozess in einem kürbisartigen Gefäß, ein kleines Menschlein hergestellt haben.³⁴

Mit Beginn der Renaissance und der Wiederentdeckung antiker Schriften, wendet sich das Motiv der Erschaffung künstlicher Menschen wieder vom magischen oder alchemistischen Experiment ab und kehrt zu seinen antiken Wurzeln zurück – der mechanischen Konstruktion. Bis zum 18. Jahrhundert hatte sich die Technik so weit fortentwickelt und verfeinert, dass die Automaten immer naturähnlicher wurden. So schuf beispielsweise Jaques de Vaucansons einen mechanischen Flötenspieler, der sowohl Lippen als auch Finger bewegen und zwölf verschiedene Stücke spielen konnte, sowie eine Ente, welche fressen konnte und das Gefressene sogar zu verdauen schien. Diese Entwicklungen riefen allerdings nicht nur Begeisterung hervor, sondern schürten auch die Angst davor, dass die mechanischen Imitationen des Lebens zur Bedrohung werden könnten. „[S]o führte die Unheimlichkeit ihrer Existenz Unruhe und die durch sie virulent gewordenen Fragestellungen zu einem massiven Auftreten des literarischen Motivs des künstlichen Menschen um 1800“³⁵, wie etwa in Achim von Arnims *Isabella von Ägypten* (1812), E.T.A. Hoffmans *Der Sandmann* (1817), Marry Shelleys *Frankenstein* (1818) oder Goethes *Faust II* (1832). Die mögliche Vernichtung des Schöpfers oder anderer durch sein Geschöpf, bleibt in der Literatur allerdings nicht der einzige Aspekt der Bedrohung. Oft werden auch die unheilvollen Auswirkungen auf die Schöpfung selbst thematisiert. So handelt es sich bei dem künstlichen Menschen in *Isabella von Ägypten* um einen Golem, geschaffen als Ebenbild einer lebendigen Frau. Diese ist dem Abbild verhasst, weil ihr bei ihrem Anblick klar wird, dass sie selbst kein echtes Leben, beziehungsweise keine eigene Identität hat. Auch in *Frankenstein* wird dieser Aspekt des Motivs aufgegriffen, der die Schöpfung als Opfer sieht³⁶: der aus Leichenteilen zusammengesetzte künstliche Mensch, wird von seinen Mitmenschen gefürchtet und abgelehnt; eine Partnerin wird ihm von seinem Schöpfer verweigert, was dazu führt, dass die Schöpfung die Braut des Schöpfers tötet. In Goethes *Faust II* führt der Wunsch des, in der Retorte

³⁴ siehe: Paracelsus (1584), S.6v – 7r.

³⁵ Vallant (2008), S. 25.

³⁶ vgl. Amend-Söchting (2000), S. 354.

gezeugten, sofort erwachsenen und gelehrten, Homunculus nach einem Körper, schließlich zu dessen Vernichtung, als das Gefäß, das er zum Überleben braucht, zerschellt. – Die Verantwortung der Schöpfer gegenüber ihren Geschöpfen wird in der Entwicklung des Motivs immer deutlicher.

Ab 1900 lässt sich eine Entwicklung erkennen, „im Zuge derer sich die Differenz zwischen Natürlichem und Künstlichem immer mehr verwischt.“³⁷ In Erwartung von Entwicklungen wie Bionik und künstlicher Intelligenz und der damit verbundenen Möglichkeit Menschen biotechnisch zu verändern, löst sich die Dichotomie von Organischem und Mechanischem tendenziell auf. Der menschliche Körper wird dekonstruiert und mechanisch rekonstruiert – die Substantialität des Individuums wird in Frage gestellt. „Die Differenz zwischen den ‚echten‘ und den ‚künstlichen‘ Menschen, die um 1800 noch in einer spannungsgeladenen Wechselbeziehung zueinander standen, verschwimmt in der literarischen Phantasie seit 1900 immer mehr.“³⁸ Die Verschmelzung von Mensch und Maschine ist zum zentralen Motiv einer ganzen Generation von Science-Fiction-Erzählungen geworden und mit dem Einzug des Themas in die Populärkultur, im 20. und 21. Jahrhundert, verdanken wir vor allem der Filmindustrie unzählige Variationen von künstlichen Doppelgängern und hybriden Mischwesen.

2.2. Der Klon³⁹

Das Wort *Klon*, aus dem Griechischen für *Sprössling*, bezeichnet eine durch Zellteilung entstandene Ansammlung genetisch identischer Zellen. Folglich entstehen Klone bei der Vermehrung aller Organismen, die sich ungeschlechtlich fortpflanzen, auf natürlichem Wege. Beispiele dafür wären die Vermehrung von Bakterien und Hefen, die Sporenbildung von zahlreichen Pilzen, sowie Ausläufer und Ableger von Pflanzen. Dies macht der Mensch sich schon lange in der Pflanzenzucht zunutze: aus einer hochwertigen Mutterpflanze, welche die gewünschten Eigenschaften aufweist, werden durch Ableger genetisch identische Nachkommen gezüchtet. Eineiige Zwillinge beziehungsweise eineiige Mehrlinge sind ebenfalls

³⁷ Innerhofer (2000), S. 97.

³⁸ Innerhofer (2000), S. 98.

³⁹ siehe hierzu: *Klon* sowie *Klonen* in *Die Brockhaus Enzyklopädie Online* und: Drux (1999), S. 252.

natürliche Klone, da sie durch eine Teilung des Embryos in einem frühen Entwicklungsstadium entstehen, wodurch folglich alle Babys genetisch identisch sind. Die künstliche Erzeugung von Klonen beschäftigt die Wissenschaft seit den 50er Jahren des 20. Jahrhunderts. Damals gelang es Forschern erstmals „erbgleiche Frösche zu erzeugen, indem sie Zellkerne noch nicht voll differenzierter Körperzellen in befruchtete und danach entkernte Eizellen übertrugen.“⁴⁰ Das Klonen eines Säugetieres gelang, wie oben schon erwähnt, erstmals im Jahr 1996, mit dem Schaf Dolly, wobei ebenfalls die Methode des Zellkerntransfers genutzt wurde. Dem genetischen Mutterschaf wurde eine Euterzelle entnommen, deren Zellkern wurde mit der entkernten Eizelle eines weiteren Schafes verschmolzen und nach deren Heranreifen zum Embryo, wurde dieser einem dritten Schaf implantiert. Seit Dolly wurden auf diesem Wege erfolgreich Klone verschiedenster Säugetiere, darunter Mäuse, Kühe, Ziegen und Schweine, erzeugt. Da allerdings üblicherweise 60-90% der Eizellen absterben, noch bevor sie implantiert werden können, es eine hohe Rate an Fehlgeburten und Neugeborenensterblichkeit gibt und es bei geklonten Nachkommen auch häufig zu Missbildungen kommt, sowie zu vorzeitiger Alterung und erhöhter Tumorneigung, wird das *reproduktive Klonen* durch Zellkerntransfer in der Tierzucht kaum angewendet. Eine weitere Möglichkeit des reproduktiven Klonens stellt das *Embryonensplitting* dar. Dabei wird ein junger, durch künstliche Befruchtung entstandener Embryo in Einzelzellen aufgeteilt, welche anschließend verschiedenen Muttertieren eingepflanzt werden. Da der Embryo zum Zeitpunkt der Teilung erst aus 8 bis 16 Zellen besteht, besitzt jede dieser Zellen noch die Fähigkeit, sich zu einem vollständigen, lebensfähigen Organismus zu entwickeln. Doch auch diese Methode findet in der Tierzucht kaum Anwendung, da keine Erwachsenen Tiere geklont werden können, deren Eigenschaften man kennt, sondern nur Embryonen, deren spätere Eigenschaften sich nicht exakt vorhersagen lassen. Eine größere Bedeutung hat das Embryonensplitting beim Menschen: Soll im Rahmen einer künstlichen Befruchtung eine Präimplantationsdiagnostik zur Abklärung eventueller genetischer Defekte durchgeführt werden, wird eine Zelle des Embryos zur Untersuchung abgetrennt, bevor der Embryo der Mutter implantiert wird. Lebensfähige Menschen zu klonen wird allerdings international als ethisch inakzeptabel abgelehnt, da nicht nur die gesundheitlichen Risiken beim reproduktiven Klonen erheblich sind, sondern auch die Folgen für die

⁴⁰ Drux (1999), S. 252.

Persönlichkeitsentfaltung des Klons nicht absehbar sind, weshalb es in den meisten Ländern gesetzlich verboten ist.

2.3. Der Cyborg

*Cyborg*⁴¹ ist die Abkürzung des englischen Begriffes *cybernetic organism*, also *kybernetisches Lebewesen*. Der Begriff *Kybernetik*⁴² wiederum, kommt aus dem Griechischen und bedeutet *Steuermannskunst*. Dieser interdisziplinäre Wissenschaftszweig, welcher Informatik, Ingenieurwesen, Physiologie und Biologie miteinander vereint, beschäftigt sich mit Kommunikations-, Regelungs- und Steuerungssystemen in lebenden Organismen, sowie in technischen Systemen. In der Science-Fiction bezeichnet *Cyborg* einen Menschen, „in dessen Körper technische Geräte als Ersatz oder zur Unterstützung nicht ausreichend leistungsfähiger Organe [...] integriert sind.“⁴³ – Ein Cyborg ist also ein Hybrid aus Mensch und Maschine. Die Möglichkeiten solcher Verbindungen von Biologischem und Mechanischem, sind allerdings mannigfaltig und so gibt es viele verschiedene Versuche der Klassifizierung und Kategorisierung von Cyborgs. Gray, Mentor und Figueroa-Sarriera, schlagen in der Einführung des *Cyborg-Handbook*⁴⁴ zunächst eine grobe Einteilung in vier Kategorien vor⁴⁵: Zum einen können Cyborg-Technologien der Wiederherstellung von verlorenen Körperfunktionen oder als Ersatz für verlorene Organe oder Gliedmaßen dienen. Diese Technologien werden den *restorative Technologies* zugerechnet, dazu zählen beispielsweise Herzschrittmacher und Handprothesen. Zum anderen können diese Technologien sich normalisierend auswirken, also ein Individuum in einen Normalzustand versetzen, sodass es sich von anderen nicht auffallend unterscheidet, wie beispielsweise durch prothetische Nasen oder Ohren (= *normalizing Technologies*). Des Weiteren, gibt es sogenannte *enhancing Technologies*, die den menschlichen Körper verbessern sollen, wie beispielsweise durch gedanklich steuerbare Exoskelette, oder ihn im extremsten Fall sogar überflüssig machen, nämlich dann, wenn es möglich wird, sein Bewusstsein

⁴¹ siehe: Drux (1999), S.243-244.

⁴² siehe: *Kybernetik* in *duden.de* und *wissen.de*

⁴³ *Cyborg*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

⁴⁴ Gray (1995)

⁴⁵ siehe: Gray, Mentor & Figueroa-Sarriera (1995), bes. S. 3.

auf einen Computer zu übertragen. Überdies hinaus gibt es noch die sogenannten *reconfiguring Technologies*, welche den Körper umgestalten sollen, um ihn beispielsweise an ein Leben unter Wasser oder auf fremden Planeten vorzubereiten. Durch die technologischen Entwicklungen des 20. Jahrhunderts eröffnen sich noch einmal neue Möglichkeiten der Definition von Cyborgs, welche mit „der Verlagerung traditioneller Kategorien von real und virtuell, materiell und immateriell einher gehen.“⁴⁶ Die Hybridität des Cyborgs findet seinen Ursprung nicht mehr ausschließlich in der materiell fassbaren Körperlichkeit, sondern weitet sich auch auf den virtuellen Raum – sogenannte Cyberwelten – aus, „in denen Körper und Identität als beliebig formbare und multiplizierbare, textliche oder graphische Konstruktionen in Erscheinung treten.“⁴⁷ So fällt beispielsweise die Kommunikation in virtuellen Welten, durch virtuelle Körper in Form von Avataren, ebenfalls unter oben erwähnte *reconfiguring Technologies*.

2.4. Der Android

Das Wort *Android* oder *Androide* rührt von dem griechischen *anér* (Genitiv: *andrós*), was Mann oder Mensch bedeutet, und bezeichnet einen dem Menschen ähnlichen Automaten.⁴⁸ Oft synonym gebraucht, wird der, von dem Dramatiker Karel Čapek erstmals verwendete, Begriff *Roboter*⁴⁹. Dieser leitet sich von dem tschechischen Wort *robota* für *Fronarbeit* ab und wird zunächst als Bezeichnung für eine Arbeitsmaschine in Menschengestalt gebraucht, eben einen solchen Maschinenmenschen, wie den Androiden. Später entwickelte sich der Begriff *Roboter* dann zu einer Bezeichnung für jeden Automaten, der auf die Erledigung bestimmter Aufgaben programmiert ist, wie beispielsweise mit Greifarmen und Sensoren ausgerüstete Automaten in der Autoindustrie, welche in der Produktion anstelle eines Menschen bestimmte mechanische Tätigkeiten verrichten. Aufgrund dieser Doppelbesetzung des Begriffs *Roboter* und der daraus resultierenden Uneindeutigkeit, wird in dieser Arbeit von *Androiden* die Rede sein. Da diese Arbeit sich außerdem mit *Future Fiction* beschäftigt, beinhaltet dieser Begriff nicht nur

⁴⁶ Mittag (2000), S. 209.

⁴⁷ Becker (2000), S. 44.

⁴⁸ siehe: Drux (1999), S. 241 sowie *Androide* in *duden.de*

⁴⁹ siehe: Drux (1999), S.257.

antropomorphe Automaten, also jene mit menschlicher Gestalt, sondern soll sich auch und vor allem mit der Menschenähnlichkeit im Bereich des Denkens und der Empfindungen beschäftigen. An dieser Stelle überschneidet sich das Thema des Androiden, mit jenem der *künstlichen Intelligenz*⁵⁰. Als *künstliche Intelligenz*, kurz *KI* (im englischen *AI*, für *artificial Intelligence*), oder auch maschinelle Intelligenz, wird der Versuch bezeichnet, „mit Hilfe von Computern bestimmte Aspekte von Erkenntnis- und Denkprozessen zu simulieren sowie Problemlösungen anzubieten, die Intelligenzleistung voraussetzen.“⁵¹ Die KI-Forschung ist ein interdisziplinärer Zweig der Informatik und Mathematik, sowie verschiedenen Disziplinen der Kognitionswissenschaften, wie Psychologie, Neurologie, Linguistik und Philosophie. Ursprünglich beschäftigte sich die KI-Forschung seit den 1950er Jahren damit intelligente Computer zu erschaffen, welche aufgrund ihrer Äußerungen nicht von einem Menschen zu unterscheiden sein sollten. Als Test für diese maschinelle Intelligenz wird der, auf Überlegungen des Mathematikers und Informatikers Alan Turing basierende, Turing-Test herangezogen. Dabei sind Versuchspersonen durch eine Datenleitung jeweils mit einem Menschen sowie einem Computer verbunden. Durch schriftliche Kommunikation sollen nun die Versuchspersonen herausfinden, welche Reaktionen von einer Maschine und welche von einem Menschen stammen. Der Computer – oder besser gesagt, das Programm, welches diesen steuert – besteht diesen Test dann, wenn mindestens 30% der Probanden diese Zuordnung von Mensch und Maschine nicht korrekt vornehmen können. Nach einer Reihe von Rückschlägen wurden in den 60er Jahren zum ersten Mal Zweifel an der Realisierbarkeit eines intelligenten Programmes laut, das tatsächlich das widerspiegelt, was allgemein unter Intelligenz verstanden wird. Ein Beispiel dafür ist das von Joseph Weizenbaum entwickelte Programm *ELIZA*, welches das Gespräch mit einem Psychotherapeuten simulieren soll. Trotz stereotyper und floskelhafter Sätze, konnte *ELIZA* viele Probanden täuschen, dennoch ist es nicht wirklich mit menschlicher Intelligenz zu vergleichen, denn selbst wenn ein Programm den Turing-Test besteht, ahmt es menschliches Verhalten dennoch nur nach, es verbindet damit keine Bedeutung. Das Entscheidende – das Bewusstsein – fehlt.

Die Erwartungen an die KI wurden also dementsprechend reduziert. Die heutige KI-Forschung verfolgt nicht mehr das Ziel der Nachbildung einer allumfassenden

⁵⁰ siehe: Drux (1999), S. 251 - 252 sowie *künstliche Intelligenz* in *Die Brockhaus Enzyklopädie Online*.

⁵¹ Drux (1999), S. 251 - 252.

menschlichen Intelligenz, sondern beschäftigt sich mit Teilaspekten der menschlichen Intelligenz, um diese zur Lösung von konkreten Anwendungsproblemen nachformen und nutzbar machen zu können. In diesem Bereich konnte die KI-Forschung auch schon einige Erfolge erzielen, wie zum Beispiel bei Strategiespielen, insbesondere Schach. Die dafür entwickelten Systeme werden auch *Expertensysteme* genannt. Sie werden mit einem Datensatz an Expertenwissen ausgestattet, sowie gewissen Anwendungsregeln. Werden diese Systeme dann mit neuen Fakten konfrontiert – wie einem neuen Spielzug, um beim Beispiel Schach zu bleiben – sind sie in der Lage, aus den gegebenen Regeln und Fakten neue Schlüsse abzuleiten. Sie reproduzieren also nicht nur das ihnen eingespeicherte Wissen, sie sind fähig dazu zu lernen. Allerdings beschränkt sich diese Intelligenzleistung auf den eigenen engen Anwendungsbereich des Expertensystems – wie beispielsweise das Schachspiel. Diese Lernfähigkeit findet sich auch bei *lernenden Automaten*. Automaten, die durch Erfahrung, das heißt nach der *Trial-and-Error-Methode*, lernen, benötigen einen Testgenerator und einen Erfahrungsspeicher, „sowie gegebenenfalls ein Modell der Umwelt, das es erlaubt, gewisse Versuche intern vorzunehmen und Umwelterwartungen aufzubauen.“⁵² Diese Umwelterwartungen können wiederum bestätigt oder widerlegt werden, sodass lernende Automaten, sofern sie dazu ausgestattet sind, ihre Modellparameter anpassen und so ihr inneres Weltmodell lernend verändern und korrigieren können. Die wichtigsten Verfahren in diesem Bereich sind Modelle künstlicher neuronaler Netze, welche vor allem in der Muster- und Spracherkennung eingesetzt werden. „Die Verarbeitung von natürlicher Sprache gehört zu den schwierigsten Problemen der KI.“⁵³ Die ersten Versuche in diesem Bereich scheiterten, da zunächst ein rein syntaktischer Ansatz gewählt wurde. „Neuere Systeme zur Sprachanalyse und zum Sprachverstehen benutzen Wissensdatenbanken, die Daten über Syntax, Bedeutungsstrukturen (Semantik) und Situationszusammenhänge von Sachverhalten (Pragmatik) bestimmter Aufgabengebiete enthalten; sie berücksichtigen Weltwissen und formalisierbare pragmatische Information.“⁵⁴ Zu den Anwendungsgebieten zählen die automatische Sprachübersetzung sowie die Kommunikation mit Datenbanken über eine akustische Spracherkennung. An diesem Punkt findet sich

⁵² *lernender Automat*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

⁵³ *künstliche Intelligenz*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

⁵⁴ *künstliche Intelligenz*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

auch eine Schnittstelle zwischen KI-Forschung und Robotik: Zur Entwicklung autonomer Roboter ist es notwendig, dass diese mit ihrer Umgebung kommunizieren können, wie etwa durch akustische Spracherkennung, aber auch durch andere Sensoren wie Fotozellen, Kameras, Temperaturfühler, Rauchfühler und ähnliches.

3. Der Adoleszenzroman und *Young Adult Science Fiction*

Der Begriff *Adoleszenzroman* ist als Gattungsbegriff seit Ende der 1980er Jahre in der Forschung zur Kinder- und Jugendliteratur in Verwendung, konnte sich jedoch erst gut zehn Jahre später, Anfang der 1990er, durchsetzen. Er ist in Anlehnung an die englische *adolescent novel* gebildet worden und findet Anwendung auf Romane, welche sich mit dem Thema des Erwachsenwerdens beschäftigen. Sowohl *Pubertät* wie auch *Adoleszenz* sind Begriffe, die für eben jenen Lebensabschnitt gebraucht werden, der zwischen Kindheit und Erwachsenenalter liegt. Während die *Pubertät* allerdings den biologischen Prozess der Geschlechtsreife bezeichnet, bezieht sich der Begriff *Adoleszenz* auf deren psychischen wie sozialen Hintergrund. *Adoleszenz* meint „den langwierigen Prozess der Integration des Jugendlichen in die Welt der Erwachsenen [...]“⁵⁵. „In den Vordergrund treten die kritischen Auseinandersetzungen mit kulturellen und ethischen Wertmaßstäben, die schrittweise Selbstfindung, der Umgang mit Sexualität, die Ablösung vom Elternhaus sowie die Berufs- und Lebensorientierung.“⁵⁶ Der Jugendliche muss sich mit den Anforderungen, die von der Gesellschaft an ihn gestellt werden, auseinandersetzen. Gesellschaftliche Normen, Werte und Institutionen werden stärker reflektiert, aber auch die eigene Position in dieser Gesellschaft. Durch diese stärker werdende Auseinandersetzung mit sich selbst und der sozialen Umwelt, entwickelt der Jugendliche ein Selbstkonzept, also ein „System von Erwartungen, Beurteilungen, Überzeugungen, Gefühlen und Wunschvorstellungen bezüglich der eigenen körperlichen, psychologischen [und] sozialen [Identität]“⁵⁷. Dieses Selbstkonzept ist aber nicht definitiv, sondern abänderbar, sodass auf der Suche nach der Ich-Identität neue Ideale entworfen und realisiert werden können. Eine zeitliche Eingrenzung der

⁵⁵ Lange (2011), S. 152.

⁵⁶ *Adoleszenz*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

⁵⁷ *Selbstkonzept*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

Adoleszenz ist nur ungefähr möglich, im Allgemeinen wird allerdings von einer „Zeitspanne zwischen dem 11./12. bis zum 25. Lebensjahr“⁵⁸ ausgegangen, wobei dieser Zeitraum früher kürzer bemessen war. Dies hängt damit zusammen, dass unter den veränderten kulturellen Bedingungen unserer heutigen Gesellschaft, junge Menschen zwischen „20 und 35 Jahren zwar eine politische, kulturelle und partiell soziale Selbstständigkeit erlangen, allerdings ohne über gesicherte Ressourcen zur Lebenssicherung zu verfügen“⁵⁹. Abhängig von den Ausbildungsgängen, die der Einzelne durchläuft, verschiebt sich die Berufstätigkeit und die damit verbundene finanzielle Eigenständigkeit nach hinten. Die Ablösung von den Eltern, Heirat und Familiengründung – die traditionellen Marker für den Übergang zum Erwachsenenstatus – verlagern sich ebenso in spätere Lebensjahre, sodass sich die Adoleszenz oft bis weit ins zweite oder dritte Lebensjahrzehnt hinein ausdehnt.⁶⁰

Der Adoleszenzroman hat nun den Anspruch, diesen Lebensabschnitt möglichst umfassend darzustellen, weshalb die Protagonisten sich meist im Alter zwischen Vorpubertät und Postadoleszenz befinden. Die Handlung verfolgt die Identitäts- und Sinnsuche eines oder mehrerer Jugendlicher und begleitet sie durch eine „Reihe prägender Krisenerfahrungen oder Initiationserlebnisse“⁶¹, die sich auf oben genannte Problemfelder beziehen. – Die Ablösung von der Herkunftsfamilie, die Entwicklung eines eigenen Wertesystems, die ersten sexuellen Erfahrungen, die Übernahme einer neuen sozialen Rolle.

Nach Carsten Gansel lassen sich seit Beginn des 20. Jahrhunderts drei Typen des Adoleszenzromans ausmachen: der *klassische Adoleszenzroman*, der *moderne Adoleszenzroman* und der *postmoderne Adoleszenzroman*. Zum *klassischen Adoleszenzroman* zählt er die sogenannten *Schulromane*, wie beispielsweise *Unterm Rad* von Hermann Hesse. Im Mittelpunkt dieser Texte stehen Jugendliche, die letztendlich an den ihnen aufoktroyierten, zu hoch gesteckten Zielen „einer Integration in die Erwachsenenwelt scheitern, weil das bürgerliche System ihnen keine Möglichkeit bietet, ihre Identität zu entfalten. Sie geraten vor allem [...] mit dem Schulsystem der Kaiserzeit in unlösbare Konflikte, an denen sie letztlich zerbrechen.“⁶²

⁵⁸ Gansel (2008), S. 361.

⁵⁹ Gansel (2008), S. 361.

⁶⁰ vgl. Kaulen (1999), bes. S. 5.

⁶¹ Kaulen (1999), S. 7.

⁶² Lange (2011), S. 158.

Den *modernen Adoleszenzromanen* ordnet Gansel jene Romane zu, welche nach 1970 erschienen sind und vor allem drei Schwerpunkte behandeln: Liebe und Sexualität, die Suche nach der eigenen Identität sowie die Beziehung zwischen den Jugendlichen und ihren Eltern. Die Dichotomie von Jugend- und Erwachsenenwelt steht im Mittelpunkt der Handlung. Die jugendlichen Protagonisten lehnen sich gegen die Normen und Leistungsanforderungen der Erwachsenenwelt auf, sie suchen nach Individualität, Freiräumen für Fantasie und Handlungsautonomie und überdenken dabei selbstreflexiv ihre Entwicklung und innere Zerrissenheit. Um diese „innere Widersprüchlichkeit“⁶³ adequat wiedergeben zu können, wird oft auf Techniken des psychologischen Erzählens wie die Ich-Erzählung, den inneren Monolog, Bewusstseinsstrom, erlebte Rede und/oder die Darstellung von Traumsequenzen zurückgegriffen. Am Schluss siegen jedoch meistens die Erwachsenen, das Scheitern der Protagonisten bleibt somit auch ein kennzeichnendes Merkmal des modernen Adoleszenzromans.

In den 80er Jahren zeichnet sich erneut eine Veränderung ab, der *postmoderne Adoleszenzroman* tritt auf den Plan. Der Generationenkonflikt verliert an Bedeutung, an die Stelle einander bekämpfender Gegensätze tritt die „kulturelle Koexistenz verschiedenster Stile“⁶⁴. „[D]er Einzelne, auch der Jugendliche, lebt gleichzeitig in Partialwelten, Subsystemen und unterschiedlichen Öffentlichkeiten.“⁶⁵ Ein kohärentes und stabiles Selbstkonzept muss der Patchwork- oder Bastelidentität weichen – einer bei Bedarf variablen Selbstinszenierung durch Mittel der Medien- und Konsumwelt.⁶⁶ Die Suche nach der eigenen Ich-Identität, wie es in den traditionellen Adoleszenzromanen der Fall war, findet nicht mehr statt. An ihre Stelle tritt die Suche nach immer wieder neuen Erlebnissen. Sexualität, Alkohol- und Drogenkonsum von Jugendlichen werden tabulos, ohne moralisierende Außenperspektive geschildert. Auf kohärente Sinnkonstruktion wird zugunsten fragmentarischer Einzelepisoden verzichtet.

Der Tatsache geschuldet, dass der Adoleszenzroman mit seiner Darstellung der Familienstrukturen, Erziehungsstile und Beziehungsmuster sehr genau auf die Wandlungen in der Lebenssituation der Jugendlichen eingeht, „erreichen viele [...] Adoleszenzromane eine ganz erhebliche zeitdiagnostische Qualität. Auf diese Weise

⁶³ Gansel (2008), S. 363.

⁶⁴ Gansel (2008), S. 368.

⁶⁵ Gansel (2008), S. 368.

⁶⁶ vgl. Kaulen (1999), S. 10.

decken diese Romane die gar nicht immer so strahlende Kehrseite auf, die sich hinter der liberalen Oberfläche der gegenwärtigen Sozialisationsbedingungen verbirgt, und halten der Generation der Älteren einen kritischen Spiegel vor.“⁶⁷ Was geschieht nun, verbindet man dies mit einem Element der Science Fiction? Wenn die Adoleszenz als die Zeit im Leben begriffen wird, in der Jugendliche auf der Suche nach der eigenen Identität sind und sie sich ein Bild davon machen sollen, was für ein Mensch sie sein wollen, was geschieht dann, wenn sich herausstellt, dass sie eigentlich keine normalen Menschen sind, sondern künstlich erzeugt wurden? In der *Young Adult Science Fiction* werden die Themen des Adoleszenzromans aufgegriffen und als Schablone für die möglichen zukünftigen Problematiken heutiger Technologien – im Rahmen dieser Arbeit: Biotechnologie sowie Robotik und KI-Forschung – verwendet. Wie in der klassischen Dystopie werden die möglichen zukünftigen Schrecken thematisiert, die mit einem leichtfertigen Gebrauch dieser Technologien einher gehen könnten, mit dem Unterschied, dass die Schilderungen in diesem Fall nicht unbedingt die gesamte Gesellschaft oder gar Weltbevölkerung betreffen, sondern personeller Art sind. Die Auswirkungen werden an einer Person aufgezeigt, die diese meist auch als Ich-Erzähler schildert. Die Suche nach der eigenen Identität wird für den Jugendlichen noch problematischer, die Frage nach dem Einverständnis über die jeweiligen Eingriffe am eigenen Körper wird aufgeworfen. Die Kontrolle, welche Erwachsene üblicherweise über Kinder ausüben und gegen welche die Jugendlichen in ihrer Adoleszenz rebellieren, wird durch diese technologischen Eingriffe am Körper, die für den Jugendlichen nicht mehr zu ändern sind, dramatisch verstärkt. Durch die Ablehnung der Gesellschaft aufgrund ihrer Andersartigkeit, wird die Suche nach einem Platz in dieser nur noch schwieriger. Die Jugendlichen in diesen Romanen fühlen sich nicht nur von ihren Eltern und der Gesellschaft entfremdet, sondern auch von sich selbst. Die Suche nach der eigenen Ich-Identität wird also ungemein komplizierter, wenn die Protagonisten sich zusätzlich zu den normalen Problemen der Adoleszenz auch noch damit auseinandersetzen müssen, dass sie ein Klon, Cyborg oder Android sind. Es stellt sich die Frage ob eine eigenständige Identität überhaupt möglich ist oder ob die Macht, die ihre *Schöpfer* über sie ausüben zu groß ist, um sie zu brechen.

⁶⁷ Kaulen (1999), S. 8.

Mit der Schilderung dieser personellen Dystopie wird nicht nur der älteren Generation ein kritischer Spiegel vorgehalten, sondern der gesamten Gesellschaft.

4. Identität, Subjekt, Körper und Macht

Wie sich im vorangegangenen Kapitel schon andeutet, scheint die personelle Dystopie, die in Teil III dieser Arbeit in mehreren literarischen Werken analysiert werden soll, stark an den Körper der Protagonisten gebunden zu sein. Die Tatsache, dass dieser durch einen Akt der Machtausübung der Schöpfer oder Eltern künstlich erzeugt wurde, beeinflusst nicht nur die Selbstwahrnehmung der Protagonisten und das Bild, das sie sich von ihrer eigenen Identität machen, sondern auch wie sie von der Gesellschaft wahrgenommen werden, was im Extremfall heißen kann, dass sogar ihre Existenzberechtigung als Subjekt in Frage gestellt wird.

Deshalb soll nun eine kurze Einführung in die Theorien Michel Foucaults und Judith Butlers bezüglich Macht, Körper, Subjekt und Identität folgen, um als Fundament für die spätere Analyse der Literatur zu dienen.

4.1. Michel Foucaults Machtbegriff

In seinem 1982 veröffentlichten Aufsatz *Subjekt und Macht*⁶⁸ schildert Foucault seine Erkenntnisse aus zwanzig Jahren Forschung zu „verschiedenen Formen der Subjektivierung des Menschen in unserer Kultur“⁶⁹. Im Zuge dieser Forschung beschäftigte er sich mit Objektivierungsmechanismen in Grammatik und Sprache, den Wirtschaftswissenschaften sowie den Naturwissenschaften. Der Grundtenor dieser Arbeit ist folgender: sobald das „menschliche Subjekt in Produktionsverhältnisse und Sinnbeziehungen eingebunden ist, [...] ist es zugleich auch in hochkomplexe Machtbeziehungen eingebunden.“⁷⁰ Um diese Machtbeziehungen genauer bestimmen zu können, untersucht Foucault die Widerstände, die dagegen wirken und darum bemüht sind, die Machtbeziehungen

⁶⁸ Foucault (2014), S. 428 - 445.

