

de:do

1.2 / 2020

denkste: *puppe*

multidisziplinäre zeitschrift für mensch-puppen-diskurse

**puppen/dolls like *mens*ch –
puppen als künstliche menschen**

de:do

1.2 / 2020

just a bit of: *doll*

a multidisciplinary journal for human-doll discourses

**puppen/dolls like *mens*ch –
dolls/puppets as artificial beings**

universi
UNIVERSITÄTSVERLAG SIEGEN



Impressum

Herausgeberinnen:

Prof. Dr. Insa Fooker
Department Erziehungswissenschaft Psychologie
Fakultät Bildung • Architektur • Künste, Universität Siegen

Dr. Jana Mikota
SCHRIFT-KULTUR. Forschungsstelle sprachliche und literarische Bildung und
Sozialisation im Kindesalter
Germanistisches Seminar, Philosophische Fakultät, Universität Siegen
www.uni-siegen.de/phil/schrift-kultur; <https://denkste-puppe.info>

Redaktionsadresse:
Universität Siegen
Philosophische Fakultät
Hölderlinstr. 3
57068 Siegen
E-Mail: schrift-kultur-forschungsstelle@phil.uni-siegen.de

Umschlaggestaltung der vorliegenden Ausgabe unter Verwendung
der Grafik von Hanni Müller-Kranzhoff „Robots like me“ (2020)
© Bildnachweis Insa Fooker

Druck:
Uni-Print, Universität Siegen

Siegen 2020 universi – Universitätsverlag Siegen
www.uni-siegen.de/universi

universi
UNIVERSITÄTSVERLAG SIEGEN

Die Zeitschrift bietet freien Zugang zu ihren Inhalten.
Sie ist lizenziert unter Creative Commons Lizenz (CC-BY-SA 4.0)



ISSN: 2568 – 9363

Themenschwerpunkt: Puppen/dolls like *mensch* – Puppen als künstliche Menschen

Topic Focus: Dolls/puppets like *mensch* – dolls/puppets as artificial beings

Inhalt / Content

Editorial

Insa Fooker / Jana Mikota

Einführung: Puppen/dolls like *mensch* –

Die Puppe als Inbegriff künstlicher Menschen?

Introduction: Dolls/puppets like *mensch* –

The doll/puppet as the epitome of artificial beings?

— 6–15

***Fokus: Künstliche Menschen als Puppen für Kinder –
Puppenmotive in Kinderliteratur, Kindermedien und
genderaffinem Spielzeug***

***Focus: Artificial (human) beings as dolls/puppets for
children – doll motifs in children’s literature, children’s
media and gender-related toys***

Jana Mikota

Gut, böse oder: es kommt drauf an.

Maschinenmenschen in aktuellen Kinderromanen

Good, Bad or: It depends.

Machine People in Current Children’s Novels

— 17–25

Nadine Jessica Schmidt

„Aber Roboter haben kein Herz!“ Zur literarischen Inszenierung
von Maschinenmenschen in aktuellen Erstlesebüchern

“But Robots Have No Heart!” On the Literary Presentation
of Machine People in Current Books for Beginning Readers

— 26–36

Kirsten Kumschlies

„Was, du hast Kniegelenke? Das glaube ich einfach nicht!“
Der Barbie-Medienverbund aus transmedialer Perspektive
“What, You’ve Got Knee Joints? I Don’t Believe This!”
The Barbie Media Network from a Transmedial Perspective
■ 37–44

Milton Fernando Gonzalez-Rodriguez

Lego® Minifigures: Reflections of Human Experience
through the Materialization of Stereotypes
Lego® Minifigures: Reflexionen menschlicher Erfahrung
durch die Materialisierung von Stereotypen
■ 45–51

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

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

Mariya Savina

The Sims: Digital Puppets and the Afterlife of a Dollhouse
Die Sims: Digitale Puppen und das Nachleben eines Puppenhauses
■ 53–60

