

Beseelte Automaten. Eine literatur- und filmwissenschaftliche Annäherung

Animated Automats. An Approach Through Literature and Cinema

Peter Ellenbruch / Liane Schüller

ABSTRACT (Deutsch)

Die schauerromantische Erzählung „Der Sandmann“ von E. T. A. Hoffmann dient als Ausgangspunkt für die Analyse von Blickmotiven in Puppen, Automaten und Androiden. Strategien der narrativen Gestaltung bei der Beseelung künstlicher menschlicher Figuren stehen dabei ebenso im Mittelpunkt der Analyse wie die Wechselwirkung zwischen dem androidischen Blick und den menschlichen Projektionen auf ihn. Die Grundlagen dafür sind Sigmund Freuds Konzept des ‚Unheimlichen‘ sowie Methoden der Filmanalyse. Mit Hilfe letzterer werden hier exemplarische Analysen angelegt, die sowohl wiederkehrende Aspekte von Hoffmanns Erzählung im Kino der Weimarer Republik als auch weitere Entwicklungen des Blickmotivs in der Geschichte des amerikanischen Science-Fiction-Kinos verfolgen.

Schlüsselwörter: E. T. A. Hoffmann, Augen-Motive, Androiden, Science-Fiction-Kino, Das Unheimliche

ABSTRACT (English)

The gothic tale “Der Sandmann” by E. T. A. Hoffmann serves as the basis for an analysis of eye-motifs in dolls/puppets, automata and androids. Strategies of narrative composition regarding the animation of artificially produced human figures as well as interactions between the android gaze and human projections are central to the analysis. Sigmund Freud’s concept of ‘the uncanny’ and methods of film analysis provide the basis for the analysis. To this aim, film analyses are used to exemplify both recurring aspects of Hoffmann’s tale within the cinema of the Weimar Republic as well as the development of eye-motifs in the history of American science-fiction-cinema.

Keywords: E. T. A. Hoffmann, eye-motifs, androids, science-fiction cinema, the uncanny

Einleitung

Wenn man der Unheimlichkeitskonstruktion aus E. T. A. Hoffmanns „Der Sandmann“ (1816)¹ folgt, die – nicht zuletzt bezüglich der Annahme einer Seele – auch mit der Fehlbarkeit von menschlicher Wahrnehmung beim unterscheidenden Erkennen von Mensch und Puppe zu tun hat, liegt es nahe, eine Verbindungslinie zum Kino der Filmphantastik zu ziehen. Die Genremotivik ist entlang der kompletten Filmgeschichte von changierenden Wahrnehmungskonzepten durchdrungen, angefangen von androidischen Figuren, die in ihrer äußeren Menschlichkeit das Bestimmen der Beschaffenheit einer Seele problematisieren, über Roboterfiguren verschiedener Ästhetik, die oftmals wie menschengroße Puppen wirken, bis hin zu Puppenfiguren, denen eine Beseeltheit zugesprochen wird oder die eine Form von Eigenleben entwickeln. Die im Genre von vornherein als vom Menschen ununterscheidbare Androiden angelegten Figuren werden jedoch oftmals in der jeweiligen Diegese mit einer Art Puppenstatus zusammengebracht. Zu diesen Figuren gesellt sich darüber hinaus häufig eine vielschichtige Augenmotivik, die letztlich wieder auf das romantische Motiv des künstlichen Menschen und die Wahrnehmungskonzeption von E. T. A. Hoffmanns „Sandmann“ mit dem Motiv der Augen als „Spiegel der Seele“ zurückverweist.

Im Folgenden werden schlaglichtartig einige dieser Motivausformungen, die eine Verbindung von anthropomorphen Figuren und der Diskussion um die Grenze zwischen (unbeseeltem) Puppensein und (beseeltem) menschlichen Leben zeigen, unter literatur- und filmwissenschaftlicher Perspektive zusammengeführt.

Wahrnehmung in E. T. A. Hoffmanns „Sandmann“: Auge und Automat

In E. T. A. Hoffmanns Erzählung „Der Sandmann“ spiegelt sich deutlich ein seit dem Ende des 18. Jahrhunderts erstarkendes Interesse nicht nur an den „verborgenen Tiefenschichten der Seele“ (Schmitz-Emans 2016, 127), sondern – neben dem Verhältnis von Normalität und Wahnsinn, Innen- und Außenwelt, Selbst- und Fremdwahrnehmung – auch die Faszination für Formen der psychosomatisch motivierten Fragmentierung des Ich, die späteren „psychoanalytischen Modellen des Unbewussten den Weg“ (ebd.) bahnt. Das zeigt sich exemplarisch in der Auseinandersetzung Sigmund Freuds mit Hoffmanns Text in seinem kanonischen Essay über „Das Unheimliche“ (Freud 1919), aber auch in dem einschlägigen diskursanalytischen Beitrag Friedrich Kittlers

(Kittler 1977), der – Freuds Analyse reflektierend – seiner Betrachtung von Hoffmanns Text das Konzept Jacques Lacans zugrunde legt. Inzwischen existiert daneben eine Fülle literaturpsychologischer, aber auch medizinhistorisch motivierter Analysen von Hoffmanns „Sandmann“ (vgl. Ellenberger 1985; Gendolla 1992; Reuchlein 1986), die von Ansätzen, die auf das „Zusammenspiel von Wissen und Nicht-Wissen als literarischer Modus Operandi“ (Brandes 2016) fokussieren und Lesarten, die den „Sandmann“ im Science-Fiction-Genre ansiedeln (vgl. Otte 2020), flankiert werden.

In Hinblick auf das Thema der Seelenverwandtschaft, aber auch im Kontext von (optischen) Wahrnehmungsphänomenen, sind die Augen in Hoffmanns Text zentrale Leitmotive, die auf vielschichtige sowie mehrdeutige und -perspektivische Weise in die Erzählung verflochten werden, dabei unterschiedliche Aspekte von (Sinnes-)Wahrnehmung grundieren und wiederum auf mehreren Ebenen reflektieren. Bereits der Titel und die Zuordnung des Textes in Hoffmanns „Nachtstücke“ verweisen einerseits auf die „Ambivalenz optischer Wahrnehmung und auf die Gefahr von Sinnestäuschungen“ (Hohoff 1988, 277), andererseits auf die Entstehung von inneren Bildern und von Bildern in der Wirklichkeit (vgl. ebd.). Insbesondere die Verfälschung der sinnlichen Wahrnehmung geht dabei zumeist mit Erfahrungen von Körperentfremdung einher (vgl. Bönninghausen 1999, 61), was sich insbesondere in der unmöglichen Liebe des Protagonisten Nathanael zu der Figur Olimpia zeigt, bei der es sich um eine seelenlose Puppe handelt, was Nathanael jedoch nicht realisiert. Diese asymmetrische Liebe kann durchaus als eine Form der im zeitgenössischen romantischen Diskurs relevanten Ausgestaltung des Unheimlichen gedeutet werden, das in der Gestalt des Sandmanns bereits zu Beginn der Erzählung auftaucht und sich leitmotivisch durch den gesamten Text zieht.