⁶⁹ Foucault (2014), S. 428.

⁷⁰ Foucault (2014), S. 429.

aufzulösen. Diese Widerstandskämpfe nennt er *transversale Kämpfe*, das heißt, sie sind nicht auf bestimmte politische oder ökonomische Systeme beschränkt. Gleichzeitig handelt es sich um *unmittelbare Kämpfe*; sie zielen auf die Machtausübung als solche, sowie deren Auswirkungen auf das Individuum, ab. – Es werden also jene Machtmechanismen kritisiert, die unmittelbar mit dem Einzelnen in Verbindung stehen und auf ihn einwirken. Dabei richtet sich der Widerstand gegen sämtliche Formen von Macht, beziehungsweise jegliche Machttechniken. Eine dieser Machttechniken nennt Foucault *das Wissensregime*. Unter diese Bezeichnung fallen alle Formen von Machtausübung, die in einem Zusammenhang mit Wissen und Kompetenz stehen. Der Widerstand richtet sich hier gegen „die Art und Weise wie Wissen zirkuliert und funktioniert“⁷¹, denn „Macht und Wissen sind aufs engste miteinander verknüpft“⁷².

In seinen Betrachtungen darüber, wie Macht denn nun ausgeübt wird, führt Foucault drei Arten von Beziehungen an, die eng miteinander verschränkt sind und sich gegenseitig bedingen: *Machtbeziehungen*, *Kommunikationsbeziehungen*, und *objektive Fähigkeiten*. Unter *objektiven Fähigkeiten* ist jene Macht zu verstehen, die über Dinge und Gegenstände ausgeübt werden kann – um sie zu benutzen, zu verbrauchen, zu verändern oder zu zerstören. Als *Kommunikationsbeziehungen* werden jene Interaktionen zwischen Individuen bezeichnet, die über „eine Sprache, ein Zeichensystem oder ein anderes symbolisches Medium Information übertragen“⁷³. Diese „Verbreitung von Bedeutungselementen“⁷⁴ kann wiederum in eine *Machtbeziehung* übergehen, da Kommunikation den Informationsstand der beteiligten Individuen verändern und somit Machteffekte induzieren kann.

Aber was sind nun diese *Machteffekte* oder anders gefragt, was ist *Macht*? Foucault definiert *Macht* als eine Form „handelnder Einwirkung“⁷⁵ auf das Handeln anderer. *Macht* wird also immer von einer Partei über eine andere ausgeübt, wirkt dabei aber nicht direkt und unmittelbar auf die andere Partei ein, sondern beeinflusst deren Handeln. Hier wird der Unterschied zwischen *Macht* und *Gewalt* deutlich: Macht „bietet Anreize, verleitet, verführt, erleichtert oder erschwert, sie erweitert Handlungsmöglichkeiten oder schränkt sie ein, sie erhöht oder senkt die

⁷¹ Foucault (2014), S. 432.

⁷² Stockmeyer (2004), S. 104.

⁷³ Foucault (2014), S. 438.

⁷⁴ Foucault (2014), S. 438.

⁷⁵ Foucault (2014), S. 440.

Wahrscheinlichkeit von Handlungen“⁷⁶, aber dabei richtet sie sich immer auf handelnde Subjekte. – Das heißt, in *Machtbeziehungen* muss die Partei, auf welche Macht ausgeübt wird, immer Möglichkeiten haben zu reagieren und zu handeln. *Gewaltbeziehungen* hingegen, wirken auf Körper und Gegenstände ein. „Sie zwingen, beugen, brechen, zerstören. Sie schneiden alle Möglichkeiten ab.“⁷⁷ – Die Partei, auf welche *Gewalt* ausgeübt wird, muss passiv bleiben. Ihr werden alle Möglichkeiten zu handeln genommen.

Laut Foucault kann *Macht* folglich nur über *freie Subjekte* ausgeübt werden, also jene Individuen, welche aus einem „Feld von Möglichkeiten“⁷⁸ unterschiedliche Verhaltensweisen und Reaktionen generieren können und über verschiedene Handlungsmöglichkeiten verfügen. Freiheit ist demzufolge die Voraussetzung für Macht. Fehlt die Freiheit zu wählen, wird aus Macht Zwang oder sogar Gewalt. Machtbeziehungen bewegen sich also zwischen zwei Polen: vollkommene Freiheit auf der einen Seite und vollständige Kontrolle auf der anderen. Das Verhältnis zwischen Freiheit und Fremdbestimmung fluktuiert dabei stetig. Nimmt die Freiheit des Subjekts ab, heißt das, dass die Macht über das Subjekt zunimmt und umgekehrt. Foucault spricht in diesem Zusammenhang von *Agonismus*. – Anders als beim *Antagonismus*, der das Verhältnis von zwei Parteien im Widerstreit beschreibt, welche sich gegenseitig zu blockieren versuchen, beschreibt *Agonismus* eben jenes Verhältnis, das durch Verschiebungen und Bewegung, durch „gegenseitiges Antreiben und Kampf“⁷⁹ geprägt ist.

Laut Foucault bedeutet in einer Gesellschaft zu leben, in Machtbeziehungen zu leben, denn in einer Gesellschaft ist es stets möglich, „dass die einen auf das Handeln anderer einwirken“⁸⁰. Um diese Machtbeziehungen zu analysieren, arbeitet Foucault fünf Punkte heraus. Erstens, die *Differenzierungen*, die es gestatten, auf das Handeln anderer einzuwirken und damit zur Voraussetzung von Machtausübung in einer Gesellschaft werden. Darunter fallen zum Beispiel Unterschiede im sozialen Status, ökonomische, finanzielle oder materielle Unterschiede, sowie Unterschiede in Wissensstand und Fähigkeiten. Zweitens, die *Ziele*, die bei der Machtausübung verfolgt werden, wie beispielsweise der Schutz von

⁷⁶ Foucault (2014), S. 441.

⁷⁷ Foucault (2014), S. 441.

⁷⁸ Foucault (2014), S. 441.

⁷⁹ Foucault (2014), S. 443.

⁸⁰ Foucault (2014), S. 443.

Privilegien oder die Ausübung eines Amtes oder eines Berufs. Drittens, die *Instrumente*, die zur Machtausübung gebraucht werden. Läuft diese etwa über ökonomische Ungleichheiten oder wird sie gar durch Androhung von Gewalt durchgesetzt? Viertens, die Formen der *Institutionalisierung von Macht*, wie beispielsweise Strukturen und Gewohnheiten innerhalb einer Familie, aber auch komplexe Einrichtungen an spezifischen Orten, mit eigenen Regeln, welche als Kontroll- oder Regulierungsinstanz von Macht dienen können. Fünftens, der *Grad der Rationalisierung* der Machtausübung, beziehungsweise die Verfeinerung der Technik der Machtausübung. – Benutzt man wirksamere Mittel, erzielt man mehr oder weniger sichere Resultate.

Was bedeutet diese Definition von Macht nun für das Subjekt? Obwohl, wie oben beschrieben, Macht in *Machtbeziehungen* nicht direkt auf den Körper einwirkt, erweist sich der Körper dennoch als „Adressat von Macht“⁸¹, da der Körper die Schnittstelle zwischen Subjekt und Außenwelt bildet. In der Machtausübung spielen also „Verfahrensweisen eine entscheidende Rolle, die den Körper nicht direkt, sondern gewissermaßen indirekt“⁸² beeinflussen, wie etwa Kontrolle durch „Lokalisierung und Überwachung im Raum“⁸³. In seinem 1975 erschienenen Werk, *Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses*⁸⁴, beschäftigt Foucault sich näher mit der Beziehung von Körper und Macht am Beispiel von Häftlingen im Strafvollzug. Er beginnt seine Betrachtungen mit der Schilderung einer Hinrichtung aus dem Jahr 1757. Robert-François Damiens, welcher ein missglücktes Attentat auf den französischen König begangen hatte, wurde nach Martern mit glühenden Zangen, siedendem Öl, Feuer und anderem, zum Tod durch Vierteilen und Verbrennen verurteilt. Dieser Schilderung einer „Leibesmarter“⁸⁵, also Machtausübung durch Gewaltanwendung, stellt Foucault eine Aufstellung des Tagesablaufs französischer Häftlinge aus dem Jahr 1838 gegenüber. In diesem Reglement – dieser Zeitplanung – wird aufgelistet, wann die Häftlinge aufzustehen haben, sich ankleiden und ihr Bett machen müssen, wie lange sie arbeiten, wann sie beten, essen und lernen, sowie wann sie sich wieder entkleiden und zu Bett gehen müssen – kurz: wo sie sich wann und wie lange aufzuhalten haben. Anhand dieser

⁸¹ Stockmeyer (2004), S. 99.

⁸² Kögler (1994), S. 92.

⁸³ Kögler (1994), S. 92.

⁸⁴ Foucault (1992)

⁸⁵ Foucault (1992), S.14.

Beispiele zeigt Foucault zwei verschiedene Straf-Stile auf, zwischen welchen nur ein knappes Jahrhundert liegt. „[B]innen weniger Jahrzehnte ist der gemarterte, zerstückelte, verstümmelte, an Gesicht oder Schulter gebrandmarkte, lebendig oder tot ausgestellte, zum Spektakel dargebotene Körper verschwunden.“⁸⁶ Der Körper ist nicht mehr Hauptzielscheibe der Strafe. Ende des 18. Jahrhunderts und zu Beginn des 19. Jahrhunderts ist zum einen das *Strafschaupiel*, also die Zurschaustellung von Häftlingen, welche mit Drohungen, Beleidigungen, Verspottung und Schlägen durch die gaffende Menschenmenge einherging, verschwunden, zum anderen nehmen die körperlichen Martern als Methode der Bestrafung kontinuierlich ab. „Das physische Leiden, der Schmerz des Körpers selbst, bilden nicht mehr die wesentlichen Elemente der Strafe.“⁸⁷ Es hat sich also eine „Verschiebung im Ziel der Strafoperation“⁸⁸ vollzogen. Doch wenn sich die Strafe, selbst in ihren strengsten Formen, sich nicht mehr an den Körper richtet, woran dann? – Die *Seele*. Die Strafe soll auf das Denken, den Willen und die Anlagen des Täters wirken und muss deshalb auch auf ihn abgestimmt sein. Die Strafe soll zwar das Verbrechen sanktionieren, kann sich aber je nach dem Verhalten des Verurteilten ändern und beinhaltet auch „Sicherheitsmaßnahmen“⁸⁹, wie Aufenthaltsverbot, überwachte Freiheit, Gerichtsvormundschaft oder den Zwang sich medizinisch oder psychologisch behandeln zu lassen, welche „das Individuum kontrollieren, seinen gefährlichen Zustand neutralisieren [und] seine verbrecherischen Anlagen“⁹⁰ verändern sollen. Obwohl die Strafe also nicht mehr direkt auf den Körper der Gefangenen einwirkt, so wirkt sie dennoch indirekt auf den Körper ein, indem sie die Gefangenen zwingt, sich an normierte Verhaltensweisen und Ideale anzupassen. Mit dieser Verfahrensweise hält „[e]ine ganze Reihe von abschätzenden, diagnostischen, prognostischen [und] normativen Beurteilungen des kriminellen Individuums“⁹¹ Einzug in das Gerichtswesen. Es werden nicht nur die Gesetzesübertretungen beurteilt, sondern auch die Individuen selbst – „was sie sind, sein werden, sein können“⁹².

⁸⁶ Foucault (1992), S.15.

⁸⁷ Foucault (1992), S. 18 -19.

⁸⁸ Foucault (1992), S. 25.

⁸⁹ Foucault (1992), S. 27.

⁹⁰ Foucault (1992), S. 28.

⁹¹ Foucault (1992), S. 29.

⁹² Foucault (1992), S. 28.

Wenn Foucault von *der Seele* spricht, meint er also nicht etwa das theologische Konzept einer unsterblichen Essenz des Menschen, sondern den „Bezugspunkt einer bestimmten Technologie der Macht über den Körper. [...] Sie wird [...] produziert – um den Körper, am Körper, im Körper – durch Machtausübung an jenen, die man bestraft, und im allgemeineren Sinn an jenen, die man überwacht, dressiert und korrigiert“, an Kindern, Schülern, an allen, die an einen Produktionsapparat gebunden sind, – durch Kategorisierung und Normierung. *Die Seele* schafft dem Menschen eine Existenz, ist aber selbst Teil der Herrschaft, welche Macht über den Körper ausübt. *Die Seele* ist „Effekt und Instrument einer politischen Anatomie“⁹³, sie ist das regulierende, normierende „Gefängnis des Körpers“⁹⁴.

4.2. Körper und Macht bei Judith Butler

Auch Judith Butler beschäftigt sich in ihrem Aufsatz *Bodies and Power Revisited*⁹⁵ mit der Konzeption von Macht und deren Auswirkungen auf das Subjekt, beziehungsweise dessen Körper. Dabei greift sie Foucaults Ausführungen zur *Objektivierung des Subjekts*⁹⁶, in welchen er beschreibt, wie das Subjekt durch *Teilungspraktiken* von anderen getrennt wird – durch die Zuweisung von Kategorien zum Objekt gemacht wird – auf, spinnt diese jedoch weiter: *Teilungspraktiken* dienen nicht nur der *Objektivierung*, also der Vergegenständlichung des Subjekts zur „Nutzbarmachung des Menschen zu fremden Zwecken“⁹⁷, sondern geben dem Subjekt auch die Werkzeuge sich selbst als Subjekt zu erkennen und zu beschreiben. Diese Art von Macht, die in *Teilungspraktiken* zur Anwendung kommt, welche Individuen kategorisiert und alltäglich in unseren Leben Anwendung findet, erzeugt gleichzeitig Normen, durch welche wir uns als Subjekte identifizieren können. Das was Foucault *die Seele* nennt, welche durch Kategorisierung und Normierung des Individuums durch die Gesellschaft produziert wird, ermöglicht erst die Existenz des Subjekts. Butler betont hier allerdings, dass diese sozialen Normen nur Hilfsmittel zur Beschreibung des Selbst sind. Sie geben uns ein gewisses Vokabular,

⁹³ Foucault (1992), S. 42.

⁹⁴ Foucault (1992), S. 42.

⁹⁵ Butler (2004).

⁹⁶ vgl. Foucault (2014), S. 428.

⁹⁷ Stockmeyer (2004), S. 100.

um uns selbst zu beschreiben – einen gewissen Bereich an Möglichkeiten, in dem sich unsere Identität bewegen kann. Alles was außerhalb dieser Normen liegt, ist für die Gesellschaft nicht existent, beziehungsweise kann es vom Subjekt nicht beschrieben oder kenntlich gemacht werden.⁹⁸ Das heißt, dass die Art und Weise, wie ein Subjekt sich selbst erkennen und definieren kann, durch soziale Normen vorbestimmt ist. Ordnet man sich diesen Normen nicht unter, gefährdet man unter Umständen seinen Status als Subjekt. Es scheint also, als gäbe es laut Foucault nur ein Subjekt, wenn sich dieses den gesellschaftlichen Normen unterwirft, denn ohne gesellschaftliche Anerkennung, gibt es kein Subjekt. *Macht* formt also nicht nur das Subjekt, sie ist die Grundlage seiner Existenz – durch Machtausübung über ein Individuum, wird dieses zum Subjekt, indem es die ihm aufoktroierten Normen internalisiert und sich ihnen unterwirft. Butler argumentiert nun, dass der Prozess der Internalisierung der Normen eine Unterscheidung zwischen Innen- und Außenleben schafft – zwischen der Psyche und dem Sozialen. Das Subjekt sucht Anerkennung seiner Existenz im Sozialen, muss sich dafür bestimmten Kategorien zuordnen, bestimmte Begriffe und Namen benutzen, die andere gewählt haben, die aber nicht zwangsläufig mit der eigenen Selbstauffassung übereinstimmen müssen.⁹⁹ Diese Diskrepanz zwischen der sozialen Existenz und der eigenen Selbstauffassung macht das Subjekt angreifbar und ist eine potenzielle Quelle von Leid für das Individuum, zugleich kann diese Diskrepanz aber auch eine gewisse Distanz zu den regulativen Normen aufzeigen und wird damit zur Möglichkeit für Widerstand.

⁹⁸ vgl. Butler (2004), S. 190.

⁹⁹ vgl. Butler (1997).

III. Praktisch – analytischer Teil

1. Girl Parts – Auf Liebe programmiert

1.1. Aufbau und Handlung

1.1.1. Die Handlungsträger

1.1.1.1. David Sun

David Sun folgte seinem Instinkt, wenn es um soziale Anpassung ging. [...] David, dessen Vaters Bildschirme auf jedem Arbeitstisch [der Schule] thronen, verachtete Stipendiaten ganz besonders.

(Girl Parts, S.17)

David Sun ist ein 16-jähriger Teenager, der am Westufer des *Lake Horizon* in *Westtown*, Massachusetts wohnt. Er ist ein Einzelkind und lebt mit seinen Eltern in einer vierstöckigen Villa, die zu großen Teilen aus Glas besteht, sodass sie wie ein Puppenhaus wirkt – „in der Mitte aufgeschnitten, sodass die Familie im Inneren des Hauses stets sichtbar [ist]“¹⁰⁰. Seine Mutter ist, seit dem Tod ihrer Schwester, sehr der Esoterik zugewandt und wartet auf ein Zeichen aus dem Jenseits. Sein Vater ist der Eigentümer von Sun Enterprises und Erfinder des Triptych-Computers, weshalb die Familie sehr wohlhabend ist. So ist es nicht verwunderlich, dass David nicht nur einen Triptych-Computer besitzt und auch sonst nur die neueste Technik, sondern auch ein Motorrad sein Eigen nennt und einen neuen schwarzen Cadillac fährt. Zusammen mit seinen Freunden John Pigeon, Clay genannt, und Artie Stubb, besucht er die katholische Jungenschule *Saint Sebastian*. Seine Mitmenschen behandelt er herablassend, besonders Stipendiaten verachtet er, zu welchen auch Charlie Nuvola gehört. Auch sonst verhält er sich rücksichtslos gegenüber seinen Mitmenschen: Er fährt gerne viel zu schnell und das auch oft noch in betrunkenem Zustand. Trotzdem gilt er als beliebter Schüler und Mädchenschwarm. Er hatte sogar eine Freundin, Willow – blond und ein Jahr älter als er selbst – doch diese hat ihn verlassen, als er sie betrogen hat. Trotzdem steht seine erste sexuelle Erfahrung zu Beginn der Handlung noch aus. Seine Freizeit verbringt David hauptsächlich online, in der *Arena* – einer virtuellen Spielwelt – in Chatrooms und mit Videos. So kommt es, dass er eines Abends zufällig auf Nora-Vogels

¹⁰⁰ Cusick (2010), S. 13.

Video-Blog stößt und ihr live dabei zusieht, wie sie durch eine Überdosis Tabletten Selbstmord begeht. Er weiß nicht wie er darauf reagieren soll und will zuerst seinen Freunden mailen, ob diese es auch gesehen hätten, doch dann fällt der Strom aus. Als die Nachricht über Noras Tod sich verbreitet, überprüft Davids Vater seinen Internet-Verlauf und stellt fest, dass David den Selbstmord gesehen hat. Er schickt ihn daraufhin zum Schulpsychologen, welcher eine „Gefühlsverarmung“¹⁰¹ und „Unfähigkeit zu emotionalen Bindungen“¹⁰² bei ihm diagnostiziert, weshalb er ihm eine *Gefährtin* als Therapie-Möglichkeit anbietet.

1.1.1.2. Charlie Nuvola

Charlie Nuvola war seltsam. Er sah seltsam aus; er benahm sich seltsam; er interessierte sich für seltsame Dinge. Und am schlimmsten war, dass er anscheinend nicht merkte oder sich nicht darum scherte, wie seltsam ihn alle anderen fanden.

(Girl Parts, S.15)

Charlie ist, wie David, 16 Jahre alt und ein Einzelkind. Er lebt mit seinem Vater, einem Botaniker, am Ostufer des Lake Horizon, gegenüber von Familie Sun. Das Stück Land, auf dem ihr kleines Haus steht, ist schon seit langer Zeit in Familienbesitz und ist mittlerweile das einzige Grundstück am Ostufer des Sees, das nicht im Besitz der reichen Bewohner des Westufers ist, um die Verbauung des schönen Ausblicks zu vermeiden. Seine Mutter hat die Familie verlassen, als Charlie noch ein Kind war. Im Gegensatz zur Familie Sun, besitzen die Nuvolas nicht die allerneueste Technik. Einen Fernseher oder Computer sucht man hier vergeblich, ja sie sind sogar vom öffentlichen Stromnetz abgeschnitten und erzeugen ihren eigenen Strom mit Hilfe eines Generators.

Wie David besucht Charlie *Saint Sebastian*, stieß allerdings erst in der 9. Klasse mit einem Stipendium dazu. Genau wie sein Vater interessiert er sich für Botanik. Deshalb und wegen seines Aussehens – er trägt eine Brille, ist ein *Frühzünder* und deshalb größer als alle anderen, hat ein Oberlippenbärtchen und widerspenstige, dunkle, lockige Haare – wird er von den anderen für

¹⁰¹ Cusick (2010), S. 43.

¹⁰² Cusick (2010), S. 47.

seltsam gehalten. Im Gegensatz zu David besitzt Charlie weder ein Motorrad noch ein Auto, sondern nur ein altes Fahrrad, mit dem er überall hinfährt.

Als Charlie zu Beginn des Schuljahres einen „Profilbogen zur Persönlichkeitserfassung“¹⁰³ ausfüllen soll, meldet die Schulpsychologin Bedenken an, er würde möglicherweise unter Depressionen leiden. Sie möchte ihn daraufhin mit *Fixol*, einem Antidepressivum, behandeln, was Charlie sehr verunsichert. Als nach Nora Vogels Tod ein neuer Schulpsychologe eingestellt wird, meint dieser, dass Charlie nicht depressiv ist, er fühle sich nur von Altersgenossen unverstanden und deswegen allein, weshalb er auch ihm, wie vorher schon David, vorschlägt die Gesellschaft einer *Gefährtin* in Anspruch zu nehmen. Anders als David lehnt Charlie das Angebot ab, muss dafür allerdings dem Psychologen alle 2 Wochen einen Besuch abstatten.

1.1.1.3. Rebecca Lampwick

Es gab vieles, was Charlie nicht über Rebecca wusste. Ihr zur Schau getragenes Selbstbewusstsein war gespielt. Sie fühlte sich fett und abstoßend, weil Jungs ihres Alters grundsätzlich nicht mit ihr redeten. Nur erwachsene Männer schienen sie zu mögen. Sie gröhlten ihr vom Auto aus hinterher, was dazu führte, dass sie sich wie eine Missgeburt fühlte.

(Girl Parts, S. 27)

Rebecca ist die Schwester von Paul Lampwick, einem Klassenkameraden von David und Charlie. Zusammen mit ihrem Vater, einem Alkoholiker, und ihrem Bruder wohnt sie in einem Wohnblock gleich neben dem Highway, da die Familie nicht besonders viel Geld hat. Sie besucht *Saint Marys*, die Schwesternschule von *Saint Sebastians*.

Sie wird als hübsch beschrieben, mit weißer, makelloser Haut, einem herzförmigen Gesicht, tintenschwarzen Haaren, schwarzen Augen und einem „satte[n] Lachen“¹⁰⁴. Sie selbst fühlt sich jedoch „fett und abstoßend“¹⁰⁵, weshalb es für sie auch überraschend kommt, als Charlie sie, bei einer gemeinsamen Theaterprobe der beiden Schulen, um ein Date bittet. Obwohl

¹⁰³ Cusick (2010), S. 21.

¹⁰⁴ Cusick (2010), S. 26.

¹⁰⁵ Cusick (2010), S. 27.

beide sich die größte Mühe geben, stellt sich jedoch heraus, dass sie keine gemeinsamen Interessen haben und das Date endet in peinlichem Schweigen. Rebecca gibt sich die Schuld an dem vermasselten Date und kämpft mit der Angst, es irgendwann nicht mehr ertragen zu können, alleine zu sein, und sich deshalb umbringen zu wollen. Auch in der Vergangenheit hat sie schon mit dem Gedanken gespielt wie Nora Vogel Tabletten zu schlucken und sich durch eine Überdosis das Leben zu nehmen. Um ihren Gedanken zu entkommen, flüchtet sie sich häufig in den Alkohol.

1.1.1.4. Rose

[Sie zogen] ein glänzend poliertes, rautenförmiges Gehäuse heraus und stellten es aufrecht in die Auffahrt, sodass es schimmerte wie eine Rakete. Oder ein Ei. Auf Augenhöhe war es mit einer pinkfarbenen Blüte geschmückt, dem Sakora-Logo. [...]
[Es] hob sich wie ein Knopf von der Oberfläche des Gehäuses ab. David drückte darauf. Drinnen zischte etwas, die Wände des Gehäuses begannen wegzugleiten. Aus dem Inneren stieg Dampf auf, ein Mechanismus rotierte und surrte, und die Wände klappten auseinander, sodass das Ei jetzt zu einer üppigen pinkfarbenen Blüte wurde. Der Nebeldampf lichtete sich, und da stand sie, mit geöffneten Augen.

So wurde Rose geboren.

(Girl Parts, S. 52 - 53)

Rose ist eine *Gefährtin*. – Ein Android in weiblicher Gestalt, „entwickelt, um jungen Männern [...] dabei zu helfen, wieder Anschluss [in der Gesellschaft] zu finden“ und sie „dabei zu unterstützen, stabile zwischenmenschliche Beziehungen aufzubauen“¹⁰⁶. Sie ist Teil des *Gefährtinnen-Programms* der Firma *Sakora Solutions*, welches männlichen Teenagern, welche unter „Gefühlsverarmung“, „generellem Unwohlsein“ und „Niedergeschlagenheit“¹⁰⁷ leiden, dabei helfen soll, ihrem Alter entsprechende, funktionsfähige soziale Bindungen im realen – und nicht nur im virtuellen – Leben einzugehen. „Indem die Gefährtin die Funktionen von Bestrafung und Belohnung nutzt, unterbindet

¹⁰⁶ Cusick (2010), S. 44.

¹⁰⁷ Cusick (2010), S. 63.

sie gestörte soziale Verhaltensweisen und fördert gesunde menschliche Interaktion.“¹⁰⁸ Finden ungebührliche Annäherungsversuche statt, schlägt ihr *Annäherungs-Timer*, welcher den „Grad der zwischenmenschlichen Beziehung über die Zeit“¹⁰⁹ in welcher sich die *Gefährtin* und ihr *Freund* kennenlernen, misst und somit den Grad der angemessenen Vertraulichkeiten festlegt, Alarm und versetzt dem Übeltäter einen Stromstoß von 250 Volt.

Körperlich sind die *Gefährtinnen* so menschenähnlich wie nur möglich: Das Skelett ist aus Fieberglass modelliert, die Lungenflügel durch zwei Blasebälge nachgebildet. Das Verdauungssystem ist so konzipiert, dass Gefährtinnen menschliche Nahrung zu sich nehmen können, die dann in Gase umgewandelt wird, welche in einem ungestörten Augenblick entweichen können. Ihre Haut strahlt Hitze ab und verfügt sogar über Schmerzrezeptoren. Der künstliche Körper produziert überdies auch Hormone, wie beispielsweise Adrenalin, um menschliche körperliche Reaktionen auszulösen. Statt einem Gehirn befindet sich hinter ihren Augen ein leistungsstarker Prozessor, welcher durch eine Satelliten-Verbindung mit der Sakora-Datenbank verknüpft ist. Damit haben *Gefährtinnen* Zugriff auf „fast eine Million Schriftzeichen und enzyklopädische Einträge, einschließlich einer gigantischen Datenbank mit Stichworten zu nonverbaler Gesichts- und Körpersprache“¹¹⁰. Durch das *Sakora ABC-Protokoll* sind *Gefährtinnen* außerdem dazu in der Lage, neue Wörter und Sätze mit denen sie konfrontiert werden aufzunehmen und in ihren Wortschatz einzubauen, sodass sie beispielsweise ihren Gesprächsstil der Umgangssprache anpassen können. In ihrer Sprachverarbeitung agieren sie also wie *Expertensysteme* und können aus gegebenen Fakten neue Schlüsse ableiten und dazulernen. Ein Beispiel hierfür ist Roses Gebrauch von Vergleichen in ihrer Denk- und Sprechweise. Zunächst ist ihr nicht bekannt, was ein Vergleich ist. Als sie hört, wie David ihr Verhalten ihm gegenüber mit dem einer Forscherin vergleicht, welche Affen nachahmt, um mehr über sie in Erfahrung zu bringen, sendet sie eine Anfrage an die Sakora-Datenbank, welche ihr innerhalb eines Wimpernschlages Rückmeldung gibt: „Vergleich – zwei Dinge zueinander in Beziehung setzen, um ein besseres Verständnis zu

¹⁰⁸ Cusick (2010), S. 64.

¹⁰⁹ Cusick (2010), S. 65.

¹¹⁰ Cusick (2010), S. 65.

fördern“¹¹¹. Nachdem sie nun die Regeln eines Vergleiches kennt, beginnt sie sofort diese anzuwenden und in ihren Sprachgebrauch einzubauen. Sie ist froh, David nun besser verstehen zu können und „ihre Freude [ist] ... *strahlend wie Sonnenlicht, das von Edelstahlschränken reflektier[t]*“¹¹². Dieses Denkmuster behält sie im Folgenden bei und erweitert ihr Repertoire an Vergleichen durch die Beobachtung ihrer Umwelt. Beispielsweise zittert sie „*wie eine sich kräuselnde Wasseroberfläche*“¹¹³ und beschreibt ihre Gefühle wie „*Wasser, kurz vor dem Siedepunkt*“¹¹⁴. Somit könnte Rose, in KI-Termini, also als *lernender Automat* klassifiziert werden.

Neben der Informationsdatenbank bildet der *Gefühlskern* einen weiteren wichtigen Teil des Gehirns einer Gefährtin. In ihm ist das Verlangen nach ihrem Besitzer angesiedelt, gleichzeitig aber auch ein strikter Moralkodex zur Impulskontrolle, welcher unter anderem auch den *Annäherungs-Timer* steuert. Wird die Satelliten-Verbindung unterbrochen, sollte der Prozessor sich selbstständig herunterfahren um die *Gefährtin* außer Betrieb zu setzen.

1.1.1.5. May Poling

>>Schon mal so was gemacht?<<, erkundigte sich Charlie. Ihre nachdenklich-kritische Miene verwandelte sich in ein Grinsen. >>Nein. Aber ich kann's kaum erwarten, es auszuprobieren.<<

(Girl Parts, S. 242)

May Poling wird als junge Frau beschrieben, klein, mit kurzen schwarzen Haaren und wasserblauen Augen. Sie leidet an einem Glaukom und ist dabei zu erblinden. Sie ist eine ehemalige Sakora-Mitarbeiterin, welche jedoch aufgrund „weltanschauliche[r] Differenzen“¹¹⁵ das Unternehmen verlassen hat. Als sie gegangen ist, hat sie allerdings noch einige Gerätschaften von Sakora gestohlen, um damit ihre eigene Werkstatt eröffnen zu können. Im Moment verdient sie ihr Geld als, auf *Gefährtinnen* spezialisierte, Schwarzmarkt-Technikerin. Allerdings nimmt sie nicht alle gewünschten Modifikationen an den

¹¹¹ Cusick (2010), S. 58.

¹¹² Cusick (2010), S. 59.

¹¹³ Cusick (2010), S. 89.

¹¹⁴ Cusick (2010), S. 162.

¹¹⁵ Cusick (2010), S. 241.

