

Insa Fookan / Jana Mikota

Einführung: Puppen/dolls like mensch – Die Puppe als Inbegriff künstlicher Menschen?

Die Puppe als *künstlicher Mensch* ist: wie Mensch, ohne Mensch zu sein. Als von Menschen künstlich geschaffene Abbilder, Vorbilder, Nachahmungen und Entwürfe des Menschen validieren Puppen gegebene Lebenswelten, loten aber auch die Potenziale und Abgründe des Mensch-Seins zwischen Utopie und Dystopie aus. Dabei findet sich das uralte Motiv des künstlichen Menschen seit Menschengedenken in vielfältigster Form in Literatur und Kunst – es ist seit Langem ein diskurswürdiger Topos in den unterschiedlichsten kulturwissenschaftlichen Untersuchungen und Debatten (exemplarisch hierzu u. a.: Müller-Tamm u. Sykora 1999, Febel u. Bauer-Funke 2004, Liebert, Neuhaus, Pauls u. Schaffers 2014). Mit der aktuell beschleunigten Entwicklung *Künstlicher Intelligenz* und den damit einhergehenden neuen Generationen von sozialen Robotern, Cyborgs und Androiden hat das Thema wieder einmal mächtig an Fahrt aufgenommen (vgl. Museum Folkwang 2019): Die Grenzen zwischen Science und Science Fiction verschwimmen. Künstliche Menschen waren und sind ein kontroverser ‚hot spot‘ und werden es aller Wahrscheinlichkeit nach bleiben.

Darf man in diesem Zusammenhang den Oberbegriff *Puppe* für die verschiedenen Varianten künstlicher Menschen verwenden? Der ‚Assoziationsraum Puppe‘ wird schnell zur ambigen ‚Projektionsfläche des Anderen‘ (vgl. Febel 2004, 7), die Abwehrreflexe auslöst. Das mag mit dem eindeutig weiblich ‚kontaminierten‘ Wort *Puppe* zusammenhängen samt den damit einhergehenden Konnotationen, die diesen Betrachtungsgegenstand pejorativ als trivial, unakademisch, emotionalisiert und infantil ausweisen. Hingegen scheinen diejenigen Varianten künstlicher Menschen, die als Maschinenmenschen oder Roboter eher technisch affizierte Wesen repräsentieren, männlich konnotiert zu sein – sie stehen für Rationalität, Beherrschbarkeit, Fortschritt. Repräsentiert somit die Puppe

(passive) Weiblichkeit und der künstliche Mensch (aktive) Männlichkeit? *Genderism* ist in der Tat eine gängige Praxis im Topos *künstliche Menschen*. Mehr oder weniger unterschwellig werden hier (hierarchische) Gender-Verhältnisse und ihre (fatalen) Verstrickungen verhandelt. Dabei ist das keineswegs zwingend, denn eigentlich hat das Phänomen Puppe das Potenzial, konventionelle Gender-Arrangements und Genderidentitäten zu überwinden und zu transzendieren.

Der Call für dieses Themenheft hat bewusst *Puppen* als Metarahmen bzw. ‚Framing‘ für unterschiedliche Erscheinungsvarianten und Phänomene künstlicher Menschen gesetzt. Im Wort *Puppe* ist der Hinweis auf die ‚Larve‘ und ihre Metamorphosen genauso enthalten wie die Möglichkeit eines ermutigenden, spielerischen Umgangs mit Masken, repräsentiert durch die römischen ‚Lares‘, die schützenden Geister. So gesehen ist die Puppe eine (seelisch-geistige) Anmutungs- und Denkfigur, die sich in unterschiedlichsten Erscheinungsweisen materialisieren und in unendlichen vielen Performanz-Feldern manifestieren kann – im Guten, im Destruktiven, im Erkennenden, im Spirituellen. Die Puppe als Imago des *künstlichen Menschen* stellt eine Gemengelage dar, in der sich Themen aus Literatur, Kunst und Kultur mit Fragen zum Stand des jeweils aktuellen Fortschritts technischer Entwicklung (vgl. Drux 2001) auf eine höchst ambivalenzträchtige, untergründige, spannende und durchaus auch spielerisch-innovative Weise verbinden.

Noch einmal: Puppen sind menschenähnlich, aber nicht Mensch. Die Idee, dass sie (noch) nicht Mensch sind, aber werden könnten, ist ein Teil ihrer schillernden Ambiguität. Das treibt Menschen seit Urzeiten um und bewegt ihre Herzen und ihren Verstand bis heute. Menschen sind fasziniert von menschenähnlichen Wesen, die anders und (vielleicht) vollkommener sind als sie selber. Die Motive, sich auf Puppen einzulassen, können dabei völlig unterschiedlich sein: Interesse, Neugier, Leidenschaft, Lust, Macht, Kontrolle, Fürsorge, Empathie,

Widerständigkeit, Verunsicherung, Angst, Rache etc. Die jeweilige Mensch-Puppen-Beziehungsqualität kann vielfältige Verläufe nehmen. Der Niederschlag dieser Begegnungszusammenhänge zwischen Mensch und künstlichem (Puppen-)Mensch findet sich in Narrativen, Fiktionen, Bildern, aber auch in materialisierten Realitäten und (Spiel-)Objekten sowie in Interaktionspraktiken mit Puppen. Puppen als künstliche Menschen, ihre Ästhetik, ihre Anatomie (vgl. Gendolla 1992), ihre Grammatik, ihre Logik, ihre ‚Seele‘ sind von Menschen gedacht, empfunden, bestimmt und gemacht. Puppen ahmen nach, ahmen vor, veranschaulichen, fokussieren und haben trotz aller Einhegung immer auch etwas „Liminales“ (vgl. Turner 1964) an sich – sie sind betwixt, between, beyond. Das gehört zum ‚Mysterium‘ der Puppe (vgl. Wolfson 2018).

