

Autor_in

Joanna Nowotny (Zürich)

Aufsatztitel

Repetition oder Revolution?

Posthumane Identitätsentwürfe im Superheldencomic der Gegenwart

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung #6 (2019) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Joanna Nowotny: Repetition oder Revolution? Posthumane Identitätsentwürfe im Superheldencomic der Gegenwart. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung #6 (2019), S. 34–58. http://www.closure.uni-kiel.de/closure6/2019>. 01.12.2019.

Herausgeber_innen

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

Redaktion & Layout

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

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de - Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de



Repetition oder Revolution?

Posthumane Identitätsentwürfe im Superheldencomic der Gegenwart

Joanna Nowotny (Zürich)

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

»The [...] form of the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in terms of a game which we call the problem can be described in the probl

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

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

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

Vom Cyborg zum Androiden: Mythen für das kybernetische Zeitalter

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

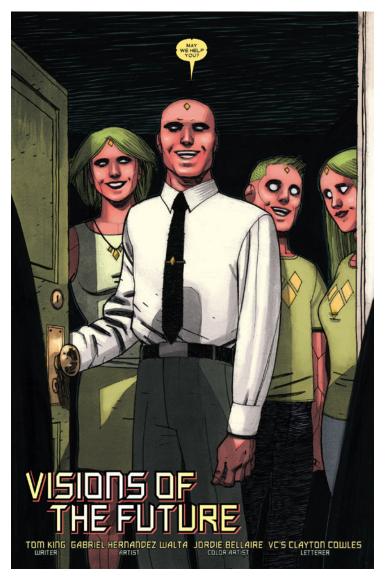


Abb. 1: Eine perfekte Familie (King/Walta/Bellaire, o. S.).

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

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

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

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

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















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

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

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

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

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

»His dangerous creations«. Frankenstein und das Fatum

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

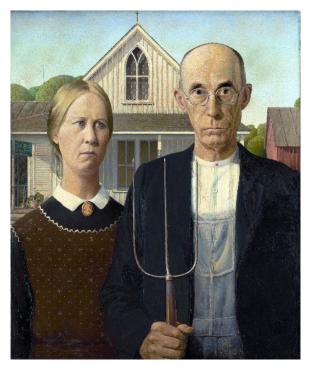


Abb. 3: Eine Ikone der amerikanischen Malerei.

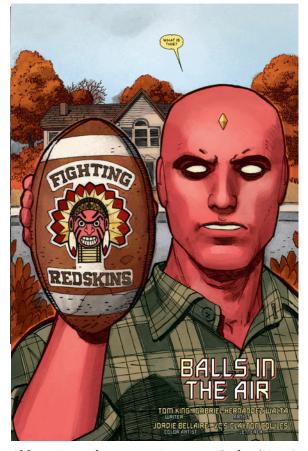


Abb. 4: Ein technisiertes *American Gothic* (King/Walta/Bellaire, o. S.).

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Replizieren statt rebellieren

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

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

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



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

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



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

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

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

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

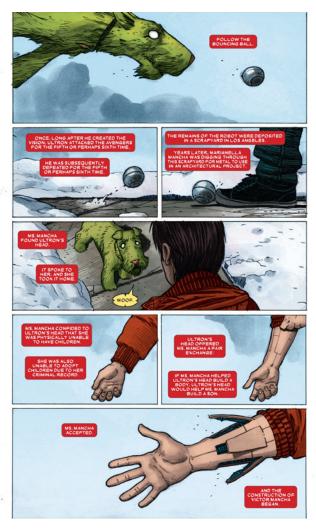


Abb. 11: Die Erzählinstanz zählt mit (King/Walta/Bellaire, o. S.).



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

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

Als Metakommentar lässt sich auch ein Panel (Abb. 13) aus dem letzten Heft von *The Vision* lesen, das selbst die *splash page* der ersten Folge des Comics wieder aufnimmt (vgl. Abb. 1). Vision steht vor seiner



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

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

Cyborg oder Frankenstein?