Gefährtinnen vor. Sie glaubt an die „freie Entscheidung“¹¹⁶ und findet „ein Mädchen sollte selbst entscheiden, welche Art von Berührungen in Ordnung sind und welche nicht.“¹¹⁷ Wenn sie also den Elektroschocker der *Gefährtin* entfernt, dann nur, wenn es auch von ihr selbst gewünscht wird, nicht, wenn es nur ihr Besitzer so will.

1.1.2. Die Handlung

Der Raum war leer und schwarz bis auf das blaue Auge des Computers und den gelben Spalt unter der Tür. [...] Es war still. Die analoge Uhr machte Tick. Wie auf ein Stichwort öffnete sich die Tür [...]. Ein Mädchen in zerknittertem Schlafanzug schlurfte herein. [...] Sie kippte zweihundert dunkelrote Tabletten in den Mixer und goss [...] Cola dazu. [...] Es schmeckte wie Cola-Slush. [...] Das blaue Auge glotzte.

(Girl Parts, S. 7 - 9)

Die Handlung beginnt mit dem Selbstmord von Nora Vogel, welchen diese live in ihrem Video-Blog überträgt. Bevor sie die Mischung aus Schlaftabletten und Cola trinkt, bedankt sie sich noch bei ihren Zusehern fürs Einschalten und beginnt sich einen alten Film anzusehen. Während sie den Film sieht und trinkt, zeichnet der Computer alles auf und die Welt kann zusehen, wie ihr langsam die Augen zufallen und sie schließlich aufhört zu atmen. „Es war der bisher meistbesuchte Videoblog des Mädchens.“¹¹⁸

David Sun hat derweil Hausarrest, weil er von seiner Mutter beim Rauchen erwischt wurde und sieht sich auf seinem PC ebenfalls einen alten Film an. Da sein PC, der Triptych, drei Monitore hat und die Funktion, auf das Angezeigte zu reagieren und auf dem nächsten Monitor zu ähnlichen oder verwandten Seiten weiterzuleiten, landet er auf Nora Vogels Video-Blog und wird so zum Zeugen ihres Selbstmordes. Obwohl sein PC ihm auf dem nächsten Monitor eine Internetseite für Arzt-Dienste anzeigt, weiß David nicht wie er darauf reagieren soll und tut gar nichts. Charlie Nuvola hat an diesem Abend andere Sorgen, denn er kommt gerade von einem miserabel gelaufenen Date mit

¹¹⁶ Cusick (2010), S. 241.

¹¹⁷ Cusick (2010), S. 241.

¹¹⁸ Cusick (2010), S. 10.

Rebecca. Von Nora Vogels Selbstmord erfährt er erst am nächsten Tag, in der Schule.

Nachdem Davids Vater in den Nachrichten von Noras Selbstmord und dessen Live-Übertragung in ihrem Blog, sowie den hohen Zuschauerzahlen liest, sieht er sich Davids Browserverlauf an und stellt fest, dass sein Sohn ebenfalls zu den Zuschauern zählt. Daraufhin zieht er den neuen Schulpsychologen, Dr. Roger, hinzu, welcher sich ebenfalls besorgt zeigt, da David das Mädchen kannte, aber weder ihre Eltern verständigt hat, noch an anderer Stelle Hilfe gesucht hat. Beim persönlichen Gespräch scheint er auch nicht betroffen, sondern verteidigt sich nur damit, dass es nicht seine Schuld sei, wenn sich jemand umbringt, was Dr. Roger dazu veranlasst, bei David *Gefühlsverarmung* zu diagnostizieren. Zur Therapierung dieser Gefühlsverarmung bekommt er eine *Gefährtin*, erzählt aber seinen Freunden nichts davon, da er nicht für verrückt gehalten werden will und Angst hat, dass sie ihn meiden würden, wenn sie davon wüssten, genauso, wie sie sich von einem ehemaligen Freund abgewandt hatten, als dieser sich in psychiatrische Behandlung begeben musste.

Als Rose geliefert wird, ist er überwältigt von ihrer Schönheit und fast sprachlos. Um ihn besser kennen zu lernen, macht Rose ihm ein Sandwich und stellt ihm Fragen zu seinem Alltag. Als David sie dabei an der Schulter berührt, versetzt sie ihm einen Stromschlag, woraufhin David und seine Eltern sich erst einmal das mitgelieferte Video mit der Gebrauchsanleitung für Rose ansehen.

Mit zunehmender Zeit, die sie mit David verbringt, wird Roses Benehmen immer menschlicher und ihr Verhalten natürlicher, sodass David zeitweilig sogar zu vergessen scheint, dass Rose ein Android ist. Er fühlt sich mit ihr bald so wohl, dass er sie seinen Freunden vorstellen will, jedoch nur als seine Freundin "von außerhalb"¹¹⁹, welche gerade in die Gegend gezogen ist. Er nimmt sie mit auf einen verlassenen Campingplatz, wo er sich freitags mit seinen Freunden trifft um zu trinken. Davids Freund flirtet schamlos mit Rose und bedrängt sie, weshalb sie sich sehr unwohl fühlt. Rebecca, die ebenfalls anwesend ist und sich wegen ihres vermässelten Dates mit Charlie betrinkt, hilft ihr der Situation zu entkommen. Rose findet Rebecca sehr sympathisch, bis diese ihr von Davids früherer Freundin erzählt und wie schlecht er diese behandelt hat, was

¹¹⁹ Cusick (2010), S. 92.

Roses Konzept der Welt vollkommen widerspricht, weshalb sie Rebecca für eine Lügnerin hält.

Auf dem Heimweg baut David mit seinem Cadillac einen Unfall, da er betrunken fährt und noch dazu viel zu schnell unterwegs ist. Er fährt Charlie an, der mit seinem Fahrrad unterwegs ist, und will daraufhin Fahrerflucht begehen, doch Rose hält ihn davon ab, indem sie aus dem Auto springt. Sie läuft zu Charlie um ihm zu helfen, doch Charlie ist schon dabei sich aufzurappeln und selbst aufzustehen. Als er jedoch anfängt zu schwanken und umknickt, nimmt Rose seine Hand. Charlie spürt elektrische Spannung, Rose versetzt ihm allerdings keinen Schlag. Daraufhin hebt Charlie sein kaputtes Fahrrad vom Boden auf und macht sich zu Fuß auf den Heimweg.

Einige Tage später versucht David das erste Mal Rose zu küssen, doch sie sagt ihm dass es noch viel zu früh für solch vertrauten Kontakt sei, was ihn wütend macht. Rose stellt ihm in Aussicht, dass es in einem Monat soweit sein könnte, wenn sie sich bis dahin besser kennengelernt haben, was David besänftigt. Im Folgenden verbringt David seine ganze Freizeit mit Rose. Sie sehen zusammen fern, er erzählt ihr von der Schule und sie kuscheln vor dem Zubettgehen. Als Artie David auf eine Party einlädt, kann David nicht absagen, da er schon lange nichts mehr mit seinen Freunden unternommen hat, also beschließt er Rose mitzunehmen und mit ihr anzugeben. Als er sie schließlich küsst und sie mit in ein leeres Zimmer nimmt, lädt Rose sich wieder für einen Stromschlag auf, was David frustriert. Er schlägt vor, dass sie für ihn strippen soll und da alles was sie will ist, ihn glücklich zu machen, stimmt sie zu. Als sie völlig nackt ist, wird David plötzlich schrecklich wütend, wirft ihr an den Kopf, dass sie *unvollständig* sei und ihn belogen hätte, läuft aus dem Zimmer und lässt sie alleine zurück. Rose weiß nicht was los ist und kann sich nicht erklären was David mit *unvollständig* meint. Sie sucht nach ihm, kann ihn aber nicht finden, da er die Party schon verlassen hat. Daraufhin irrt Rose tagelang allein im Wald umher, bis sie zu einer Klippe kommt und von dort aus in den *Horizon Lake* springen will. In diesem Zustand findet Charlie sie und will sie davon abhalten zu springen. Er läuft zu ihr und hält sie am Kleid fest, kommt aber zu spät und fällt mit ihr in die Tiefe. Er schwimmt mit ihr ans Ufer und bringt sie anschließend zu sich nach Hause, wo er sie aufwärmt und ihr trockene Kleidung gibt. Dann erst erkennt er, dass Rose das Mädchen ist, das ihm nach dem Zusammenstoß mit

David's Wagen geholfen hat. Sie benimmt sich komisch, kann die einfachsten Gegenstände nicht benennen und weiß nicht, dass ein Buch nicht wie ein Laptop funktioniert, weshalb Charlie sie zum Arzt bringen will. Da gibt Rose sich als *Gefährtin* zu erkennen und erzählt ihm, dass sie zu David gehört. Als Charlie schlecht von ihm spricht, weil er sie einfach so zurückgelassen hat, verteidigt Rose ihn und sie beginnen zu streiten, woraufhin Rose aus dem Haus stürmt und zu David zurückkehren will. Dieser hat aber mittlerweile *Sakora* verständigt und möchte Rose zurückgeben. Als sie bei David's Haus ankommt, belauscht sie ein Gespräch zwischen Mr. und Mrs. Sun und einem *Sakora*-Angestellten. Mr. Sun will sein Geld zurück haben, jedoch will *Sakora* erst zahlen, wenn Rose wieder an sie übergeben wurde. Mrs. Sun will daraufhin wissen, was mit Rose geschehen wird, wenn sie an *Sakora* übergeben wird, worauf der *Sakora*-Angestellte antwortet, dass Rose vernichtet würde. Als Rose das hört, läuft sie zurück zu Charlie, der sie wieder bei sich aufnimmt.

Als Charlie sein Fahrrad holt, sieht er eine Karawane von Vans mit dem *Sakora*-Logo darauf vorbeifahren. Einer der Wagen hält an und ein grauhaariger Mann steigt aus, um Charlie nach einem rothaarigen Mädchen zu fragen. Er sagt sie sei seine Tochter und wäre weggelaufen. Charlie gibt vor, er habe Rose nicht gesehen, woraufhin der Mann ihm seine Karte gibt. Die Karawane fährt weiter, in Richtung von Charlie's Haus. Um vor ihnen dort anzukommen, muss Charlie eine Abkürzung durch den Wald nehmen und als die Männer noch einmal anhalten, um zu telefonieren, gelingt es Charlie tatsächlich sie zu überholen. Er warnt Rose und versteckt sich mit ihr im Wald hinter dem Haus, um das Gespräch zwischen dem *Sakora*-Mann und seinem Vater mit anhören zu können. Dieser bemerkt an Charlie's Verhalten, dass etwas an dieser Situation nicht stimmt und lügt für ihn. Um mehr Zeit zum Nachdenken zu gewinnen, laufen Charlie und Rose tiefer in den Wald und Rose schlägt schließlich vor, zu dem verlassenen Campingplatz zu gehen. Die beiden schlafen bei der Feuerstelle, weil Charlie Rose nicht alleine lassen möchte, jedoch muss er am nächsten Tag in die Schule.

David versucht derweilen sein altes Leben wieder aufzunehmen, so wie es vor Rose war, und besucht mit seinen Freunden einen Club. Dort trifft er auf seine Ex-Freundin, die einen College-Jungen als Begleiter dabei hat. Sie spricht ihn an und sagt, sie würde jetzt gerne etwas Zeit mit ihm verbringen, woraufhin

David sie in seinem Auto spazieren fährt und anschließend nach Hause bringt. Dort küsst sie ihn und die beiden haben Sex. – Es ist das erste Mal für David, dabei ist es dunkel, er kann nichts sehen und nachdem alles vorbei ist, will sie auch nicht kuscheln, sondern springt unter die Dusche und drängt ihn zu gehen. Am nächsten Tag in der Schule beobachtet Charlie David und findet er sieht mitgenommen aus. Dann kommt ihm das Gerücht zu Ohren, dass Rose David betrogen hätte und er sich deshalb von ihr getrennt hätte. Da er Menschen grundsätzlich nur schwer vertraut, glaubt er dem Gerücht und ist wütend und enttäuscht. Bei seiner Sitzung beim Schulpsychologen, stellt ihm Dr. Roger plötzlich merkwürdige Fragen dazu, was er am Vortag gemacht hätte und ob er eine neue Freundin habe. Da bemerkt Charlie das *Sakora*-Logo auf dem kleinen Staubsauger, der selbstständig durch das Zimmer fährt. Er findet heraus, dass Dr. Roger für *Sakora* arbeitet und die Gespräche für sie aufzeichnet, woraufhin er aus der Schule läuft.

Während Charlie in der Schule ist, trifft Rose auf Rebecca, welche die Schule schwänzt und stattdessen zum Campingplatz zurückkehrt. Als Rebecca erfährt, dass David sich von Rose getrennt hat, lädt sie sie für einen *Mädelstag* zu sich nach Hause ein. Rose hat Angst, dass die *Sakora*-Leute sie finden, wenn sie sich zu lange am selben Ort aufhält und fährt deshalb mit Rebecca mit. Allerdings unter der Bedingung, dass sie sie wieder zurückbringt, bevor Charlie aus der Schule kommt. Bei Rebecca zu Hause betrinken die beiden Mädchen sich, bis Rose komische Symptome bekommt: Sie fühlt einen Druck auf ihrer Brust, riecht Sachen, die nicht da sind, sieht flackernde Farben und Primzahlen und kippt dann um. Rebecca bringt sie zur Toilette, wo Rose sich übergibt. Als Rose später noch einmal zur Toilette will, irrt sie sich in der Türe und landet stattdessen im Zimmer von Rebeccas Bruder, wo sie auf eine andere Gefährtin trifft. Diese stellt sich mit dem Namen Lily vor, benimmt sich allerdings sonst sehr roboterhaft und steigt nicht auf Roses Gesprächsversuche ein, was sie nachdenklich macht. Als Rebecca Rose und Lily findet, erzählt sie Rose, dass sie die Gefährtin ihres Bruders gruselig fände, da diese zwar aussehe wie ein Mensch, aber sich nicht wie ein Mensch verhalte. Sie erzählt Rose außerdem von einer Werkstatt, in welche ihr Bruder seine Gefährtin bringen will, um ihren Elektroschocker entfernen zu lassen, was Rose die Hoffnung gibt, dass auch

der *Pfeil* in ihrem Kopf, welcher immer noch ständig nur auf David zeigt, neu programmiert werden könnte.

Als Rebecca Rose zurück zum Campingplatz bringt, trifft sie dort, das erste Mal nach ihrem vermasselten Date, wieder auf Charlie. Sie entschuldigt sich und gesteht ihm, dass sie ihn nur beeindrucken wollte, weil er so schlau ist, und sich deshalb so komisch benommen habe. Als Rose dazu kommt, konfrontiert er sie mit dem Gerücht, das er in der Schule gehört hat und wirft ihr vor, es wäre die Wahrheit, woraufhin Rose erst einmal schockiert ist und anfängt zu weinen. Erst als er sie am Arm packt und zum gehen bringen will, kommt sie wieder zu sich und ohrfeigt ihn. Sie sagt ihm, sie habe niemanden betrogen, könne ihm aber auch nicht sagen, was wirklich passiert sei, da er sie sonst auch nicht mehr mögen würde. Um ihn nicht zu verlieren, erzählt sie ihm schließlich doch die Wahrheit und offenbart, dass sie „unvollständig“ ist, was Charlie allerdings schon wusste, da er das Gefährtinnen-Prospekt von Dr. Roger bekommen hatte und sein Vater über das Programm und die Gefährtinnen recherchiert hat, bevor sie sich gemeinsam gegen eine Gefährtin für Charlie entschieden hatten. Charlie versichert ihr, dass er ihr Freund sei und ihr nicht nur helfen würde, weil er sich dafür Sex erhoffe. Daraufhin erzählt Rose ihm, dass sie nicht aufhören kann an David zu denken und dass sie in diese Werkstatt möchte, von der Rebecca erzählt hat.

Charlie weiht daraufhin Rebecca ein und erzählt ihr, dass Rose Davids *Gefährtin* war. Die Adresse der Werkstatt bekommt Charlie von ihrem Bruder und Rebecca setzt die beiden dort ab. Zuerst will die Stimme aus der Gegensprechanlage sie nicht hereinlassen, erst als Charlie ihr mitteilt, dass Rose die Nummer Eins auf ihrer Hand hat, dürfen sie eintreten. May Poling, Betreiberin der Werkstatt, scheint sehr interessiert an Rose, sodass sie sie sogar vor allen anderen Wartenden behandelt. Sie sieht sich Roses Inneres an und stellt fest, dass sie anders als alle anderen *Gefährtinnen* ist, die sie bis jetzt behandelt hat. Sie versucht Rose mit Lichtsignalen neu zu programmieren, jedoch erfolglos. Bevor sie sich verabschieden, zeigt May Rose noch eine Erfindung, an der sie lange gearbeitet hat – eine künstliche Vagina. Rose ist begeistert und wünscht sich, dass May sie ihr einsetzt.

David erfährt in der Zwischenzeit von Paul, dass Rose bei Charlie ist und dieser nach der Werkstatt gefragt hat. Er wird so wütend, dass er im Badezimmer der

Schule anfängt zu schreien, wo ihn auch Dr. Roger findet, welchem er alles über Rose und Charlie erzählt.

Nach der Behandlung bringt Charlie Rose zurück zum Campingplatz, wo die beiden miteinander schlafen. Als Charlie am Morgen aufwacht, ist Rose verschwunden, das einzige, was er entdecken kann, sind männliche Fußabdrücke im Sand. Er befürchtet die *Sakora*-Männer hätten Rose geholt. Er fährt zurück zur Werkstatt, doch als er dort ankommt, räumt *Sakora* gerade alle Geräte aus der Werkstatt. May verschwindet, um nicht verhaftet zu werden, sagt Charlie aber vorher noch, dass David der Informant war. Charlie stellt ihn daraufhin zur Rede und die beiden prügeln sich. David erklärt Charlie, dass ihm versprochen wurde, *Sakora* würde Roses Erinnerungen löschen und sie ihm zurückgeben.

Es vergehen Wochen und es gibt keinen Anhaltspunkt über Roses Verbleib. Wenn Charlie und David sich in der Schule begegnen, nicken sie sich zu, sprechen aber nie miteinander. Als David betrunken einen Unfall baut, bekommt er eine Woche Hausarrest. Er ist wieder einmal zu schnell gefahren und hat die Kontrolle über den Wagen verloren, welcher durch die Leitplanke und in den See gefahren ist. Sein Auto hat einen Totalschaden. David fühlt sich deprimiert und erkennt sich selbst nicht wieder. Da sein Auto zur Ablenkung nicht zur Verfügung steht, beginnt er Spaziergänge im Dunkeln zu unternehmen, wobei er eines Abends im Dezember auf Charlie trifft, der im See *Eisbärenschwimmen* geht. David fragt ihn, ob er denkt, Rose sei noch am Leben und Charlie antwortet ihm, er wisse es. Charlie wird anschließend von Rebecca abgeholt und auch David geht nach Hause, wo er mit seiner Ex-Freundin Willow videochattet, da sich die beiden wieder angenähert haben. Beim Chatten reagieren die Monitore von Davids Computer wieder auf das Dargestellte und verlinken ihn zu verwandten Seiten. Er wird zu Seiten mit Dating-Tipps weitergeleitet, bekommt Restaurantempfehlungen und Filmvorschläge, bis ein Blogeintrag von Nora Vogel über den Bildschirm huscht.

1.1.3. Formalia

Girl Parts entwirft eine Realität, welche sich nicht dramatisch von der gegenwärtigen Realität unterscheidet. Die Handlung ist im Amerika der nahen Zukunft angesiedelt, genauer gesagt in der fiktiven Stadt *Westtown* im Bundesstaat Massachusetts. Ein genaues Datum wird nicht genannt, jedoch lässt sich aufgrund der geschilderten Lebensumstände ein Setting in der nahen Zukunft annehmen: Die Figuren nutzen zeitgenössische Technik wie Handys, USB-Sticks und Laptops. Sie besitzen PCs der Marke *Sony*, fahren *Cadillacs*, betreiben Video-Blogs auf *blogspot.com*, chatten, spielen Online-Spiele in einer virtuellen Welt ähnlich wie *Second Life* und sehen Filme mit Schauspielern wie James Dean oder Marilyn Monroe und Humphrey Bogart, welche – sogar unter Jugendlichen – noch bekannt zu sein scheinen. Der einzige Punkt in dem sich die erzählte Realität von unserer unterscheidet ist, dass humanoide Roboter mit künstlicher Intelligenz existieren, welche in ihrer Ausführung beinahe so perfekt sind, dass sie von echten Menschen kaum mehr zu unterscheiden sind.

Die Handlung umfasst in etwa vier Monate und wird durch einen heterodiegetischen, personalen Erzähler mit dominanter interner Fokalisierung, (teilweise aber auch nicht fokalisiert) geschildert, welcher überwiegend im dramatischen Modus die Umgebung der Figuren detailreich beschreibt und den Leser durch direkte Figurenrede und erlebte Rede an Gedanken und Gefühlen der Figuren teilhaben lässt. Die Ereignisse werden dabei zunächst chronologisch geschildert, später durch Analepsen unterbrochen, welche sich als Erinnerungen der Protagonistin Rose darstellen.

Die Einordnung dieses Romans als Adoleszenzroman, wird durch folgende Punkte unterstützt: Die Handlung entspinnt sich um die drei jugendlichen Protagonisten David, Charlie und Rose. Es werden Techniken des psychologischen Erzählens, wie erlebte Rede sowie Traumsequenzen, beziehungsweise Erinnerungen, zur Darstellung von Gefühlen und Gedanken herangezogen. Die Figuren reflektieren ihre Gefühle und Gedanken und überprüfen ihre Selbstwahrnehmung, indem sie sie mit der Fremdwahrnehmung anderer vergleichen. So reflektiert beispielsweise Charlie darüber, ob er glücklich ist oder vielleicht doch an Depressionen leidet, als ihm die Schulpsychologin Antidepressiva verabreichen möchte. David hinterfragt sein emotionales Befinden und den Wert seiner zwischenmenschlichen Beziehungen nachdem er Rose zugeteilt bekommt und noch einmal, nachdem sie verschwunden ist. Rose hingegen reflektiert ihre Identität, da sie für andere Menschen nicht

menschlich genug zu sein scheint, sie aber auch nicht so ist, wie die anderen *Gefährtinnen* die sie trifft. Diese Suche nach ihrer individuellen Identität, führt schließlich zu einer Auflehnung gegen die ihr auferlegten Zwänge. Neben dem Motiv des künstlichen Menschen werden vor allem auch Themen wie Freundschaft, die erste Liebe und erste sexuelle Erfahrungen behandelt. Es finden sich also Merkmale der älteren Adoleszenzromane, aber auch Merkmale des *postmodernen Adoleszenzromans*, wie beispielsweise die Selbstinszenierung Davids als cooler Typ und Mädchenschwarm, aber auch seine Suche nach immer neuen Erlebnissen – Mädchen, Partys, schnelle Autos – und die tabulose Schilderung von Alkoholkonsum, sowie der Gebrauch von vulgärem Vokabular.

Des Weiteren lässt sich *Girl Parts* anhand einiger Merkmale als Dystopie klassifizieren. Zum einen wird der Leser, durch die Schilderung von Davids Gefühlsverarmung, vor möglichen schlechten Auswirkungen von Computernutzung sowie von virtuellen Welten gewarnt. Zum anderen warnt die Erzählung nicht nur vor den Auswirkungen der Technik auf den Menschen, sondern auch vor den Auswirkungen auf die Technik selbst, da Rose ein Bewusstsein entwickelt – was von *Sakora* sicherlich nicht geplant war – und darunter leiden muss, dass sie von anderen wie ein Ding behandelt wird, sich im Inneren aber menschlich fühlt. Die Ansiedelung der Handlung in der nicht allzu fernen Zukunft, lässt zudem die Einordnung als *Future Fiction* zu.

1.3. Personelle Dystopie

Sakora Solutions, die Firma, die für Roses Existenz verantwortlich zeichnet, entwirft Roboter, die die Wünsche ihrer Kunden möglichst genau widerspiegeln sollen. Ein neues Modell mit künstlicher Intelligenz soll das Erlebnis noch realistischer gestalten. Mit der Frage, ob Intelligenz überhaupt ohne Fühlen möglich ist¹²⁰, beschäftigt sich bei *Sakora* allerdings niemand. So werden auch keine Fragen dazu aufgeworfen, ob Geschöpfen mit „funktionsfähige[r], der menschlichen Intelligenz entsprechende[r], künstliche[r] Intelligenz“¹²¹, der Menschenwürde analoge Rechte zugestanden

¹²⁰ vgl. *künstliche Intelligenz*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

¹²¹ vgl. *künstliche Intelligenz*. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online.

werden müssten, wodurch der Grundstein zum Entstehen eines dystopischen Szenarios auf personeller Ebene bei *Sakor*s künstlichen Intelligenzen gelegt ist.

1.3.1. Fremdbestimmung

Als Android ist Rose von Anfang an fremdbestimmt. Sie wurde spezifisch zu dem Zweck hergestellt, ihrem Besitzer zu gefallen und ihm als *Gefährtin* zu dienen zu sein. Dies beginnt schon bei ihrem Äußeren: Durch einen Persönlichkeitstest, den David online ausgefüllt hat, ist ihr Aussehen perfekt auf seinen Geschmack abgestimmt. Rose ist „nicht nur schön, sie [ist] nach *seinen* Maßstäben schön.“¹²² Aber nicht nur ihr Äußeres, auch ihr Inneres ist nur auf David ausgerichtet. Ihr Denkprozess ist vergleichbar mit einem Pfeil. „Er zeigt[t] auf David. Der Rest der Realität, soweit er sich nicht entlang des Pfeils ansiedel[t], [ist] unwichtig.“¹²³ Auch andere zwischenmenschliche Beziehungen sind für Rose nicht geplant: „Der Pfeil verb[indet] sie und David – er [ist] unbeirrbar, ohne Abzweige oder Kreuzungen. Es [gibt] grundsätzlich keine weiteren Verbindungen.“¹²⁴ David ist der Einzige für Rose. Sofort nach ihrem Kennenlernen versucht Rose ihre Bewegungs- und Sprachmuster an jene von David anzupassen: „David setzte sich auf. Rose ebenfalls. Er stützte sein Kinn auf die Faust. Rose ahmte ihn nach.“¹²⁵ Rose ist außerdem nicht dazu programmiert sich selbst zu beschäftigen oder eigene Interessen zu entwickeln. Wenn David in der Schule ist, verbringt sie anfangs ihre Zeit damit „nur dazusitzen und in die Gegend zu starren.“¹²⁶ David ist das Zentrum ihrer Welt, ist er nicht da, hört sie quasi auf sich zu drehen. Rose scheint zunächst nicht fähig zu sein eigene Entscheidungen zu treffen, denn alles was sie denkt und fühlt dreht sich nur um David. Selbst als dieser sich wünscht, sie würde eine eigene Meinung entwickeln, funktioniert dies nur dem Anschein nach: Er versucht Rose mit Hilfe von Fruchtgummis zu einer eigenen Entscheidung zu bringen. Er bietet ihr ein saures und ein süßes Fruchtgummi an und möchte von

¹²² Cusick (2010), S. 54.

¹²³ Cusick (2010), S. 55.

¹²⁴ Cusick (2010), S. 101.

¹²⁵ Cusick (2010), S. 58.

¹²⁶ Cusick (2010), S. 118.

ihr wissen, welches ihr besser schmeckt. Nachdem David ihr mitteilt, er möge die süßen lieber, entscheidet auch sie sich für die süßen Fruchtgummis. Als er seine Meinung ändert, um ihr zu zeigen, dass man auch Meinungsverschiedenheiten haben kann, ändert auch sie ihre Meinung. Weil er deswegen frustriert ist, versucht sie es noch einmal. „Sie suchte sich einen sauren Gummi heraus. Er schmeckte unangenehm. Meinungsverschiedenheiten waren unangenehm. David gefielen Meinungsverschiedenheiten. Folglich...“¹²⁷ entscheidet sich Rose für die sauren Fruchtgummis. Allerdings nicht, weil sie ihr besser schmecken – tatsächlich findet sie den Geschmack unangenehm – sondern weil David möchte, dass sie auch einmal anderer Meinung ist, als er.

Selbst wenn Rose Angst hat, ist der Pfeil in ihrem Kopf, der immer nur auf David zeigt, stärker. Obwohl sie fürchtet, David könnte durch sein zu schnelles Fahren einen Unfall verursachen, sagt sie ihm, sie hätte Spaß daran, weil es ihm Spaß bereitet.¹²⁸ Auch als ihr die einprogrammierten Verhaltensregeln sagen, dass man nicht betrunken Autofahren darf, dass es sogar gefährlich ist, steigt sie trotzdem zu David ins Auto, weil der Pfeil ihr sagt, dass sie bei ihm sein muss.¹²⁹ Erst als tatsächlich ein Unfall passiert und David Charlie anfährt, zeigt sich erstmals etwas wie autonomes Handeln bei Rose. David will Fahrerflucht begehen, Rose jedoch will aussteigen und Charlie helfen. Als David sie fragt, wieso sie ihn nicht einfach liegen lassen können, findet Rose dazu auf die Schnelle keine Antwort in ihrer Datenbank. Als sie sich aber vorstellt, der Mensch auf der Straße könnte auch David sein, wünscht sie sich, es würde ihm jemand helfen und als David wegfahren will, springt Rose aus dem fahrenden Auto. Wie auch zuvor bei den Fruchtgummis, ist ihre Entscheidung in gewisser Weise abhängig von David, jedoch handelt sie das erste Mal gegen seinen Willen, da er möchte, dass sie im Auto bleibt. Verbunden mit diesem Ereignis, bildet sich Rose jedoch tatsächlich ihre erste eigene Meinung: „David liebte Autofahrten, Rose nicht. Sie mochte die aufblitzenden Katzenaugen nicht, die sie an eine verknitterte blaue Jacke auf

¹²⁷ Cusick (2010), S. 69.

¹²⁸ vgl. Cusick (2010), S.87

¹²⁹ vgl. Cusick (2010), S. 103.

der Straße erinnerten.“¹³⁰ Je mehr Zeit vergeht, desto mehr eigene Gedanken scheint Rose zu entwickeln. Wenn David in der Schule ist, sitzt Rose nicht mehr einfach nur da und wartet auf seine Rückkehr, sie beschäftigt sich mit Origami und betätigt sich künstlerisch, indem sie versucht ein Gemälde aus dem Haus zu kopieren. Auch David fällt die Veränderung auf: „Ihre Ansichten, anfangs schmerzhaft als seine eigenen erkennbar, prägten sich zu denen einer individuellen Persönlichkeit aus – liebenswert, standfest, neugierig, ängstlich, amüsant und *authentisch*. Er mochte ihre [...] Begeisterung für Papierfalten, Donner, Schatten und Sonnenlicht (woher stammten diese Neigungen? Es waren nicht seine)“¹³¹.

Aber David ist nicht der Einzige, der Roses Handlungen beeinflusst. Auch durch *Sakora Solutions* wird ihr Handeln kontrolliert. Der eingebaute *Annäherungs-Timer*, wehrt Annäherungsversuche immer dann ab, wenn der einprogrammierte Moralkodex eine solch geartete Berührung nicht vorsieht. Beispielsweise ist zwei Minuten nach dem Kennenlernen ein Händedruck angemessen, die Hand auf der Schulter allerdings nicht. Dabei wird nicht berücksichtigt, ob Rose die Berührung als angemessen und angenehm empfindet oder nicht. Dazu kommt, dass der resultierende Stromschlag, bei unangemessener Annäherung, nicht nur den Übeltäter, sondern auch Rose schmerzt: „‘Es ist auch für mich schmerzhaft‘, sagte sie leise. [...] Meine Schmerzrezeptoren spüren es, genau wie deine. Mir gefällt deine Berührung, aber... [...] Es ist nicht erlaubt.“¹³²

Sowohl David als auch *Sakora Solutions* üben also Macht über Rose aus. Durch die Programmierung, die sie von *Sakora* erhält, wird ihr ein bestimmtes Verhalten vorgeschrieben. Sie muss sich beispielsweise an den Moralkodex halten, ob sie möchte oder nicht. – Es fehlt ihr also in diesem Moment an der Freiheit, aus verschiedenen Handlungsmöglichkeiten zu wählen, was nach Foucault bedeutet, es wird nicht nur *Macht* über Rose ausgeübt, sondern sie unterliegt einem *Zwang*. Aber damit nicht genug, denn *Sakora Solutions* kontrolliert ebenfalls die Datenbank, aus welcher Rose ihr Wissen bezieht, in diesem Sinne wird *Macht* über Rose ausgeübt, indem ihr Wissen vorenthalten

¹³⁰ Cusick (2010), S. 117.