Es offenbart sich hier ein posthumanes Potenzial, das so gar nichts mit vermeintlicher Puppen-Beschaulichkeit zu tun haben muss. Kinder können im Spiel mit Puppen das ganze Spektrum durchdeklinieren: sie können heile, befriedete Welten inszenieren, Wunscherfüllung praktizieren, sich aber auch einen Zugang zur Welt aneignen, der geprägt ist von Wutgefühlen, Aggressionsbereitschaft und dem Bedürfnis nach Destruktion. So können hier die inneren Schichten von Puppen und Puppenwelten wild, anarchisch und enthemmt von innen nach außen gestülpt werden. Diese Radikalität zeigt sich allerdings zumeist weniger im Alltagsverständnis von Puppen bzw. im alltäglichen Umgang mit ihnen, findet aber ihren Resonanzraum in Kunst und Literatur. Dabei ist das Puppenmotiv hier im Übrigen oft eng verzahnt mit dem Phänomen des *Unheimlichen*.

Andererseits würde es zu kurz greifen, wenn nur die dunkle Seite, die Dystopien und menschlichen Abgründe in den Blick genommen würden, denn es gibt auch die hellere Seite der Mensch-Puppen-Bezüge mit ihren Utopien und reizvollen Herausforderungen. So finden sich in den einschlägigen Narrativen eben auch die Lust am Spiel mit der Puppe, das Ausprobieren von Neuem, die augenzwinkernde Ironisierung und konstruktive Ausgänge komplexer Beziehungsgeschichten. Der Liebe zu einer Puppe zu verfallen, muss nicht, wie bei Olympia und Nathanael, zwangsläufig im Wahnsinn enden, sondern kann, wie bei Pygmalion und seiner Galatea, auch die Möglichkeit des Beginns einer wunderbar sich wandelnden Beziehung andeuten. Diese Form der Puppenliebe scheint im Übrigen ein universelles Phänomen zu sein. Von leidenschaftlichen Gefühlen eines (männlichen) Außer-sich-Seins angesichts der illusionären Verkennung einer mechanischen Puppe als menschliches Liebesobjekt wird auch in den

zahlreichen Versionen der ursprünglich alt-indischen Erzählung vom „Mechanischen Mädchen“ berichtet (vgl. Beguš forthcoming). Dabei deutet sich insbesondere in der tocharischen Fassung dieser Erzählung an, dass die Beschämung über die erfahrene Täuschung in Diskurse über mitmenschliche Verantwortung transformiert werden kann – ein reizvoller Denkanstoß.

Den Spuren und Erscheinungsformen des Puppenmotivs und der Puppe(n) – als literarischem Narrativ, fiktive Denkfigur, virtuelle Akteure oder als materialisiertes Objekt – wird in den hier vorliegenden Beiträgen im Kontext von Literatur, Kunst, Film, Theater, Tanz, Comics, Computerspielen, Androidentechnologien, Spielzeug, Literaturdidaktik etc. nachgegangen. Einmal mehr wird hier die grundlegend existenzielle Frage aufgeworfen: Wer und was ist der Mensch? Mit dem enormen Entwicklungsschub in den Bereichen Informatik, Robotik und Künstlicher Intelligenz werden dabei einerseits völlig neue Antworten auf uralte Fragen zu *künstlichen Menschen* gesucht und gegeben, die andererseits aber auch in die Jahrtausende alten, kulturell geformten Traditionslinien eingebunden werden können und diese weiterschreiben. Die hier in den beiden Bänden aufgenommenen Beiträge zu *Puppen als künstliche Menschen* vermitteln einen höchst anregenden und spannungsgeladenen Eindruck davon. Ja: Automaten, Cyborgs, Roboter, Reliquienbüsten, Sexpuppen, Porzellanpüppchen, animierte Puppen, literarische Puppenfiguren, Barbie-Puppen, mediale Puppen, Lego-Minifiguren, Androiden, Theaterpuppen, Gliederpuppen, Künstlerpuppen und viele andere Puppenwesen aus Holz, Metall, Knete, Plastik, Fantasie – sie alle sind: *Puppen als künstliche Menschen*.

Beim Versenden eines breit gefächerten Calls weiß man vorher nie, was als Echo zurückschallt. Wir wurden überrascht und überwältigt von der Vielzahl und der Vielfalt der eingereichten Beiträge. Dieses breite Spektrum wollten wir weitgehend beibehalten, um damit die neue Aktualität der Puppen-Diskurse zu dokumentieren. Wir sehen diese Beiträge als Ausdruck einer wechselseitigen narrativ-bildlichen Resonanz. Insofern haben wir die eingegangenen Texte während des Lektorats- und Review-Prozesses in ihrer Gesamtheit als einen einzigen Material-Korpus behandelt. Aus eher pragmatischen und weniger aus inhaltlich-disziplinären Gründen haben wir am Ende eine Aufteilung in zwei Hefte vorgenommen, die aber zeitgleich erscheinen. Jedes Heft enthält ein Spektrum unterschiedlicher Textformate (Review-Beiträge, Miscellen, Rezensionen als Essays etc.). Beide Bände haben den gleichen Themenfokus und gehören

zusammen, lassen sich aber auch als Einzelhefte lesen. Der Band 1.1 enthält schwerpunktmäßig chronologisch geordnete Beiträge aus den Bereichen der Kunst, zwei kürzere Beiträge (Miscellen) zu Anwendungsfeldern von Androiden und Robotern, eine Fotodokumentation sowie zwei Buchbesprechungen als Essays. Im Band 1.2 gibt es bei den Beiträgen zwei Akzente: Zum einen kinderliterarische und (spiel-)didaktische Texte, zum anderen einen Korpus, der sich auf verschiedene mediale Formate aus den Bereichen Computerspiel, Comic-Film-Adaptation, Filme unterschiedlicher Genres und Theater bezieht. Auch hier finden sich zwei kürzere Beiträge als Miscellen, in denen Verknüpfungen von materiellen Artefakten und literarischen Narrativen thematisiert werden. Zwei Rezensionen einer Ausstellung und eines Balletts in Form von Essays runden das Heft ab. In beiden Bänden ist dieser einleitende Teil des Editorials identisch. Die einführenden Anmerkungen zu den einzelnen Beiträgen hingegen beziehen sich nur auf die Texte des jeweiligen Teilbands, wobei jeder Teilband das Inhaltsverzeichnis der anderen Ausgabe enthält und damit auf das gesamte Themenspektrum verweist.