Hier berichtet Nathanael in einem Brief an seinen Freund Lothar von Begebenheiten aus seiner Kindheit, in der die Figuration des Sandmanns eine entscheidende Rolle spielt. Die Mutter erzählt ihren Kindern, verbunden mit der Aufforderung zu Bett zu gehen, vom Sandmann: „[...] wenn ich sage, der Sandmann kommt, so will das nur heißen, ihr seid schläfrig und könnt die Augen nicht offen behalten, als hätte man euch Sand hineingestreut“ (DS, 9). Der Sandmann taucht hier noch nicht als schreckende Figur auf, da die Mutter den Kindern erklärt, dass es ihn nicht wirklich gebe („Es gibt keinen Sandmann, mein liebes Kind“, ebd.). Demgegenüber erzählt die Kinderfrau dem kleinen Nathanael – in Form einer unheimlichen Gutenachtgeschichte – vom Sandmann, der in die Augen der unartigen Kinder Sand werfe, bis diese ihnen blutig zum Kopf herausspringen:

¹ Im Folgenden zitiert als DS unter Angabe der Seitenzahlen der Ausgabe Hoffmann (1975).

Das ist ein böser Mann, der kommt zu den Kindern, wenn sie nicht zu Bett gehen wollen und wirft ihnen eine Handvoll Sand in die Augen, daß sie blutig zum Kopf herausspringen, die wirft er dann in den Sack und trägt sie in den Halbmond zur Atzung für seine Kinderchen; die sitzen dort im Nest und haben krumme Schnäbel, wie die Eulen, damit picken sie der unartigen Menschenkindlein Augen auf (ebd.).

Dies ist einer der initialen Momente, in denen der Funke der Angst in dem Jungen angelegt wird, die fortan, ganz im Sinne der sogenannten „Schwarzen Pädagogik“ und äquivalent zu Foucaults Konzept der Disziplinargesellschaft, die Funktion der Kontrolle und Disziplinierung im Leben Nathanaels übernimmt und dafür sorgt, dass ihn dieses Trauma nicht mehr loslassen wird; denn obgleich Nathanael schon früh auf einer bewussten und reflektierten Ebene realisiert, dass es „wohl nicht ganz seine Richtigkeit haben könne“ was ihm die Wartefrau erzählt habe (DS, 10), bleibt ihm der Sandmann zeitlebens „ein fürchterliches Gespenst, und Grauen“ (ebd.). Gekoppelt wird diese Angst an die mysteriöse und den Kindern zutiefst unheimliche Figur des Advokaten Coppelius, der – bezeichnenderweise kann das italienische „il coppo“ mit „Augenhöhle“ übersetzt werden – dem Jungen droht, ihm die Augen herauszureißen, als dieser den Advokaten dabei beobachtet, wie er mit Nathanaels Vater nächtliche alchemistische Experimente durchführt. Und so steht der angedrohte Verlust der Augen letztlich, so Freud in seinem Essay „Das Unheimliche“ (1919), für das Ausgeliefertsein an völlige Schutz- und Hilflosigkeit:

[...] es [ist] eine schreckliche Kinderangst [...], die Augen zu beschädigen oder zu verlieren. Vielen Erwachsenen ist diese Ängstlichkeit verblieben, und sie fürchten keine andere Organverletzung so sehr wie die des Auges. Ist man doch auch gewohnt zu sagen, daß man etwas behüten werde wie seinen Augapfel. (Freud 1919, 254)

Daneben läuft in Hoffmanns Erzählung die Frage nach der Verlässlichkeit der eigenen Wahrnehmung immer als prägende und substantielle Spur mit. Robert Wilson bemerkt hierzu im Kontext seiner für die Ruhrfestspiele Recklinghausen und das Düsseldorfer Schauspielhaus realisierten Theaterinszenierung des „Sandmanns“: „Das Auge funktioniert inwendig und nach außen hin, die ganze Zeit. Die inneren Bilder können sich mit den äußeren vermischen, während der Zeit, da wir die Augen schließen. Die inneren Bilder werden dann Teil unserer Realität, ebenso wie die äußeren Bilder“ (Ortiz 2017, 9).

Allerdings spielt Hoffmann in seiner Erzählung nicht nur mit dem Motiv des Verlusts bzw. der Beschädigung der Augen, sondern es geht ebenfalls und in besonderer Weise um das Sehen und Beobachten sowie die Bedeutung von Blicken. Das ist insofern bedeutsam, als die Filme, die nachfolgend thematisiert und im Kontext der Puppenthematik auf Motive von Seelenlosigkeit abgeklopft werden, das Motiv des Auges sowie das Spiel mit Blickrichtungen – von nach innen und außen und umgekehrt – auf mannigfache Weise aufgreifen.

Hoffmann knüpft im „Sandmann“ in verschiedenen Szenen an zeitgenössische Erkenntnisse zu optischen Phänomenen an und flicht sie, etwa in Form von Sehhilfen – z.B. Brillen und Perspektive – in seinen Text ein. Daneben verwendet der Text „rekurrent Lexeme aus dem Paradigma ‚Sehen‘ als auch aus dem Paradigma ‚Meteorologie‘“ (Großmann u. Krahl 2016, 69). Das ist in mehrfacher Hinsicht relevant, da durch die Verknüpfung nicht nur die Gefühlslage der Figuren ausgeleuchtet wird, sondern der Text „Wahrnehmung sprachlich mit diesen Paradigmen korreliert“ (70) und strukturell in der Figur des Coppola bündelt, der zugleich „Wetterglashändler“ ist und als „Mechanicus und Opticus“ Instrumente veräußert, die mit Wahrnehmung und Sehen korrespondieren:

Durch diese doppelte Korrelation der Wahrnehmung postuliert der Text bereits eine Ambivalenz dieses Bereiches, da er ihn zum einen über das Sehen als etwas Rationales, Erkennbares und vom Standpunkt des Sehenden Abhängiges konzipiert und zum anderen zugleich diesen Bereich über das Wetter als etwas von außen Determiniertes, Natürliches und Bedrohliches beschreibt (ebd.).

Neben dem Nathanaels Leben prägenden, ihn traumatisierenden Narrativ vom Sandmann, tauchen Motive des Auges und des Sehens immer an zentralen Stationen seines Lebens auf, etwa in den verschiedenen Szenen mit Coppelius und in den Begegnungen mit Coppola, in Nathanaels Briefen und seinen Dichtungen, in seiner Beziehung zu Clara und vor allem in seiner Liebe zu Olympia. Deren Automatenstatus erkennt Nathanael nicht, sondern meint bei ihrer ersten Begegnung in ihren – de facto leblosen – Augen den „Liebesblick, der zündend sein Inneres durchdrang“ (DS, S. 36) zu spüren und belegt die Puppe in der Folge nicht nur mit seinem liebenden Blick, sondern erweckt sie durch ihn gleichsam zum Leben, denn Olympia bedarf – ein Charakteristikum jeder Puppe – „des belebenden Blickes von Seiten eines Betrachters“ (Schmitz-Emans 2016, 132), was Nathanael in seiner Verblendung jedoch nicht erkennt. Dieser Vorgang verweist unmissver-

ständig auf den Pygmalion-Mythos und auf den Topos vom „Auge als Spiegel der Seele, den Platon in seinem naturphilosophischen Spätdialog ‚*Timaios*‘ entwickelt hat“ (Hohoff 1988, 283; hervorh. im Orig.).