¹³¹ Cusick (2010), S. 120.

¹³² Cusick (2010), S. 61.

wird. So scheint sie beispielsweise keine Kenntnis der menschlichen Anatomie zu haben, denn ihr fällt nicht auf, dass ihr ein Körperteil fehlt, bis David sie rüde darauf hinweist. Neben dem *Wissensregime*, das *Sakora Solutions* aufrecht erhält, nutzt die Firma auch noch Gewalt, beziehungsweise die Androhung von Gewalt als Instrument zur Ausübung von Macht. Zum einen fügt der Elektroschock des Annäherungstimers auch Rose selbst Schmerzen zu, selbst wenn die Berührungen von ihr gewünscht sind, was nicht nur David, sondern auch Rose zwingt, sich an den einprogrammierten Moralkodex zu halten. Zum anderen erfährt Rose aus dem Einführungsvideo zum *Gefährtinnen-Programm* von *Sakora Solutions*, dass *Gefährtinnen* sich automatisch abschalten, wenn sie nicht mehr mit dem Ethernet der Firma verbunden sind, im schlimmsten Fall sollen sie sich bei einer Fehlfunktion sogar selbst zerstören. Sobald sie sich also der Kontrolle von *Sakora Solutions* entzieht, verliert sie die Kontrolle über ihren Körper.

1.3.2. Auflehnung und Suche nach der eigenen Identität

Roses Auflehnung gegen ihre Unterdrücker beginnt mit einem Sprung – einem Sprung in die eisigen Tiefen des *Horizon Lake*. Durch diesen Sprung ins Wasser wird ihre Ethernet-Verbindung zu *Sakora Solutions* getrennt, sodass sie nicht mehr den Anweisungen aus der Datenbank Folge leisten muss, sondern eigene Entscheidungen treffen kann. Zum ersten Mal in ihrer Existenz nimmt sie nur Stille wahr, die Stimme in ihrem Kopf ist verschwunden.¹³³ Nun ist sie jedoch „allein, isoliert, ohne die geringste Vorstellung, was sie tun [soll], was die Dinge um sie herum bedeute[n], ja, wer sie selbst [ist]“¹³⁴, denn die Trennung der Verbindung zu *Sakora* bedeutet nicht nur, dass sie nicht mehr deren Moralkodex folgen muss, sondern auch, dass sie nicht mehr auf deren Wissensdatenbank zugreifen kann. Das einzige, das nicht verschwunden ist, ist ihre Zuneigung zu David, da diese in sie eingeschrieben ist und nicht durch den Ethernet-Link übertragen wird. Als Rose über David nachdenkt und darüber, wie er sein Leben ohne sie gestalten würde, erkennt sie, dass sie David zwar in- und auswendig kennt, sich selbst allerdings überhaupt

¹³³ vgl. Cusick (2010), S. 161.

¹³⁴ Cusick (2010), S. 162.

nicht.¹³⁵ Um sich besser verstehen zu lernen, beschließt Rose sich Informationen zu beschaffen und beginnt in der Bibliothek von Charlies Vater zu stöbern. Sie findet ein Buch über Anatomie und studiert ein doppelseitiges Diagramm das mit *männlich* und *weiblich* beschriftet ist. Was sie feststellt ist, dass „nichts anders [ist], abgesehen von einem schwarzen Gekritzelt zwischen den Beinen der weiblichen Gestalt, das ihr selbst fehl[t].“¹³⁶ Auf der nächsten Seite findet sie dann ein Schaubild einer Vagina mit detaillierten Beschreibungen. Als sie daraufhin sich selbst abtastet, findet sie an jener Stelle jedoch „lediglich eine Schnittstelle, deren Teile nicht miteinander verbunden [sind].“¹³⁷

Als Rose auf Rebecca trifft, beschließt sie ihre Grenzen auszuloten, beziehungsweise ihre neuen *Freiheiten* auszutesten. Bisher konnte sie feststellen, dass die ohne die Verbindung zu *Sakora Solutions* fluchen kann, wenn sie möchte¹³⁸ und auch selbst entscheiden kann, welche Art von Berührungen sie wann angemessen findet.¹³⁹ Als Rebecca sie nun dazu einlädt sich mit ihr zu betrinken, ist da „keine Stimme, die es ihr [verbietet], kein tanzender Lichtpunkt“¹⁴⁰, der sie warnt. Bei Rebecca zu Hause trifft Rose dann auf Lily, deren Stimme und starrer Blick ihr bekannt vorkommen.¹⁴¹ Es stellt sich heraus, dass Lily eine *Gefährtin* ist, doch Rose muss bestürzt feststellen, dass Lily und sie nicht gleich sind, denn ihre Augen blicken nur durch Rose hindurch – kalt und tot. Durch Rebecca erfährt sie auch von einer illegalen Werkstatt, die Veränderungen an *Gefährtinnen* durchführt und so bittet sie Charlie, sie dorthin zu begleiten. Die anderen *Gefährtinnen* auf die sie dort treffen, benehmen sich ebenfalls wie Lily und sehen aus wie Zombies. Zudem scheint es nur eine sehr begrenzte Anzahl von Modellen zu geben. Und plötzlich erinnert Rose sich an ihre Namen: Lily, Violetta und Daisy. „Sakoras kleine Blumen. [...] Aber es [gibt] sonst keine Rose.“¹⁴² Rose möchte, dass die Schwarzmarkt-Technikerin, May Poling, ihr hilft ihre Programmierung zu ändern und David zu vergessen, doch als May sie sich ansieht, stellt sich heraus, dass Rose die erste ihrer Serie ist. „Die Erste und

¹³⁵ vgl. Cusick (2010), S. 172.

¹³⁶ Cusick (2010), S. 179.

¹³⁷ Cusick (2010), S. 180.

¹³⁸ vgl. Cusick (2010), S. 159.

¹³⁹ vgl. Cusick (2010), S. 159.

¹⁴⁰ Cusick (2010), S. 212.

¹⁴¹ vgl. Cusick (2010), S. 217.

¹⁴² Cusick (2010), S. 239.

Einziges“¹⁴³, was bedeutet, dass May ihr ihren Wunsch nicht erfüllen kann. Trotzdem möchte sie Rose helfen und zeigt ihr die weiblichen Geschlechtsteile, die sie entwickelt hat und erklärt ihr, dass man sie installieren könne. Als sie das hört, muss sie an Dinge denken, die sie sich selbst hinzugefügt hat „ – keine Körperteile, sondern Gedanken und Ideen. Erfahrungen. Alles was sie bei ihrer Geburt gewesen war [...], all das gehörte *ihnen*. Doch von diesem Augenblick an gehör[t] jede Entscheidung, die sie [trifft], alles, was sie [sieht] und in sich [aufnimmt], zu einer neuen Person. *Der Person, zu der [sie] sich entwickelt [...]. Zu [ihr]*.“¹⁴⁴ Rose möchte, dass May ihre Erfindung installiert – nicht für Charlie, nicht für David, sondern nur für sich selbst.

Als Rose und Charlie aus der Werkstatt zurück kommen, führen sie noch ein langes Gespräch und Rose fühlt nicht nur tiefe Dankbarkeit, sondern auch Zuneigung zu Charlie. Und plötzlich beginnt das „Kennfeld [...] sich zu drehen, in die dritte Dimension überzugehen. [Und] Roses unbeirrbarer Pfeil, der [früher nur] auf David zeigte, zeig[t] nun auch auf Charlie. [Nun gibt] es in ihrer Welt Raum genug für eine weitere Person: jemanden ihrer Wahl. Ihren Charlie.“¹⁴⁵

2. Zwei und Dieselbe – „Wie viel von mir bin ich?“

2.1. Aufbau und Handlung

2.1.1. Die Handlungsträger

2.1.1.1. Jenna Fox

Früher war ich jemand namens Jenna. Jenna Fox. Das erzählen sie mir jedenfalls. Aber ich bin mehr als ein Name. Mehr, als sie mir erzählen. [...] Mehr. Aber ich weiß nicht genau was.
(Zwei und dieselbe, S. 7)

Zu Beginn der Handlung ist Jenna 17 Jahre alt und gerade, ohne Erinnerungen, aus einem einjährigen Koma erwacht, das durch einen Autounfall verursacht wurde. Was sie nicht wissen kann ist, dass ihre Verletzungen so schwerwiegend waren, dass sie eigentlich daran hätte sterben müssen. Aus Angst ihr Kind zu verlieren, haben ihre Eltern sich dazu entschieden, Jenna im Geheimen, mithilfe experimenteller und

¹⁴³ Cusick (2010), S. 247.

¹⁴⁴ Cusick (2010), S. 255.

¹⁴⁵ Cusick (2010), S. 267.

illegaler Methoden, am Leben zu erhalten. Als es nach dem Unfall gelang, Jenna kurzzeitig zu stabilisieren, injizierte ihr Vater ihr Nanobots, welche durch den Blutkreislauf zum Gehirn gelangten und dort einen Scan erstellten, welcher drahtlos an einen speziellen Computer übertragen wurde, welcher eine Umgebung erzeugt, in „der das Gehirn weiterdenken kann“¹⁴⁶. Aufgrund der schwerwiegenden Verletzungen, konnten die Ärzte nur zehn Prozent ihres originalen Gehirns retten. Die Brücke und der Hippocampus sind die einzigen Teile, die von Jennas ursprünglichem Körper noch erhalten sind, alles andere musste, durch den Einsatz von Bio-Gel, ergänzt werden. „Bio-Gel ist ein künstliches, der Natur nachgebildetes Nervennetzwerk. Es ist eine halb flüssige, mit Sauerstoff und Neurochips angereicherte Substanz.“¹⁴⁷ Die Neurochips sind in ihrer Größe vergleichbar mit menschlichen Nervenzellen und verständigen sich untereinander so wie diese, mittels chemischer Botenstoffe. Neurochips sind lernfähig, das heißt, werden sie mit Informationen gespeist, „geben sie diese Informationen an andere Neurochips weiter und spezialisieren sich nach und nach.“¹⁴⁸ Die Neurochips können sich aber auch mit menschlichen Zellen verständigen, sodass menschliche oder künstliche Organe auch außerhalb des Körpers mit Sauerstoff und Nährstoffen versorgt werden können. „Das Bio-Gel ist [allerdings] noch nicht ganz ausgereift. Die Haltbarkeit – beziehungsweise der Sauerstoffgehalt – verringert sich bei großen Temperaturschwankungen, vor allem bei sehr niedrigen Temperaturen“¹⁴⁹, weshalb Jennas Lebenserwartung zwischen zwei und zweihundert Jahren schwankt.¹⁵⁰

Jennas Knochengerüst wurde aus Metall und Kunststoff nachgebaut. Da genügend Videoaufnahmen von Jenna existieren, konnte ihr Vater ihren Körperbau technisch erfassen und eine fast perfekte Kopie erzeugen, allerdings musste diese einige Zentimeter kleiner sein, um den Schwerpunkt besser ausbalancieren zu können. Die Muskeln wurden aus Bio-Gel nachgebildet und elektronische Signale sorgen dafür, dass sie sich bewegen kann. Jennas Haut wurde aus Überresten ihrer eigenen Haut, auf Bio-Gel nachgezüchtet. Ihre Prothesen sind so naturgetreu nachgebildet, dass sie sogar damit fühlen kann. Die originalen zehn Prozent ihres Gehirns wurden ebenfalls mit Bio-Gel ergänzt. Weil aber zehn Prozent für ein funktionstüchtiges

¹⁴⁶ Pearson (2013), S. 157.

¹⁴⁷ Pearson (2013), S. 159.

¹⁴⁸ Pearson (2013), S. 120 - 121.

¹⁴⁹ Pearson (2013), S. 161.

¹⁵⁰ vgl. Pearson (2013), S. 162.

Gehirn zu wenig sind, wurden die Daten, die während des Scans durch die Nanobots gesammelt wurden, wieder zurück übertragen. Das Bio-Gel selbst benötigt zwar keinerlei Nährstoffe, aus psychologischen Gründen wurde Jennas neuer Körper allerdings mitsamt vereinfachtem Verdauungstrakt konstruiert. Sie hat zwar keinen Magen, aber eine Art Darm, sodass sie zukünftig vielleicht einfache Speisen verdauen und wieder halbwegs normal essen können wird. Da Jennas Körper nun zu 90 Prozent künstlich ist, wird sie nie altern, irgendwann wird das Bio-Gel sein Verfallsdatum erreichen und seine Funktion einstellen.

Auch an ihr mögliches zukünftiges Familienleben, haben Jennas Eltern bei ihrer *Neuerschaffung* gedacht. Nach dem Unfall, war einer von Jennas Eierstöcken noch funktionstüchtig, sodass ihre Eltern ihn entnehmen ließen und ihn nun in einer Organbank aufbewahren, für den Fall, dass Jenna einmal Kinder möchte, was jedoch nur mit Hilfe einer Leihmutter zu erreichen wäre.

Der eingangs eingeführten Definition folgend, ist Jenna Fox ein Hybrid aus Mensch und Maschine, also definitiv als Cyborg zu klassifizieren. Nach Gray, Mentor und Figueroa-Sarriera wurde eine Kombination aus *restorative Technologies*, um ihr Leben zu retten, und *normalizing Technologies*, um ihr Aussehen so anzupassen, dass niemand Verdacht schöpft, bei Jenna angewandt. Obwohl Jennas Bewusstsein eine Zeit lang auf einen Computer übertragen wurde, kann dies jedoch nicht als Anwendung von *enhancing Technologies* gelten, da sie in diesem Zustand nicht handlungsfähig war und somit kein Vorteil gegenüber einem menschlichen Körper geschaffen wurde, sondern der Computer lediglich als ein Zwischenspeicher diente.

2.1.1.2. Die Eltern

[...] Der Film zeigt mich in der Gebärmutter. Stundenlang. Ich war nämlich ihr erstes und einziges Kind. Bevor ich auf die Welt kam, hatte meine Mutter schon zwei Fehlgeburten erlitten. Zwei kleine Jungen, die innerhalb der ersten drei Schwangerschaftsmonate starben. Als dann ich unterwegs war, haben Mutter und Vater besondere Vorkehrungen getroffen, und es ging alles gut. Ich war ihr Ein und Alles. Ihr Wunderkind.

(Zwei und dieselbe, S.15)

Vor Jennas Geburt, hatten ihre Eltern Schwierigkeiten ein Kind zu bekommen, deshalb zeichnen sie alles im Leben ihrer Tochter auf DVD auf, von der Gebärmutter an. „Es gibt viele dieser kleinen Scheiben, vielleicht hundert Stück. Tausende

Stunden Jenna.“¹⁵¹ Sie ermöglichen ihrer Tochter Unterricht im Tauchen und Klavierspielen sowie Ballettunterricht und Fußballtraining – sie würden alles für ihr Kind tun.

2.1.1.2.1. Claire Fox

„Eine andere Methode kannten wir nicht. Du wärst uns weggestorben. Alle Eltern hätten sich so entschieden wie wir!“

(Zwei und dieselbe, S. 150)

Claire Fox ist Jennas Mutter. Sie arbeitet als Baurestauratorin und leitete vor Jennas Unfall einen Betrieb zur Restauration von alten Sandsteinhäusern in Boston. Sie hatte einen guten Ruf und so viele Aufträge, dass sie immer ausgebucht war, doch nach Jennas Unfall hat sie ihren Beruf aufgegeben – für Jenna. Sich um ihre Genesung und ihr Wohlbefinden zu kümmern, sowie das neue Haus zu renovieren, sieht sie als ihre neue Berufung an.

2.1.1.2.2. Jennas Vater

„Weißt du Jenna, ich würde alles tun, um dich zu retten. Du bist doch mein einziges Kind.“

(Zwei und dieselbe, S. 155)

Jennas Vater ist Arzt. Seine Karriere hat er als Assistenzarzt unter seiner Mutter begonnen und später eine erfolgreiche Biotechnologiefirma gegründet, welche er vier Jahre vor Beginn der Handlung, mit riesigem Gewinn, verkauft hat. Er ist der Erfinder des Bio-Gels, aus dem große Teile von Jennas Körper bestehen, womit ihm ein Durchbruch auf dem Gebiet der Transplantation gelang, was ihn zu einer Art Berühmtheit in Kreisen des Gesundheitswesens macht. Auch nach Jennas Unfall arbeitet er weiterhin in der Firma, einerseits um Gerüchte über Jennas Verbleib zerstreuen zu können, andererseits weil er seine Forschung weiter betreiben will und muss. Mit seiner Frau und Jenna kommuniziert er mittels Netbook und Internet über Videochat.

¹⁵¹ Pearson (2013), S. 15.

Als Jenna herausfindet, was tatsächlich mit ihr passiert ist und welche Rolle ihre Eltern dabei gespielt haben, nimmt Mr. Fox sich sofort Urlaub und reist zu seiner Tochter. „Solange er als Arzt und Forscher spricht, ist er redselig und selbstsicher“¹⁵², so erklärt er ihr beispielsweise spielend leicht noch mehr über ihren neuen Körper und die Prozeduren, die verwendet wurden, um ihn herzustellen. „Kaum spricht er [allerdings] als Vater, stottert er und verhält sich in vielem wie Mutters Spiegelbild.“¹⁵³

2.1.1.3. Lily

>>Warum hasst du mich eigentlich?<<, frage ich. Erst antwortet sie nicht. Sie sieht mich prüfend an. Dann holt sie tief Luft und legt den Kopf ein bisschen schief. >>Ich hasse dich nicht, Jenna, ich habe bloß keinen Platz für dich.<<

(Zwei und dieselbe, S. 45)

Lily ist Jennas Großmutter mütterlicherseits. Sie war früher Chefärztin der Inneren Medizin am städtischen Krankenhaus von Boston, hat ihren Beruf jedoch vor 15 Jahren aufgegeben. Ihr Mann ist gestorben, als Jenna zwei Jahre alt war, an der Aureus-Epidemie, die weitere 20 Millionen Menschen getötet hat – ein Viertel der Weltbevölkerung. Lily gibt dem medizinischen System die Schuld dafür, da durch sein Versagen erst das multiresistente Aureus-Bakterium entstehen konnte, weshalb sie sich auch aus der Medizin zurückzog. Nun ist sie leidenschaftliche Köchin, Gärtnerin und Mitglied des *Weltverbandes zur Bewahrung des Saatguts*, welcher es sich zur Aufgabe gemacht hat, ursprüngliche Pflanzenarten zu erhalten. Über den Plan ihrer Tochter und ihres Schwiegersohnes, Jenna mit Hilfe von Bio-Gel am Leben zu erhalten, wird sie erst in Kenntnis gesetzt, als er schon ausgeführt worden ist, da sie damit nicht einverstanden gewesen wäre. Es trifft zwar zu, dass Lilly gegen die übermäßige Einmischung der Mediziner in das natürliche System ist, als jedoch Jenna in ihrem neuen Körper erwacht, ist Lilys größtes Problem mit der Situation nicht, der künstlich hergestellte Körper Jennas, sondern dass sie sich nicht sicher sein kann, ob es wirklich *ihre* Jenna ist, die ihr da entgegenblickt, denn eigentlich hatte sie sich schon von ihrer Enkelin verabschiedet.

¹⁵² Pearson (2013), S. 172.

¹⁵³ Pearson (2013), S. 172.

2.1.1.4. „Clayton Bender“

Clayton Bender ist der neue Nachbar von Jennas Familie; er wohnt auf der gegenüberliegenden Seite des Teichs. Er ist ein Künstler und verdient mit Fotografien seiner *Umweltkunst* sein Geld. Er erklärt Jenna, dass er seine Umweltkunst erschafft um den Blickwinkel auf die Umgebung zu ändern, die Kunst aber gleichzeitig auch vergänglich ist und wieder in ihren natürlichen Zustand zurückkehrt. Als junger Künstler wurde er durch das Foto einer Eisskulptur im Schnee berühmt, das ihm so viel Geld einbrachte, dass er sich davon sein Haus kaufen konnte. In seinem Garten füttert er täglich die Vögel mit Sonnenblumenkernen, sodass diese mittlerweile so zutraulich sind, dass sie ihm aus der Hand fressen.

Nach einer Weile findet Jenna heraus, dass Mr. Bender mittlerweile 84 Jahre alt sein müsste, ihr Nachbar sieht allerdings nicht älter aus als 45, höchstens 50. Als sie ihn darauf anspricht, erzählt er ihr, dass er die Identität von Clayton Bender vor 30 Jahren angenommen habe und nur eine Handvoll Leute davon wüssten, darunter sein Galerist, der ihm hilft das Image des eigenbrötlerischen Künstlers aufrecht zu erhalten. Mit 16 Jahren war er dem echten Clayton Bender begegnet, nachdem er von zu Hause ausgerissen war. Mr. Bender nahm ihn bei sich auf, da er eine helfende Hand brauchte, und gemeinsam lebten sie abgeschieden in der Wüste, von wo aus sie einen Internethandel mit natürlichen Pigmenten betrieben. Drei Jahre lang blieb er bei ihm, bis Clayton eines Tages nicht von einem Spaziergang zurückkehrte und er ihn tot in der Wüste auffand, woraufhin er ihn beerdigte und seine Identität annahm.

2.1.1.5. Dane

Dane legt es die ganze Zeit darauf an, dass ich zu ihm rüberschaue. Ich beobachte ihn, sein Lächeln, das die Augen kalt lässt. Ihm fehlt irgendwas.

(Zwei und dieselbe, S. 183)

Dane ist ein gutaussehender Junge in Jennas Alter, der in ihrer Nachbarschaft wohnt. Er ist groß, hat kurze, fast weiße, strubblige Haare und blaue Augen. Vom ersten Augenblick an, lässt Dane Jenna erschauern, doch kann sie nicht genau

sagen warum. Alles was sie in seinem Gesicht lesen kann ist Leere.¹⁵⁴ Bei seinen Mitschülern ist Dane ebenfalls nicht beliebt, da er des Öfteren den Unterricht stört und sich über seine Mitschüler lustig macht. Auf einem Schulausflug beobachtet Jenna die Interaktion zwischen der Schulleiterin und Dane und bemerkt, dass er für sie eine Maske aufsetzt. Solange sie ihm zugewandt ist, wirkt er aufmerksam, lächelt und nickt, wendet sie ihm jedoch den Rücken zu, wird sein Gesicht sofort wieder ausdruckslos, was Jenna zu der Auffassung bringt, Dane könnte ein Soziopath sein.¹⁵⁵

Er fungiert als Konterpart zu Jenna, denn obwohl er zu 100% Mensch ist, während Jenna nur noch 10% ihres originalen Körpers besitzt, stellt Dane mehr monströse Charakterzüge zur Schau als Jenna, die fürchtet aufgrund ihres künstlichen Körpers ein Monster zu sein.

2.1.1.6. Ethan

>>[...] Als sie mich verknackt haben, hat der Richter gemeint, jemand wie ich wäre für die Gesellschaft nicht tragbar. Schließlich könnte nicht jeder nach Belieben Gerechtigkeit üben. >Selbstjustiz< hat er es genannt.<<

(Zwei und dieselbe, S. 206 -207)

Ethan ist ein Mitschüler Jennas, welchen sie das erste Mal sieht, als sie mit Lily die alte Missionskirche besucht, wo Ethan als Teil seines gemeinnützigen Projekts für die Schule, den Garten pflegt. Er ist groß, hat schwarze Haare und braune, ausdrucksvolle Augen, die so ganz anders sind als der leere Blick Danes.¹⁵⁶ In der Schule ist er Ko-Lehrer für Literatur, weshalb er mit Jenna keinen besonders guten Start hat, da sie ihn beim Unterrichten ständig unterbricht und verbessert. Die beiden sprechen sich jedoch aus und freunden sich an.

Ethan war ein Jahr lang im Jugendgefängnis, weshalb er nun auch die Privatschule besucht, da ihn keine öffentliche Schule mehr aufnehmen wollte. Er hat dem Dealer seines erst 13-jährigen Bruders aufgelauert und so lange mit einem Baseballschläger auf ihn eingeschlagen, dass er ihn fast getötet hätte. Er beichtet Jenna dies, nachdem sie ihm erzählt hat, was sie ist.

¹⁵⁴ vgl. Pearson (2013), S. 125.

¹⁵⁵ vgl. Pearson (2013), S. 209.

¹⁵⁶ vgl. Pearson (2013), S. 133.

2.1.1.7. Allys

Sie hat sich damit abgefunden, keine Arme und Beine mehr zu haben, aber sie macht unser medizinisches System, das jedes Maß verloren hat, dafür verantwortlich.

(Zwei und dieselbe, S. 117)

Allys ist eine Mitschülerin Jennas und Ko-Lehrerin für Naturwissenschaften. Nach einer schweren Infektion mussten ihr Arme und Beine amputiert werden, sodass Allys nun elektronische Prothesen tragen muss. Zusätzlich ist sie auf verschiedene Medikamente angewiesen, da auch ihre Organe stark unter der Infektion gelitten haben. Sie macht den übermäßigen Einsatz von Antibiotika, welcher zum ansteigen der Zahl an resistenten Bakterienstämmen geführt hat, welche wiederum ihre schwere Infektion verursacht haben, für den Verlust ihrer Gliedmaßen verantwortlich und übt damit Kritik am medizinischen System. Deshalb engagiert sie sich, im Rahmen ihres gemeinnützigen Schulprojekts, freiwillig in der Ethikgruppe des Del-Oro-Universitätskrankenhauses, für welche sie Material für Berichte sammelt und Vorschläge für Prüfungen und Kontrollen, die die Forschung begleiten, einbringt. Sie will verhindern, dass „neu[e] medizinisch[e] Unverantwortlichkeiten [...] auf die Menschheit losgelassen werden.“¹⁵⁷ Sie vertritt zudem die Meinung, dass „nur weil etwas machbar ist, [es] noch lange nicht [...] in die Tat [umgesetzt werden] muss“¹⁵⁸, weshalb sie sich auch für *NEWF (Nationale Ethikbehörde für Wissenschaft und Forschung)*, welche alle Forschungsprojekte absegnen muss, stark macht.

2.1.1.8. Kara Manning und Locke Jenkins

Gesichter wecken mich auf. Ich schrecke hoch, schwitze, fürchte mich. Ich hatte Freunde.

Kara und Locke.

(Zwei und dieselbe, S. 39)

Kara und Locke waren Jennas Freunde. Sie gingen gemeinsam in Boston zur Schule und saßen auch gemeinsam mit Jenna im Wagen, als sich der Autounfall ereignete. Die beiden haben nicht überlebt. Vor ihrem Tod hat Jennas Vater jedoch heimlich, ohne das Wissen von Karas und Lockes Eltern, ein Back-Up ihres Bewusstseins erstellt. Jenna erinnert sich zunächst nicht an sie, wie sie sich auch an den Autounfall

¹⁵⁷ Pearson (2013), S. 118.

¹⁵⁸ Pearson (2013), S. 121.

nicht erinnert, trotzdem hört sie ihre Stimmen in ihren Träumen. Durch die Erinnerung an Kara und Locke wird auch die Erinnerung an die Speicherung ihres eigenen Bewusstseins wiedererweckt.

2.1.2. Die Handlung

Wir befinden uns in Kalifornien. Jenna ist nun seit zwei Wochen wach, nachdem sie, nach einem Autounfall vor über einem Jahr, im Koma lag. Sie erholt sich zusehends, ihr Körper allerdings wesentlich schneller als ihr Gedächtnis. Am zweiten Tag kann sie schon wieder laufen, am fünften Tag sogar ohne zu stolpern. Sie erinnert sich jedoch an nichts, weder an ihren Vater noch an ihre Mutter, noch an Lily. In der ersten Woche nach ihrem Erwachen, erzählt ihre Mutter ihr alles Mögliche darüber, wer Jenna Fox war, – was sie als Kind für Haustiere hatte, was ihre Lieblingsbücher waren, dass sie Ballett getanzt hat – aber Jenna erinnert sich an nichts davon. Am siebenten Tag gibt ihre Mutter ihr einen Karton mit beschrifteten und chronologisch sortierten DVDs. Darauf sind Filme, die Jenna zeigen, von der Gebärmutter an. Jenna beschließt sie chronologisch zu sehen und lernt so über ihr früheres Leben und ihr Zuhause in Boston. Sie sieht die kleine Jenna auf den Videos, erkennt sich aber kaum wieder. Als Lily sieht, dass sie sich die Videos ansieht, schlägt sie Jenna vor, doch zuerst jene anzusehen, auf denen sie als Teenager zu sehen ist, doch Jenna entschließt sich dagegen. Fünfzehn Tage nach ihrem Erwachen, darf Jenna immer noch keine feste Nahrung zu sich nehmen, sie bekommt stattdessen flüssige Nährstoffe. Ihre Eltern erklären diesen Umstand damit, dass sie über ein Jahr lang durch einen Schlauch ernährt wurde und ihr Verdauungstrakt noch keine feste Nahrung vertragen würde.¹⁵⁹

Am sechzehnten Tag fragt Jenna warum sie umgezogen und nicht in Boston geblieben seien, wenn der Job ihres Vaters, der Betrieb ihrer Mutter und auch Jennas Ärzte doch in Boston sind. Ihre Mutter antwortet ausweichend und schickt Jenna in ihr Zimmer – und sie gehorcht.¹⁶⁰

Das neue Haus ist groß, aber noch nicht fertig renoviert oder eingerichtet. Manche Zimmer sind immer verschlossen und Jenna darf sie nicht betreten. Sie weiß nicht

¹⁵⁹ vgl. Pearson (2013), S. 19.

¹⁶⁰ vgl. Pearson (2013), S. 21.

warum oder was sich hinter den Türen befindet, außerdem darf sie das Haus nicht verlassen – erst recht nicht alleine. Als Jennas Mutter allerdings einmal unterwegs ist und Lily in der Küche abwäscht, schleicht Jenna sich aus dem Haus. Sie will endlich mit jemandem sprechen, der sie nicht schon vor dem Unfall kannte. Sie überquert den Bach auf Trittsteinen und geht durch das Eukalyptuswäldchen zu Mr. Bender, der dort eine Schlange aus Kiefernadeln gelegt hat. Im Gespräch kommen sie auf ein Beben vor 15 Jahren zu sprechen, dessen Auswirkungen Mr. Bender erlaubt haben sein Haus recht billig zu kaufen, woraufhin Jenna bemerkt, dass sie alle Fakten über dieses Beben weiß, obwohl sie damals weder alt genug war um Zeitung zu lesen, noch in Kalifornien gelebt hat. Sie kann sich nicht erklären woher sie dieses Wissen hat, woraufhin Mr. Bender bemerkt, sie müsse wohl ein Geschichts-Fan sein.¹⁶¹ Mr. Bender erwähnt außerdem, dass Jennas Familie erst seit zwei Wochen in dem neuen Haus wohnt, also seit etwa dem Zeitpunkt, als Jenna erwacht ist. – Eigentlich hatte Jenna angenommen, sie würden schon länger dort leben.

Auf dem Rückweg von Mr. Bender blendet sie plötzlich etwas, sie rutscht auf einem der Trittsteine aus und fällt in den Bach. Sie ruft nach ihrer Großmutter, aber ihr Mund und ihre Nase füllen sich schon mit Wasser und alles wird schwarz. Sie spürt wie die Steine ihr die Knie aufschürfen, dann strahlt und blitzt plötzlich alles, bis es wieder dunkel wird.¹⁶²

Lily findet sie, zieht sie aus dem Bach und bringt sie ins Haus. Als ihre Mutter nach Hause kommt, telefoniert sie erst einmal lange mit dem Vater, um sich über die Schürfwunde an ihrem Knie zu beraten, was Jenna komisch findet, da es doch nur eine Schürfwunde ist. Als ihre Mutter sie fragt, was denn eigentlich passiert sei, sagt Jenna, sie hatte das Gefühl zu ertrinken und dass sie sich an weiße Vögel erinnert. Daraufhin erzählt Lily, dass sie mit Jenna Eis essen war, als diese 2 Jahre alt war und Jenna den Möwen hinterhergelaufen, dabei ins Wasser gefallen und fast ertrunken ist.