**Einführende Anmerkungen zu den Beiträgen:
Künstliche Menschen als Puppen für Kinder – Puppenmotive
in Kinderliteratur, Kindermedien und genderaffinem Spielzeug**

In ihrem Beitrag *Gut, böse oder: es kommt drauf an. Maschinenmenschen in aktuellen Kinderromanen* untersucht Jana Mikota Beispiele aus der Kinderliteratur zum Stellenwert der dort eingeführten (humanoiden) Roboter. Vor dem Hintergrund diverser Geschlechter-, Kindheits- und anderer gesellschaftlicher Diskurse wird die Rollen- und Funktionsvielfalt der Roboter sichtbar. Die hier agierenden literarischen Maschinenmenschen agieren als Helfer, fungieren als Elternersatz und stoßen auch kritische Fragen zu Genderklischees, Ethik und Moral an. Die Frage, ob Roboter per se gut oder schlecht sind, wird nicht von den Androiden entschieden, sondern von den jeweiligen Intentionen der sozial-technologischen Akteure.

Um literarische Roboter-Motive und ihre Funktionen geht es auch im Beitrag *„Aber Roboter haben kein Herz!“ Zur literarischen Inszenierung von Maschinenmenschen in aktuellen Erstlesebüchern* von Nadine Jessica Schmidt. Auch hier zeigt die Analyse deutschsprachiger Erstleseliteratur, dass humanoide Roboter beliebt sind und sich durch eine Vielfalt möglicher Mensch-Maschinenmenschen-

Beziehungen auszeichnen. Ein ergänzender Blick auf Kinderromane für leseerfahrenere Grundschul Kinder macht zudem deutlich, dass literarisch anthropomorphisierte Roboter ‚in der Lage sind, Ich-Perspektiven‘ zu entwickeln, die wiederum die Einübung von Empathie und Fremdverstehen unterstützen können.

Als Möglichkeit einer transmedialen Erweiterung schulischer Literaturdidaktik bewertet Kirsten Kumschlies in dem Beitrag *„Was, du hast Kniegelenke? Das glaube ich einfach nicht!“ Der Barbie-Medienverbund aus transmedialer Perspektive* das Spektrum medialer Formen des *Barbiepuppen-Kosmos*. Demnach repräsentieren *Barbie*-Welten ein populäres Puppenmotiv, das ein bislang wenig beachtetes didaktisches Potenzial enthält und methodisch sowie unterrichtspraktisch im Rahmen eines gendersensiblen Literaturunterrichts gezielt genutzt werden könnte. Eine erste kritische Sichtung hierzu verweist auf diesbezügliche Chancen, aber auch auf die Grenzen der Nutzung des genderaffinen *Barbie*-Medienverbunds.

Auch Lego® Minifiguren sind tendenziell gender-stereotypisiert. Sie sind ein beliebtes (Jungen-)Puppenspielzeug, das einen quasi-pädagogischem Anspruch hat und gleichzeitig Teil eines transmedial vermarkteten Verbunds ist. In seinem Beitrag *Lego® Minifiguren: Reflexionen menschlicher Erfahrung durch die Materialisierung von Stereotypen* untersucht Milton Fernando Gonzalez-Rodriguez verfügbare Lego® Minifiguren inhaltsanalytisch nach Art und Ausmaß ihrer Stereotypisierung und unter Rekurs auf objektbezogene Kategorien. Die ermittelten Haupttypen legen nahe, dass diese Aktionsfiguren materialisierte Versuche darstellen, die Komplexität menschlicher Vielfalt zu ‚puppifizieren‘ und die ohnehin gegebene Geschlechtsrollen-Stereotypisierung zu verstärken.

**Künstliche Menschen als performative Puppen-Inszenierungen –
medial, digital, graphisch, filmisch, theatral**

Im Beitrag über das populäre Computerspiel *Die Sims: Digitale Puppen und das Nachleben eines Puppenhauses* von Mariya Savina werden *Sims* sowohl als Puppen als auch als verkörperter Ausdruck eines bestimmten Menschenbildes betrachtet. Dieses wiederum wurde abgeleitet aus alltagspsychologischen und persönlichkeits-theoretischen Erkenntnissen. Die Verknüpfung von Puppe und Menschenbild konstituiert hier eine spezifische Form der Inter-Subjektivität zwischen den *Sims* und deren künstlicher Welt einerseits mit der sozialen Welt der Spielenden andererseits – eine Möglichkeit zur Selbstreflexion im digitalen

Puppenspiel, die als Aufforderung verstanden werden kann, sich auf eine freundliche Selbst-Ironisierung zeitgenössischer Lebenszusammenhänge einzulassen.

Um irritierende, zwischen Bedrohung und Erotik changierende, letztlich aber egalitäre Formen der Trans-Spezies-Kommunikation und -Interaktion zwischen der Raumfahrtagentin *Barbarella* und diversen Puppen, künstlichen Soldaten und einem Androiden geht es im Beitrag *Barbarella – verpuppte Erwartungshaltungen. Ent/Kleidungen von Puppen und Androiden in den frühen Comicstrips von Jean-Claude Forest und der Filmadaptation durch Roger Vadim von Barbara M. Eggert*. Das dabei suggerierte Bild von *Barbarella* als textilaffine Ankleidepuppe wird im Kontext von Entblößungen und dem Verlust von Textilien sowohl performativ bedient und wiederholt inszeniert und darüber hinaus – vor allem in der Filmversion – parodiert.