Daneben wird jedoch beispielsweise der „helle Blick“ von Nathanaels Verlobter Clara hervorgehoben (DS, 25) und ihre Augen mit spiegelnden Flächen (ebd.) verglichen: „Einer von ihnen [...] verglich aber höchstseltsamerweise Claras Augen mit einem See von Ruisdael, in dem sich des wolkenlosen Himmels reines Azur, Wald und Blumenflur, der reichen Landschaft ganzes buntes, heitres Leben spiegelt. [...] Was See – was Spiegel!“ (ebd.). Dies kann letztlich als Hinweis auf die Motivik des unendlich sich Spiegelndem und somit auf das Postulat der progressiven Universalpoesie der Frühromantiker gelesen werden, während der Blick des seelen- und identitätslosen Automaten Olimpia auf der Handlungsebene für Nathanael als reine Projektionsfläche fungiert, auf die er seine Empfindungen und Sehnsüchte übertragen und dadurch eine reflektiert-rationale Verarbeitung der aus der Kindheit stammenden Traumata vermeiden kann. Olimpia ist ein mit diversen Fähigkeiten ausgestatteter Android – sie vermag zu tanzen, zu singen und zu sprechen – und die Beziehung Nathanaels zu ihr ist „parasitär“, da nur auf Kosten Nathanaels Olimpia ihm lebendig erscheinen kann (vgl. Hohoff, 337). Bei der Zerstörung der Puppe wird Nathanael erst beim Anblick ihrer am Boden liegenden leblosen Augen bewusst, dass es sich lediglich um eine Maschine gehandelt hat, woraufhin er in einen Anfall von Wahnsinn verfällt, da er die Diskrepanz zwischen Wunsch und Realität, Selbst- und Fremdwahrnehmung nicht aufzulösen vermag: „Erstarrt stand Nathanael – nur zu deutlich hatte er gesehen, Olimpias toderbleichtes Wachsgesicht hatte keine Augen, statt ihrer schwarze Höhlen; sie war eine leblose Puppe“ (DS, 42).

Bemerkenswert ist vor dem Hintergrund dieser Erkenntnis Nathanaels nicht nur Freuds bereits erwähnter Essay über „Das Unheimliche“, in dem er unter psychoanalytischem Blickwinkel eine detaillierte Analyse von Hoffmanns Text entwickelt, sondern auch ein aus dem Jahr 1910 stammender Text Freuds – „Die psychogene Sehstörung in psychoanalytischer Auffassung“ –, der die Bedeutung des Sehens, wiederum im Kontext psychoanalytischer Forschung, reflektiert. Freud formuliert hier: „Die Psychoanalyse vergißt niemals, daß das Seelische auf dem Organischen ruht, wenngleich ihre Arbeit es nur bis zu dieser Grundlage und nicht darüber hinaus verfolgen kann“ (Freud 2000, 212) und hebt u. a. die Bedeutung der „Verdrängung der erotischen Schaulust“ im Kontext funktionel-

ler Sehstörungen hervor (ebd.). Das lässt sich unmittelbar an das Medium Film anschließen und im Zusammenhang mit dem Thema des vorliegenden Beitrags verknüpfen, was auch dadurch funktioniert, dass Nathanael Olimpia vor ihrer ersten Begegnung temporär durch ein Fernrohr/Perspektiv beobachtet hatte. Dies ist in zahlreichen Filmen ein wiederkehrendes Motiv zum Thema Schaulust und Voyeurismus und letztlich lenkt und spiegelt auch die Filmkamera selbst die Publikumsblicke.

Androiden und ihr puppenhaftes (Da-)Sein im Kino Das Erbe der Olimpia und Androiden-Aspekte im Kino der Weimarer Republik

Die Verbindung von der schauerromantischen Erzählung Hoffmanns und dem Genre der Science-Fiction fußt letztlich auf der Verknüpfung von menschlichen und maschinellen Elementen, welche die Frage nach dem Wesen und der Definierbarkeit des „Menschlichen“ aufruft. Nathanael zerbricht (auch) an der Erkenntnis, dass die von ihm angebetete Frau letztlich keine ist. Innerhalb der Science-Fiction hingegen wird im Verlauf der Entwicklung des Genres immer mehr die Frage gestellt, ob die Unterscheidung zwischen Mensch und Maschine (gerade auch bezüglich des Verlangens und der Liebe) überhaupt notwendig ist bzw. ob eine Ununterscheidbarkeit von biologischem und künstlichem Leben nicht zu einer Nivellierung der Mensch-Maschine-Problematik führt.² Wird hier eine Prämisse formuliert und diskutiert, in der die „Perfektionierung“ der Androiden dazu führen kann, dass sowohl Mensch als auch Maschine miteinander zu leben lernen, damit ein Wahnsinn, wie ihn Nathanael erlebt, ausbleibe (und somit aus der oben beschriebenen Asymmetrie eine Symmetrie der Beziehung würde)? Dies würde mit Blick auf die Androiden als Puppen bedeuten, dass die Androiden zwar qua ihres In-die-Welt-Kommens im Vergleich mit den Menschen Puppen

2 Die Bezeichnungsgeschichte der künstlichen Menschen ist dabei innerhalb der Phantastik sehr komplex. Die schon zu Hoffmanns Zeiten gebräuchliche Vorstellungen von Automaten (auf der auch die Figur der Olimpia beruht) wurde mit der Genre-Bildung der Science-Fiction (ab dem späten 19. Jahrhundert – obwohl der Genre-Name erst in den 1920er Jahren entstand) zunächst durch die Bezeichnungen von Roboter-, dann auch Androiden-Figuren bereichert. Hier wäre die traditionelle Unterscheidung von Robotern und Androiden mitzudenken: ersterer ist ein (nicht unbedingt humanoider) programmierter Körper mit metallisch-mechanischem Aussehen, zweiterer ein humanoider Körper, der eine menschliche Gestalt imitiert (und die Vorstellung eines Cyborgs ist wiederum eine Sonderform/Weiterentwicklung des Androiden). Der Puppenbegriff ist hingegen zunächst geprägt durch die Imitation eines tierischen oder menschlichen Körpers, der aber unbelebt ist, vielmehr von der menschlichen Projektion verlebendigt wird (vgl. auch SeeBlen 1980, 41ff.).

blieben, doch die Art der Seelenverwandtschaft zwischen den Wesen durch die (äußerliche) Ununterscheidbarkeit sowie durch eine gemeinsame Gesellschaft so weitreichend modifiziert würde, dass eben diese Ununterscheidbarkeit die Grundlage eines Zusammenlebens darstellte. Augen als Zeichen für Lebendigkeit und Erkenntnis werden bei dieser Art der Science-Fiction-Erzählungen immer wieder hervorgehoben, und das Kino als Ort der Darstellung und Erzählung über bewegte Bilder hat hier einen Strang von Werken hervorgebracht, der die Motive aus Hoffmanns Erzählung aufgreift, unter anderen gesellschaftlichen Bedingungen diskutiert, abändert oder bestätigt. Dabei spielen die Möglichkeiten der Verbindungen zwischen Menschen und Maschinen und häufig auch das (gesellschaftliche) Scheitern derselben eine Hauptrolle.