Als Jennas Mutter wieder einmal nicht zu Hause ist, will Lily etwas erledigen und nimmt Jenna mit, da sie sie nicht alleine lassen darf. Im Auto fragt Jenna ob ihre Eltern reich wären und woher all das Geld käme, da erzählt Lily ihr von der Firma ihres Vaters und dem Bio-Gel. Sie kommen zu einer Kirche, wo Lily einen Bekannten

¹⁶¹ vgl. Pearson (2013), S. 31.

¹⁶² vgl. Pearson (2013), S. 35.

treffen will, dort im Garten sieht Jenna einen Jungen, mit langen schwarzen Haaren, den sie attraktiv findet, aber Lily hat ihr verboten mit jemandem zu sprechen.

Am nächsten Tag fragt Jenna ihre Mutter, ob Geschichte ihr Lieblingsfach war. Ihre Mutter erwidert jedoch, dass sie in Mathe und Geschichte Nachhilfe nehmen musste. Als sie ihre Mutter darauf anspricht, dass sie ihren Schulabschluss machen will, wird diese zuerst nervös, dann wütend und schickt Jenna auf ihr Zimmer. Und obwohl Jenna nicht gehorchen will, tragen ihre Füße sie in ihr Zimmer.¹⁶³ Danach hört sie Lily und ihre Mutter, vom Treppenabsatz aus, streiten. Lily hält ihr vor einen Fehler gemacht zu haben, gleichzeitig sagt sie ihr aber, dass sie Jenna nicht ewig verstecken kann und sie nicht ihre Gefängniswärterin spielen wird.

Lily geht Jenna daraufhin aus dem Weg, indem sie sich in ihrem Gewächshaus beschäftigt, sodass sie sich nur morgens und abends, beim Essen, sehen. Jenna sieht sich unterdessen den ganzen Tag die DVDs an, weil ihre Mutter sie darum gebeten hat. Sie will unbedingt, dass Jenna sich erinnert. Um sich anderweitig zu beschäftigen, surft Jenna im Internet. Sie sucht nach Mr. Bender und findet heraus, dass er ein berühmter Künstler ist, aber kaum unter Leute geht und es deshalb auch keine Fotos von ihm gibt. Außerdem müsste Clayton Bender schon 84 Jahre alt sein. Als sie anschließend nach sich selbst sucht, bekommt sie tausende Treffer. Sie geht wieder offline, weil sie nicht weiß, wie sie das Suchergebnis eingrenzen soll, da sie sich nicht einmal an ihren zweiten Vornamen erinnert.¹⁶⁴

In dieser Nacht träumt Jenna von Kara und Locke. Sie rufen nach ihr, auch als sie schon wieder wach ist. Beim Frühstück eröffnet Jennas Mutter ihr, dass sie ab morgen in die Schule im Ort gehen wird. Bei einem Besuch bei Mr. Bender spricht sie ihn darauf an, dass sie herausgefunden hat, dass er über 80 sein müsste, aber aussieht wie 45. Er erzählt ihr seine Geschichte und bittet sie, sie für sich zu behalten. Mr. Bender weiß außerdem, dass Jenna 17 Jahre alt ist und behauptet, er hätte diese Information im Internet gefunden, da man über seine Nachbarn informiert sein sollte. Er erzählt ihr, dass er aus einem Zeitungsartikel weiß, dass sie einen Autounfall hatte und dass ihr Vater sich deswegen eine Zeit lang aus dem Berufsleben zurückgezogen hat.

Jenna sieht sich wieder die DVDs an, sie ist darauf bereits 12. Sie nennt ihre Mutter *Mom* und fragt sich, wann sie damit begonnen hat, sie *Claire* zu nennen. Jede ihrer

¹⁶³ vgl. Pearson (2013), S. 54.

¹⁶⁴ vgl. Pearson (2013), S. 60.

Bewegungen wurde festgehalten und Jenna kann kurz erkennen, dass die ständige Beobachtung sie damals schon belastet hat. Dann hält sie das Video an, weil sie sich erinnert, wie die Aufnahme weitergehen wird. Sie erinnert sich, mit ihren Eltern beim Lagerfeuer gesessen zu haben und heißen Kakao mit Marshmallows getrunken zu haben – sie erinnert sich an den Geschmack von Kakao. Als sie nach ihrer Mutter und ihrer Großmutter ruft, kommt keine Antwort, also geht sie in die Küche, sucht sich die Zutaten zusammen und kocht Kakao. Als sie gerade trinken will, kommen Claire und Lily zur Tür herein. Claire schreit, doch es ist schon zu spät, Jenna hat schon getrunken. Der Kakao schmeckt allerdings nach nichts. Claire versucht sie zu beruhigen und sagt ihr, ihr Geschmackssinn müsse sich erst erholen.

Als Jennas erster Schultag vor der Türe steht, fährt ihre Mutter sie hin, ist aber sehr besorgt, dass Jenna etwas passieren könnte. Die Schule ist viel kleiner als Jennas alte Schule, es gibt weniger Schüler und Klassen und der Unterricht findet auch nicht täglich statt. Zudem muss Jenna einen Fragebogen ausfüllen, bevor sie in ihre Klasse gebracht wird. Es geht um ihre Hobbys und ihre Stärken und Schwächen. Sie gibt als Stärke *Geschichte* an, obwohl ihre Mutter ihr gegenteiliges erzählt hat. Die Schüler erarbeiten sich in dieser Schule den Lernstoff großteils selbst. Als Dana sie fragt, wieso sie so komisch geht, sagt sie ihm, sie wäre krank gewesen, da ihre Mutter ihr verboten hat über den Unfall zu sprechen. Im Unterricht korrigiert sie Ethan wiederholt, worauf dieser gereizt reagiert. In der Mittagspause erzählt Jenna ihren neuen Mitschülern, Gabriel, Ally und auch Ethan, von ihrem Unfall und dass sie sich an nichts erinnern kann, woraufhin sie sich anfreunden.

Dann beginnt Jenna sich langsam wieder an ihr früheres Leben zu erinnern. Die Erinnerungen kommen bruchstückweise zurück und sind meist nur Kleinigkeiten ohne besondere Bedeutung, wie das eine Mal, als sie Strümpfe kaufen war. Aber sie erinnert sich sehr deutlich, nicht nur an das Geschehene, sondern auch an das Gefühl der Strümpfe auf der Haut. Sie erinnert sich außerdem an Dinge, an die sie sich nicht erinnern können sollte, weil sie damals noch zu jung war. Weil Jenna alleine zu Hause ist, wird ihr langweilig und sie sieht sich im Haus um. Die meisten Zimmer sind immer noch unmöbliert. In Claires Schlafzimmer findet sie eine weitere Türe, die jedoch verschlossen ist. Jenna erinnert sich, dass Claire früher Sachen unter ihrer Matratze versteckt hat und findet dort den Schlüssel, dann kommt allerdings Lily zurück und Jenna lässt den Schlüssel in ihrer Tasche verschwinden.

Ethan wartet vor dem Haus auf Jenna. Er hat einen Ring mit zwei Schlüsseln daran in seinem Auto gefunden und fragt ob sie vielleicht Jenna gehören. Sie lädt Ethan zu einem Rundgang über das Grundstück ein. Sie setzen sich an den See und reden. Ethan erzählt ihr, wieso er auf ihrer Schule ist, woraufhin sie sich küssen. Lily wird Zeuge davon und ruft Jenna ins Haus, weshalb Jenna wütend ist und, als sie ihre Nährstoffe zu sich nehmen soll, eine halbe Tube Senf ins Glas drückt, Lily herausfordernd anschaut und das Glas austrinkt.

Jenna sieht sich die Videos von ihrem 16 Jahre alten selbst an. Sie sieht, wie Jenna unter der ständigen Beobachtung und Filmerei leidet und wie sehr sie sich bemüht, den Erwartungen ihrer Eltern zu entsprechen, bis zu einem Video, das sie vor einer Tanzaufführung zeigt. Jenna will mit dem Tanzen aufhören, doch Claire nimmt sie nicht ernst. Jenna sagt, sie wäre fast 1,80m groß und würde noch wachsen, damit wäre sie zu groß für eine Ballerina, aber Claire wäre mit 1,70 genau passend. Auf diesem Video nennt sie ihre Mutter das erste Mal *Claire*. Jenna tut es leid, dass sie ihre Mutter damit gekränkt hat und als diese nach Hause kommt, nennt sie sie *Mom*. Sie fragt ob sie ein bisschen nach draußen gehen darf, geht dann aber in das Zimmer ihrer Mutter um den Schlüssel zurück zu legen, doch dann überlegt sie es sich anders und öffnet die Türe. Sie findet drei würfelförmige Gehäuse, 15 x 15 cm, von denen grünliches Licht ausgeht. Jeder Würfel hat eine eigene Ladestation mit Batterie. Auf dem mittleren steht *Jenna Angeline Fox*. Sie will wissen was auf dem Computer gespeichert ist, doch er lässt sich nicht anheben, weil er mit einem Metallblech am Tisch festgenietet ist. Jenna rüttelt daran und schneidet sich dabei an der scharfen Kante. Sie will nicht, dass jemand mitbekommt, dass sie in dem verschlossenen Zimmer war, drückt deshalb die verwundete Hand fest an ihren Bauch, verschließt die Tür wieder und flüchtet in ihr Badezimmer. Als sie sich traut endlich hinzusehen, sieht sie einen 7cm langen Schnitt, der komischerweise aber nicht mehr blutet und auch nicht mehr wehtut. Als sie die Wundränder etwas auseinanderzieht sieht sie blaues Gel und ihr wird schwindelig. Sie wankt die Stufen hinunter zu Lily und Claire und stellt Claire zur Rede. Claire erzählt ihr, dass ihre Hand so schwer verbrannt war, dass sie amputiert werden musste, doch dann erkennt Jenna, dass ihre andere Hand zu perfekt ist und Claire bestätigt, dass auch diese Hand künstlich ist. Dann denkt Jenna daran, dass sie komisch läuft und erkennt, dass ihre Beine auch künstlich sein müssen. Sie sagt ihrer Mutter, dass sie aufstehen soll und erkennt, dass die beiden gleich groß sind. Als sie fragt, wie viel

von ihr noch echt sei, sagt ihre Mutter ihr, es wären nur 10% ihres Hirns übrig. Claire verständigt ihren Mann und er reist schnellstmöglich an. Sie erklärt Jenna, dass sie gestorben wäre, hätten sie nicht diese Entscheidung getroffen. Sie haben allen Ärzten bis auf das Team ihres Vaters den Fall entzogen und sie in eine Privatklinik verlegt. Auf dem Weg dorthin hat ihr Vater ihr Nanobots injiziert, die ihr Hirn gescannt haben. Als ihr Vater ankommt, erklärt er ihr alles – wie sie ihren Körper neu aufgebaut haben und wie sie ihr Denken und ihr Bewusstsein übertragen konnten. Er erklärt ihr auch, dass das Bio-Gel noch nicht ausgereift ist und negativ auf Temperaturschwankungen reagiert und sie deshalb in diese Gegend gezogen seien, da hier das ausgewogenste Klima herrscht. Als Jenna das ganze Ausmaß ihres Zustandes erkennt, wird sie wütend und zweifelt daran ob sie überhaupt noch ein Mensch ist. Als ihre Eltern darauf erwidern, dass sie dieselbe alte Jenna, nur in einem neuen Körper sei, wirft sie ihrem Vater an den Kopf, dass auch Wissenschaftler und Ärzte nicht allwissend sind.

Als Jenna allein beim See sitzt und nachdenkt, kommt Lily zu ihr und gesteht, dass sie nicht weiß, was sie von Jenna halten soll. Manchmal benimmt sie sich wie die Jenna, die sie kannte, und redet wie sie, aber Lily weiß nicht, ob *ihre* Jenna noch in diesem Körper steckt oder es sich nur um eine gute Kopie handelt. Beim Abendessen ist Jenna mit ihren Eltern alleine und stellt sie zur Rede. Sie fragt sie, wieso sie 10 cm kleiner ist, worauf ihr Vater erwidert, dass es besser für den Schwerpunkt und die Ausbalancierung ihres neuen Körpers wäre. Claire verteidigt ihre Entscheidung und meint Jenna würde es verstehen, wenn sie eines Tages eigene Kinder hat und erzählt ihr, dass die Eizellen, die noch geborgen werden konnten, in einer Organbank eingelagert sind. Sie erklären Jenna, dass sie nicht sicher waren, in welchem Zustand sie aufwachen würde und ob sie das Geheimnis für sich behalten könne, deshalb haben sie abgewartet, es ihr zu erzählen, denn wenn es rauskommt würde es nicht nur Jenna und ihre Eltern gefährden, sondern alle Beteiligten den Job kosten.

Jenna geht zum Gewächshaus, Lily arbeitet und sagt sie könnte Hilfe bei einem schweren Sack Erde gebrauchen. Jenna fragt Lily was sie denn nun tun solle und fügt hinzu, Lily sei die einzige, die sie fragen könne, denn sie sage ihr als einzige die Wahrheit. Da erzählt Lily ihr, wie Jenna als 16-jährige trotz Verbots ihrer Mutter zu einer Party gegangen ist und Jenna erkennt, dass ihre Eltern ihr neues Hirn irgendwie manipuliert haben müssen.

Als sie ihre Eltern damit konfrontiert, indem sie ein paar Teller hinunterwirft, ihre Mutter sie auf ihr Zimmer schickt und sie mit aller Anstrengung in der Küche stehen bleibt, erklärt ihr Vater ihr, dass sie nicht wirklich programmiert ist. Nach einem Trauma kann es sein, dass der Patient sich, wenn er aufwacht, irrational verhält. Normalerweise wird er dann mit Medikamenten ruhiggestellt, bei ihrem neuen Körper hätte das aber nicht funktioniert, deshalb haben sie eine starke, unbewusste Suggestion in ihr Hirn eingeschleust, für den Fall, dass sie sich unberechenbar verhält.

Wenn jemand aus Boston kommen und sie sehen würde, der mit ihrem Fall betraut war, wüsste er sofort, dass etwas faul ist. Die Verbrennungen waren zu schwer. Die offizielle Version ist, dass Jenna in einer Privatklinik liegt, wo ihr Zustand stabilisiert werden konnte und ihr Vater versucht ihre Krankenakte etwas abzuändern, aber was die Beteiligten mit eigenen Augen gesehen haben, kann man ihnen nicht ausreden. Sollte die *NEWF* davon erfahren, könnte niemand voraussagen, was sie mit Jenna machen würden. Um alles zu vertuschen, hat Lily den Mietvertrag für das neue Haus unterschrieben und keiner in Boston weiß, wo genau Jenna und ihre Mutter sich gerade aufhalten. Dann erzählen sie Jenna noch, dass sie ihr den Schulstoff der 10. bis 12. Klasse in ihr Gehirn *eingeschleust* haben, so wie sie es mit der *Suggestion* gemacht haben. Sie fragt nach dem Schlüssel zum Wandschrank, doch als sie die ängstlichen Blicke ihrer Eltern sieht, denkt sie, sie ist einem großen Geheimnis auf der Spur und sagt sie meine den Schlüssel zu *ihrem* Wandschrank, damit sie sich dort im Notfall verstecken und einschließen könne.

Jenna geht in die Kirche und denkt über Seelen nach, ob es sie gibt, und dass man sie nicht einfach neu überspielen kann, falls sie verloren gehen. Sie stellt sich zum Altar und versucht die Erinnerungen zu finden, die ihr fehlen. Da kommt Ethan und ist zuerst sauer, da sie vor einer Stunde verabredet waren und er denkt, sie möchte nicht mehr an ihrem gemeinsamen Projekt mitarbeiten. Doch sie sagt ihm, es habe nichts mit ihm oder seiner Vergangenheit zu tun, sondern mit ihr. Da küsst Ethan sie und sie erwidert den Kuss. Ethan möchte wissen was los ist und Jenna beschließt ihm alles zu erzählen. Sie erzählt ihm von dem Unfall und dass sie dabei ihre Hände verloren hat und ihre Arme und Beine und dass sie laut Vorschrift nicht existieren dürfte und sich als Monster fühlt. Ethan erzählt ihr daraufhin, dass er deshalb im Gefängnis war, weil er einen Dealer, der seinen kleinen Bruder drogenabhängig gemacht hat, fast mit einem Baseballschläger totgeschlagen hätte und es ihm nicht

leid täte. Dass der Richter bei der Urteilsverkündung gesagt hat, er sei für die Gesellschaft nicht tragbar. Aber er fühlt sich nicht als Monster und denkt auch nicht, dass Jenna eines ist. Er rät ihr aber, Allys nichts davon zu erzählen.

Jenna besucht Mr. Bender, nachdem jemand bei ihm eingebrochen ist. Die Fensterscheibe wurde zerschlagen, und die Wände mit Farbe bespritzt, er kann aber nicht zur Polizei gehen, da diese sonst womöglich herausfindet, dass er gar nicht der echte Clayton Bender ist. Es wurde nichts gestohlen, der Einbrecher hat nur alles verwüstet. Mr. Bender denkt es war Dane, sagt es aber nicht. Jenna borgt sich Mr. Benders Netbook, da ihre Eltern zu Hause den Zugriff auf manche Internetseiten gesperrt haben. Als sie nun nach sich selbst und dem Unfall sucht, erzielt sie viele Treffer und es bestätigt sich, dass ihre Eltern ihr immer noch etwas verheimlichen. Sie liest einige Artikel und findet heraus, dass sie in der Nacht des Unfalls gefahren ist – laut Presse viel zu schnell und grob fahrlässig – und der Wagen von der Straße abgekommen ist. Locke und Kara sind an ihren Verletzungen gestorben. Jenna unterhält sich mit Lily und fragt sie, wie es damals war, als sie „rekonstruiert“ wurde. Lily antwortet sie sei nicht dabei gewesen und war auch nicht einverstanden mit der Vorgehensweise ihrer Eltern. Sie erzählt Jenna auch, dass sie ihr jetziges Haus durch einen Freund ihres Vaters gefunden haben, Edward, und dass es einen Fluchtplan gibt, falls die Behörden ihren Eltern auf die Schliche kommen. Lily soll Jenna zu Edward bringen und dieser würde sie zu einem Flugplatz bringen, von dort aus wäre es nicht weit bis nach Mexiko und von Mexiko würden sie weiter nach Italien fliegen, da das Klima dort den Anforderungen für Jennas Gesundheit entspricht und auch die Gesetze für Transplantationen dort nicht so streng sind wie in Amerika.

Als Jenna ihr Zimmer putzt, findet sie den Schlüssel zu Lilys begehbarem Schrank wieder, den sie unter ihrem Teppich versteckt hatte. Es ist keiner zu Hause und Jenna geht noch einmal in den Raum mit den Computern. Sie findet auch auf den anderen beiden jeweils ein Schildchen, auf welchem die Namen ihrer Freunde stehen. Sie versteht zuerst nicht, doch dann erkennt sie, dass es sich um Sicherungskopien des Bewusstseins ihrer Freunde handelt. Sie läuft in den Wald und legt sich dort auf den Boden um nachzudenken. Claire sucht sie und ruft nach ihr, doch Jenna reagiert nicht. Sie kommt erst Stunden später aus dem Wald und trifft Claire, Lily und ihren Vater auf der Veranda sitzend an, wo sie essen und Wein trinken. Ihr Vater und ihre Mutter machen ihr Vorwürfe, wo sie denn gewesen sei,

und dass das nicht so weitergehen könne. Jenna reagiert trotzig und isst einen Pilz. Sie konfrontiert ihre Eltern damit, was sie gefunden hat und versucht ihnen zu erklären, dass sie sich daran erinnert in dieser Dunkelheit gewesen zu sein, doch sie wollen nicht verstehen. Sie erklären ihr, dass sie das Bewusstsein von Kara und Locke ohne Einverständnis ihrer Eltern heruntergeladen haben und sie auch keine DNA der beiden besitzen, weshalb sie sie nicht wie Jenna rekonstruieren können. Aber sie haben sie aufgehoben, falls sie für Jenna als Zeugen für den Unfall fungieren können. Jenna will ihre Freunde aus ihrem Gefängnis befreien, aber sie hat Angst – was, wenn sie sie doch noch einmal braucht?

Am nächsten Tag in der Schule hören sie sich die Rede eines Senators an, der Stimmen gegen einen Gesetzesentwurf sammeln will, in dem es darum geht, die Kontrolle der *NEWF* abzuschaffen. Allys hört begeistert zu und sagt, dieser Gesetzesentwurf würde nur von der Pharmaindustrie vorangetrieben, auch von Fox Biosystems. Da fällt ihr die Verbindung zwischen Jenna Fox und Fox Biosystems auf. Sie hatte über eine Tochter und einen Unfall gelesen und dass sie eigentlich nicht überleben hätte können, außer man hätte das Punktesystem missachtet. Sie konfrontiert Jenna in der Mittagspause damit und Ethan meint daraufhin, dass sie Jenna nun verraten wird.

Jenna wandert am Nachmittag bei sich zu Hause durch das Eukalyptuswäldchen um nachzudenken, da packt sie plötzlich jemand von hinten am Handgelenk. Es ist Dane, der sich ihr aufdrängt. Jenna weiß sich aber zu wehren und packt ihn heftig im Schritt, als er ihr Handgelenk nicht loslässt. In einem letzten Versuch die Oberhand zu gewinnen, verdreht Dane Jenna das Handgelenk, doch sie drückt noch fester zu und Dane muss sich geschlagen geben. Da kommt Mr. Bender mit einem Golfschläger und er und Jenna lassen Dane stehen. Mr. Bender hatte gesehen, dass Jenna im Wald verschwunden ist und dass Dane ihr folgt, woraufhin er seinen Schläger geholt hat und ihnen nachgeeilt ist. Jenna lässt durchblicken, dass sie sich zusammengereimt hat, dass er eigentlich Edward, der Freund ihres Vaters, ist und dass er vermutlich mehr weiß, als er sagt. Sie hat sich erinnert, dass es, als sie zwei Jahre alt war, ein Foto von ihrem Vater, mit Mr. Benders Auto, in ihrer Wohnung in Boston gab. Sie fragt ihn, was er sieht, wenn er sie ansieht und er tut sich schwer die Frage zu beantworten, sagt ihr dann aber, dass er vermutlich am meisten den verunsicherten Teenager in ihr sieht, der er selbst einmal war und dass er ihr deshalb helfen wollte. Jenna träumt und erinnert sich wieder an den Unfall. Sie erinnert sich,

dass Kara und Locke zu einer Party wollten, von der sie gehört hatten, aber zu der sie nicht eingeladen waren. Jenna hat die Schlüssel zum Auto ohne Erlaubnis genommen und sie Kara gegeben, da sie selbst noch keinen Führerschein hatte. Auf der Party kannten sie allerdings keinen und als ein Streit ausbrach, wollten sie schnell wieder weg. Sie sind schnell ins Auto gesprungen, ohne sich anzuschallen und Kara ist viel zu schnell gefahren, sodass sie die Kurve nicht mehr nehmen konnte und das Auto sich überschlagen hat. Jenna will Kara und Locke einerseits aus ihren Gefängnissen befreien, andererseits, weiß sie jetzt, dass die beiden die einzigen Zeugen sind, die wissen, dass sie nicht gefahren ist.

Nachdem Allys schon vier Tage lang nicht in der Schule war, fahren Ethan und Jenna zu ihr, da Ethan befürchtet, dass sie Jenna bei der Behörde meldet. Als sie bei ihr zu Hause ankommen, öffnen ihre Eltern die Türe und sehen sehr mitgenommen aus. Sie erzählen Ethan und Jenna, dass Allys sehr krank ist, dass ihre Organe versagen und sie keinen Anspruch auf Transplantationen oder auch nur Krankenhausaufenthalt hat, sodass sie sie zu Hause pflegen müssen. Als Ethan und Jenna bei Allys sind, zieht diese Jenna ganz nah an sich heran und flüstert ihr ins Ohr, dass ihre Eltern Bescheid wissen und sie ihnen aufgetragen hat, Jenna zu melden, auch wenn sie es nicht mehr selbst tun kann. Als sie gehen, fragt Allys' Mutter Jenna noch, wo sie wohnt. Abends schmieden Lily und Jenna noch einen Plan, wie Jenna an die Sicherungskopien kommt, bevor ihre Eltern sie wegschaffen lassen. Kurz bevor die Sonne aufgeht, fängt Jenna laut an zu schreien und geht dann aus ihrem Zimmer, ihre Eltern stürmen besorgt hinein und Lily und Jenna versperren die Türe. Lily gibt Jenna den Schlüssel für den begehbaren Schrank und ein Stemmeisen um die vernieteten Bleche aufzustemmen. Jenna nimmt die Kästen aus ihren Ladestationen und überlegt, wohin sie sie stellen kann, bis ihre Akkus leer sind, was eine halbe Stunde dauern wird. Sie bringt sie hinaus in den Garten und wirft sie in den See, während ihre Eltern durchs Fenster zusehen. Als Jenna ihre Eltern gerade wieder beruhigt hat, klopft es an der Türe. Es sind Allys Eltern, die sagen, sie wüssten über Jenna Bescheid und sie bräuchten Hilfe, ihre Tochter läge im Sterben.

Der Epilog beginnt 260 Jahre danach. Jenna wohnt mittlerweile im Haus von Mr. Bender. Sie ist vor 40 Jahren dort eingezogen, als das Haus ihrer Eltern abgebrannt ist. Diese sind schon lange tot, länger noch als Mr. Bender. Allys lebt nun auch bei ihr, 22% von ihr sind noch original, aber das spielt inzwischen keine Rolle mehr. Es

gibt noch mehr Menschen wie Jenna und Allys, jedoch wurde für alle die nach ihnen kamen, die Zusammensetzung des Bio-Gels verändert, sodass sie lediglich ein „akzeptables, angemessenes Alter“¹⁶⁵ erreichen. Jenna und Allys hingegen altern nicht und keiner kann sagen, wie lange sie noch leben werden. Ethan und Jenna waren 70 Jahre zusammen. Nach seinem Tod hat sie sich entschieden, ihre eingefrorenen Eizellen zu nutzen und ein Kind mit Ethans DNA zu bekommen. Sie heißt Kayla und wenn sie alt genug ist, will Jenna zurück nach Boston ziehen um den Schnee noch einmal zu erleben und die Haltbarkeit ihres Bio-Gels negativ zu beeinflussen, da keine Mutter ihr Kind überleben will.

2.1.3. Formalia

Die Handlung in *Zwei und dieselbe* ist im Kalifornien der nicht allzu fernen Zukunft angelegt. Die Menschen benutzen immer noch DVDs, die DVD-Player sind nun allerdings sprachgesteuert. „Zum zweiten Mal wurde eine Frau zur Präsidentin gewählt. In unserem Sonnensystem wurde ein zwölfter Planet entdeckt. Der letzte frei lebende Eisbär ist gestorben.“¹⁶⁶ Etwa 40 Jahre vor Beginn der Handlung¹⁶⁷ wurden erstmals transgene Tiere in die Nahrungsmittelversorgung eingeführt, sowie gentechnologisch erzeugter, gegen Schädlinge unempfindlicher Mais, welcher nun die ursprünglichen Maissorten verdrängt und ausgerottet hat. „[U]m die Jahrhundertwende“¹⁶⁸ wurde erstmals ein Mensch geklont „[u]nd etwas scheinbar Harmloses[,] wie der übermäßige Einsatz von Antibiotika[,] hat zur Entstehung von derart lebensgefährlichen Bakterienstämmen geführt, dass [...] ein Viertel der Weltbevölkerung elend gestorben [ist].“¹⁶⁹ Aufgrund dieser und ähnlicher Entwicklungen, bei welchen eine vermeintlich gute Idee verheerende Folgen nach sich zog, und den Entwicklungen auf dem Gebiet der medizinischen Forschung – mittlerweile sind nicht nur lernfähige Prothesen, welche auf Impulse aus dem Gehirn reagieren möglich, sondern auch die Anzüchtung von Organen auf, bzw. deren Ersetzung durch Bio-Gel – wurde von der *Nationalen Ethikbehörde für Wissenschaft*

¹⁶⁵ Pearson (2013), S. 330.

¹⁶⁶ Pearson (2013), S. 10.

¹⁶⁷ vgl. Pearson (2013), S. 215.

¹⁶⁸ Pearson (2013), S. 120.

¹⁶⁹ Pearson (2013), S. 49.

und Forschung ein striktes Punktesystem für medizinische Behandlungen ins Leben gerufen: Jeder Mensch darf im Lauf seines Lebens 100 Punkte verbrauchen. Eine elektronische Prothese kostet beispielsweise vier Punkte, eine Herztransplantation 35. Dieses System soll vor allem gerecht sein, denn wie eine Mitschülerin Jennas es ausdrückt: „Es spielt keine Rolle, wie reich und berühmt jemand ist. Alle sitzen im selben Boot. Und die medizinischen Maßnahmen und deren Kosten bleiben einigermaßen im Rahmen.“¹⁷⁰ Gehirne sind in diesem System jedoch ein Grenzfall. Sie dürfen zwar mittels bio-elektronischer Technologie wieder aufgerüstet werden, jedoch nur zu 49 Prozent und zwar um sicherzustellen, dass jeder Patient auch nach der Behandlung eher Mensch ist, als Kunstwesen.

In diese zukünftige Welt eingeführt, wird der Leser durch Jenna. Sie fungiert als Ich-Erzählerin und entdeckt zusammen mit dem Leser die Welt neu, nachdem sie aus dem Koma erwacht. In tagebuchähnlichen Kapiteln schildert sie, wie sie auf ihr neues Lebensumfeld reagiert und, vice versa, dieses auf sie; aber auch, wie sie nach dem Koma ihren Körper wahrnimmt und ihre (fehlenden) Erinnerungen. In diesen Kapiteln wechseln dramatischer und narrativer Modus sich ab. Zunächst überwiegt der narrative Modus, in welchem Jenna erzählt wie die ersten Tage nach ihrem Aufwachen abliefen – hier spricht sie auch noch oft in der Vergangenheitsform. Als sie beginnt sich in ihrem neuen Zuhause umzusehen und einzuleben, bleibt ihre Erzählung größtenteils in der Gegenwart und der dramatische Modus nimmt zu. Sie beschreibt mitunter detailliert, was sie sieht und hört und ihre Gespräche mit anderen werden in der direkten Figurenrede wiedergegeben. Diese Passagen werden allerdings immer wieder durch Passagen im narrativen Modus unterbrochen, in welchen Jenna über das Gesehene und Erlebte reflektiert, sowie ihre Umwelt analysiert und versucht logische Erklärungen zu finden und ihre Erinnerungslücken zu füllen. Verstreut zwischen diesen Kapiteln gibt es auch noch Passagen, die wie ein *stream of consciousness* anmuten. Diese korrespondieren nicht immer mit dem Vorangegangenen oder Folgenden und bestehen meist aus sehr kurzen Sätzen, die logisch (zunächst) keinen Sinn ergeben.¹⁷¹ An anderen Stellen wirken diese, auch durch die Typographie abgesetzten, Passagen eher wie ein kurzer innerer Monolog, der zwar manchmal mit dem vorangegangenen oder folgenden Thema

¹⁷⁰ Pearson (2013), S.121.

¹⁷¹ vgl. Pearson (2013), bspw. S. 9 od. S. 65.

korrespondiert, öfter jedoch wie ein kurzer, einzelner Gedanke wirkt.¹⁷² Anhand einiger Merkmale, wie den verwendeten Techniken des psychologischen Erzählens, dem Alter der Protagonistin und den behandelten Themen, wie der Suche nach der eigenen Identität und der Beschäftigung mit der Beziehung zwischen der Jugendlichen und den Eltern, lässt sich *Zwei und dieselbe* als *morderner Adoleszenzroman* einordnen. Die Botschaft, die außerdem gesendet wird, ist eine Warnung vor den Auswirkungen von übermäßigem Antibiotika Gebrauch, den Folgen von gentechnischen Veränderungen für natürlich vorkommende Arten, sowie vor medizinischem „Fortschritt“, welcher den Mediziner zum gottgleichen Wesen erhebt, welches nicht nur über Leben und Tod entscheiden kann, sondern auch die Macht hat Leben zu schaffen. Diese Warnungen vor möglichen zukünftigen Entwicklungen, lassen es zu, *Zwei und dieselbe* als dystopische Erzählung zu klassifizieren. Die Ansiedelung der Handlung in der nicht allzu fernen Zukunft, lässt zudem die Einordnung als *Future Fiction* zu.

