

## Das Unheimliche des Blicks

Zu Beginn der Sitzung wurden die Referatsthemen verteilt, der Seminarplan besprochen (alle Themen orientieren sich an den drei Bedeutungen des Blicks [Vermessung, Erotik, Überwachung], wie in der letzten Sitzung besprochen) sowie weitere organisatorische Gegebenheiten erläutert. Anschließend daran wurde der inhaltliche Teil der Sitzung begonnen.

Zu Anfang des inhaltlichen Teils wurde der Kontext des literarischen Textes von E.T.A Hoffmann besprochen (*Der Sandmann*), der zur heutigen Sitzung zu lesen war. Der Text ist im Rahmen der sog. **Nachtstücke** erschienen und behandelt, wie alle Texte der Reihe, unheimliche Themen. Das Thema, um das es im *Sandmann* insbesondere geht, nämlich das des Maschinenmenschen, ist nicht Hoffmanns Erfindung. Den Ursprung der Auseinandersetzung mit Maschinenmenschen finden wir in der Antike und später auch bei de la Mettrie (*L'homme machine*).

Der ursprüngliche Mythos geht auf die griechische **Antike** zurück, genauer: auf den Mythos von Hephaistos. Die Puppenmotivik ist ein kunsthistorisches Modell der Antike; der erste Künstler, der eine künstliche Figur geschaffen hat war Pygmalion. Dieser wird auch als Urmodell des Künstlers gesehen. Insgesamt begegnen uns viele Beispiele für das Motiv des lebendig gewordenen Kunstwerkes, sowohl von Plastiken als auch von Bildern (z. B. bei Balzac, Poe oder eben Pygmalion). Dies zeigt die Faszination der Menschen mit dieser Motivik, die um **1800** einen Höhepunkt erreicht. Dies hat vor Allem mit der Aufklärung und der philosophischen Entwicklung dieser Zeit zu tun. Es werden Fragen zu künstlichen Menschen gestellt, die die Rechte und den Zustand dieser künstlichen Menschen betreffen. Als **modernes** Beispiel der Frage nach Rechten künstlicher Menschen wurde der Film *Blade Runner* genannt. In diesem jagt die Hauptfigur sogenannte Replikanten (künstliche Menschen), indem er ihre Vergangenheit untersucht. Tauchen in dieser Fehler auf, kann er davon ausgehen, dass er es mit einem Replikanten zu tun hat. Echte Menschen haben eine Entwicklungsgeschichte und wurden von einer Mutter geboren, Replikanten wird eine künstliche Vergangenheit/Entwicklungsgeschichte konstruiert.

Am Beispiel des Pygmalion-Mythos wurden anschließend die Phasen des Lebendig-Werdens künstlicher Menschen/Puppen besprochen. Zu Beginn stehen die **Augen** im Fokus. Diese werden aufgeschlagen (vgl. Elise im Pygmalion-Mythos) oder sehen mit einem Mal lebendig aus (vgl. Olimpia im Sandmann). Darauf folgen die **Atmung** und schließlich das **Sprechen**. In einigen Fällen ist zwischen Augen und Atmung die Erwärmung der Haut eingeschoben. Diesem idealtypischen Ablauf folgen auch moderne Filme, die sich mit der Puppenthematik auseinandersetzen.

Aus dem Lebendig-Werden der Puppen/Maschinen entstehen zwei Folgen: 1. Es entsteht ein **Unheimlichkeitseffekt**, da der Normalzustand der Puppe (unbelebt, starrer Blick) durchbrochen wird (Puppe blickt/ist lebendig). 2. Aus der Fähigkeit der Sprache entsteht die **Problematik** nach der Menschlichkeit der künstlichen Menschen. Wer sprechen kann, fragt nach dem Sinn der eigenen Existenz und seiner Geschichte („Wer bin ich?“, „Wo war ich zuvor?“, „Wo ist mein Platz in der Welt?“). Dies löst auch für die Erschaffer der künstlichen Menschen ein Problem aus. Denn woher weiß ich selbst, dass ich ein Mensch bin, wenn auch künstliche Menschen Fragen nach sich selbst und ihrer Vergangenheit stellen können und speziell dafür geschaffen wurden, dem echten Menschen ähnlich zu sein? Auch die Problematik der Rechte künstlicher Menschen rückt hier noch einmal in den Fokus. Worüber definiert man den Menschen und wem stehen demnach Menschenrechte zu?

Das Puppenmotiv begegnet uns heute in vielfältiger Weise in allen Bereichen der Kunst (Literatur jeglicher Art, Filme/Serien, Kunst, Musik) und wird unter verschiedensten Bezeichnungen und Arten von „Puppen“ behandelt (Puppen, Cyborgs, Klone, Hologramme u.v.m.). Im 18. Jh. sind insbesondere mechanische Puppen beliebtes Thema (z. B. Olimpia, deren einzige akustische Äußerung

durch das Aufziehen ihres Gewindes ausgelöst wird), ab dem 19. Jh. dann vermehrt durch elektrodynamische Vorgänge zum Leben erweckte Puppen/künstliche Menschen (z. B. Frankenstein's Monster).