Die faszinierende Wirkung, die von realen Puppen im Film ausgehen kann, repräsentiert für *Marlen Bidwell-Steiner* in ihrem Beitrag *Männer, die mit Puppen spielen: filmische Lust zwischen Eros und Thanatos im spanischsprachigen Kino* das männliche Imaginäre zwischen Lust und Angst. Höchst radikal wird diese fatal-verstrickende Logik im Film des spanischen Regisseurs *Luis Berlanga*: „Grandeur Nature/Tamaño natural“ (1974) inszeniert, in dem der Protagonist sein soziales Leben zugunsten seiner erotischen Puppen-Obsessionen preisgibt. Wenngleich weniger kategorisch als im *Berlanga*-Film werden zwei weitere spanische Filme kurz vorgestellt, in denen die Sprengkraft und Wirkung filmischer Lust zwischen Eros und Thanatos auch eindrücklich über eine Puppe inszeniert wird.

Auch in Horrorfilmen dienen Puppen von jeher der Erzeugung von Bedrohung und Unheimlichkeit unter Rekurs auf herrschende gesellschaftliche Ängste. In ihrem Beitrag *Von ‚Annabelle‘ und ‚Chucky‘ – Puppen als ambigüe Vertreter*innen künstlicher Menschen in rezenten Horrorfilmen*, zeichnet *Sarah Reininghaus* nach, wie die erfolgreichen Franchises der *Chucky*- und *Annabelle*-Filmreihen die Ausgestaltung von Puppe-Figuren nutzen, sich dabei aber unterschiedlich positionieren. Erweisen sich die *Annabelle*-Filme als ein Nostalgisierungsversuch mit problematischen Botschaften für Frauen, ‚entpuppt‘ sich *Chucky*, ehemals Mörderpuppe, im *Chucky* Film-Reboot von 2019 als (heimlicher) Technologiekritiker.

In dem Beitrag *Versuchsobjekt Mensch – Menschenversuche als Gegenstand von Figurentheaterinszenierungen* setzt sich *Franziska Burger* Möglichkeiten der theatralen Inszenierung von Menschenexperimenten auseinander.

Dabei geht sie davon aus, dass Puppen angesichts ihrer nicht-menschlichen, ‚unverletzbareren‘ Materialität geeignete Spielmittel sind, um bei der Darstellung von Menschenversuchen auf der Bühne die unklaren Grenzen zwischen Subjekt und Objekt auszuloten. Bezugnehmend auf die Produktionen *Frankenstein* (Regie: *Philipp Stölzl*) und *F. Zawrel – Erbbiologisch und sozial minderwertig* (Regie: *Simon Meusburg*, Spiel und Puppen: *Nikolaus Habjan*) sieht sie ein puppenspezifisches Potenzial darin, dass Puppen im Figurentheater das Spannungsverhältnis zwischen ‚Leben kreieren‘ und ‚Leben nehmen‘ in ihrem Puppen-Sosein eingeschrieben ist.

Narrative der Verknüpfung – materielle und imaginierte Puppen-Artefakte im Kontext des Verlusts von Erinnerung und der Projektion phantasierter Zukünfte

Puppen als Übergangsobjekte, symbolisch verknüpft mit Innerseelischem, ermöglichen angesichts erfahrener oder drohender Verluste dennoch Entwicklung. Ähnlich verknüpfen die im Beitrag *Frozen Charlottes – oder das Überleben der Toten in Wort und Schrift* von *Katja Grupp* beschriebenen und gezeigten Miniaturpuppen aus Porzellan, so genannte *Frozen Charlottes*, materielle Artefakte mit psychischen Traumata. In dem hier skizzierten russischen Roman *Nach dem Gedächtnis* von *Maria Stepanova* versinnbildlichen die *Frozen Charlottes* die fragile Verknüpfung der Vergangenheit mit der Gegenwart. Diese unscheinbaren, zerbrechlichen, aber überlebenden materiellen Puppen-Artefakte erweisen sich neben den Texten als subtile Zeugen des Lebens der Überlebenden und des Überlebens der Toten im 20. Jahrhundert.

Als eine im Nonsens verkappte Trauer lässt sich der Beitrag *Enthauptete Menschen und körperlose Puppen. Christian Morgenstern über Leben und Technik in seiner humoristischen Tageszeitung aus dem Jahr 2407* von *Emanuela Ferragamo* lesen. Sie zeichnet assoziativ Träume, Einfälle und ironische, als Zukunfts-Phantasien daher kommende Textfragmente von *Christian Morgenstern* nach. So geht es hier um Künstliche (Puppen-)Köpfe (KK), die über die natürlichen Köpfe gestülpt werden können. Auch wenn *Morgenstern* von einer Hybridisierung mit technischen *Apparaten* träumt, die Hören und Sehen schärfen und den Menschen in eine technologische Puppe verwandeln können, erweisen sich seine Künstlichen Köpfe als eine Art Maske, die nicht zuletzt Ausdruck von der Lust an der Isolation sind.