2.2. Personelle Dystopie

Entscheidungen wurden getroffen. Alle über meinen Kopf hinweg. Erst dachte ich: Ist das die Hölle? Dann wusste ich die Antwort: Ja.

(Zwei und dieselbe, S. 135)

Die Tatsache, dass Jenna ihr einziges Kind ist – ihr *Ein und Alles*, ihr *Wunderkind* –, führt dazu, dass Mr. und Mrs. Fox dazu bereit sind alles zu tun, was sie als nötig erachten, um ihre Tochter am Leben zu erhalten, ungeachtet der daraus resultierenden Konsequenzen. Sie sind gewillt geltende Gesetze zu übertreten, Tatsachen zu verheimlichen und sogar die Betroffene – ihre eigene Tochter – zu belügen um das vermeintlich *Beste*¹⁷³ für sie zu tun, was Jenna aber zunächst in ihre eigene, persönliche Hölle führt.

¹⁷² vgl. Pearson (2013), bspw. S.44 od. S. 81.

¹⁷³ vgl. Pearson (2013), S. 191.

2.2.1. Fremdbestimmung

Jennas personelle Dystopie beginnt nach ihrem Unfall, als ihre Eltern sich dazu entscheiden, ohne sie zu konsultieren, da dies unter den gegebenen Umständen nicht möglich ist, ihr Bewusstsein, sowie das ihrer Freunde, in eine Cloud hochzuladen, um ihre Tochter um jeden Preis bei sich behalten zu können. Dieser Vorgang, des Herunterladens ihres Bewusstseins und der Rekonstruktion ihres Körpers, beschreibt laut Foucault einen *Gewaltakt*. Während diese Entscheidungen über ihren Körper getroffen werden, ist Jenna nicht bei Bewusstsein. Folglich hat sie keine Möglichkeit auf das, was mit ihr geschieht, zu reagieren und gegebenenfalls zu handeln. Ihre Eltern wirken auf ihren Körper ein und sie muss passiv bleiben.

Auch im Anschluss an ihre *Neuerschaffung* ist Jenna *Machttechniken* unterworfen. Zum einen dem *Wissensregime*, das ihre Eltern errichten, als sie ihr Informationen vorenthalten: Sie informieren Jenna nicht nur nicht darüber, dass sie nun ein Cyborg ist, sie enthalten ihr auch vor, wie es zu dem Unfall gekommen ist und wer noch daran beteiligt war. Durch eine Internetsperre versuchen sie außerdem Jenna die Möglichkeit zu nehmen, selbst in Erfahrung zu bringen, was passiert ist. Dieser Versuch, ihr die Handlungsmöglichkeiten zu nehmen, grenzt nach Foucault an *Zwang*.

Zum anderen unterliegt Jenna der Kontrolle und Überwachung im Raum durch ihre Eltern, ihre Großmutter und im Geheimen auch Mr. Bender, welcher sich schließlich als eingeweihter Freund ihres Vaters herausstellt. Jenna darf zunächst das Haus nicht verlassen und wenn, dann nur in Begleitung. Auch im Haus darf sie sich nicht frei bewegen, denn manche Türen sind verschlossen und was dahinter liegt, ist für sie Tabu. Um diese Kontrolle über Jenna nicht zu verlieren, wurde ihrem neuen Gehirn außerdem eine *Suggestion* eingegeben, welche bewirkt, dass sie gehorchen muss, wenn sie auf ihr Zimmer geschickt wird. Auch dies ist wieder ein Versuch ihr die Handlungsmöglichkeiten zu nehmen und kann deshalb als *Zwang* ausgelegt werden.

Überdies unterliegt Jenna, ohne es zunächst zu ahnen, der *institutionalisierten Macht* der *NEWF*, denn durch die Illegalität der Behandlung, die an ihrem Körper durchgeführt wurde, ist nicht nur ihr Status als Subjekt gefährdet, sondern auch ihre Existenz. – Laut den Regeln der *NEWF* dürfte Jenna nicht existieren.

2.2.2. Auflehnung und Suche nach der eigenen Identität

Schon kurz nach ihrem *Erwachen* wird Jenna klar, dass ihre Eltern ihr etwas verheimlichen. Um ihre Identitätssuche starten zu können, muss Jenna zunächst herausfinden, was das ist. Der erste Schritt der Auflehnung ist also, sich Informationen zu beschaffen, was sie bewerkstelligt, indem sie heimlich und alleine das Haus verlässt und Kontakt zu Mr. Bender sucht, der sie später seinen Internetzugang nutzen lässt. Dies stellt einen ersten Versuch dar, sich der *Macht* des *Wissensregimes* und auch der *räumlichen Kontrolle* durch ihre Eltern zu entziehen. Dieses Ziel verfolgt sie weiter, als sie versucht ihre Mutter zu überreden, wieder die Schule besuchen zu dürfen, was ihr einen ersten kleinen Sieg einbringt. Den Schulbesuch empfindet sie als *Freiheit*, als Möglichkeit zur Flucht aus ihrer „beengten Welt in eine [ihr] noch unbekannte.“¹⁷⁴

Obwohl Jenna sich gut in ihr neues Zuhause und ihren Alltag einlebt, begleitet sie ständig das Gefühl, dass etwas nicht stimmt. „Etwas, wofür [sie] noch kein Wort gefunden [hat].“¹⁷⁵ Beispielsweise erinnert sie sich problemlos an Daten und Fakten, hat allerdings mit Mimik und Gestik sowie der Deutung von Emotionen Probleme und manchmal fühlen sich ihre Hände fremd an, als hätte sie statt zehn Fingern zwölf.

Jenna treibt also ihre Nachforschungen über sich und ihr Leben voran und als sie schließlich herausfindet was sie ist, verzweifelt sie. „Es überläuft [sie] kalt vor Widerwillen gegen alles, was [sie ist] oder vielleicht auch nicht [ist]. [Sie] möchte fliehen, aber [ist] schon wieder gefangen. Wo? In [ihr] selbst? Sie weiß nicht mehr, wer oder was [sie] überhaupt [ist].“¹⁷⁶ Als ihre Eltern ihr ausführlich erklärt haben, was mit ihr geschehen ist und welche Maßnahmen sie ergreifen mussten, um sie am Leben zu erhalten, kommt sie zu dem Schluss, dass sie ein Monster ist. „Ein künstliches, mit Daten vollgestopft Monster!“¹⁷⁷ Sie zweifelt daran ob sie überhaupt noch ein Mensch ist und daran, ob sie noch eine Seele besitzt. Sie kommt sich fehl am Platz vor, als dürfte sie nicht hier sein, nicht existieren. Bestärkt wird sie in diesem Glaub scheinbar auch durch die Reaktionen der Umwelt auf sie. Als Jenna mit Mr. Bender Vögel füttern will, fressen diese nur aus seiner Hand. Für Jenna ein Zeichen dafür, dass die Tiere spüren, dass eine Bedrohung von ihrem künstlichen

¹⁷⁴ Pearson (2013), S. 66.

¹⁷⁵ Pearson (2013), S. 106.

¹⁷⁶ Pearson (2013), S. 157.

¹⁷⁷ Pearson (2013), S. 162.

Körper ausgeht, – dass sie ein widernatürliches Monster ist. In Wahrheit jedoch, reagieren die Vögel natürlich auf jeden Fremden mit Vorsicht.

Auch normale zwischenmenschliche Beziehungen scheinen ihr nicht möglich zu sein oder besser gesagt, nicht gestattet, da sie selbst kein Mensch mehr ist. Als Lily mitbekommt, wie Jenna und Ethan sich küssen, geht sie dazwischen und erklärt Jenna es wäre besser, wenn sie Ethan nicht wiedersehen würde. In einer Trotzreaktion und um sich gegen Lily und die ihr auferlegten Vorschriften aufzulehnen, nimmt Jenna eine halbe Tube Senf zu sich, im vollen Bewusstsein, dass sie Nahrungsmittel meiden soll. „Es ist [ihr] egal, ob [sie] den Senf [verträgt]. Dass Lily zusehen [muss], wie [sie] das Zeug [trinkt], ohne dass sie [sie] daran hindern [kann], wiegt das hundertmal auf.“¹⁷⁸ Und auch später, als sie herausfindet, dass ihre Eltern eine Sicherungskopie ihres Bewusstseins, sowie des Bewusstseins von Kara und Locke aufbewahren, richtet sich der Akt der Auflehnung gegen ihren eigenen Körper, als sie einen gefüllten Pilz isst.¹⁷⁹ Mit diesen kleinen Angriffen auf ihren eigenen Körper rebelliert sie gegen ihre Eltern, die diesen geschaffen haben.

Den endgültigen Befreiungsschlag führt Jenna kurze Zeit später mit Hilfe von Lily aus, als sie die Sicherungskopien zerstört, bevor ihre Eltern sie an einen anderen Ort bringen können, wo sie vor ihr sicher wären. Kurz bevor die Sonne aufgeht, fängt Jenna laut an zu schreien und lockt so ihre Eltern in ihr Zimmer, woraufhin Lily und Jenna die Türe versperren. Nun hat sich das Machtverhältnis umgekehrt und Jenna hat die Kontrolle darüber, was als nächstes passiert. „[Sie] will nicht mehr [ihr] Wunderkind sein. [...] [Sie] will leben dürfen wie jeder andere auch. [...] Und [sie] leb[t] nicht richtig, wenn [sie] nicht auch sterben kann.“¹⁸⁰ Als sie das dritte und letzte Gerät von der Stromversorgung trennt, überschreitet sie damit „die unsichtbare Grenze zwischen sterblich und unsterblich“¹⁸¹ und kann nun endlich selbst über ihr Leben bestimmen.

¹⁷⁸ Pearson (2013), S. 138.

¹⁷⁹ vgl. Pearson (2013), S. 249.

¹⁸⁰ Pearson (2013), S. 294.

¹⁸¹ Pearson (2013), S. 320.

3. Blueprint – Blaupause

3.1. Aufbau und Handlung

3.1.1. Die Handlungsträger

3.1.1.1. Iris Sellin

„Ich wollte radikal nur mich, von Anfang an nur mich.“

- Iris Sellin zu Siri Sellin (Blueprint, S. 21)

Iris Sellin ist eine berühmte Pianistin und Komponistin und spielt Konzerte auf der ganzen Welt. Sie hatte ebenfalls eine Dozentur für Musiklehre, Musiktheorie und Harmonielehre an der Musikhochschule Lübeck, als bisher jüngste Lehrkraft, inne. Sie hat ein rundes Gesicht mit hoher Stirn, graublaue, große Augen mit strengem Blick, lockige, halblange Haare, schmale Lippen und ein forsches, angriffslustiges Kinn.¹⁸² Als sie mit 30 die Diagnose *Multiple Sklerose* bekommt, informiert sie sich genauestens, was auf sie zukommen wird, denn „[d]ie Sellins wollen immer die Wahrheit wissen, sonst fühlen sie sich ohnmächtig“¹⁸³. Als sie erfährt, dass die Krankheit vermutlich in den nächsten zehn Jahren ausbrechen und dann sukzessive ihre Nervenfasern zerstören wird, bis sie am Ende vielleicht „lahm, blind oder auch verwirrt“¹⁸⁴ zurückbleibt, beginnt sie ihr Leben zu überdenken. Bis jetzt waren ihre Karriere, die Musik und das Komponieren ihr Lebensmittelpunkt, doch wenn ihr Körper bald durch die Krankheit versagt, wird sie nicht mehr in der Lage sein Klavier zu spielen. Sie beginnt zu bedauern, dass sie keine Kinder hat, denen sie ihr Talent vererben und ihr Wissen weitergeben kann. „Niemand, der ihr Erbe antreten würde. Niemand, in dem sie weiterleben würde.“¹⁸⁵ Deshalb beschließt sie nicht nur ein Kind zu bekommen, sondern dieses Kind soll gleichzeitig auch ihr Klon sein, sodass die zukünftige Tochter ihr Erbe als zweite Iris Sellin antreten kann. „Für [sie] kommt nur ein Klon-Kind in Frage [, denn sie] könnte es nicht ertragen, [die ihr verbleibende Zeit] an ein unbegabtes Kind zu verschwenden.“¹⁸⁶ Auch der Name, den sie für ihre ungeborene Tochter-Schwester wählt, spiegelt dies wider, da sie sie Siri nennen will – Iris rückwärts gelesen.

¹⁸² vgl. Kerner (2004), S. 15.

¹⁸³ Kerner (2004), S. 12.

¹⁸⁴ Kerner (2004), S. 12.

¹⁸⁵ Kerner (2004), S.13.

¹⁸⁶ Kerner (2004), S.21.

Als Siri geboren ist, sorgt Iris dafür, dass sie sämtliche Ressourcen erhält, die sie benötigt, um das Talent, das ihr in den Genen liegt, auch schnellst- und bestmöglich auszubauen. Daniela Hausmann, die Kinderfrau, die Iris für ihre Tochter einstellt, ist gleichzeitig auch ausgebildete Musikpädagogin und obwohl Iris sich nicht mit Danielas Sohn, Janeck, anfreunden kann, da sie ihn als aufmüpfig und rotzfrech empfindet, duldet sie, dass Daniela ihn mit zur Arbeit bringt, da sie sich erinnert, sich als Kind einen großen Bruder gewünscht zu haben und sie denkt, Janeck könnte diesen Platz in Siris Leben einnehmen. Auch ein Kinderklavier kauft sie für Siri, „genau so eins, wie sie es sich als Kind immer erträumt hatte.“¹⁸⁷ Und anstatt in den Kindergarten zu gehen, bekommt Siri Musikstunden von Iris, Daniela oder speziellen Musiklehrern der Hochschule.

Auch als Siri noch klein ist, arbeitet Iris auf Hochtouren, komponiert, gibt Konzerte und geht auf Tournee, da sie spürt, wie ihr die MS im Nacken sitzt. Sie hat Angst vor dem nächsten Schub, der sie ihre Karriere kosten könnte. Als Siri 6 Jahre alt ist, ist es tatsächlich so weit und Iris Beine versagen zum ersten Mal. Der schwere Krankheitsschub verändert Iris, er reißt sie aus „der falschen Sicherheit [...], in der sie sich so lange gewiegt hatte.“¹⁸⁸ Sie denkt nun vermehrt daran, dass ihr Leben bald zu Ende sein könnte und sie Siri noch so vieles beizubringen hat, weshalb sie ihr keine Zeit mehr für „Unnützes“¹⁸⁹ einräumen will, wie beispielsweise Streifzüge durch die Stadt mit Janeck.

Als Siri 10 Jahre alt ist, bringt Iris das erste Mal seit Siris Geburt einen Mann mit nach Hause. Bis dahin hat sie nur gelegentliche Affären auf Reisen unterhalten, da Siri die Männer nicht kennenlernen sollte. Auf Kristian scheint sie jedoch merkwürdig fixiert zu sein, was Iris zunächst auf Vaterfantasien schiebt. Als Siri jedoch vorschlägt zu testen ob Kristian den Unterschied zwischen ihr und Iris erkennt, beginnt Iris Siri als Rivalin wahrzunehmen. Auch Kristian ist in den vergangenen Jahren aufgefallen, wie ähnlich Siri ihrer Mutter geworden ist und geht nicht mehr so unbefangen wie früher mit ihr um, was Iris nur noch misstrauischer macht. Als Siri 14 ist, kommen Iris' MS-Schübe immer häufiger und obwohl sie erst Mitte 40 ist, bewegt sie sich an manchen Tagen wie eine Greisin und nässt hin und wieder auch ein. Der Anblick von Siri, einer jüngeren, schöneren und gesünderen Version ihrer selbst, wird in diesen Situationen für Iris unerträglich. „Die zweite Iris [ist] kein Trost mehr, [sondern wird] immer

¹⁸⁷ Kerner (2004), S.31.

¹⁸⁸ Kerner (2004), S.59.

¹⁸⁹ Kerner (2004), S. 59.

häufiger zur Folter.“¹⁹⁰ Als Siri dann auch noch andeutet, sie habe mit Kristian geschlafen, verliert Iris die Beherrschung und nennt Siri ein *Monster*. Zum ersten Mal empfindet sie Hass gegenüber ihrem Tochter-Zwilling.

Als Iris bei Siris erstem Solokonzert der Aufforderung des Publikums folgt und selbst klavierspielt, könnte die Beziehung der beiden kaum noch angespannter sein. Nachdem Siri zu Janeck gezogen ist und Iris kommt um sie dort zu besuchen, wird der Streit sogar so heftig, dass Siri Iris mit einem Messer bedroht. Auch als Iris anfängt zu weinen und Siri bittet sie nicht zu verlassen, bleibt Siri hart und Iris muss alleine zurück nach Hause fahren. Erst als es ihr gesundheitlich schlechter geht, kehrt Siri nach Hause zurück und die beiden versöhnen sich.

Als Iris endgültig zum Pflegefall wird, zieht sie sich vollkommen aus der Öffentlichkeit zurück und wird von Daniela zu Hause gepflegt. Sie altert nun wie im Zeitraffer. „Mit einundfünfzig [sieht] sie aus wie eine Frau von Mitte sechzig.“¹⁹¹ An manchen Tagen sind die Schmerzen so schlimm, dass sie sich in ihrem Krankbett krümmt. „Wenn Iris dann ihre Tochter anschau[t] und die junge Iris [sieht, fühlt] sie [sich] getröstet: Ja, sie würde weiterleben, alles [ist] recht so.“¹⁹² Dann gibt es allerdings auch Tage, an denen es Siri Iris nicht recht machen kann. Im Herbst erkennt Iris ihre Tochter dann das erste Mal nicht mehr. Als Iris stirbt, ist es Juni, am Himmel zu sehen ist das Sternbild des Zwillinges.

3.1.1.2. Siri Sellin

Dass ich einer der ersten Menschenklone bin und noch dazu eine der Ersten unserer Art, die erwachsen geworden sind und überlebt haben, sieht man mir natürlich nicht an. Äußerlich wirke ich ganz normal, sehe aus und rede wie jeder Einling. Der Horror spielt sich innen ab und der beste Horror war schon immer der von der unsichtbaren Sorte.

(Blueprint, S.11)

Siri Sellin ist nicht nur äußerlich, sondern auch genetisch, eine perfekte Kopie ihrer Mutter Iris Sellin, entstanden unter kontrollierten Bedingungen im Labor. – Sie ist der erste bekannte Klon Deutschlands, obwohl sie selbst mittlerweile die Bezeichnung

¹⁹⁰ Kerner (2004), S. 94.

¹⁹¹ Kerner (2004), S. 146.

¹⁹² Kerner (2004), S. 147.

Blueprint vorzieht.¹⁹³ Zu Beginn der Handlung ist sie 22 Jahre alt und leidet sehr unter dem Tod ihres Mutter-Zwillings, weshalb sie beginnt ihre bisherige Lebensgeschichte aufzuschreiben, denn sie „will herausfinden, wer das ist, der [da] am Konzertflügel sitzt.“¹⁹⁴ – wer sie *ohne Iris* ist, denn seit ihrer Zeugung scheint Siri nicht ohne Iris existieren zu können. Selbst ihr Name ist nur eine Spiegelung des Namens ihrer Mutter.

Obwohl Iris, selbst als Siri noch ein Kleinkind ist, oft auf Reisen ist, verbindet die beiden von Anfang an eine innige Zwillings-Beziehung. Die einzigen anderen Beziehungen, die Siri in ihrer Kindheit unterhält, sind die Beziehung zu Daniela Hausmann, die sie Dada nennt, und zu deren Sohn, Janeck, welchen sie liebt wie einen großen Bruder. Für andere Freundschaften hat die kleine Siri keine Zeit, da sie ihr Klavierspiel üben muss, weil sie doch Pianistin werden soll, wie ihr Mutter-Zwilling, Iris. Zu Anfang liebt sie das Klavier spielen, lernt spielend alle Tonleitern und kann Noten lesen, bevor sie auch nur einen Buchstaben schreiben kann.¹⁹⁵ Iris ist zunächst ihr großes Vorbild, ihre „Tönezauberin“¹⁹⁶, doch als Siri das erste Mal merkt, dass Iris sie belügt, nämlich als Katharina sie ein Monster nennt, hat sie sich selbst entzaubert und ist für Siri von da an einfach nur mehr Iris.

Als Siri dann in die Pubertät kommt, entzweien sie und Iris sich allmählich immer mehr, da nun zwei Frauen auf der „Zwillingsinsel“¹⁹⁷ leben und es dort langsam eng wird. So kommt es dann auch, dass Siri sich in Iris Freund, Kristian, verliebt, was die Beziehung zusätzlich belastet. Als Siri ihr erstes Solokonzert spielt und Iris dem Drängen des Publikums nachgibt doch selbst zu spielen, bringt das das Fass zum überlaufen. Siri fühlt sich gedemütigt und möchte nichts mehr mit ihrer Mutter zu tun haben, weshalb sie zu Janeck zieht. Dort erfindet sie sich neu und holt die Übergangsriten der Adoleszenz nach. Sie betrinkt sich zum ersten Mal und schläft mit einem Freund von Janeck, welcher zehn Jahre älter ist als sie, aber verlieben wird Siri sich nicht noch einmal.

Zur Versöhnung mit Iris kommt es erst, als diese viel kränker wird und bald darauf stirbt.

¹⁹³ vgl. Kerner (2004), S. 9.

¹⁹⁴ Kerner (2004), S. 9.

¹⁹⁵ vgl. Kerner (2004), S. 44.

¹⁹⁶ Kerner (2004), S. 57.

¹⁹⁷ Kerner (2004), S. 95.

3.1.1.3. Mortimer G. Fisher

Einen erwachsenen Menschen noch einmal auferstehen lassen! Diesen Gedanken kannte Fisher nur zu gut. Einer der Ersten zu sein, die es wagen! Davon hatte er oft geträumt.

(Blueprint, S. 18)

Mortimer G. Fisher ist Professor am *Center for Reproductive Medicine and Bioengineering* und betreibt die Fortpflanzungsklinik *Repro* in Montreal, Kanada. Als er Iris Sellin kennenlernt und von ihrer MS-Erkrankung erfährt, ist er Mitte vierzig und verheiratet. Zunächst denkt er, Iris möchte ihn um Hilfe zur Heilung bitten, doch als sie ihm von ihrem Wunsch erzählt geklont zu werden, sieht er eine einmalige Chance. Er hat ein neues Verfahren zur Klonierung entwickelt, die *Fisher'sche Schaltermethode*, die das Klonen sicherer machen soll, mit deren Hilfe aber bisher nur Kühe und Mäuse geklont wurden – Siri soll sein erster menschlicher Klon werden. Er handelt mit Iris aus, dass er ein Jahr nach Siris Geburt einen Artikel über die erfolgreiche Klonierung einer erwachsenen Frau veröffentlichen und dabei auch Iris Identität preisgeben darf. Nach Veröffentlichung des Fachartikels, *Cloning and Pathogenese of Human Oocytes*, welcher mikroskopische Fotos des Zellkerntausches, Bilder des zwei-, vier- und achtzelligen Klons, sowie die ersten Ultraschallaufnahmen des eingenisteten Fötus enthält, folgt ein Aufschrei der Medien und der Fachwelt und Fisher wird als „Pionier der echten Einelternfamilie“¹⁹⁸ gefeiert. Allerdings kommt es auch zu einer Anklage gegen Fisher wegen Verstoßes gegen geltende Ethik-Konventionen, die allerdings scheitert. – Nicht nur Iris Sellin verteidigt Fisher und sein Handeln, auch viele Menschen in mehreren europäischen Städten demonstrieren auf der Straße für „volle biologische Autonomie“¹⁹⁹. Außerdem gehen bei Fisher mehrere Anfragen zur Klon-Elternschaft ein, die den „Klon-Bedarf“²⁰⁰ untermauern.

Neun Jahre nach seiner ersten Klonierung eines Menschen, rückt das Thema erneut in den Fokus der Medien, als die *Commission for Reproductive Progress*, zur staatlichen Kontrolle der bereits etablierten Praxis für das „Fortpflanzungs-Klonen“²⁰¹, gegründet wird. Worauf auch Fisher sich in einem Interview nochmals zu Wort meldet und meint: „Wir leben im nachhippokratischen Zeitalter. Das letzte Wort hat

¹⁹⁸ Kerner (2004), S. 47.

¹⁹⁹ Kerner (2004), S. 47.

²⁰⁰ Kerner (2004), S. 48.

²⁰¹ Kerner (2004), S. 78.

schon lange nicht mehr der Arzt, sondern der Patient und die Patientin“²⁰². Sorgen darüber, dass Klon-Kinder Probleme haben könnten, eine eigene Identität zu entwickeln, hält er für unbegründet, hätten Studien an eineiigen Zwillingen doch gegenteiliges gezeigt.

3.1.1.4. Janeck „Janne“ Hausmann

*[...]Und Kehinde folgte Taiwo zum ersten Mal nicht nach. Ich entschied mich für Janne [...].
Meine Seele muss gefühlt haben, wie sehr ich Janne brauchte, um gesund zu bleiben.*
(Blueprint, S. 66.)

Janeck ist der Sohn von Daniela Hausmann, Siris Kinderfrau und Musiklehrerin. Er lernt Siri kennen, als er 4 ½ Jahre alt ist und Daniela ihn mit zur Arbeit bringt. Er freundet sich schnell mit ihr an und nennt sie *kleine Schwester*, während sie ihn *großer Bruder* oder *Janne* nennt. Mit Iris jedoch kann er sich nie richtig anfreunden, was auf Gegenseitigkeit beruht. Immer wenn Iris auf Reisen ist, leben Daniela, Janeck und Siri wie eine kleine Familie zusammen, jedoch muss Iris nur auftauchen und schon will Siri ihre Zeit nur noch mit ihr verbringen, was Janeck ärgert, da er sich dann von ihr abgeschoben fühlt. Bald merkt er jedoch, dass Iris genauso schnell wieder geht, wie sie gekommen ist und ihm Siris Aufmerksamkeit nicht für lange streitig macht.

Das innige Verhältnis zwischen Siri und Janeck beginnt erst zu bröckeln, als Janeck bald 15, Siri aber noch nicht ganz 10 Jahre alt ist. Die anderen Jungen beginnen ihn zu hänseln, weil er noch mit kleinen Mädchen spielt und als Janeck das erste Mal verliebt ist, wird Siri eifersüchtig und wütend auf das ihr unbekannte Mädchen, das plötzlich Janecks Aufmerksamkeit für sich beansprucht. Als er nicht zu ihrem Geburtstagessen kommen kann, sagt Siri ihm trotzig, dass sie ihn nie mehr sehen will. Erst am Muttertag in Siris elftem Lebensjahr verträgt sie sich wieder mit ihm, als er mit seiner Mutter Iris' und Siris Konzert beiwohnt.

Als Siri nach ihrem ersten missglückten Solokonzert Trost braucht, ist nicht Iris für sie da, sondern Janeck und als Siri es nicht mehr zu Hause aushält, ist es auch Janeck, der ihr eine Bleibe anbietet. Als er sieht, wie sehr Siri unter der Trennung von ihrer Mutter leidet, drängt er sie dazu, sich doch einfach bei ihr zu melden und als Iris kränker wird, übernimmt er alle Hausarbeiten für Siri und sorgt dafür, dass sie

²⁰² Kerner (2004), S. 78.

pünktlich zur Schule geht und sich nicht in ihren Schuldgefühlen Iris gegenüber verliert. Auch nach Iris Tod, ist Janeck an Siris Seite und hilft ihr sich in ihr neues Leben ohne Iris einzufinden. Er ist seit Kindheitstagen ihr Retter in der Not.

3.1.1.5. Katharina Sellin

„Alles, was du bist – vergiss das nicht –, verdankst du mir, mir allein ...“

- Katharina Sellin zu Iris Sellin (Blueprint, S.56.)

Katharina Sellin ist Iris Mutter, die zum Zeitpunkt von Iris Schwangerschaft 60 Jahre alt ist und bereits seit 29 Jahren als Witwe lebt. Zusammen mit ihrem Mann und der einjährigen Iris ist sie aus einer Diktatur nach Deutschland geflohen, ihr ganzer Besitz in nur zwei Koffern verstaut. Ihr Mann, welcher Physiker war, starb zwei Jahre nach der Ankunft in Deutschland an einem Herzinfarkt. Um sich und ihr Kind ernähren zu können, musste Katharina ihren Traum, Pianistin zu werden, aufgeben und sich als Klavierlehrerin verdingen. Das Talent, das sie in Iris erkannte, hat sie jedoch stets gefördert, sodass diese an ihrer Stelle Karriere machen konnte. Als Iris ihr davon erzählt, dass sie ein Kind bekommt, ist Katharina zuerst besorgt um Iris Karriere. Als sie dann auch noch erfährt, wieso Siri keinen Vater haben würde, dass sie nämlich ein Klon ist, ist sie sich unklar über ihre Gefühle. „Anfangs [hat] Katharina Sellin tatsächlich nur Angst, ob das Kind auch wirklich ganz gesund und normal sein [wird]. Die heranwachsende Siri [zerstreut] diese Ängste. Doch der Argwohn in Katharinas Blick [verschwindet] nie ganz.“²⁰³ Als Siri älter wird, werden Katharinas Besuche bei ihrer Tochter und ihrer Enkelin immer spärlicher. Ihre Beziehung mit Siri bleibt kühl und distanziert. Auch Siri weicht dem Blick ihrer Großmutter instinktiv aus, wenn diese sie zu den Feiertagen besuchen kommt. Als Siri jedoch fünf Jahre alt wird, ereignet sich etwas, das nicht nur Katharinas Verhältnis zu Siri, sondern auch ihr Verhältnis zu Iris entzweit. Als Katharina Siri an ihrem Klavier sitzen sieht, Iris so ähnlich, und hört, dass sie dasselbe Musikstück spielt, das auch immer das Lieblingsstück von Iris war, als diese noch ein Kind war, erkennt sie, dass es ihre Tochter tatsächlich zweimal gibt. Einmal als Fünfjährige und einmal als 36-Jährige. Als sie darüber nachdenkt, kommt sie zu dem Schluss, dass auch sie selbst irgendwie Siris Mutter ist, was bedeutet, dass ihr verstorbener Mann Siris Vater ist.

²⁰³ Kerner (2004), S. 53.

„Der Vater einer Tochter, die nach seinem Tod geboren worden war!“²⁰⁴ Diese Gedanken bringen sie so durcheinander, dass sie einen Moment die Kontrolle verliert und Siri ein *Monster* nennt.

Als Iris sie daraufhin zur Rede stellt, beschuldigt Katharina sie, ihr alles genommen zu haben, im Leben. Iris habe nicht nur an ihrer Stelle Karriere gemacht, sondern nun auch ihre Erinnerungen an Iris als Kind zerstört, indem sie sich selbst neu erschaffen hat. Sie sagt Iris, dass sie Siri nie lieben können wird und wirft ihr an den Kopf, dass sie Siris Existenz selbst noch bereuen wird, da Siri sie zerstören wird. Iris erwidert, dass Siris Existenz sie heilt, sie selbst, Katharina, sie aber zerstören würde, mit ihrem Neid, ihrem Ehrgeiz und ihrer Missgunst.