Nach diesem allgemeinen und weitgefasstem Einstieg in die Thematik wurden zwei kulturgeschichtliche Hintergründe besprochen.

1. René **Descartes**: Dieser teilt die Welt in zwei Dinge/Hälften ein. Einerseits die Seele (*res cogitans*), andererseits den Körper (*res anima*). Einzigartig für den Menschen sei, dass dieser beide Hälften vereint und dadurch erst zum Menschen wird. Nach Descartes ist der Körper eine Maschine, die von der Seele gelenkt wird. Das Denken wird als Voraussetzung für das Sein genannt (*cogito ergo sum* - Ich denke, also bin ich). Das **Selbstbewusstsein** ist also zentraler Bestandteil der Menschlichkeit. Problematisch wird dies, wenn das Sprechen als Auslöser eines Selbstbewusstseins der Puppen fungiert.

2. **Bibel** (genauer: *Altes Testament, Paulus, Korintherbrief 11*): Dort wird die Welt beschrieben als ein **dunkler Spiegel**. Diese Auffassung ist auch schon in der Antike anzutreffen, und zwar bei Platon (Ideen sind hell, der Rest ist dunkel; Höhlengleichnis; Feuer und Schatten). Die Realität ist ein dunkler Spiegel, erst unsere seelischen Augen sehen die helle Wirklichkeit (im biblischen Kontext erst im Jenseits).

Ausgehend von der Figur des dunklen Spiegels betrachteten wir den *Sandmann* näher. Zunächst wurde festgestellt, dass Hoffmann im Stil des **phantastischen Realismus** schreibt. Dieser zeichnet sich dadurch aus, dass Horror/Unheimliches/phantastische Elemente in den Kontext der realen Welt verwoben werden. Hoffmann selbst beschreibt dies im *Sandmann* auf S. 19, Zeile 21 (Reclam Ausgabe). Die Erzählung ist „wie aus dem Leben gegriffen“ (real), aber „erfunden“ (phantastisch). Dieser Stil und die Themen der Doppeldeutigkeit und von Phantomen durchziehen alle Werke Hoffmanns. Auch das Motiv des dunklen Spiegels spricht Hoffmann explizit an (ebd.).

Im *Sandmann* geht es vor Allem um die **Augen**. Einerseits führt der Text in einem Ammenmärchen die Gestalt des **Sandmann** ein, der Kindern, die nicht schlafen gehen möchten, Sand in die Augen streut und ihnen dann die Augen entfernen lässt. Dieses funktionale Märchen der Amme stellt die Ausgangssituation für den Protagonisten dar und lässt ihn Coppelius (auch im Namen des Antagonisten begegnet uns die Doppeldeutigkeit, auf die Hoffmann so viel Wert legt [Coppelius – Coppala, Namensbedeutung, sköne oke]) mit dem Sandmann gleichsetzen, auch weil das Märchen für Nathanael schnell Realität (oder das, was er dafür hält [ist dies vielleicht nur eine Traumsequenz?]) wird. Coppelius droht damit, ihm heiße Glut in die Augen zu streuen und ihm die Augen herauszureißen, als er Nathanael beim Spionieren entdeckt. Dies kann von Nathanaels Vater im letzten Moment abgewendet werden. Andererseits spielen die Augen in der **Puppenthematik** eine zentrale Rolle. So sind Olimpias Augen bei Nathanaels erster Begegnung mit ihr noch starr (S. 17), als er sie von seiner neuen Wohnung durch das Fenster erblickt, wird ihr Blick lebendig. Wichtig an dieser zweiten Szene ist auch, dass der Protagonist hier massiv **manipuliert** und der Blick auf die Puppe quasi erzwungen wird. Erstens muss er in diese Wohnung ziehen, da seine erste Wohnung in seiner Abwesenheit zerstört wurde. Die neue Wohnung liegt „zufälligerweise“ (!) direkt gegenüber des Hauses des Professors und auf Höhe des Zimmers, in dem Olimpia ist. Zweitens kann Nathanael die Augen der Puppe erst richtig sehen, als er durch das Perspektiv des Wetterglashändlers Coppola blickt. Erst dadurch wird der Blick der Puppe (und damit die Puppe im Ganzen) lebendig.

Die Verlebendigung der Puppe funktioniert auf psychologischer Ebene durch die **Selbstspiegelung** Nathanaels in Olimpia. Er erblickt nicht wirklich die Augen der Puppe, sondern seine Augen und spiegelt diese auf Olimpia (vgl. Narziss-Mythos und vgl. Flusszene im *Sandmann*: Er sieht sein Spiegelbild aber Olimpias Augen). Dies wird auch dadurch deutlich, dass die Puppe nur für Nathanael lebendig wirkt/ist.

Der theoretische Text von Freud (Zusammenhang Entfernung der Augen und Kastration etc.) wird in der kommenden Sitzung behandelt und das Thema des *Sandmanns* abschließend besprochen.