Die Quelle solcher Fragen liegt selbstredend in deutlich älteren Erzählformen als der Science-Fiction, welche den technikgestützten Teil der Phantastik darstellt. Die magische Hervorbringung von künstlichen Menschen, die als Puppen ihre Existenz beginnen und dann belebt und/oder beseelt werden, findet sich z. B. schon in den Legenden um Rabbi Löw und seiner aus Lehm entstandenen Figur des Golems. Dieser schaffte es durch die Aktivitäten des Schauspielers Paul Wegener auch auf die Leinwand, zunächst (bereits im Wilhelminischen Kino) 1915 in *Der Golem* (Henrik Galeen, Paul Wegener),³ dann in *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920, Paul Wegener, Carl Boese). Die Belebung wird hier mithilfe eines auf die Brust der Lehm-Puppe gehafteten Zauberspruchs bewerkstelligt – und das Moment der Beseelung läuft bezeichnenderweise jeweils über eine Inszenierung der sich öffnenden Augen, die auch später als Ausdruck einer Entwicklung von Emotionalität des Golems weiter filmisch fokussiert werden.

Ein Film, der diese magische Art der Belebung mit zusätzlich technisiertem Design weiterführt (und dadurch letztlich zur Science-Fiction wird), ist *Metropolis* (1927) von Fritz Lang. Auch hier wird die Beseelung der Androidin mit der Inszenierung eines Augenaufschlags angezeigt, wobei diese Figur in ein komplexes Gewebe menschlicher und androidischer Aspekte eingebunden ist. Hier fungiert ein Roboterkörper als Grundgerüst, dem durch einen Umwandlungsprozess ein menschlich aussehender Körper gegeben wird, der äußerlich

die exakte Kopie eines Menschen, nämlich der weiblichen Hauptfigur Maria, darstellt (vgl. Abbildung 1).

Diese Aufteilung in eine „echte“ und eine „falsche“ Maria führt in der weiteren Filmerzählung, vor allem unter den männlichen Figuren, zu viel Verwirrung, da die Existenz der Fälschung bzw. der Dopplung nur wenigen innerhalb der Diegese bekannt ist. Blicke und Blickinszenierungen geben dabei dem (über alles Bescheid wissenden) Publikum nicht nur einen Überblick über die Aktivitäten beider Frauenfiguren, sondern charakterisieren vielmehr auch die „echte“ und die „falsche“ Maria – durchaus in einem (naiven) moralischen Sinn von „Wahrheit“ und „Falschheit“. Dabei beginnt die androidische Maria mit verführerischen und provokant-gehässigen Blicken die (Männer-)Welt in der Stadt Metropolis aufzustacheln und zieht voyeuristische/begierige Gegenblicke auf sich, die im Film an einer Stelle durch eine leinwandfüllende mannigfaltige Mehrfachbelichtung von Augen repräsentiert werden (vgl. Abbildung 2).



Abbildung 1: Metropolis (a); Phasenbild: 1:22:21 Std.



Abbildung 2: Metropolis (b); Phasenbild: 1:28:55 Std.

³ Diese Variante des *Golem* von 1914/15 ist übrigens keine Adaption des gleichnamigen 1915er Romans von Gustav Meyrink (wie immer noch manchmal fälschlicherweise kolportiert wird), sondern ein eigenständiges Werk. Der Film galt lange als verschollen, mittlerweile hat man zwei kurze Sequenzen wiedergefunden, die zumindest einen kurzen Einblick auch in die hier zu findenden Augeninszenierungen geben.

Diese Blicke der Begierde sind vergleichbar mit jenen, die die Puppe Olimpia im „Sandmann“ empfängt, jedoch mit dem entscheidenden Unterschied, dass die Maria-Figur in *Metropolis* die Begierde-Projektion auf ihren (Androiden-/Puppen-)Körper eigenmächtig befeuert.⁴

Das Erkennen der Künstlichkeit der zunächst menschlichen Gestalt führt allerdings nicht bei allen zum Erschrecken – vor allem der Schöpfer der Androidin, der Erfinder Rotwang, vergeht bis zum Wahnsinn immer mehr im Verlangen nach seinem Geschöpf, wohl wissend, dass es sich um eine Puppe handelt. Er teilt also letztlich das Schicksal Nathanaels, doch in seinem Bewusstsein spielt die Künstlichkeit der Frauenfigur keine Rolle mehr.⁵

Zuvor gab es im Kino der Weimarer Republik schon eine viel direktere Bezugnahme auf Hoffmanns Erzählung, nämlich *Die Puppe* (1919) von Ernst Lubitsch. Diese satirische Anlehnung an Olimpia kehrt die Vorzeichen zwischen Puppe und Mensch allerdings um. Der Puppenmacher Hilarius baut hier nach dem Vorbild seiner Tochter einen liebebreizenden Automaten in Menschengestalt, der durch das Ungeschick seines Assistenten zu Bruch geht. Um die Situation kurz vor der Abholung der Puppe zu entschärfen, übernimmt die Tochter selbst die Rolle des Automaten, sie spielt also die Puppe mit mechanischen Bewegungen und starrem Blick (vgl. Abbildung 3).



Abbildung 3: Die Puppe (a); Phasenbild: 0:45:21 Std..

Daraufhin benimmt sich der getäuschte Auftraggeber, ein junger frauen- bzw. heiratsscheuer Adliger, der wegen seines Erbes eine Hochzeit (mit der Puppe) vorgaukeln will, gegenüber der Figur, als sei jene ein Automat, was die

4 Letztlich ganz im Sinne der gesellschaftlichen Entwicklung der 1920er Jahre mit Ideen der Freizügigkeit und Ansätzen zur Selbstbestimmung der Frau – dass die „falsche“ Maria am Ende des Film von der Bevölkerung der Stadt vernichtet wird, gehört demnach zur eher biederen/konservativen Grundausrichtung des gesamten Films.

5 Dabei ist anzumerken, dass Rotwang den Roboter ursprünglich gebaut hat, um seine verstorbene Liebe Hel wiederauferstehen zu lassen – wie man diesen Komplex von Erbauer und Geschöpf bzw. Rotwang-Hel-Maria mit Freud'schen Kategorien und Begriffen interpretieren mag, sei den Leserinnen und Lesern selbst überlassen.

Hoffmann'sche Konstellation ins Gegenteil verkehrt. Für eine gewisse Zeit im Film ist es dem Publikum vorbehalten, die kurzen Momente des Aus-der-Rolle-Fallens der Frauenfigur mitzubekommen, was über die Lebendigkeit des Blicks vermittelt wird (vgl. Abbildung 4). Doch schließlich offenbart die Frau ihre rein menschliche Natur, was zu einem „Happy End“ führt, da sie den scheuen Mann für sich gewinnen kann und es letztlich doch zu einer rein menschlichen und insofern symmetrischen Beziehung kommt.