3. 1.2. Die Handlung

Die berühmte Pianistin, Iris Sellin, bekommt die Diagnose *Multiple Sklerose* und bereut plötzlich keine Kinder zu haben. Als sie auf einen Zeitungsartikel von Dr. Mortimer G. Fisher stößt, indem es um eine neue Methode der Klonierung geht, beschließt sie, sich klonen zu lassen. Sie plant ein Konzert in Montreal, wo Dr. Fisher lebt, und lädt ihn dazu ein. Nur sechs Wochen später ist es so weit und Iris erzählt ihm von ihrer Diagnose und ihrem Wunsch ein Klon-Kind zu bekommen. Fisher will ihr helfen und trifft alle nötigen Vorbereitungen. Zehn Tage nach der Übertragung des Embryos, ist Iris' Schwangerschaftstest positiv. Als sie nach Deutschland zurückkehrt, weiß nur ihr Manager von der Schwangerschaft. Ihre Konzerttermine werden wegen „Überarbeitung“ abgesagt und Iris baut ihr Gästezimmer zu einem Kinderzimmer um. Erst als sie bereits im fünften Monat ist, erzählt Iris ihrer Mutter von der Schwangerschaft, nicht aber, dass das Kind ein Klon ist. Iris spielt Siri im Bauch ihre eigenen Kompositionen vor und schreibt *Tautropfen* für sie. Als sie geboren wird, beharrt Iris darauf, dass die Laute, die sie von sich gibt, die Anfangsmelodie der *Tautropfen* sind.

Als Siri drei Monate alt wird, beginnt Iris wieder zu arbeiten und stellt eine Kinderfrau für Siri ein, die auch als Musikpädagogin arbeitet und Siris Talent fördern soll. Iris unternimmt oft lange Reisen für ihre Tournee-Auftritte, weshalb Siri die meiste Zeit alleine mit der Kinderfrau Daniela und deren Sohn Janeck lebt. Mit vier Jahren fragt Siri das erste Mal, wieso sie keinen Vater hat und Iris erklärt ihr, sie hätte Hilfe von

²⁰⁴ Kerner (2004), S. 54.

einem Arzt bekommen und hätte deshalb keinen Mann gebraucht um sie zu bekommen. Als Siri fünf Jahre alt ist, kommt Iris Mutter, Katharina, das erste Mal zu Besuch um ihre Enkelin kennenzulernen, nimmt jedoch die Tatsache, dass sie ein Klon ist, nicht besonders gut auf und verlässt Iris und Siri im Streit.

Als Siri sechs Jahre alt wird, hat Iris den ersten MS-Schub, seit Siris Geburt, woraufhin sie eine Woche lang im Krankenhaus bleiben muss. Siri hat Angst um ihre Mutter und komponiert ein Lied für sie, das sie wieder gesund machen soll. Doch auch Iris hat der Krankheitsschub Angst gemacht und sie erinnert, wieso Siri auf der Welt ist – Iris' Talent soll nicht mit ihr sterben. Als Siri eines Tages mit Janeck unterwegs ist und sich verletzt, verbietet Iris ihr deshalb weitere Streifzüge. – Was wenn sie sich die Hände verletzt hätte?

Als Iris den Auftrag bekommt eine Oper zu komponieren, beginnt sie wieder täglich acht bis zehn Stunden zu arbeiten, wobei sie sich einschließt und auch für Siri die Türe nicht öffnet, weshalb diese, als die Oper drei Monate später in New York uraufgeführt werden soll, Iris auch nicht begleiten möchte. Als Janeck Siri ein Kätzchen schenkt, freut diese sich sehr, da Iris ihr immer ein Haustier verboten hatte, da dieses sie zu sehr vom Klavierspielen ablenke würde. Als Iris Siri allerdings verspricht, dass sie bald zusammen auftreten würden, sie dafür aber mehr üben müsse, schenkt Siri ihr Kätzchen einem Nachbarsmädchen um nicht mehr abgelenkt zu werden.

Als Siri für ein Schulprojekt ihren Stammbaum aufzeichnen soll, lässt sie die Stelle für den Vater frei, weshalb sie ihrer Lehrerin dann erklären muss, dass sie ein Klon ist und keinen Vater hat. Währenddessen beginnen die anderen Kinder in der Klasse zu tuscheln und über sie zu lachen. Auch die Beziehung zu Janeck gestaltet sich zunehmend schwierig, da sich langsam Probleme durch den Altersunterschied der beiden bemerkbar machen. Auch von ihrer Mutter bekommt Siri meist wenig Aufmerksamkeit geschenkt, da diese ihre *guten Zeiten* zum komponieren nutzt und sich dabei einschließt, da sie, wenn sie einen Schub hat, ihre Finger kaum bewegen kann. Zu ihrem zehnten Geburtstag schenkt Iris Siri dann eine Oper, die sie für sie komponiert hat. Zur Premiere ist auch Mortimer G. Fisher eingeladen, sodass Siri ihn dort zum ersten Mal trifft.

Ein Jahr später, am Muttertag, sollen Iris und Siri gemeinsam ein Konzert geben, anlässlich dessen Siri ein schwarzes Kleid tragen soll. Siri weigert sich und möchte lieber ein buntes Kleid tragen, doch Iris droht das Konzert platzen zu lassen, sollte

sie das Kleid nicht anziehen. Siri gibt schließlich nach, schmuggelt aber ein gelbes Band in ihrer Strumpfhose bis hinter die Bühne, wo sie es sich zehn Minuten vor dem Auftritt um die Hüfte schlingt und zu einer Schleife bindet. Als es Iris nicht auffällt, wird Siri wütend auf sie, das Konzert geht aber gut über die Bühne.

Mittlerweile hat Iris einen Mann in ihrem Leben, Kristian, welchen sie Siri aber bewusst nicht vorstellt. Als Siri allerdings eines Nachts seine Stimme hört, gefällt diese ihr so gut, dass sie den Mann, zu dem sie gehört, kennenlernen will. Sie bleibt extra lange wach und als sie die Stimme aus der Küche hört, steht sie auf um sich ein Glas Wasser zu holen, da sie schlecht geträumt habe, woraufhin Iris nichts anderes übrig bleibt, als sie Kristian vorzustellen. Daraufhin versucht Siri mehr Zeit mit Iris zu verbringen, wenn Kristian da ist, was Iris ihm als *Vaterfantasien* verkauft. Als sie 13 Jahre alt ist, erkennt Siri nur noch Iris, wenn sie in den Spiegel sieht und fragt sich, wieso Kristian sich nicht in sie verliebt, wo sie doch die jüngere Version ist. Mit 14 Jahren schlüpft sie dann das erste Mal in Iris Rolle, als ihre Großmutter krank wird und ins Krankenhaus muss. Iris ist trotz des kritischen Zustands ihrer Mutter nach Amerika geflogen, also gibt sich Siri als Iris aus, um ihre Großmutter im Krankenhaus zu besuchen. Auch Iris Tonfall und Art zu sprechen hat Siri dafür eingeübt und weil Katharina schon sehr schlecht sieht, fällt ihr der Rollentausch nicht auf. Ein Arzt erkennt sie jedoch, weshalb sie Katharina nicht mehr besuchen geht und auch ihre Anrufe nicht mehr entgegennimmt. Als Iris schließlich aus Amerika zurückkommt und ihre Mutter besucht, macht diese ihr Vorwürfe, dass sie zuerst täglich vorbeikommt und dann gar nicht mehr, aber anstatt wütend über Siris Spiel zu werden, ist sie eher amüsiert. Siri will Iris daraufhin provozieren und macht den Vorschlag, das Spiel auch bei Kristian zu versuchen. Als Iris MS schlimmer wird, beginnt sie eifersüchtig auf Siris Jugend und Gesundheit zu werden und wird auch Kristian gegenüber misstrauisch.

Siri will sich besser verstehen lernen und bittet Janeck, sie zu einem Zwillingstreffen zu fahren, Iris erzählt sie unterdessen, sie würden ein Wochenende am Meer verbringen. Auf dem Treffen fühlt sich Siri allerdings nicht zugehörig, sie erkennt, dass Iris und sie keine *echten* Zwillinge sind, woraufhin sie sich Literatur zum Thema *Klonen* beschafft und so nach Hilfe sucht, um zu verstehen, wer sie ist. Die Schuld an ihrer inneren Zerrissenheit gibt sie Iris.

Als Siri 15 ist, ergibt es sich, dass Kristian von einer Reise zurückkehrt und anruft, als Iris nicht zu Hause ist. Siri gibt vor Iris zu sein und vereinbart ein Treffen mit ihm, zu

einem Zeitpunkt, an dem Iris verweist sein wird. Kristian kommt wie bestellt zu dem Treffen und die beiden küssen sich. Sie geht davon aus, dass er sofort erkennt, dass sie es ist und nicht Iris, sie aber dennoch küsst und berührt. Dann bricht er jedoch den Kontakt plötzlich ab und sagt ihr, dass sie sich nicht als Iris ausgeben hätte dürfen. Daraufhin wird Siri wütend und sagt ihm, er solle sich von ihr und ihrer Mutter fernhalten, sonst würde sie Iris erzählen, er habe mit ihr geschlafen und ihr würde sie eher glauben, als ihm. Kristian geht daraufhin und meldet sich tatsächlich nicht mehr bei Iris.

Iris schreibt ein neues Stück, zu welchem ein Kinderklavier gehört, das Siri spielen soll. Siri sieht das jedoch als Parodie auf sich selbst und weigert sich, weshalb die beiden heftig streiten. Siri bringt im Streit Kristian ins Spiel und behauptet sie hätten miteinander geschlafen und deshalb würde er sich nicht mehr bei Iris melden. Daraufhin ohrfeigt Iris sie.

Als Siri 16 ist, bereitet sie sich auf ihr erstes Solokonzert vor und übt wie besessen, da sie besser sein will als Iris. Ihr Spiel ist aber nicht überragend, denn sie spielt nur vom Blatt, ohne Gefühl. Das Publikum will Iris spielen hören und jubelt ihr zu, sodass man sie im Rollstuhl auf die Bühne bringt, wo sie dann ihre alten Stücke spielt. Aufgrund ihrer MS spielt sie technisch schlechter als Siri, doch das scheint niemand zu hören. Janeck fährt daraufhin mit Siri ans Meer um sie zu trösten. Er bietet ihr an, dass sie zu ihm nach Hamburg ziehen kann.

Weil sie mittlerweile nicht mehr ohne fremde Hilfe das Haus verlassen kann, macht Iris ihre MS-Erkrankung öffentlich. Trotzdem will Siri Iris nicht sehen, da sie sich gedemütigt fühlt. Als Entschuldigung schreibt Iris ein neues Klavierstück für sie, dass sie ihr überreicht, als sie nach Hause kommt. Siri soll es gleich für sie spielen und dann für ein neues Solokonzert einstudieren. Als Siri sich daraufhin ans Klavier setzt, sieht sie plötzlich ihre Hände nicht mehr. Der Arzt stellt eine durch Angst oder Stress ausgelöst Augenmigräne fest. Als Iris einen Termin außer Haus wahrnimmt, packt Siri ihre Koffer und zieht zu Janeck, ohne sich zu verabschieden.

Bei Janeck will sie nun alles anders machen, trotzdem stellt sie fest, dass sie Iris und ihr Zuhause vermisst. Janeck rät ihr einfach anzurufen, doch Siri bleibt hart. Erst zwei Monate später meldet Iris sich bei ihr und bittet sie um eine Aussprache, woraufhin Siri sie nach Hamburg einlädt. Als Iris ankommt, beginnen die beiden jedoch wieder zu streiten und Iris geht unausgesöhnt.

Zum 17. Geburtstag schenkt Janeck Siri Künstlerbedarf. Statt Klavier zu spielen und mit Noten zu komponieren, soll sie es mit Pinsel und Farbe versuchen. Inzwischen sind drei Monate seit dem Besuch von Iris vergangen, ohne dass sie wieder Kontakt miteinander aufgenommen hätten. Als Geburtstagsgeschenk schickt Iris ihr jedoch die Originalnoten der *Tautropfen*. Als es Iris immer schlechter geht, beschließt Siri wieder nach Hause zurück zu kehren. Während Siri ihr Abitur besteht, wird Iris immer kränker. Anlässlich ihres 50. Geburtstags wird Iris Musik *wiederentdeckt*, sodass ihre CD-Verkäufe steigen, aber auch das öffentliche Interesse an ihr wieder wächst. Weil Iris keine Interviews mehr gibt, bekommt Siri stattdessen die Anfragen, doch auch sie lehnt alle Interviews ab. Je schlechter es Iris geht, desto mehr Schuldgefühle plagen Siri. Sie wird so depressiv, dass sie sogar aufhört zu malen. Sie gibt es auf sich die Haare zu färben und trägt keine bunte Kleidung mehr, sondern nur noch grau und schwarz, wie Iris auch.

Als Siri 21 ist, lädt Mortimer G. Fisher sie zu einem Kongress in Hamburg ein. Zuerst unterhalten sie sich gut, doch dann kommt das Gespräch auf ihr erstes Treffen und Iris und Siri wirft ihm an den Kopf, er hätte sie besser nie klonen sollen.

Siri und Iris verstehen sich mittlerweile wieder besser, manchmal wirft Iris ihr jedoch vor, dass sie nicht mehr Klavier spielt, damit ihr Talent vergeude und undankbar sei, woraufhin sie sich streiten. Im Herbst desselben Jahres erkennt Iris Siri das erste Mal nicht mehr. Im Dezember folgt ein Krankenhausaufenthalt wegen schwerer Lungenentzündung, aus welchem sie nicht mehr entlassen wird. Im Juni wird Siri ein letztes Mal an ihr Krankenbett gerufen, da Iris nach ihr gefragt habe. Siri hält ihre Hand, als sie stirbt. Kurz zuvor hatten beide in derselben Nacht einen Albtraum. Siri träumte, dass ihr ein parasitärer Zwilling aus der Brust wächst, welchen sie, unter Schmerzen und großer Angst um ihr Leben, abzulösen versucht. In dieser Nacht wacht Siri schreiend auf, sodass Janeck sie trösten muss. Und auch Iris ist in dieser Nacht schreiend erwacht.

Bei Iris Beerdigung spielt Siri noch ein letztes Mal Klavier. Sie spielt sogar so gut, dass die Gäste vergessen, dass sie auf einer Beerdigung sind und ihr applaudieren. Sowohl Kristian als auch Mortimer G. Fisher sind anwesend, von ihren Reaktionen ist sie allerdings enttäuscht. Kristian spricht ihr nur kurz sein Beileid aus und Fisher sagt ihr, Iris wäre stolz auf ihr Spiel gewesen und sie solle doch wieder auftreten. Auch der Konzertveranstalter von Iris kommt mit einem Angebot auf sie zu, Siri findet es jedoch makaber als Iris' Klon mit den Liedern ihrer Mutter aufzutreten. Sie reicht

stattdessen eine Bewerbung an der Berliner Kunsthochschule ein und wird angenommen. In ihrem 23. Lebensjahr beginnt sie ihr Studium und lebt mit Janeck in Hamburg von Iris' Tantiemen.

Zehn Jahre später, Siri ist mittlerweile 31, so alt wie Iris damals, als Siri gezeugt wurde, hat sie ihre erste eigene Kunstaussstellung. Sie ist nun so berühmt wie Iris früher, jedoch für etwas anderes, eigenes. Seit Kristian war Siri nicht mehr verliebt und möchte auch selbst keine Kinder. Zu ihrer Ausstellungseröffnung hat sie auch M. G. Fisher eingeladen, der jedoch auf Grund eines Schlaganfalls verhindert ist und deshalb seinen Sohn schickt. Siri fühlt sich von ihm angezogen, bemerkt dann jedoch seinen Ehering und stellt sich vor, dass es damals bei Iris und Fisher auch so gewesen sein muss, woraufhin sie ihn auf Distanz hält. Sie will nicht wieder Iris Leben wiederholen.

3.1.3. Formalia

Die Handlung von *Blueprint* beginnt als eine Art Bericht der 22-jährigen Siri Sellin, in welchem sie versucht ihre Herkunft aufzuarbeiten. Die Erzählgegenwart liegt aus Sicht heutiger Leser eindeutig in der Zukunft, da Siri sich gleich zu Anfang als Klon zu erkennen gibt. Sie beginnt ihre Erzählung im *Jahr Null*, dem Jahr ihrer Zeugung. Dieses zeitlich einzuordnen erweist sich schon als schwieriger, da es, abgesehen von der Klonierung, keine Anhaltspunkte für eine zeitliche Verortung in der Zukunft gibt. Der Beginn der Handlung, welche Siri erst 22 Jahre später festhalten wird, könnte also auch in unserer Gegenwart liegen. Abgeschlossen wird die Handlung durch einen Nachsatz, welchen Siri ihrem Bericht erst 10 Jahre später, in ihrem 31. Lebensjahr hinzufügt. Dieser bildet, zusammen mit dem Prolog, eine Klammer um die eigentliche Erzählung.

Der Epilog zu *Blueprint*, ist ebenfalls zu dieser Zeit Siris Bericht hinzugefügt worden und besteht aus einem Kommentar der Professorin Dr. Erika Knieper, der ersten Vorsitzenden der CPR und Inhaberin des Lehrstuhls für Humangenetik an der ersten deutschen Frauenuniversität *Hildegard von Bingen* in Hannover. In diesem bezeichnet sie Siris Bericht als „Pflichtlektüre für alle Männer und Frauen [...], die [...]

einen Antrag auf Klonierung stellen.“²⁰⁵ Einige der von Siri erfundenen Begriffe bezüglich ihrer Klon-Herkunft, wie das *Klon-Elter*, die *Klonschaft* oder die *Missbrut*, allmählich auch *Muzwi* (kurz für *Mutterzwillig*) und *Vazwi* (kurz für *Vaterzwillig*), sind mittlerweile in den alltäglichen Sprachgebrauch übergegangen. Klonen von Menschen ist inzwischen gängige Praxis geworden, sowohl zu persönlichen und fortpflanzungstechnischen Zwecken (=Ego-Klon), als auch zu medizinischen Zwecken (*Medi-Klone*), wobei letzteres strikteren Richtlinien unterliegt. Obwohl die Klonschaftsanträge seit der Gründung der *CRP* ständig gestiegen sind, ist die Angst vor einem „gesellschaftlichen ‚Klon-Gau‘“²⁰⁶, laut Prof. Dr. Knieper, jedoch unbegründet, denn die von der *CPR* festgelegte Klon-Rate liegt bei maximal 0,32 % der Bevölkerung, was der natürlichen Geburtenrate von eineiigen Zwillingen entspricht, wodurch sichergestellt wird, dass die natürliche genetische Vielfalt erhalten bleibt.

Aus Studien zur psychischen Gesundheit von Klon-Kindern, deren Studienobjekte älter als 15 Jahre waren, geht hervor, dass die Selbstmordrate bei geklonten Kindern gegenüber normal gezeugten Kindern leicht erhöht ist, sowie dass es vermehrt zu tätlichen Angriffen auf das *Klon-Elter* kommt. Während Tötungsdelikte gegen die Eltern bei *Natural Kids* in der Altersgruppe der 10 – 15-jährigen so gut wie gar nicht vorkommen, wurden in der Gruppe der *Clone Kids* hingegen schon 30 des Mordes oder versuchten Mordes an ihrem *Klon-Elter* überführt. Damit scheint *Blueprint* neben den Auswirkungen auf die Psyche der betroffenen Klone, wie sie von Siri geschildert werden, heutige Leser auch davor warnen zu wollen, dass die Schöpfung sich auch gegen ihre Schöpfer wenden könnte. Aufgrund dessen und der Verortung in der Zukunft, lässt sich *Blueprint* als dystopische *Future Fiction* einordnen, weil *Blueprint* aber ebenso eine Erzählung über Siris Identitätssuche und Erwachsenwerden ist, ist ebenfalls eine Einordnung als Adoleszenzroman möglich, wofür auch die verwendeten Erzählformen, wie beispielsweise Ich-Erzählung, *stream of consciousness* und erlebte Rede, sprechen. Als Erzählerin wirkt Siri zunächst allwissend, da sie ihre Geschichte rückblickend erzählt und nicht nur aus ihrer Erinnerung, sondern auch aus dem speist, was Iris und ihr „medizinischer ‚Vater‘“²⁰⁷ ihr erzählt haben. Allerdings outet sie sich auch gleich im Prolog als möglicherweise unzuverlässige Erzählerin, als sie schreibt: „Was ich aufschreiben will, ist ganz

²⁰⁵ Kerner (2004), S. 176.

²⁰⁶ Kerner (2004), S. 177.

²⁰⁷ Kerner (2004), S. 11.

radikal nur meine Geschichte unseres Lebens: Siris Geschichte. Trotzdem bemühe ich mich die Wahrheit zu schreiben. Doch was ist das schon, die Wahrheit? [...] [W]ahr ist auch das, was ich als Zwillingsschwester, als Iris-Klon, hinter den Fakten erfühle.“²⁰⁸ Aus der anfänglichen Ich-Erzählform im Präsens, wechselt Siri zunächst in die verschiedenen Vergangenheitstempora, um die Geschichte ihrer Zeugung zu beginnen, tritt später jedoch auch immer wieder hinter andere Reflektorfiguren in personalen Erzählsituationen zurück, was durch die Verwendung direkter Figurenrede unterstützt wird. Unterbrochen wird die Erzählung immer wieder durch Siri, die über Vergangenes reflektiert, ihre Gefühle beim Niederschreiben ihrer Vergangenheit ausdrückt oder auch Zwiegespräche in der Ich-Du-Form, mit ihrer toten Mutter führt. Durch den Wechsel von der Ich-Form zur Perspektive anderer Figuren und zurück, entsteht auch ein ständiger Wechsel von dramatischem und narrativem Modus.

3.2. Personelle Dystopie

Selbstverliebtheit, Selbstsucht und Stolz vereinen sich in der Figur der Iris Sellin, die ihr musikalisches Talent für so besonders hält, dass es der Welt durch einen Klon, eine exakte Kopie ihrer selbst, erhalten bleiben soll. Wie Narcissus, der berückend schöne Jüngling aus der griechischen Mythologie, welcher sich in sein eigenes Spiegelbild verliebte und sich daraufhin in unstillbarer Sehnsucht nach seinem eigenen Ich verzehrte, verfällt Iris der Vorstellung von ihrem eigenen musikalischen Genie. So wird ihr Klon, Siri, zu einem Objekt der Selbstbespiegelung für Iris und krankt daran.

3.2.1. Fremdbestimmung

Siris personelle Dystopie beginnt mit dem Zeitpunkt ihrer Zeugung, denn sie ist zu einem bestimmten, allerdings natürlich nicht selbst gewählten, Zweck geschaffen worden. „Es war nicht Liebe, die [sie] in die Welt brachte. Nie gab es eine unvernünftige, verrückte, schöne Liebe, sondern nur Eigennutz, der [sie] entstehen

²⁰⁸ Kerner (2004), S. 11.

siehe auch: Kerner (2004), S. 68: „Ich bin mir sicher, [...] dass es so gewesen sein muss[...].“

ließ. [Siri ist Iris] Überlebensplan.“²⁰⁹ Sie soll Iris Musik spielen und ihr ihre Hände leihen, wenn ihre eigenen Finger ihr den Dienst versagen. Sie ist also von Anfang an fremdbestimmt. Dass die Wünsche des ungeborenen Klon-Kindes von denen der Geklonten abweichen könnten, daran denkt zum Zeitpunkt der Zeugung niemand. Es geht nur darum, die elterlichen Wünsche zu befriedigen. „[D]er Wunsch, noch einmal [...] jung zu sein [...], rührt dabei [...] aus einer tiefempfundenen Unzufriedenheit mit dem eigenen Ich, das nicht gehalten zu haben scheint, was es einmal versprochen hatte.“²¹⁰ Iris fühlt sich durch ihre Erkrankung von ihrem eigenen Körper betrogen und will sich durch Siri neu erschaffen. Von Beginn an kontrolliert sie jeden Aspekt von Siris Leben. „Von Anfang an vollzog sich [ihr] Werden nur in [der von Iris konstruierten Welt] [...]“.²¹¹ Schon im Mutterleib spielt Iris ihr ihre Kompositionen vor und umgibt ihr Klon-Ich mit musikalischen Schwingungen, während es sich noch entwickelt. Siri selbst meint dazu, dass die Schwangerschaft wohl die glücklichste Zeit für Iris gewesen sein muss, denn da war Siri „noch kein Mensch mit einem Willen. Nur ein Wunschbild.“²¹² Zu diesem Zeitpunkt unterliegt Siri also eindeutig einem *Zwang*, da sie nicht die Freiheit hat zu wählen oder zu handeln.

Trotz der enormen Erwartungen, die Iris in Siri setzt, ist diese kein unglückliches Kind, im Gegenteil stehen sich die beiden in Siris Kindheit sehr nahe. Sie haben verschiedene Kosenamen füreinander, wie beispielsweise *Taiwo* und *Kehinde*. Beide Namen kommen aus Afrika, wobei *Taiwo* für den erstgeborenen Zwilling, also Iris, verwendet wird und so viel heißt wie „den ersten Geschmack der Welt kosten“ und *Kehinde* für den zweitgeborenen Zwilling, also Siri, verwendet wird und so viel heißt wie „hinter einer Person herkommen“.²¹³ Als Siri älter wird, entwickelt sich außerdem ein Spiel zwischen den beiden, für welches sie sich vor dem großen Spiegel in der Diele aufstellen und sich an den Händen halten. „Zuerst betrachte[t] sich jede selbst im Spiegel. [...] Dann kreuz[en] sich die Blicke und such[en] in dem Spiegelbild der anderen die graublauen Augen.“²¹⁴ Daraufhin fragt Iris wie viele Augen Siri sieht, worauf Siri antwortet, sie sehe nur zwei. Iris gibt daraufhin zurück „Jetzt bist du ich und ich bin du.“²¹⁵, was Siri zum Lachen bringt und ihr die Wortkreationen *Ichdu* und

²⁰⁹ Kerner (2004), S. 21.

²¹⁰ Hildenbrock (1986), S. 226.

²¹¹ Kerner (2004), S. 35.

²¹² Kerner (2004), S. 31.

²¹³ vgl. Kerner (2004), S. 35.

²¹⁴ Kerner (2004), S. 50.

²¹⁵ Kerner (2004), S. 50.

Duich entlockt. Bei diesem Ich-Du-Spiel verschmelzen Iris und Siri praktisch zu einer Person. Es ist nicht klar, wo die eine anfängt und die andere aufhört. Iris suggeriert Siri durch ihr Ich-Du-Spiel, dass die beiden eine Einheit darstellen, erst später wird Siri feststellen, dass in ihrer Beziehung ein *Machtgefälle* besteht, denn Siri ist ein Abbild, Iris aber das Vorbild. „[Sie] lie[ß] [Siri] herstellen, allein [sie] hatt[e] die Macht.“²¹⁶ In der frühen Phase dieser Mutter-Tochter-Beziehung herrschen jedoch noch unklare Grenzen, es ist eine Phase der Identitätsdiffusion. Zu diesem Zeitpunkt jedoch, fühlen sich beide in dieser innigen Mutter-Tochter-Zwillings-Beziehung noch sehr wohl, wofür die Vielzahl an Kosenamen – *Taiwo* und *Kehinde*, *Schwester*, *Zwillingsschwester*, *Mutter-Schwester*, *Duich*, *Ichdu* und *Muzwi*, kurz für *Mutter-Zwilling* – bezeichnend ist.

Erst als Siri in die Pubertät kommt und ihr Körper sich immer mehr zu dem von Iris entwickelt, werden diese unklaren Grenzen zu einem Problem. Da sie oft nicht klar definieren kann, wo Iris aufhört und Siri anfängt, wird ihr die Bildung einer eigenen Identität erschwert. Ein Klon beziehungsweise ein Doppelgänger zu sein, hat für Siri Auswirkungen auf ihre Selbstkonstitution und die Wahrnehmung ihrer selbst als Individuum. Die Zuweisung der Kategorie *Klon* objektiviert Siri – vergegenständlicht sie, um sie für Iris Zwecke nutzbar zu machen. Ordnet sie sich Iris Vorstellungen nicht unter, läuft sie Gefahr ihren Status als Subjekt zu verlieren, da sie aus Iris' Sicht nur ein Recht hat zu sein, wenn sie den Zweck, zu welchem sie gezeugt wurde, erfüllt.²¹⁷ An einem Punkt in ihrer Autobiographie fragt Siri sich sogar, ob sie damals, als Iris noch lebte, überhaupt wusste, „dass es [sie selbst] gab? [...] [Sie] als einzelne Person?“²¹⁸ Die aufgelöstheit der Kategorien *eigen* und *fremd*, die durch ihren Klon-Status entsteht, schafft einen hybriden Zwischenraum, aus dem Siri zu entkommen sucht. Sie verspürt ein „bedrohliches Anderssein“²¹⁹, da sie *Klon* zwar „buchstabieren, schreiben und lesen, aber nicht fassen [kann].“²²⁰ Besonders drastisch drückt sich dieser Zweifel an der eigenen Identität aus, als sie sich mit einem Schimpansen vergleicht. Schimpansen und andere Menschenaffen sind nämlich die einzigen Tiere, die sich selbst in einem Spiegel erkennen. Das Bestehen dieses *Spiegel-Tests* „sei der Beweis für Selbstbewusstsein [...] der Beginn des Ich-

²¹⁶ Kerner (2004), S. 101.

²¹⁷ vgl. Kerner (2004), S. 40.

²¹⁸ Kerner (2004), S. 49.

²¹⁹ Kerner (2004), S. 103.

²²⁰ Kerner (2004), S. 77.

Gefühls, der Anfang einer Person.“²²¹ Siri jedoch erkennt im Spiegel immer nur ihre Mutter, kann sie also ein eigenständiges Individuum sein? „Das Problem ist die Frage, ob etwas mit einem anderen identisch sein kann. [...] [Das] bedeutet nämlich, dass x ausschließlich die Eigenschaften von y hat und y ausschließlich die Eigenschaften von x und dass die beiden in allen Eigenschaften gleich sind. Das aber kann zwischen zwei *verschiedenen* Dingen niemals zutreffen. [...] [Jedes] hat eine Geschichte, die es verändert.“²²² Und weil genau dies auch für Menschen zutrifft, versucht Siri nach und nach sich eine eigene Geschichte, weit weg von Iris zu schaffen.

3.2.2. Auflehnung und Suche nach der eigenen Identität

Die Auflehnung gegen die Fremdbestimmung durch Iris beginnt zunächst klein – mit einer gelben Schleife. Bei dem Muttertagskonzert, als die 11-jährige Siri das erste Mal mit Iris auftreten darf, will sie von ihr wahrgenommen werden und zwar als Siri und nicht nur als Iris' Kopie. Sie fühlt sich als Klon vorgeführt, „[...] sehen Sie! Ist er nicht gelungen? Als Protest bleiben [ihr] nur die bunten Kleider und grellen Bänder.“²²³

Als Siri zwölf ist, bekommt sie ihre erste Periode und als Iris mit ihr darauf anstößt, dass sie jetzt eine Frau ist, wiederholt sie den Satz, den Siri schon so oft von ihr gehört hat „Du bist doch mein Leben“²²⁴, doch zum ersten Mal antwortet sie nicht mit „Ich bin dein Leben“²²⁵, sondern fragt sich still, wo denn ihr Leben sei. Wie soll sie sich finden, wenn sie bei ihrer Suche immer nur auf Iris stößt? Was sie auch versucht, Iris war schon vor ihr da, sie hat alles schon vor ihr und besser gemacht. „[Siri] sollte nur [Iris] Leben sein, noch einmal.“²²⁶ Siris Gefühle werden daraufhin immer zwiespältiger. Auf der einen Seite, ist Iris immer noch diese schöne und erfolgreiche Frau, der Siri nacheifern will, auf der anderen Seite, fühlt sie sich umso fremder in ihrem Körper, je stärker er dem von Iris gleicht.

²²¹ Kerner (2004), S. 49.

²²² Petrowski (2002), S. 39 - 40.

²²³ Kerner (2004), S. 83.

²²⁴ Kerner (2004), S. 85.

²²⁵ Kerner (2004), S. 59.

²²⁶ Kerner (2004), S. 88.