Sichtweisen und Spielarten von Sehnsucht, Entfremdung und Erkenntnis in der Liebe zu Puppen – Zwei Rezensionen einer Ausstellung und eines Balletts

Christopher Koné stellt in seinem Essay *Laurie Simmons' The Love Doll: Eine Sexpuppe neu betrachtet* den Ausstellungskatalog „The Love Doll“ vor, eine Dokumentation der Fotografin *Laurie Simmons* in Form eines Tagebuchs und Fotojournals über ihre 2009 begonnene, sich aber wandelnde Beziehung zu einer japanischen Latex-Puppe. Dokumentiert wird die Verwandlung der Puppe vom Objekt zum Subjekt sowie ihre Transformation vom Mädchen zur Frau im Kontext der japanischen Kultur. Bilder einer als traditionelle Geisha verkleideten Puppe decken die doppelte Maskerade der Weiblichkeit auf – sie ist gleichzeitig natürlich und künstlich, eine fehlende Unterscheidbarkeit, die Unheimlichkeit erzeugt. Dies wiederum ist ein alter Topos in den Puppenrezeptionen durch (männliche) Menschen. Als ‚neu‘ und transformierend hingegen erweist sich der Blick der Fotografin. Nach Koné wirft Simmons einen mütterlichen, platonischen und de-erotisierenden Blick auf ihre Liebespuppen, der es schafft, Sex-Puppen in einem neuen Licht zu sehen.

Vier Szenen des Hamburger Balletts *Shakespeare – Sonette* (2019) greift *Marlene Meuer* in ihrem Essay *Sehnsucht nach menschlichen „Musterstücken“*. *Shakespeares Sonette, getanzt* heraus, die zeigen, wie in einer Menschenfabrik künstliche Menschen als menschliche Musterstücke produziert werden, dort zum Leben erwachen und die Sehnsuchtsprojektionen ihrer Schöpfer auf- und annehmen. Dabei fungiert ‚die Puppe‘ im Kontext der gesamten Inszenierung als Reflexionsmedium. Sie ist ein Schlüsselmotiv, in dem sich existenziell-menschliche Grundfragen wie auch Zweifel an der Möglichkeit eines wirklichen menschlichen Mit-ein-anders bündeln und auflösen. Inszeniert wird: Sehnsucht, Schöpfungskraft, Projektion, Unvereinbarkeit. Die hier thematisierten Deutungsimplicationen der getanzten Szenen verweisen auf Ambivalentes: Idealisierung und große Kunst, aber auch die Gefahr der Selbstentfremdung und des Selbstverlusts. Als Sinnbild dieser Gemengelage wird der Pygmalion-Mythos herangezogen – eine der großen Mensch-Puppen-Lieben in der Kulturgeschichte.

Introduction: Dolls/puppets like mensch – The doll as the epitome of artificial beings?

The doll as an *artificial human being* is like a human being without being human. Being man-made images, models, imitations and designs of human beings, dolls validate the given world, but also explore the potentials and abysses of being human between utopia and dystopia. The age-old motif of artificial man has been found in most diverse forms in literature and art since time immemorial – it has long been a topos worthy of discourse in a wide variety of cultural studies and debates (e.g. see: Müller-Tamm and Sykora 1999, Febel and Bauer-Funke 2004, Liebert, Neuhaus, Pauls and Schaffers 2014). With the currently accelerated development of artificial intelligence and the associated new generations of social robots, cyborgs and androids, the topic has once again picked up speed (see Museum Folkwang 2019): the boundaries between science and science Fiction are blurring. Artificial beings were and are controversial ‘hot spot’ and probably will remain so.

Is it permissible to use the generic term doll (German: *Puppe*) in this context for the different variants of artificial beings? The ‘associative space’ of *doll/Puppe* quickly turns into an ambiguous mode of “projective othering” (cf. Febel 2004, 7) triggering defensive reflexes. This may be related to the clearly feminine ‘contaminated’ word *doll/Puppe*, which, along with the associated connotations, pejoratively identify this object of consideration as trivial, unacademic, emotionalized and infantile. On the other hand, those examples of artificial beings who, as machine people or robots, rather represent technically associated beings, seem to be male-connoted – they stand for rationality, control, progress. Does the *doll/Puppe* represent (passive) femininity and the artificial (human) being (active) masculinity? Indeed, gender-ism is a common practice when dealing with the topos of artificial beings. More or less subliminally, (hierarchical) gender relations and their (fatal) entanglements are negotiated. Yet, this is by no means inevitable, because the phenomenon of dolls/puppets actually has the potential to overcome and transcend conventional gender arrangements and gender identities.

The call for this issue deliberately used doll/puppets as a meta-frame for different manifestations and phenomena of artificial beings. In German the word *Puppe (doll)* contains references to the ‘*larva*’ and its metamorphoses as well as the possibility of an encouraging, playful use of masks, which in turn are represented by the Roman ‘*Lares*’, the protective spirits. Seen in this light, the doll is

a (mental) figure of inspiration and thought, which materializes in a wide variety of ways and manifests itself in an infinite number of performative fields – in good, in destruction, in recognition, in spirituality. The doll/puppet as an *imago* of the artificial human being represents a mixture in which topics from literature, art, culture as well as questions about the current state of technical development (cf. Drux 2001) are mixed in a profound, exciting, ambivalent and also playful-innovative way.

Once again: dolls are human-like, but no humans. The idea that they are not (yet) human but could become, is part of their dazzling ambiguity. This has been driving people around since time immemorial and still moves their hearts and minds today. People are fascinated by human-like beings who are different and (perhaps) more perfect than themselves. By this, the motives for getting involved with dolls can be completely different: Interest, curiosity, passion, lust, power, control, care, empathy, resistance, insecurity, fear, revenge etc. The relational quality of the encounters between humans and artificial beings, respectively dolls, can take a variety of courses. The nature of the relationships between humans and artificial humans (dolls) is reflected in narratives, fictions, images, but also in materialized realities and (play) objects as well as in interactional practices with dolls/puppets. Dolls as artificial (human) beings, their aesthetics, their anatomy (see Gendolla 1992), their grammar, their logic, their ‘soul’ are thought, felt, determined and made by humans. Dolls mimic, design, illustrate, focus and, despite their ‘domestication’, always have something “liminal” about them (see Turner 1964) – they are betwixt, between, beyond. All this is part of the doll’s ‘mystery’ (see Wolfson 2018).