Abbildung 4: Die Puppe (b); Phasenbild: 0:45:19 Std..

Letztlich verwundert es nicht, dass man diese Linie von Hoffmann'schem Einfluss im deutschen Kino finden kann.⁶ Doch da die Darstellungen von puppenhaften Androiden – auch in Verbindung mit Augenmotiven – international im Genre verankert sind, findet sich eine lange, ungebrochene filmhistorische Reihe von relevanten Werken vor allem im US-amerikanischen Kino – hier mit einer viel stärkeren Betonung der mechanischen und biotechnischen Grundlagen der Roboter und Androiden.

Vom mechanisch-elektronischen Androiden zu Genetik-Design-Kunstmenschen

Auch wenn eine detaillierte Betrachtung der filmhistorischen Linie von Roboter- und Androiden-Figuren im US-amerikanischen Science-Fiction-Film hier den Rahmen sprengen würde, gilt Folgendes: Eine Entwicklung der Augenmotivik findet auch bei Automaten, Robotern und Androiden statt. Sie reicht von den oft nahezu ausdruckslosen starren Blicken der klischeehaften

6 Es gibt auch eine Art direkter Adaption von Motiven Hoffmanns für die Kinoleinwand, die bereits zur Zeit des Wilhelminischen Kinos gedreht wurde: *Hoffmanns Erzählungen* (1916, Richard Oswald), die hier bei der Fragestellung um Augenmotivik und Seelenverwandtschaft allerdings wenig einschlägig ist. Zur Verknüpfung von Motiven der Romantik und dem deutschen Stummfilm (vgl. auch Esser 1980).

Metall-Figuren – die oft eher an laufende Dosen erinnern – hin zu den vom Menschen ununterscheidbaren Androiden. Demnach hat man es auch hier mit einer Entwicklung zu tun, die einerseits eine Linie geradlinigen positivistischen Fortschritts von „primitiven“ zu „komplexeren“ Formen postuliert, andererseits aber gerade die positivistischen Gedanken gleichzeitig relativiert und kritisiert, da die Frage nach der Definition des „Menschlichen“ bzw. der rein menschlichen Qualitäten des Lebens – und damit auch der Seelenverwandtschaft – immer stärker in den Vordergrund rückt.

Zwei Beispiele seien kurz erwähnt, um Stationen dieser Entwicklung zu fassen – besonders bezüglich der Augenmotivik.

In *Colossus of New York* (1958, Eugene Lourie) wird ein für die Zeit recht typischer Roboter mit Metallkörper gezeigt, doch ist dieser zu dem Zweck gebaut worden, ein menschliches Gehirn vor dem Tod zu retten. Als das Gehirn bzw. das menschliche Bewusstsein darin realisiert, in welcher Form es am Leben gehalten wurde, strebt es den gesamten Film lang danach, endlich sterben zu dürfen. Um die ohnmächtige Lage zu veranschaulichen, in welche

der monströse Körper die Figur bringt, hat der Roboterkörper keine Augen mit Ausdrucksmöglichkeiten, sondern lediglich zwei rechteckige Lampen, die leuchten, wenn die Roboterfigur eingeschaltet, also „wach“ ist (vgl. Abbildung 5). Für menschliche Maßstäbe bleiben die Augen – ohne Muskelbewegungen, Brauen oder Lider und



Abbildung 5: *Colossus-of-NY*; Phasenbild: 0:54:35 Std. ■■■

vor allem ohne Pupillen – selbst im beleuchteten Zustand tot. Diese Art des Nicht-Blicks macht die Figur trotz aller Bewegung zu einem seelenlosen Körper, über den auch das darin eingeschlossene Bewusstsein entsetzt ist.

Denkt man diese Verknüpfung von Blickqualitäten, Roboter- und Androiden-Körpern sowie der Frage nach einer „Seele“ weiter, landet man beim – höchst konsumkritischen – Film *Westworld* (1973, Michael Crichton), in dem es um menschengleiche Androiden geht, die in einem Freizeitpark dazu abgestellt sind, Urlauberinnen und Urlauber historisierte Themenwelten vorzuspielen (eine antike Stadt im „alten Rom“, ein mittelalterliches Dorf und ein Städtchen im „wildem Westen“). Die Haupthandlung spielt in der Westernstadt, wo dem Kinopublikum vor allem gezeigt wird, wie weit der Freizeitpark die Ununterscheidbarkeit zwischen Menschen und Maschinen treibt – ganz im Sinne einer Täuschung zum Zweck des Entertainments,⁷ einer Simulation von Seelenverwandtschaft, die auch hier wieder besonders in der Bedienung der Begierde einen Höhepunkt findet. Doch nicht nur Prostituierten-Androiden gehören hier zur konsequenzlosen Triebbefriedigung der Touristen, auch das Erschießen von „Kontrahenten“ wird in der Westernstadt immer wieder als Unterhaltungselement angebahnt. Dies läuft aus dem Ruder, als durch einen (auch dem Publikum nicht erklärten) Fehler im System die Androiden beginnen, eigenmächtig zu handeln und die Luxus-Touristen umzubringen. Die Puppen, mit denen alle möglichst realistisch spielen können sollten, werden zu skrupellosen Wesen, die jedoch letztlich nur das in voller Konsequenz ausführen, was ihre menschlichen Schöpfer ihnen zuvor einprogrammiert haben. Was als Auslebemöglichkeiten der „dunklen“ bzw. triebhaften Seite der Seele gedacht war, tritt nun in den Androiden als Handlungsmaxime hervor. Dieser Wandel vom reinen Nutz-Objekt zum handelnden Subjekt wird erneut über die Blickstrukturen und die Augen inszeniert. So werden die Augen der Androiden zunächst in Sequenzen in der Reparaturwerkstatt thematisiert und deren Apparatestatus wird betont, wenn die gesamte Gesichtspartie dort abgenommen wird. Ebenso werden die Pupillen von einigen Androiden-Figuren als silberglänzend gezeigt, um sie an bestimmten Stellen des Films vom menschlichen Blick abzugrenzen (vgl. Abbildung 6).

Schließlich wird aber der androidischen Hauptfigur, einem wortkargen, unheimlichen Revolver-Antihelden-Killer, nach seiner Autonom-Werdung ein subjektiver Blick gegeben: Wir sehen als Kinopublikum mit den Augen des And-

7 Letztlich ist der Film auch eine riesig angelegte Reflexion auf das Genre-Kino des klassischen Hollywoods (das zur Produktionszeit dieses Films gerade untergegangen war), da die drei Unterhaltungsorte nichts mit historischer Korrektheit zu tun haben, sondern nur etwas mit „Traumfabrik“-Genre-Klischees aus Western, Ritter- und Sandalenfilmen.



Abbildung 6: Westworld; Phasenbild: 0:57:47 Std. —

roiden, wie er die Landschaft und die Menschen wahrnimmt, doch der nur aus groben Pixeln bestehende Blick negiert jegliche Art von Seelenverwandtschaft, da er von uns im Vergleich mit den scharfen Bildern der Filmkamera als völlig inadäquat angesehen werden muss. Die filmische Ästhetik offenbart so, dass die vorher (von uns wie von den Figuren des Films) angenommene große Ähnlichkeit von Mensch und Maschine/androidischer Puppe auf der tatsächlichen Wahrnehmungsebene ein Trugschluss war und demnach alle ihre zuvor angelegte Projektionen verwerfen müssen.