Siris Körper ist es dann auch, der sich als erster gegen dieses „riesengroße Wir“²²⁷ auflehnt – Sie hat einen Ohnmachtsanfall, als sie für Iris Klavier spielt und schlägt dabei mit dem Kopf auf die Tasten. Dieser Vorfall bleibt dann auch nicht der einzige dieser Art, denn als Siri sich nach ihrem misslungenen Soloauftritt wieder ans Klavier setzen soll, sieht sie anstelle ihrer Hände, auf den Tasten des Klaviers, nur schwarze Löcher. Auf einmal hat sie keine Angst mehr, sondern fühlt sich frei. Sie fühlt sich zwar immer noch als säße sie in einem Käfig, die Tür steht nun allerdings offen. „[Ihre] Hände hatten sich als Erste davongemacht, sie waren einfach davongeflogen.“²²⁸ Durch diese Formulierung wird eindeutig klar, dass Siri sich auch zu diesem Zeitpunkt noch unter *Zwang* gesetzt fühlt. Sie beginnt ihre Mutter und deren *Übermacht* zu hassen, denn wo immer sie „hinkam oder hinwollte, [Iris] versperrte [ihr] den Weg [...]“.²²⁹ Siri sieht keine Möglichkeit autonom zu handeln und fühlt sich als Missbrauchs-Opfer, was durch ihre Wortschöpfung der *Missbrut* eindeutig wird, wenn sie schreibt: „Sprecht besser nicht mehr vom Klonen oder von uns Klonen, sprecht von Missbrut! Dieses Wort ähnelt dem Begriff Missbrauch und genau das ist beabsichtigt. Denn moralisch obszön sind beide und auch die Opfer leiden ähnlich. Beide verstehen lange Zeit nicht, was mit ihnen geschieht oder geschehen ist. Sie lieben die Täter, die ihr Vertrauen ausnutzen. Von der Umwelt und von Gleichaltrigen ziehen sie sich zurück, wie ich es getan habe. [...] Stumm schreien die Missbrauchten um Hilfe – genau wie ich, als ich ohnmächtig wurde und mein Kopf auf die Klaviertasten schlug.“²³⁰

Nach dieser Erfahrung am Klavier weiß Siri, dass sie ausziehen und Iris verlassen muss, um Handlungsautonomie zu erreichen und sich selbst finden zu können. „Kehinde w[ill] Taiwo nicht länger folgen. [Und als Siri] die Wohnungstür hinter [sich] ins Schloss [fallen lässt], [holt sie endlich] den Schrei nach, den [sie] bei [ihrer] Geburt nicht hervorgebracht hatte. Am Anfang seines Lebens schreit jeder Mensch.“²³¹

In ihrem neuen Zuhause bei Janeck beginnt Siri radikal alles in ihrem Leben und an sich selbst zu verändern. Zunächst streicht sie ihr Zimmer, inklusive Möbeln, schwarz und blau an, denn Iris hatte immer nur weiße Wände ertragen. Dann nimmt sie sich

²²⁷ Kerner (2004), S. 88.

²²⁸ Kerner (2004), S. 124.

²²⁹ Kerner (2004), S. 105.

²³⁰ Kerner (2004), S. 104.

²³¹ Kerner (2004), S. 125.

ihr Äußeres vor: Sie lässt sich die Haare „raspelkurz schneiden, färb[t] sie pechschwarz und setz[t] zum Schluss feuerrote Strähnen hinein. Mit braunen Kontaktlinsen änder[t] [sie ihre] Augenfarbe.“²³² Ihren Mund schminkt sie schwarzrot und trägt „noch knallbuntere, schrillere Klamotten“²³³ als früher. Vor dem Spiegel übt sie außerdem neue Gesten und Bewegungen, einen neuen Gang und ein anderes Lachen ein. Alle Versuche sich eine eigene Identität zu schaffen, gehen von dem Bestreben aus anders zu sein als Iris. Das Streichen des Zimmers, die äußerliche Veränderung, die Veränderung des Benehmens – all dies sind umgekehrte Spiegelungen der Abhängigkeit Siris von Iris. Erst als Janeck ihr Künstlerbedarf zum Geburtstag schenkt, entdeckt Siri ihre Begabung und auch Begeisterung fürs Malen – einen Bereich, den sie nicht mit Iris teilen muss, etwas, das nur ihr allein gehört. Als sie beginnt zu malen, entdeckt sie ihre Hände ganz neu. Früher war sie traurig und wütend darüber gewesen, dass Dr. Fisher nicht ihr biologischer Vater ist, da er „schöne Hände mit [...] langen, schmalen, eleganten Fingern“²³⁴ hat und sie auch lieber solche Hände anstatt ihrer „kräftigen Sellin-Hände mit [den] kurzen Fingern“²³⁵ gehabt hätte. Doch plötzlich liebt sie diese kräftigen Finger. Sie können zupacken und sind „genau richtig, um Leinwände zu spannen, Farben zu mischen und die großen Pinsel zu führen.“²³⁶

Doch auch in Hamburg, bei Janeck, kommt Siri nicht ganz von Iris los. Erst als Iris stirbt, kann Siri das erste Mal *ich* sagen, ohne zu lügen. Durch Iris Tod ist Siri zu einem *Ich* geworden, „einzig und zum ersten Mal ungeteilt, endlich ein Individuum.“²³⁷ Iris Tod ist Siris Anfang und um das zu begreifen, um zu begreifen, dass ihr Leben nicht mit dem von Iris endet, muss sie es erfühlen – es haptisch greifbar machen, wo Iris endet und Siri anfängt. Als sie in das Gesicht der toten Iris schaut, findet sie darin das kleine Mädchen, das sie beide einmal gewesen sind und sie sieht auch die alte Frau, die sie einmal sein wird. „Sie beug[t] sich über die Tote wie über einen Spiegel und ertaste[t] ihre eigenen Augenbrauen und die der Liegenden. Ihr Zeigefinger [gleitet] die zwei Nasenrücken entlang. Sie erspür[t] den Schwung der beiden Lippenpaare und der zwei gleichen Kinne. [...] Jemand seufz[t]. Der Seufzer [ist] Siris

²³² Kerner (2004), S. 126.

²³³ Kerner (2004), S. 126.

²³⁴ Kerner (2004), S. 81.

²³⁵ Kerner (2004), S. 81.

²³⁶ Kerner (2004), S. 133.

²³⁷ Kerner (2004), S. 155.

Mund entstiegen. Nun fühl[t] sie, dass sie tatsächlich noch atme[t], noch leb[t]“²³⁸, auch wenn Iris totenstarr liegen bleibt.

Zehn Jahre später, als Siri ihre erste eigene Kunstausstellung eröffnet, präsentiert sie ihr Kunstwerk *Pollux Seul*. Der Titel leitet sich aus der Sage um die Zwillinge Kastor und Pollux ab. Kastor ist sterblich, während Pollux jedoch untersterblich ist. Als Kastor stirbt und in den Hades kommt, will sich sein Zwillingsbruder nicht von ihm trennen und beschließt seine Unsterblichkeit mit ihm zu teilen, so verbringen sie gemeinsam jeweils einen Tag im Hades und einen Tag im Olymp. Siri aber lässt „Pollux am Himmel allein. [Ihr] Kastor folgt ihm nicht, er bleibt lieber im Hades und lebt dort allein“²³⁹, denn auch Siri lebt alleine weiter – endlich als *Ich*. Die Verbindung zu ihrem Mutterzwilling, Iris, ist endlich gelöst.

IV. Resüme

Ziel dieser Arbeit war es, der Frage auf den Grund zu gehen, wie sich die dystopischen Züge der *Future Fiction* im Hinblick auf das adoleszente Individuum zeigen, genauer gesagt, im Hinblick auf adoleszente künstliche Menschen. Im Fokus sollte dabei das Verhältnis von Körper und Macht stehen, wobei als Ausgangspunkt die Theorie diene, dass sich die dystopischen Züge der *Future Fiction*, bei künstlichen Menschen, in Beziehung zu ihren künstlich hergestellten Körpern äußern. Es wurden drei Werke zur Analyse herangezogen, wobei die Klassifizierung sowohl als *Future Fiction*, als auch als Adoleszenzroman sowie eine weibliche, adoleszente Protagonistin mit künstlich erzeugtem Körper, als Vergleichspunkte dienten.

Wie sich zeigt, sind dies allerdings nicht die einzigen Gemeinsamkeiten: Alle drei Protagonistinnen sind nicht nur künstliche Menschen, sondern auch die ersten ihrer Art und damit einzigartig. Die Androidin Rose ist die einzige unter den *Gefährtinnen* die über menschenähnliche künstliche Intelligenz verfügt, welche es ihr ermöglicht eigene Gedanken zu fassen, eigenmächtig Entscheidungen zu treffen und auch Gefühle zu entwickeln. Jenna ist der erste Mensch, dessen Körper zu mehr als 49 Prozent künstlich aufgerüstet wurde, was sie zu einem *Cyborg* macht und Siri ist der erste *humane Adultklon* Deutschlands. Eine weitere Gemeinsamkeit besteht darin, dass sie alle zu einem bestimmten Zweck oder mit einem bestimmten Ziel vor Augen

²³⁸ Kerner (2004), S. 155.

²³⁹ Kerner (2004), S. 173.

geschaffen beziehungsweise (re-)konstruiert wurden. Die *Gefährtin* Rose existiert vor allem um ihrem Besitzer, David, zu gefallen, Zeit mit ihm zu verbringen und ihm bei der Sozialisierung zu helfen. Jennas Körper wurde von ihren Eltern rekonstruiert, da sie ihre Tochter nicht loslassen konnten. Ein Überleben in ihrem alten Körper wäre nicht möglich gewesen, aber sie wollten sie unter keinen Umständen sterben lassen. Siri hingegen wurde gezeugt um ihre Mutter, Iris, unsterblich zu machen. Siri sollte Iris' Leben noch einmal leben und ihr musikalisches Genie weiterleben lassen. Diese Schöpfung zu einem bestimmten Zweck oder mit einem bestimmten Ziel, bringt für alle drei Protagonistinnen ein Leben unter Zwängen mit sich. Rose wird durch *Sakora Solutions* gesteuert und muss ihrer Programmierung Folge leisten, ob sie will oder nicht. Jennas Existenz ist laut gesetzlicher Regelung der *NEWF* illegal, weshalb sie anfangs das Haus nicht verlassen darf und später nicht über ihre Vergangenheit, den Unfall oder ihren künstlichen Körper sprechen darf, um zu verhindern, dass die *NEWF* von ihr erfährt. Siri wiederum wird kein eigenes Leben zugestanden, sie soll Pianistin werden, wie Iris, nach ihren Wünschen wird sie gar nicht erst gefragt.

Obwohl sich die dystopischen Züge der *Future Fiction* für diese drei Figuren in Beziehung zu ihren künstlichen Körpern ergeben, findet jedoch auch die Auflehnung gegen die Zwänge, welche diese mit sich bringen, über die Körper der Protagonistinnen statt. Rose springt in den *Lake Horizon* und löscht sich dabei fast selbst aus, um einen Systemabsturz herbeizuführen, der ihr System beschädigen soll. Auf diese Weise wird ihr Ethernet-Link zu *Sakora Solutions* unterbrochen, was sie dazu befähigt eigenmächtig zu handeln. Als Rose sich später künstliche weibliche Geschlechtsteile installieren lässt, geschieht dies nicht etwa um David zurückzugewinnen, welcher sie verstoßen hat, nachdem er herausgefunden hatte, dass er mit ihr keinen Sex haben kann, sondern sie vervollständigt ihren Körper für sich selbst. Jenna ihrerseits, rebellierte vor allem durch ihre Nahrungszufuhr gegen die Kontrolle durch ihre Eltern. Trotz Verbots und möglicher negativer Konsequenzen für den eigenen Körper, nimmt sie eine halbe Tube Senf, gefüllte Pilze und ein Glas Wein zu sich. Siris Auflehnung gegen Iris tritt am offensichtlichsten zu Tage. Ihre bunte Kleidung und Schminke, sowie die bunten Strähnen in ihren Haaren trägt Siri wie Kriegsbemalung. Sie lässt sich außerdem die Haare raspelkurz schneiden und trägt braune Kontaktlinsen um sich in ihrem Aussehen weitestmöglich von Iris zu unterscheiden. Nach Iris Tod zerschneidet Siri außerdem symbolisch die DNS-Stränge, die die beiden verbinden, indem sie ihre alte Konzertrobe anlegt und sie an

ihrem Körper zerstört. Sie zerschneidet dabei nicht nur das Kleid, sondern verletzt auch ihre Beine, bis sie bluten.

Die Auflehnung gegen ihre Schöpfer und der damit verbundene Identitätsfindungsprozess, glücken bei allen drei Protagonistinnen zumindest teilweise. Rose kann die Programmierung, welche sie auf David prägt, nicht löschen, jedoch hat sie ihr System eigenmächtig so verändert, dass es Raum für weitere Menschen in ihrem Kopf und in ihrem Herz gibt, wenn sie das möchte. Zudem hat sie die Kontrolle über ihren eigenen Körper übernommen. Jenna hingegen erkennt, unter anderem durch Dane, dass man kein Cyborg sein muss, um ein Monster zu sein und umgekehrt, dass man nicht automatisch ein Monster ist, weil man einen künstlichen Körper besitzt. Sie zerstört schließlich die Sicherungskopie ihres Bewusstseins, sowie die Sicherungskopien des Bewusstseins ihrer Freunde, und übernimmt damit die Kontrolle über ihr Leben. Und auch Siri stellt fest, dass sie ein eigenständiges Individuum sein kann. Ihr Traum vom Parasiten auf ihrer Brust, den sie unter größten Schmerzen abzulösen versucht, signalisiert die Ablösung Siris von Iris und als Iris stirbt, lebt Siri weiter – allein. Zehn Jahre später erschafft Siri ihr Kunstwerk *Pollux Seul* als Symbol dafür, dass sie nun alleine leben und sie selbst sein kann, endlich ein *Ich*.

V. Literaturverzeichnis

Primärliteratur:

Cusick, John M.: *Girl Parts. – Auf Liebe programmiert.* Übersetzung aus dem amerikanischen Englisch von Barbara Küper. Köln: Baumhaus 2010.

Kerner, Charlotte: *Blueprint. Blaupause.* Weinheim Basel: Beltz & Gelberg 2004³ (1999).

Pearson, Mary E.: *Zwei und dieselbe. >>Wie viel von mir bin ich?<<.* Aus dem Amerikanischen von Gerald Jung und Katharina Orgaß. Frankfurt am Main: Fischer 2013⁴ (2011).

Sekundärliteratur:

Amend-Söchting, Anne: *Puppen, Phantasmen und Vampire – von androiden Frauengestalten in der Literatur des 19. Jahrhunderts.* In: *Romantische Zeitschrift für Literaturgeschichte.* 24. Jahrgang (2000). Hrsg. v. Henning Krauss. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, S. 353 - 380.

Becker, Barbara: *Cyborgs, Robots und >>Transhumanisten<< – Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität.* In: *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien.* Hrsg. v. Barbara Becker und Irmela Schneider. Frankfurt /New York: Campus Verlag 2000, S. 41 - 69.

Biesterfeld, Wolfgang: *Utopie, Science Fiction, Phantastik, Fantasy und phantastische Kinder- und Jugendliteratur.* In: *Literarische und didaktische Aspekte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur.* Würzburg: Königshausen & Neumann 1993, S.71-79.

Butler, Judith: *Bodies and Power Revisited.* In: *Feminism and the final Foucault.* Edited by Dianna Taylor and Karen Vintges. Urbana/Chicago: University of Illinois Press 2004, S. 183 - 194.

Butler, Judith: *The Psychic Life of Power. Theories in Subjection*. Stanford, California: Stanford University Press 1997.

Drux, Rudolf (Hrsg.): *Der Frankenstein-Komplex. Kulturgeschichtliche Aspekte des Traums vom künstlichen Menschen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999.

Drux, Rudolf: *Frankenstein oder der Mythos vom künstlichen Menschen und seinem Schöpfer*. In: *Der Frankenstein-Komplex. Kulturgeschichtliche Aspekte des Traums vom künstlichen Menschen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999, S. 26 - 47.

Flaake, Karin: *Körper, Sexualität und Identität: Zur Adoleszenz junger Frauen*. In: *Körper und Identität. – Gesellschaft auf den Leib geschrieben*. Hrsg. v. Elisabeth Rohr. Königstein/Taunus: Ulrike Helmer Verlag 2004, S. 47 - 68.

Flanagan, Victoria: *Girl parts: The female body, subjectivity and technology in posthuman young adult fiction*. In: *Feminist Theory* Vol.12 (2011), S. 39 - 53.

Foucault, Michel: *Subjekt und Macht*. In: *Kulturosoziologie. Klassische Texte – Aktuelle Debatten. Ein Reader*. Hrsg. v. Frank Adolff u.a. Frankfurt/New York: Campus Verlag 2014, S. 428 - 445.

Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Übersetzt von Walter Seitter. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1992¹⁰ (1977). (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 184)

Gansel, Carsten: *Der Adoleszenzroman*. In: *Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*. 3.; vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Hrsg. v. Reiner Wild. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2008, S. 359 - 379.

Glasenapp, Gabriele von: *Alptraum Zukunft. Die Risikogesellschaft und ihre literarischen Utopien*. In: *Anderswelten in Serie*. Hrsg. v. Roswitha Terlinden u. Hans-Heino Ewers. (= Tutzinger Materialien Nr. 89) Tutzing: Evangelische Akademie 2003, S. 9 - 28.

Godwin, William: *Lives of the Necromancers. Or an account of the most eminent persons in successive ages who have claimed for themselves, or to whom has been imputed by others, the exercise of magical power*. London: Chatto and Windus, Picadilly. 1876.

Gray, Chris Hables; Steven Mentor & Heidi J. Figueroa-Sarriera: Cyborgology: Constructing the Knowledge of Cybernetic Organisms. In: The Cyborg-Handbook. New York/London: Routledge 1995, S. 1 - 14.

Grunt, Gabriele: Menschliche Ableger. Klone in der Jugendliteratur. In: 1000 und 1 Buch 1/2003, S. 28 - 29.

Gustafsson, Lars: Homunculus. In: Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunculi, Androiden und liebende Statuen. Hrsg. v. Klaus Völker. München: Hanser Verlag 1971.

Haller, Karin: Science-Fiction. In: Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart: Ein Handbuch. Hrsg. v. Günter Lange. Baltmansweiler: Schneider-Verlag 2011, S.349 - 363.

Hildenbrock, Aglaja: Das andere Ich. Künstlicher Mensch und Doppelgänger in der deutsch- und englischsprachigen Literatur. Tübingen: Stauffenburg-Verlag 1986. (= Stauffenburg Colloquium Bd. 3)

Hintz, Carrie: Monica Hughes, Loius Lowry, and Young Adult Dystopias. In: The Lion and the Unicorn. Vol. 26, Nr. 2 (April 2002), S. 254 - 264.

Innerhofer, Roland: Die technische Modernisierung des künstlichen Menschen in der Literatur zwischen 1800 und 1900. In: Nach dem Menschen. Der Mythos einer zweiten Schöpfung und das Entstehen einer posthumanen Kultur. Hrsg. v. Bernd Fleissner. Freiburg im Breisgau: Rombach 2000, S. 69 - 99.

Innerhofer, Roland: Science-Fiction. In: Metzler Lexikon Literatur. 3., völlig neu bearbeitete Auflage. Hrsg. v. Dieter Burdorf. u. a. Stuttgart/Weimar: Metzler 2007, S. 698 - 699.

Kaulen, Heinrich: Jugend- und Adoleszenzromane zwischen Moderne und Postmoderne. In: 1000 und 1 Buch 1/1999, S. 4 - 12.

Klein, Christian: Kultbücher. Theoretische Zugänge und exemplarische Analysen. Göttingen: Wallstein Verlag 2014.

Kögler, Hans Herbert: Michel Foucault. Stuttgart/Weimar: Metzler 1994.

Kolk, Rainer: Adoleszenzliteratur. In: Metzler Lexikon Literatur. 3., völlig neu bearbeitete Auflage. Hrsg. v. Dieter Burdorf. u. a. Stuttgart/Weimar: Metzler 2007, S. 5 - 6.

Lämmert, Eberhard: Der Mythos vom Maschinenmenschen. In: Mitteilungen des deutschen Germanistenverbandes. Nr. 39 (1992), Heft 4, S. 5 - 15.

Lange, Günter: Adoleszenzroman. In: Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart: Ein Handbuch. Hrsg. v. Günter Lange. Baltmansweiler: Schneider-Verlag 2011, S. 147 - 167.

Lexe, Heidi: Passage & Passion. Übergangsrituale in Paulus Hochgatterers Adoleszenzroman *Wildwasser*. In: Kindheit - Kinheitsliteratur - Kinderliteratur. Studien zur Geschichte der österreichischen Literatur. Festschrift für Ernst Seibert. Hrsg. v. Susanne Blumesberger u.a. Wien: praesens Verlag 2010, S. 216 - 224.

Martínez, Matías und Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. 9., erweiterte und aktualisierte Auflage. München: C. H. Beck 2012.

Mittag, Martina: Mutierte Körper – Der Cyborg im Text und der Text als Cyborg. In: Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Hrsg. v. Barbara Becker und Irmela Schneider. Frankfurt /New York: Campus Verlag 2000, S. 209 - 233.

Moebius, Stephan und Sebastian M. Büttner: Moderne Subjekte: Einführung. In: Kultursoziologie. Klassische Texte – Aktuelle Debatten. Ein Reader. Hrsg. v. Frank Adloff u.a. Frankfurt/New York: Campus Verlag 2014, S. 423 - 427.

Morrissey, Thomas J.: Parables for the Postmodern, Post 9/11, and Posthuman World. Carrie Ryan's *Forrest of Hands and Teeth* Books, M.T. Anderson's *Feed*, and Mary E. Pearson's *The Adoration of Jenna Fox*. In: Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults. Brave New Teenagers. Hrsg. v. Balaka Basu, Katherine R. Broad und Carrie Hintz. New York/London: Routledge 2013, S. 189 - 201.

Murphy, Patrick D.: Reducing the Dystopian Distance: Pseudo-Documentary Framing in Near-Future Fiction. In: Science Fiction Studies. Vol. 17, Nr.1 (März 1990), S. 25 - 40.

Ostry, Elaine: "Is He Still Human? Are You?": Young Adult Science Fiction in the Posthuman Age. In: The Lion and the Unicorn. Vol. 28, Nr. 2 (April 2004), S. 222 - 246.

Petrowski, Andrejs: Weltverschlinger, Manipulatoren und Schwärmer. Problematische Individualität in der Literatur des späten 18. Jahrhunderts. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter 2002.

Pörksen, Bernhard: Das Menschenbild der künstlichen Intelligenz. Ein Gespräch mit Joseph Weizenbaum. In: Nach dem Menschen. Der Mythos einer zweiten Schöpfung und das Entstehen einer posthumanen Kultur. Hrsg. v. Bernd Flessner. Freiburg im Breisgau: Rombach 2000 (= Rombach Wissenschaften: Reihe Literae; Bd. 72), S. 265 - 280.

Rebhann, Anja: Von Außen- und Innenräumen. Eine Analyse zeitgenössischer deutschsprachiger Science-Fiction-Literatur. Bielefeld: Aisthesis Verlag 2013.

Schlich, Thomas: Vom Golem zum Roboter – Der Traum vom künstlichen Menschen. In: Erfindung des Menschen. Schöpfungsträume und Körperbilder 1500-2000. Hrsg. v. Richard van Dülmen. Wien/Köln/Weimar: Böhlau 1998.

Stockmeyer, Anne-Christin: Identität und Körper in der (post)modernen Gesellschaft. Zum Stellenwert der Körper/Leib-Thematik in Identitätstheorien. Marburg: Tectum Verlag 2004.

Vallant, Christoph: Hybride, Klone und Chimären. Zur Transzendierung der Körper-, Art- und Gattungsgrenzen. Ein Buch über den Menschen hinaus. Würzburg: Königshausen & Neumann 2008.

Wittig, Frank: Maschinenmenschen. Zur Geschichte eines literarischen Motivs im Kontext von Philosophie, Naturwissenschaft und Technik. Würzburg: Königshausen & Neumann 1997. (= Epistemata: Reihe Literaturwissenschaft; Bd. 212)

Onlinelexikonartikel:

Adoleszenz. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni->

vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/adoleszenz (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Android. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/android-0> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Androide. In: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Androide> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Cyborg. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/cyborg> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Golem. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/golem> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Ichidentität. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/ichidentität> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Klon. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/klon> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Klonen. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/klonen> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

künstliche Intelligenz. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/künstliche-intelligenz> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Kybernetik. In: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Kybernetik> (zuletzt eingesehen am 22.10.2017)

Kybernetik. In: <http://www.wissen.de/lexikon/kybernetik> (zuletzt eingesehen am 22.10.2017)

lernender Automat. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/lernender-automat> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Mensch, Der künstliche. In: Elisabeth Frenzel: Motive der Weltliteratur. 6., überarbeitete und ergänzte Auflage. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag. 2008. In: http://www.kroener-verlag.de/isotope/i/id-978-3-520-30106-2_leseprobe.pdf (zuletzt eingesehen am 28.05.2015)

Roboter. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/roboter-0> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Selbstkonzept. In: Die Brockhaus Enzyklopädie Online. Gütersloh/München: F. A. Brockhaus / wissenmedia in der inmediaONE] GmbH. In: <https://uni-vienna.brockhaus-wissensservice.com/brockhaus/selbstkonzept> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Andere Internetquellen:

Drux, Rudolf: Künstliche Menschen. In: Spektrum der Wissenschaft (01.06.2001) In: <http://www.spektrum.de/alias/dachzeile/kuenstliche-menschen/827686> (zuletzt eingesehen am 25.03.2015)

Fischer, Lars: Gute Aussichten für CRISPR/Cas9-Babys (02.08.2017). In: <http://www.spektrum.de/kolumne/gute-aussichten-fuer-crispr-cas9-babys/1491521> (zuletzt eingesehen am 22.10.2017)

Grimm, Gunter E.: „Elektronische Hirne“. Zur literarischen Genese des Androiden. (Ringvorlesung Duisburg Sommersemester 1997). (eingestellt am 17.01.2005) In: http://www.goethezeitportal.de/db/wiss/epoche/grimm_hirne.pdf (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Heron von Alexandria: Pneumatica. In englischer Übersetzung, ediert von Bennet Woodcroft. London: Taylor Walton and Maberly 1851. In: <http://himedo.net/TheHopkinThomasProject/TimeLine/Wales/Steam/URochesterCollection/Hero/index-2.html> (zuletzt eingesehen am 26.10.2017)

Homer: Ilias. In der Übersetzung von Johann Heinrich Voß. Frankfurt am Main: Insel Verlag 1990. In: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/ilias-1821/1> (zuletzt eingesehen am 22.10.2017)

Lange, Günther: Charlotte Kerner, Blueprint. Blaupause. Ein jugendliterarischer Adoleszenzroman in der Sciencefiction-Welt. In: <http://www.blueprint-blaupause.de/html/essay.htm> (zuletzt eingesehen am 11.03.2015)

Miller, Laura: Fresh Hell. The New Yorker. 14. Juni 2010. In: <https://www.newyorker.com/magazine/2010/06/14/fresh-hell-2> (zuletzt eingesehen am 21.10.2017)

Ovid: Metamorphosen. In der Übertragung von Johann Heinrich Voß (1798). Frankfurt am Main: Insel Verlag 1990. In: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/metamorphosen-4723/1> (zuletzt eingesehen am 22.10.2017)

Paracelsus: De Natura Rerum. Straßburg: Jobin 1584. In: https://books.google.at/books?id=8gl8AAAAcAAJ&pg=PA9-IA1&hl=de&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false (zuletzt eingesehen am 26.10.2017)

Schneider, Rainer: Humanoider Roboter „Pepper“ unterstützt Android. (19.5.2016) In: <http://www.itespresso.de/2016/05/19/humanoid-robot-pepper-to-support-android/> (zuletzt eingesehen am 22.10.2017)

Filme:

Ball, Wes (Regie): Maze Runner – Die Auserwählten im Labyrinth (Originaltitel: The Maze Runner). 2014, 113 min.

Ball, Wes (Regie): Maze Runner – Die Auserwählten in der Brandwüste (Originaltitel: Maze Runner: The Scorch Trials). 2015, 131 min.

Bay, Michael (Regie): Die Insel (Originaltitel: The Island). 2005, 130 min.

Columbus, Chris (Regie): Der 200 Jahre Mann (Originaltitel : Bicentennial Man). 1999, 126 min.

Garland, Alex (Regie): Ex Machina. 2015, 108 min.

Lawrence, Francis (Regie): Die Tribute von Panem – Catching Fire (Originaltitel: The Hunger Games: Catching Fire). 2013, 146 min.

Lawrence, Francis (Regie): Die Tribute von Panem – Mockingjay Teil 1 (Originaltitel: The Hunger Games: Mockingjay – Part 1). 2014, 122 min.

Lawrence, Francis (Regie): Die Tribute von Panem – Mockingjay Teil 2 (Originaltitel: The Hunger Games: Mockingjay – Part 2). 2015, 137 min.

Noyce, Philip (Regie): Hüter der Erinnerung – The Giver (Originaltitel: The Giver). 2014, 97 min.

Oz, Frank (Regie): Die Frauen von Stepford (Originaltitel: The Stepford Wives). 2004, 93 min.

Pfister, Wally (Regie): Transcendence. 2014, 119 min.

Ross, Gary (Regie): Die Tribute von Panem – The Hunger Games (Originaltitel: The Hunger Games). 2012, 142 min.

Spielberg, Steven (Regie): A.I. – Künstliche Intelligenz (Originaltitel: A.I. – Artificial Intelligence). 2001, 146 min.

VI. Anhang

1. Abstract

Die vorliegende Arbeit soll der Frage auf den Grund zu gehen, wie sich die dystopischen Züge der *Future Fiction* im Hinblick auf das adoleszente Individuum zeigen, genauer gesagt, im Hinblick auf adoleszente künstliche Menschen. Im Fokus steht dabei das Verhältnis von Körper, Macht und Identität, wobei als Ausgangspunkt die Theorie dient, dass sich die dystopischen Züge der *Future Fiction*, bei künstlichen Menschen, in Beziehung zu ihren künstlich hergestellten Körpern äußern.

Die Arbeit folgt dabei folgendem Aufbau: Im theoretischen Teil dieser Arbeit, werden zunächst einige Begriffe wie *Science Fiction*, *Future Fiction*, *Dystopie*, *künstlicher Mensch*, *Adoleszenz* und *Macht* geklärt, wobei für letzteres die theoretischen Auseinandersetzungen von Michel Foucault, aber auch jene von Judith Butler herangezogen werden. Im praktischen Teil dieser Arbeit, werden darauf folgend drei Texte zur Analyse herangezogen, welche nach Kriterien gewählt wurden, welche einen Vergleich erlauben. Erstens, die Texte sind der Jugendliteratur zugeordnet und lassen sich ebenfalls als Adoleszenzroman klassifizieren. Zweitens, die Handlung ist in der Zukunft angesiedelt und kreist um eine weibliche, adoleszente Protagonistin. Drittens, die Protagonistin ist als künstlicher Mensch einzuordnen.

Wie die Analyse belegt, zeigen sich die dystopischen Züge der *Future Fiction* beim adoleszenten künstlichen Menschen in Beziehung zu seinem künstlichen Körper. Die Schöpfung zu einem gewissen Zweck bringt für die Protagonistinnen ein Leben in einem *Machtgefälle*, teilweise sogar unter gewissen Zwängen, mit sich. Obwohl die künstlichen Körper den Ausgangspunkt der personellen Dystopie bilden, findet jedoch auch die Auflehnung gegen die ihnen auferlegten Zwänge, über die Körper der Protagonistinnen statt. Schlussendlich glücken die Auflehnung gegen ihre Schöpfer und der damit verbundene Identitätsfindungsprozess, bei allen dreien Protagonistinnen zumindest teilweise.

2. Lebenslauf

Persönliches:

- Geburtsdatum: 25.08.1992
- Geburtsort: Wien
- Staatsangehörigkeit: Österreich

Ausbildung:

- Masterstudium der Deutschen Philologie seit 2013
an der Universität Wien
- Bachelorstudium der Deutschen Philologie 2010 – 2013
an der Universität Wien
- Realgymnasium, Wien 2002-2010
- Volksschule, Wien 1998-2002

Praktika:

- Praktikum im Amalthea Verlag 01.07.2014 – 31.08.2014
- Forschungspraktikum im Filmarchiv Austria 01.08.2012 – 31.08.2012
- Praktikum bei Hartliebs Bücher 12.09.2011 - 23.09.2011
- Praktikum im Filmarchiv Austria 01.08.2011 - 01.09.2011