Thus, a posthuman potential is revealed that has nothing to do with the supposed tranquility of dolls. In playing with dolls children can decipher and perform the whole spectrum: they stage intact, ideal and peaceful worlds, practice wish fulfillment, but also acquire an access to the world that might be characterized by feelings of anger, readiness to be aggressive and the need for destruction. The inner layers of dolls and the doll worlds can be turned inside out, the encounters with dolls can be rough, wild, anarchic, and uninhibited. This radicalism is usually less evident in the everyday understanding of dolls/puppets, but is reflected in art and literature. Incidentally, the doll motif is often closely intertwined with the phenomenon of the uncanny. However, it would fall short if it were only about the dark side, the dystopias and human abysses, because there is also the lighter side

of human-doll relations with its utopias and intriguing challenges. Thus, the relevant narratives also contain the pleasure of playing with the doll/puppet, trying out new things, the winking irony as well as constructive outcomes of complex relationship stories. Falling in love with a doll does not necessarily have to end in madness, as was the case with Olimpia and Nathanael, but, as in Pygmalion and his Galatea, can also suggest the possibility of the beginning of a wonderfully changing relationship. By the way, this form of passionate doll love seems to be a universal phenomenon. Numerous versions of the originally Old-Indian tale of the Mechanical Girl (cf. Beguš forthcoming) also speak of ecstatic feelings of (male) rapture in face of the illusionary misjudgment of a mechanical doll as a human love object. Yet, as the Tocharian version of this story indicates, the felt embarrassment in face of the deception can be transformed into discourses on human responsibility – an appealing food for thought.

The traces and manifestations of dolls/puppets and of the doll motif – as literary narrative, fictional figure of thought, virtual actors or as materialized objects – are presented in the contributions included here in the context of literature, art, film, theater, dance, comics, computer games, android technologies, toys, literary didactics etc. Once again, the fundamental existential question is raised here: Who and what is man? With the enormous developmental thrust in the fields of computer science, robotics and artificial intelligence completely new answers to age-old questions about artificial beings are being sought and given, on the one hand, which can also be integrated into the millennia-old, culturally shaped lines of tradition, on the other hand, that call for a continuously rewriting. The contributions on dolls/puppets as artificial beings recorded here in the two volumes give a highly stimulating and intriguing impression of the phenomena mentioned above. Yes: automatons, cyborgs, robots, reliquary busts, sex dolls, porcelain dolls, animated dolls, literary doll figures, Barbie dolls, media dolls, Legominifigures, androids, theater dolls, mannequins, artist dolls and many other doll/puppet-creatures made of wood, metal, plasticine, plastic, fantasy – they all are: dolls as artificial (human) beings.

When sending a wide-ranging call for contributions, you never know beforehand what will echo back. We were surprised and overwhelmed by the number and variety of the submitted contributions. We wanted to retain this broad spectrum to a large extent in order to document the new topicality of doll/puppet discourses. We regard these contributions as an expression of a reciprocal

narrative-pictorial resonance. That's why we treated the texts received during the editing and review process in their entirety as a single corpus of material. For more pragmatic and less disciplinary reasons we ended up dividing it into two parts which appear at the same time. Each issue contains a spectrum of different text formats (reviewed articles as well as shorter miscells, reviews as essays, etc.). Both volumes have the same thematic focus and belong together, but can also be read as single issues. Volume 1.1 contains mainly chronologically ordered contributions from the fields of art, two shorter contributions (miscells) on fields of application of androids and robots, a photo documentation as well as two book reviews as essays. In volume 1.2 two different focal points are addressed with regard to the topics of the contributions: The first focus contains texts on children's literature and (game) didactics, the second focus refers to various media formats from the fields of computer games, comic-film adaptation, films of different genres and (puppet-)theatre. Here, too, there are two shorter contributions as miscells, in which links between material artifacts and literary narratives are addressed. Two reviews, one about a photo exhibition and the other one about a ballet, both in the form of essays, complete the issue. This first part of the editorial is identical in both volumes. The following introductory notes on the individual contributions address only the texts of the respective sub-volume, with each sub-volume containing the table of contents of the other edition and thus referring to the entire range of topics.

**Introductory remarks on the contributions:
Artificial (human) beings as dolls/puppets for children – doll motifs
in children's literature, children's media and gender-related toys**

In her article *Good, Bad or: It Depends. Machine People in Current Children's Novels* Jana Mikota examines examples from children's literature on the significance of the (humanoid) robots introduced there. Against the background of various gender, childhood and other social discourses, the diversity of roles and functions of robots becomes visible. The literary machine-beings shown here act as helpers, as parent substitutes and also raise critical questions about gender clichés, ethics and morals. The question of whether robots are good or bad per se is not decided by the androids, but by the respective intentions of the social-technological actors.

Literary robot motifs and their functions are also the subject of the article *"But Robots Have No Heart!" On the Literary Presentation of Machine People in*

Current Books for Beginning Readers by Nadine Jessica Schmidt. Here, too, the analysis of German-language first-reading literature shows that humanoid robots are popular and are characterized by a variety of possible human-machine-relations. A supplementary look at children's novels for primary school children with reading experience also makes it clear that literarily anthropomorphized robots are 'capable of developing first-person perspectives', which in turn can support the practice of empathy and understanding others.

Kirsten Kumschlies evaluates the possibility of transmedial extension of literary didactics in her contribution *"What, You've Got Knee Joints? I Don't Believe This!" The Barbie Media Network from a Transmedial Perspective* using the spectrum of medial forms of the *Barbie* doll cosmos. Accordingly, Barbie worlds represent a popular doll motif that contains a previously neglected didactic potential that could be used methodically and practically in the context of gender-sensitive literature classes. A first critical view of this subject points to opportunities in this regard, but also to the limits of using the gender-related *Barbie* media network.