Die in *Westworld* zu findende Androiden-Subjektive wird im Science-Fiction-Kino zum gängigen Motiv, dessen wohl bekannteste Ausformungen in den *Terminator*-Filmen zu finden sind. Diese Filme gehen bereits über Androiden-Figuren hinaus, zeigen vielmehr künstliche Menschen als Mischorganismen von robotisch-mechanischen Anteilen und lebendem Haut- und Gefäßgewebe, die häufig Cyborgs genannt werden.⁸

Die Einbindung der Cyborg-Subjektiven in die filmische Erzählung funktioniert hier ähnlich wie in *Westworld*, doch die Konsequenz für die Charakterisierung der Figuren, die hier „Terminator“ genannt werden, sind sowohl inner-diegetisch als auch für die Interpretation der Filme viel größer. Die subjektive Sicht der Cyborg-Figuren zeigt nämlich eher ein multifunktionales Display, das sowohl die

aktuelle (wiederum farblich und bezüglich der Detailerkennung sehr reduzierte) Sehwahrnehmung der Kreatur, als auch ergänzende Informations- sowie Analysefelder mit einbindet. Auf der bildästhetischen Ebene sind wir als Kinopublikum demnach ähnlich entfremdet vom Cyborg-Blick wie bereits in *Westworld*, doch uns wird unmittelbar verdeutlicht, dass der Cyborg zusätzliche Informationssysteme eingebaut hat, die auf einer informationstechnisch-positivistischen Ebene über unsere „rein menschlichen“ hinausgehen, vielmehr, zumindest ab dem zweiten *Terminator*-Film, eine Art eingebautes Internet darstellen – allerdings bevor dieses als Technologie im allgemeinen gesellschaftlichen Bewusstsein angekommen war. Damit wird die Idee der Seelenverwandtschaft noch weiter weggerückt und auch das puppenhafte Dasein der Androiden wird in *The Terminator* (1984, James Cameron) zunächst beiseitegeschoben, um die unheimliche Killermaschine in all ihrer Bedrohung zu inszenieren. Kurioserweise wird der puppenhafte Status des Terminators in *Terminator II* (1991, James Cameron) wieder auf einer anderen Ebene etabliert, wenn nämlich die alle bedrohende Gestalt aus dem ersten Teil zur alle beschützenden wird. Vor allem wird der „gute“ Terminator zum Beschützer und (Spiel-)Gefährten der männlichen Hauptfigur, einem teenageralten Jungen, wodurch der Cyborg letztlich zu einer (über-)lebensgroßen Puppe wird, eine Funktion, die auch in kindlichen Fantasien ähnlich sein kann.

Eines der bislang wohl komplexesten filmischen Werke zur Frage nach der Seelenverwandtschaft von biologischen und künstlichen Menschen dürfte *Blade Runner* (1982) vom Regisseur Ridley Scott sein. So geht der Umfang der Blick- und Augenmotivik hier weit über die beschriebenen Formen hinaus und führt letztlich mit ihren Bezügen zur (menschlichen?) Psyche und den Fähigkeiten zur Projektion wieder zu Hoffmanns „Sandmann“ zurück.

Die Komplexität der Erzählung ergibt sich auch daraus, dass die künstlichen sowie die biologischen Menschen hier nicht nur äußerlich ununterscheidbar sind, sondern letztlich auch den gleichen „Bauplan“ haben. Die künstlichen Organismen, hier „Replicants“ genannt, bestehen aus genetisch designten Körperteilen, die zu kompletten menschlichen Figuren zusammengesetzt werden. Und, wie man bereits in der ersten Sequenz des Films erfährt, haben die biologischen Menschen die Replicants durchaus zu fürchten, da jene eigene Emotionen und eine eigene Psyche entwickeln können. Als Gegenmaßnahme wurde den künstlichen Menschen deshalb eine Lebensdauer von nur vier Jahren eingebaut; darüber hinaus sind sie zu Arbeitssklaven der

⁸ Genau genommen wären die Maria aus *Metropolis* sowie die künstlichen Menschen aus *Westworld* bereits Cyborgs, doch die Begriffsschöpfung aus „Kybernetik“ und „Organismus“ kam in der Science-Fiction erst im Laufe der 1970er Jahre zustande, nachdem die Forschung zur Biomechanik vorangetrieben wurde.

erdfernen Kolonien geworden und ihnen ist die Rückkehr zur Erde sogar unter Androhung der eigenen Vernichtung verboten. Diese Machtstrukturen in einem überbevölkerten Los Angeles der nahen Zukunft werden gesellschaftlich repräsentiert von der Tyrell Corporation, welche die Replicants herstellt, und der Polizeieinheit der „Blade Runner“, die illegale Kunstmenschen auf der Erde zu eliminieren hat. Dass diese ganze Konstellation jedoch kaum geregelt bzw. regelbar ist, ergibt sich im Laufe der Narration – vor allem die Beobachtungs-, Blick- und Augenmotive führen in die extrem ambivalente Erzählwelt dieses Films. Auch wenn es hier scheint, als seien alle Puppen-Konnotationen wegen der Quasi-Gleichheit aller Geschöpfe in Menschengestalt nivelliert, spielt das Verhältnis von Menschen und Puppen auf mehreren Ebenen eine Rolle. So wird der Puppenstatus von den künstlichen Menschen selbst thematisiert, da jene es sich verbeten, wie Puppen benutzt und behandelt zu werden. Dies formulieren die Replicants Pris und Roy vor allem gegenüber J. F. Sebastian, einem Genetik-Designer der Tyrell Corporation, der auch Puppen und Automaten baut, mit welchen seine gesamte Wohnung zugestellt und bevölkert ist. Hier hat man es mit einem Puppenbauer zu tun, der auch wegen seiner eigenen Einsamkeit die belebten Kunstwesen krieert. Er ist somit eine Art Coppola und Nathanael in einer Figur – Erbauer der Automaten, die dann Zielfiguren seiner Projektionen werden. Doch dies ist nur Teil einer großangelegten Debatte innerhalb und auch außerhalb in mannigfaltigen Interpretationen des Films (vgl. Bukatman 1997; Sammon 1996; Schnelle 1994), in dem es um genuin menschliche Qualitäten, Abgrenzungsmöglichkeiten von künstlichen und „echten“ Menschen sowie den darauf beruhenden Machtstrukturen geht. Der Film vermittelt diese Debatten über eine werkumspannende Beobachtungsstruktur von autonomen und subjektiven Kamerablicken, die mittels der Montage zu einem Geflecht von Erkenntnisblicken, Belauerungen und Überwachungen werden. Zu dieser Blickstruktur gesellen sich viele direkt inszenierte Augenmotive, die sowohl Elemente von Unheimlichkeit (auch im Sinne Freuds) und von Annäherung und Verführung haben. Die Unheimlichkeit geht vor allem von den Replicants aus, z.B. wenn sich Pris eine Art Punk-Kriegsbemalungs-Augen-Make-Up aufsprüht (vgl. Abbildung 7) oder die Figuren Roy und Leon den Augendesigner Chew aufsuchen, um ihn zu bedrohen, wobei sie mit einigen abgetrennten (bzw. noch nicht eingebauten) Augäpfeln hantieren.