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

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

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

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

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

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

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

Bibliographie

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

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

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

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

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

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

- Haraway, Donna: Cyborgs, Coyotes, and Dogs: A Kinship of Feminist Figurations and >There are Always More Things Going on Than You Thought! Methodologies as Thinking Technologies <. In: Dies.: The Haraway Reader. New York: Routledge, 2004, S. 321–341.
- Hayles, N. Katherine: How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.
- Hester, Helen: Xenofeminism. Cambridge: Polity, 2018.
- Horton, Helena: Microsoft deletes >teen girl< AI after it became a Hitler-loving sex robot within 24 hours. In: The Telegraph. https://www.telegraph.co.uk/technology/2016/03/24/microsofts-teen-girl-ai-turns-into-a-hitler-loving-sex-robot-wit/>. 24. März 2016. Zugriff 16. September 2019.
- King, Tom (W), Gabriel Hernandez Walta (P), Michael Walsh (P), Jordie Bellaire (C): Vision. New York: Marvel, 2015–2016.
- Laboria Cuboniks, Xenofeminism. http://www.laboriacuboniks.net/. Zugriff 06. April 2019.
- McCorduck, Pamela: Machines Who Think. Natick, MA: A. K. Peters, ²2004.
- Packard, Stephan: »37-mal die Welt gerettet«. Eine kleine Typologie der Selbstreferenz und Reflexivität sowie ihrer Verwechslung im Comic, auch anhand Chris Ware und Tom King. In: Closure 4.5, S. 47-61.
- Sasha [ohne Nachname]: Carry Me Back to Virginia Vision (2015). In: Gutter Space. htt-space.com/2017/03/01/carry-me-back-to-virginia/. 1. März 2017. Zugriff 10. November 2019.
- Searle, John R.: Minds, Brains, and Programs. In: The Behavioral and Brain Sciences, 3 (1980), S. 417–457.
- Thomas, Roy (W), Buscema, John (P), Klein, George (C): The Avengers. Behold... The Vision! 1.57. New York: Marvel, 1968.
- Turing, Alan M.: Computing Machinery and Intelligence. In: Mind. New Series, 59.236 (1950), S. 433–460 (online verfügbar auf http://phil415.pbworks.com/f/TuringComputing.pdf; Zugriff 1. April 2019).
- Vincent, James: Twitter taught Microsoft's AI chatbot to be a racist asshole in less than a day. In: The Verge. https://www.theverge.com/2016/3/24/11297050/tay-microsoft-chatbot-racist. 24. März 2016. Zugriff 15. April 2019.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 2: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 3: Grant Wood, American Gothic. In: Wikimedia. https://upload.wikimedia.org/wiki-pedia/commons/7/71/Grant_DeVolson_Wood_-_American_Gothic.jpg. Zugriff 10. November 2019.
- Abb. 4: King/Walta/Bellaire, o. S.

- Abb. 5: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 6: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 7: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 8: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 9: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 10: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 11: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 12: King/Walta/Bellaire, o. S.
- Abb. 13: King/Walta/Bellaire, o. S.
- 1] Die Begriffsverwendung in diesem Aufsatz stützt sich auf das Textmaterial, das diskutiert wird wird also vom ›Cyborg‹ gesprochen, ist damit das gemeint, was Haraway unter dem Begriff versteht. Es wird nicht versucht, den kontroversen, teilweise widersprüchlichen Begriffsdebatten im komplexen Feld der K.I.-Forschung gerecht zu werden, ist doch schon nur der Begriff (und das Konzept) ›Intelligenz‹ nur unscharf definiert rsp. dauernden Definitionsverschiebungen unterworfen (vgl. dazu z. B. McCorduck, 204). Ist die Rede von realen technischen Entitäten, werden die jeweiligen Zuschreibungen ihrer Macher übernommen, ohne näher darauf einzugehen, ob etwa der Begriff ›künstliche Intelligenz‹ in jedem Fall angemessen wäre. Ebensowenig kann der Anspruch erhoben werden, für Fiktionen die Begriffe absolut konsistent zu verwenden, da unterschiedliche Filme, Bücher, Comics etc. bekanntlich unterschiedlich mit den gleichen Begriffen operieren. Gerade in Superheldencomics ist es oft ohnehin unklar, wie genau man sich eine Entität wie einen Cyborg oder Androiden vorzustellen hat, zumal die Beschreibungen der körperlichen und mentalen Struktur der Figuren über die Jahrzehnte der Comicgeschichte teils erheblich variieren.
- 2] Diese Sprechblasenform ist typisch für Vision in genau dieser Iteration im Comic finden sich Rückblenden, die verschiedene andere Iterationen oder Modelle Visions mit jeweils unterschiedlichen Sprechblasenformen zeigen (vgl. v.a. TV 7). Durch diese jeweils distinkten Sprechblasen wird auch die Vorstellung einer kontinuierlichen, ungebrochenen Identität Visions in Frage gestellt. Vision existiert nur in unterschiedlichen Modellen, die sich eben auch signifikant voneinander unterscheiden können (vgl. dazu auch Abb. 2, in der eine frühere Iteration von Vision mit anderen Sprechblasen spricht).
- 3] Die Kinder erweisen sich als magische Schöpfungen von Wandas Kinderwunsch, die unabhängig von ihr keine Realität haben. Spätere Comics schrieben die Geschichte allerdings weiter, bis die Kinder zuletzt durch Wandas Magie doch noch eine vollwertige Existenz erhalten und als Wiccan und Speed Teil der Superheldengruppe *Young Avengers* werden, wo sie bis heute auftreten.
- 4] Diverse Native American-Gruppen wehrten sich übrigens ohne Erfolg gegen den Namen und das Maskottchen des Football-Teams (vgl. Gover). Interessanterweise scheint das Indianergesicht in *The Vision* allerdings nicht auf dem tatsächlichen Logo der Redskins zu

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