Lego® Minifigures also tend to be gender stereotyped. They are a popular (boy) doll/puppet toy with a quasi-pedagogical claim which is at the same time part of a transmedially operating marketed network. In the contribution *Lego® Minifigures: Reflections of Human Experience through the Materialization of Stereotypes* Milton Fernando Gonzalez-Rodriguez examines available Lego® Minifigures via content analysis according to the type and extent of their stereotyping and with reference to object-related categories. The main types identified here suggest that these action figures represent materialized attempts to 'dollify' the complexity of human diversity and to reinforce the already existing gender role stereotyping.

**Artificial beings as performative doll/puppet stagings – medial,
digital, graphic, cinematic, theatrical**

In the article about the popular computer game *The Sims: Digital Puppets and the Afterlife of a Dollhouse* by Mariya Savina, *Sims* are seen both as dolls as well as embodied expressions of a certain image of man. This in turn was derived from everyday psychology and personality theory findings. The combination of the doll and the image of man constitutes a specific form of inter-subjectivity between the *Sims* and their artificial world on the one hand and the social world of

the players on the other – a possibility for self-reflection in digital puppetry that can be seen as an invitation to engage in a kindly self-ironization of contemporary life contexts in digital puppetry.

The contribution *Barbarella – Toying with Anticipations. Un/Fashioning Dolls and Androids in the Early Comic Strips of Jean-Claude Forest and Roger Vadim's Film Adaptation* by Barbara M. Eggert deals with irritating forms of trans-species communication between the space agent *Barbarella* and various dolls, artificial soldiers and an android. Although this kind of trans-species interaction oscillates between threat and erotic it still proves to be ultimately egalitarian. The image of *Barbarella* as a dress-up doll with an affinity for textiles is both used performatively and repeatedly staged in the context of bodily exposure and loss of textiles as well as parodied – especially in the film version.

For *Marlen Bidwell-Steiner*, the fascinating effect that real dolls can send out in films stands for the male imaginary between lust and fear. Her contribution *Men Playing with Dolls: Cinematic Pleasure between Eros and Thanatos in Spanish-Speaking Movies* relates to this fatal, entangled logic as it is staged in a highly radical way in the film by Spanish director *Luis Berlanga*: '*Grandeur Nature/Tamaño natural*' (1974). Here, the protagonist abandons his social life in favor of his erotic doll obsessions. Although less categorical than in the *Berlanga* film, two other Spanish films are briefly introduced, in which the explosive power and impacts of cinematic pleasure between Eros and Thanatos is also impressively staged via a doll/puppet.

In horror films, too, dolls/puppets have always been used to create threat and uncanniness by recourse to prevailing social fears. In her contribution *About Annabelle and Chucky – Dolls as Ambiguous Representatives of Artificial Humans in Recent Horror Movies* Sarah Reininghaus traces how the successful franchises of the *Chucky* and *Annabelle* film series use the design of doll/puppet figures, but position it differently. While the *Annabelle* films prove to be a nostalgic attempt with problematic messages for women, *Chucky*, formerly a 'murder doll', turns out to be a (secret) technology critic in the *Chucky* Film reboot of 2019.

The contribution *Humans as Objects of Trial – Experiments on Humans as a Subject of Puppet Theatre Productions* by Franziska Burger deals with the possibilities of theatrical staging of human experiments. In doing so, she assumes that dolls/puppets, in view of their non-human, inviolable materiality, are suitable

means of play to explore the unclear boundaries between subject and object when performing human experiments on stage. With reference to the productions *Frankenstein* (director: *Philipp Stölzl*) and *F. Zawrel – hereditary-biologically and socially inferior* (director: *Simon Meusburg*, *Spiel und Puppen*: *Nikolaus Habjan*), she sees a doll-specific potential in the fact that puppets create the tension between 'creating life' and 'taking life' in puppet theatre, which just is inscribed in their puppet existence.

Narratives of linkage – material as well as imagined doll/puppet artefacts in the context of loss of memory and projection of fantasized futures

Dolls as transitional objects, symbolically representing inner psychic dynamics, nevertheless allow development in the face of experienced or threatened loss. Similarly, the miniature porcelain dolls, the so-called *Frozen Charlottes*, described and shown in the article *Frozen Charlottes – or the Survival of the Dead in Word and Writing* by *Katja Grupp*, link material artefacts with psychological traumas. In the Russian novel *After the Memory* by *Maria Stepanova*, which is sketched here, the *Frozen Charlottes* symbolize the fragile link between the past and the present. These inconspicuous, vulnerable, but surviving material doll artefacts prove to be, alongside the texts, subtle witnesses to the lives of the survivors and the survival of the dead in the 20th century.

The text *Decapitated People and Disembodied Dolls. Christian Morgenstern about Life and Technology in his Humorous Daily Newspaper from the Year 2407* by *Emanuela Ferragamo* can be read as a kind of mourning disguised in nonsense. Ferragamo associatively traces dreams, ideas and ironic fragments by *Christian Morgenstern* that come across as fantasies of the future. This is about artificial (doll) heads (AH) that can be put over natural heads. Even though *Morgenstern* dreams of hybridization with technical devices that can sharpen hearing and vision and transform people into a technological doll/puppet, his artificial heads prove to be a kind of mask that is not least an expression of the desire for isolation.

Perspectives and varieties of longing, alienation and realization in the love for dolls – two reviews of an exhibition and a ballet

In his essay Laurie Simmons' 'The Love Doll': Looking at a Sex Doll Anew Christopher Koné presents the exhibition catalog "The Love Doll", a documentation of the photographer Laurie Simmons in the form of a diary and photo journal about her relationship with a Japanese latex doll, which she began in 2009 and which has been changing since then. Documented is the transformation of the doll from object to subject as well as its changing from girl to woman in the context of Japanese culture. Images of a doll dressed as a traditional geisha reveal the double masquerade of femininity – being natural and artificial at the same time, thus, exhibiting a lack of distinctiveness that creates uncanniness. This in turn is an ancient topos in the reception of dolls through (male) humans. The photographer's gaze, however, proves to be 'anew' and transforming. According to Koné, Simmons casts a maternal, platonic and de-eroticizing gaze on her love dolls, thus managing to see sex dolls in a new light.