Abbildung 7: Blade-Runner (a); Phasenbild: 1:11:49 Std. ■■■■

Die Aspekte von Annäherung und Verführung zeigen sich etwa in den Blicken, die an Hauswänden riesig projizierte Werbefiguren aussenden oder dann, wenn die männliche Hauptfigur, der Blade Runner Rick Deckard, versucht, Tyrells Assistentin Rachel zu verführen – obgleich er weiß, dass sie eine Kunstfrau ist, sie sich jedoch für eine biologische Frau, wohingegen er sich für einen „echten“ Mann hält. Die Filmästhetik legt aber später nahe, dass er selbst ein Replicant ist und demnach aus der asymmetrischen Beziehung zuerst eine symmetrische geworden ist, da es Deckard egal war, dass Rachel eine „Kunstfrau“ ist. Doch die tatsächliche Symmetrie der Beziehung stellt sich wieder ein, da auch er als „Kunstmann“ gekennzeichnet wird. Diese filmästhetische Unterscheidungsstruktur wird vor allem über die Inszenierung von kurzzeitig rot reflektierenden Pupillen hervorgehoben, die bei allen ausgewiesenen Replicant-Figuren vorgenommen wird, bevor auch Deckard selbst so gezeigt wird (vgl. Abbildung 8). Der Aspekt der Gewissheit einer Unterscheidungskraft zwischen künstlichem und „echtem“ Menschen (sowohl inner-diegetisch als auch bezüglich des Publikumsblicks im Kino) verschimmt somit und macht einer Ungewissheit/Unheimlichkeit mit einer zusätzlichen Anmutung von Paranoia Platz.⁹

Dadurch, dass man sich am Ende des Films überhaupt nicht mehr sicher sein kann, wer darin biologischer Mensch ist und wer nicht, verschimmt auch die Idee

⁹ Die aber auch zur literarischen Inspirationsquelle des Films passt, dem Roman „Do Androids Dream of Electric Sheep“ von Philip K. Dick (1968), welcher oft paranoide Zustände als Hauptmotive seiner Erzählungen entwirft.



Abbildung 8: Blade-Runner (b); Phasenbild: 1:03:51 Std. —

der Seelenverwandtschaft zwischen Menschen und Androiden. Alle menschlichen Gestalten in *Blade Runner* zeigen über ihre Blicke und ihre Gestik eine Beseeltheit im Sinne emotionsbegabter Wesen an; warum einige von ihnen von anderen gejagt und getötet werden, entbehrt dann jeder Art von Begründung. Alle Figuren des Films werden somit letztlich gleich „gewöhnlich“ oder gleich „unheimlich“ und der Film zieht dabei alle Register von Wahrnehmung, Projektion und der daraus resultierenden Unheimlichkeit, die auch in Hoffmanns Erzählung angelegt sind. Nur die für das Publikum angedeutete, jedoch im Film nicht ausgeführte Quelle des Wahnsinns ist hier verschoben: Es handelt sich nicht mehr um die Erkenntnis des Nicht-Menschseins des begehrten Gegenübers sowie das Erkennen der Fehlbarkeit der eigenen Projektionen, sondern vielmehr um die absolute Ununterscheidbarkeit zwischen den menschlichen Gestalten und die Ungewissheit bezüglich der eigenen Provenienz.

Die Beseelung durch Sprache und Bilder – ein Fazit

Obgleich die beiden grundverschiedenen Erzählformen von Literatur und Film – durch Sprache einer- und Bild-Montage andererseits – nicht über bloße Plot-Vergleiche kurzgeschlossen werden sollten, ergibt sich aus der obigen Betrachtung der Blick-Kompositionen und deren Auswirkungen in der Analyse eine sinnvolle Zusammenführung beider Formen. Die Frage, wer eigentlich auf welche Weise auf andere und die Welt blickt, kann zu einer grundlegenden Reflexion des Lebendigen führen. In diesem Kontext bemerkt Barbara Krafft zu der Verbindung von Menschen und Puppen:

Die Seele sammelt, was der Blick verleiht. [...] Das eigene kleine Spiegelbild auf dunklem Grund, das man im Auge eines anderen sieht, gab der Pupille, dem ‚Augenpüppchen‘, den Namen. Nach altem Glauben wohnt die Seele in dieser Gestalt sichtbar im Auge. Durch den Blick wiederum vollzieht sich die Beseelung des Menschenabbilds, der Puppe (Krafft, 1991, XI).

Dass Freud zu einer psychologischen Konkretisierung des hier angedeuteten „alten Glaubens“ mit Bezug auf das ‚Unheimliche‘ beispielhaft Hoffmanns Erzählung auswählt, liegt vermutlich nicht zuletzt an der poetischen Kraft der Blick- und Beobachtungsstrukturen sowie deren Wirkungen auf die menschliche Seele – sowohl bei den Figuren als auch letztlich bei den Leserinnen und Lesern. Daneben sieht der Filmtheoretiker Béla Balázs in seinem Text „Der sichtbare Mensch“ (1924) in den Kino-Abbildungen menschlicher Körper und des Blicks auch einen Ausdruck der Seele, der allerdings keiner Sprache bedarf (vgl. Balázs, 2001). Wenn man dies zusammendenkt, führt das Schauen, unabhängig von der Erzählform, nicht nur zu einer Betrachtung seelischer Zustände der Menschen, sondern auch – im Sinne der Science-Fiction – ihrer unterschiedlichen künstlichen Hybridformen.

In der aktuellen medialen Entwicklung hin zur Entkörperlichung durch die Digitalität mit ihren eigenen Bild- und Sprachgrundlagen, der Tendenz zu neo-behavioristischen Stereotypen und dem Verstecken etwa hinter Avataren, werden allerdings die Verbindung zwischen Blickqualitäten und mannigfaltigen seelischen Zuständen relativiert und verstellt. Die Frage, was dies mit Literatur und Kino macht, lenkt den Blick jedoch auf eine andere Geschichte.