Four scenes are taken up from the Hamburg Ballet *Shakespeare – Sonnets* (2019) by Marlene Meuer in her essay *Longing for Human "Prototypes"*. *Shakespeare's Sonnets, Danced*. These scenes show how artificial beings are produced as human prototypes by workers in a human factory, brought to life and capture the fantasies and projections of longing of their creators. In the context of the performance 'the doll' functions as a medium of reflection. It is a key motif in which basic existential human questions as well as doubts as to the possibility of true human cooperation are bundled and resolved. The staging shows: longing, creative power, projection, incompatibility. The interpretative implications of the danced scenes discussed here trigger ambivalences: idealization and great art, but also the danger of self-alienation and loss of self. The Pygmalion myth – one of the great man-doll loves in cultural history – is used as a symbol of these betwixt matters.

Literaturverzeichnis / References

- Beguš, Nina (2020, forthcoming). A Tocharian tale from the Silk Road: A philological account of the *The Painter and the Mechanical Maiden* and its resonances with the Western canon. *Journal of the Royal Asiatic Society*. Retrieved 12.01.2020 under: https://www.academia.edu/27724004/A_Tale_from_the_Silk_Road_A_Philological_Account_of_The_Painter_and_the_Mechanical_Maiden
- Drux, Rudolf (2001). Künstliche Menschen. *Spektrum der Wissenschaft*. 01.06.2001. Zugriff am 02.10.2019 unter: <https://www.spektrum.de/magazin/kuenstliche-menschen/827686>
- Febel, Gisela (2004). Einleitung. In Gisela Febel, Cerstin Bauer-Funke (Hg.), *Menschenkonstruktionen. Künstliche Menschen in Literatur, Film, Theater und Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts* (S. 7–17). Göttingen: Wallstein.
- Febel, Gisela, Bauer-Funke, Cerstin (Hg.) (2004). *Menschenkonstruktionen. Künstliche Menschen in Literatur, Film, Theater und Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts*. Göttingen: Wallstein.
- Gendolla, Peter (1992). *Anatomien der Puppe. Zur Geschichte der Maschinenmenschen bei Jean Paul, E. T. A. Hoffmann, Villiers de L'Isles-Adam und Hans Bellmer*. Heidelberg: Winter Universitätsverlag.
- Liebert, Wolf-Andreas, Neuhaus, Stefan, Paulus, Dietrich, Schaffers, Uta (Hg.). *Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Müller-Tamm, Pia, Sykora, Katharina (Hg.). (1999). *Puppen. Körper, Automaten. Phantasmen der Moderne*. Köln: Oktagon.
- Museum Folkwang (Hg.). (2019). *I WAS A ROBOT. Science Fiction und Popkultur*. Essen: Edition Folkwang / Steidl.
- Turner, Victor (1964). Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage. In June Helm (Ed.), *Proceedings of the 1964 Annual Spring Meeting of the American Ethnological Society* (pp. 4–20). Seattle: American Ethnological Society.
- Wolfson, Lisa (2018). *Das Mysterium der Puppe. Semantik und Funktion eines Zwischenwesens*. Berlin: Frank & Timme.

Danksagung / Thanks

Wir, die Herausgeberinnen, bedanken uns herzlich bei allen Menschen, die uns bei der Erstellung dieser umfangreichen Publikation unterstützt haben. Als erstes sind die Autorinnen und Autoren zu nennen, sodann diejenigen Personen, die mit kundigen (Fach-)Reviews wichtige Einschätzungen und Anregungen von außen gegeben haben. *Robin Lohmann* hat uns bei Bedarf unkompliziert mit Übersetzungshilfen beigestanden, *Lukas Gausmann* hat engagiert versucht, die Textmenge in Satz und Layout einzuhegen, wobei die vorliegende Ausgabe dank der professionellen Kompetenz von *Anja Rickert* und dem UniPrint-Team fertiggestellt werden konnte. Der *universi* Verlag hat in bewährter Form die verlegerischen Aufgaben übernommen und die *Stiftung „Chancen für Kinder durch Spielen“* hat uns wieder einmal mit finanzieller Unterstützung unter die Arme gegriffen, so dass die beiden Bände in der vorliegenden Form gestaltet werden konnten.

We, the editors, would like to express our sincere thanks to all the people who supported us in creating this comprehensive publication. The authors should be mentioned first, followed by the reviewers who provided their expertise to give important (external) feedback. *Robin Lohmann* assisted us with translation problems if necessary, *Lukas Gausmann* tried hard to contain the amount of text in typesetting and layout, whereby the present edition was completed thanks to *Anja Rickert* and the UniPrint team and their professional competence. *Universi* press has taken over the publishing tasks in its tried and tested form, and the *foundation “Chances for children through play”* once again helped us with financial support so that these two volumes could be designed in the present form.

Insa Fooken / Jana Mikota

Siegen, Juli / August – July / August 2020

Herausgeberinnen / Editors

Insa Fooken, Prof. Dr. phil., Entwicklungspsychologie / Developmental Psychology, Universität Siegen / Goethe Universität Frankfurt a. M.

Jana Mikota, Dr. phil., Kinder- und Jugendliteraturwissenschaft / Child and Adolescent Literary Science, Universität Siegen



Korrespondenz-Adressen / Correspondence addresses

fooken@psychologie.uni-siegen.de

mikota@germanistik.uni-siegen.de