Literaturverzeichnis

- Balázs, Béla (2001). *Der sichtbare Mensch*. Frankfurt a. Main: Suhrkamp.
- Bönnighausen, Marion (1999). *Der Sandmann/Das Fräulein von Scuderi* (1. Aufl.). München: Oldenbourg.
- Brandes, Peter (2016). Optische Täuschungen. Zur Ordnung von Wissen und Nicht-Wissen in „Der Sandmann“. In Oliver Jahraus (Hg.), *Zugänge zur Literaturtheorie. 17 Modellanalysen zu E. T. A. Hoffmanns Der Sandmann* (S. 123-137). Stuttgart: Reclam.
- Bukatman, Scott (1997). *Blade Runner*. London: BFI.
- Eisner, Lotte H. (1980). *Die dämonische Leinwand*. Frankfurt a. Main: Fischer.
- Dick, Philip K. (1982). *Do Androids Dream of Electric Sheep*. London: Granada.
- Ellenberger, Henry F. (2005). *Die Entdeckung des Unbewussten. Geschichte und Entwicklung der dynamischen Psychiatrie von den Anfängen bis zu Janet, Freud, Adler und Jung*. Zürich: Diogenes.
- Freud, Sigmund (2000). Das Unheimliche. In Alexander Mischerlich, Angela Richards, James Strachey (Hg.), *Sigmund Freud, Studienausgabe*, Bd. IV: Psychologische Schriften (S. 241-274). Frankfurt a. Main: Fischer.
- Freud, Sigmund (2000): Die psychogene Sehstörung in psychoanalytischer Auffassung. In Alexander Mischerlich, Angela Richards, James Strachey (Hg.), *Sigmund Freud, Studienausgabe*, Bd. VI: Hysterie und Angst (S. 205-213). Frankfurt a. Main: Fischer.
- Gendolla, Peter (1992). *Anatomien der Puppe. Zur Geschichte des MaschinenMenschen bei Jean Paul, E. T. A. Hoffmann, Villiers des l'Isle Adam und Hans Bellmer*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter.
- Großmann, Stephanie, Krahl, Hans (2016). „Poetologie des Prosaischen“. E. T. A. Hoffmanns „Der Sandmann“ aus der Perspektive einer (kultur-)semiotisch orientierten Literaturwissenschaft. In: *VZKF. Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik Online*, No. 2, hg. von Martin Nies, 61-92.
- Hoffmann, E. T. A. (1816/1975). *Der Sandmann*. In E. T. A. Hoffmann, *Nachtstücke* (S. 7-47). Wiesbaden: Fourier und Fertig.
- Hohoff, Ulrich (1988). *E. T. A. Hoffmann. Der Sandmann. Textkritik, Edition, Kommentar*. Berlin; New York: De Gruyter.
- Kittler, Friedrich (1977). „Das Phantom unseres Ichs“ und die Literaturpsychologie: E. T. A. Hoffmann – Freud – Lacan. In Friedrich A. Kittler, Horst Turk, *Urszenen. Literaturwissenschaft als Diskursanalyse und Diskurskritik* (S. 139-166) (1. Aufl.). Frankfurt a. Main: Suhrkamp.
- Krafft, Barbara (1991). Traumwelt der Puppen. Die Seele sammelt, was der Blick verleiht. In Barbara Krafft (Bearbeitung), *Traumwelt der Puppen*. (S. XI-XX). München: Kunsthalle der Hypo-Stiftung/Hirmer.
- Ortiz, Janine (2017). „I want to be a machine“ – Über Robert Wilsons ‘Sandmann’-Adaption. In Düsseldorf Schauspielfestspiele (Hg.), *Programmheft zur Inszenierung „Der Sandmann“ im Düsseldorfer Schauspielhaus* (Premiere am 20. Mai 2017; Weltpremiere bei den Ruhrfestspielen Recklinghausen am 3. Mai 2017).
- Otte, Johannes (2020). *Erschöpftes Bewusstsein. Sichtbarkeit, Macht und Subjektivität in E. T. A. Hoffmanns Der Sandmann und Alex Garland's Ex Machina*. Baden-Baden: Tectum (= Literatur und Medien, Bd. 11).
- Reuchlein, Georg (1986). *Bürgerliche Gesellschaft, Psychiatrie und Literatur. Zur Entwicklung der Wahnsinnsthematik in der Literatur des späten 18. und frühen 19. Jahrhunderts*. München: Fink.
- Sammon, Paul M. (1996). *Future Noir. The Making of BLADE RUNNER*. New York: Harper-Collins.

- Schmitz-Emans, Monika (2016). *Einführung in die Literatur der Romantik*. 4. überarb. u. erw. Aufl. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Schnelle, Frank (1994). *Ridley Scott's BLADE RUNNER*. Stuttgart: Wiedleröther.
- Seeßlen, Georg (1980): *Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films*. Reinbek: Rowohlt.

Filmverzeichnis (alphabetisch nach Regisseuren)

- Cameron, James (1984). The Terminator.
- Cameron, James (1991). Terminator II.
- Chrichton, Michael (1973). Westworld.
(Laufzeit bezüglich der DVD: Westworld (2008). Hamburg: Warner Bros.).
- Galeen, Henrik, Wegener Paul (1915). Der Golem.
- Lang, Fritz (1927). Metropolis.
(Laufzeiten bezüglich der DVD: The Complete Metropolis (2010). Amsterdam: Living Colour).
- Lourie, Eugene (1958). The Colossus of New York.
(Laufzeit bezüglich der DVD: El Coloso de Nueva York (2012). Barcelona: L'Atelier 13).
- Lubitsch, Ernst (1919). Die Puppe.
(Laufzeiten bezüglich der DVD: Lubitsch in Berlin – The Doll (2010). London: Eureka).
- Oswald, Richard (1916). Hoffmanns Erzählungen.
- Scott, Ridley (1982). Blade Runner.
(Laufzeiten bezüglich der DVD: Blade Runner – The Final Cut (2007). Hamburg: Warner Bros.).
- Wegener, Paul, Boese, Carl (1920). Der Golem wie er in die Welt kam.

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Metropolis (a); Phasenbild: 1:22:21 Std.
- Abbildung 2: Metropolis (b); Phasenbild: 1:28:55 Std.
- Abbildung 3: Die Puppe (a); Phasenbild: 0:45:21 Std.
- Abbildung 4: Die Puppe (b); Phasenbild: 0:45:19 Std.
- Abbildung 5: Colossus-of-NY; Phasenbild: 0:54:35 Std.
- Abbildung 6: Westworld; Phasenbild: 0:57:47 Std.
- Abbildung 7: Blade-Runner (a); Phasenbild: 1:11:49 Std.
- Abbildung 8: Blade-Runner (b); Phasenbild: 1:03:51 Std.

Über den Autor und die Autorin / About the Authors

Peter Ellenbruch

M. A.; Filmwissenschaftler; lehrt als Studienrat im Hochschuldienst an der Universität Duisburg-Essen am Institut für Germanistik im Bereich Literaturwissenschaft und Filmstudien; Forschungs- und Publikationsschwerpunkte: Filmanalyse, Film- und Fernsehgeschichte sowie Filmtheorie – insbesondere zu Fragestellungen des frühen Kinos und des Stummfilms, des Film- und Fernsehens der Bundesrepublik (1950er bis 1960er Jahre) und der Geschichte und Ästhetik der Filmphantastik.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address:
peter.ellenbruch@uni-due.de

Liane Schüller

Dr. phil.; Oberstudienrätin im Hochschuldienst an der Universität Duisburg-Essen in der Literaturwissenschaft und -didaktik. Forschungs- und Publikationsschwerpunkte u.a.: Sozialgeschichte und Literatur der Weimarer Republik, Theater- und Medientheorie, Kultur- und Frauenforschung, Literarisches und ästhetisches Lernen mit Medien.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address:
liane.schueller@uni-due.de