Barbara M. Eggert

Barbarella – Toying with Anticipations.
Un/Fashioning Dolls and Androids in the Early Comic Strips
of Jean-Claude Forest and Roger Vadim’s Film Adaptation
Barbarella – verpuppte Erwartungshaltungen.
Ent/Kleidungen von Puppen und Androiden in den frühen Comicstrips
von Jean-Claude Forest und der Filmadaptation durch Roger Vadim
■ 61–69

Marlen Bidwell-Steiner

Männer, die mit Puppen spielen: filmische Lust zwischen Eros
und Thanatos im spanischsprachigen Kino
Men Playing with Dolls: Cinematic Pleasure between Eros
and Thanatos in Spanish-Speaking Movies
■ 70–78

Sarah Reininghaus

Von ‚Annabelle‘ und ‚Chucky‘ – Puppen als ambigüe
Vertreter*Innen künstlicher Menschen in rezenten Horrorfilmen
About Annabelle and Chucky – Dolls as Ambiguous
Representatives of Artificial Humans in Recent Horror Movies
■ 79–88

Franziska Burger

Versuchsobjekt Mensch – Menschenversuche als
Gegenstand von Figurentheaterinszenierungen
Humans as Objects of Trial – Experiments on Humans
as a Subject of Puppet Theatre Productions
■ 89–96

Miszellen / Miscellaneous

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

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

Katja Grupp

Frozen Charlottes – oder das Überleben der Toten in Wort und Schrift
Frozen Charlottes – or the Survival of the Dead in Word and Writing
■ 98–101

Emanuela Ferragamo

Enthauptete Menschen und körperlose Puppen.
Christian Morgenstern über Leben und Technik in seiner
humoristischen Tageszeitung aus dem Jahr 2407
Decapitated People and Disembodied Dolls.
Christian Morgenstern about Life and Technology in his
Humorous Daily Newspaper from the Year 2407

■ 102–107

Rezensionen: Essays über eine Ausstellung und ein Ballett
Reviews: Essays on an exhibition and a ballet

Sichtweisen und Spielarten von Sehnsucht, Entfremdung
und Erkenntnis in der Liebe zu Puppen

Perspectives and varieties of longing, alienation and
realization in the love for dolls/puppets

Christopher Koné

Laurie Simmons' *The Love Doll*: Looking at a Sex Doll Anew
Laurie Simmons' *The Love Doll*: Eine Sexpuppe neu betrachtet

■ 109–113

Marlene Meuer

Sehnsucht nach menschlichen „Musterstücken“.
Shakespeares Sonette, getanzt.
Longing for Human “Prototypes”.
Shakespeare's Sonnets, Danced.

■ 114–126

Insa Fooker / 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 Verknennung 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

Fokus: *Künstliche Menschen als Puppen für Kinder – Puppenmotive in Kinderliteratur, Kindermedien und genderaffinem Spielzeug*

Focus: *Artificial (human) beings as dolls/puppets for children – doll motifs in children’s literature, children’s media and gender-related toys*

Jana Mikota

Gut, böse oder: es kommt drauf an.

Maschinenmenschen in aktuellen Kinderromanen

Good, Bad or: It depends.

Machine People in Current Children’s Novels

 17–25

Nadine Jessica Schmidt

„Aber Roboter haben kein Herz!“ Zur literarischen Inszenierung von Maschinenmenschen in aktuellen Erstlesebüchern

“But Robots Have No Heart!” On the Literary Presentation of Machine People in Current Books for Beginning Readers

 26–36

Kirsten Kumschlies

„Was, du hast Kniegelenke? Das glaube ich einfach nicht!“

Der Barbie-Medienverbund aus transmedialer Perspektive

“What, You’ve Got Knee Joints? I Don’t Believe This!”

The Barbie Media Network from a Transmedial Perspective

 37–44

Milton Fernando Gonzalez-Rodriguez

Lego® Minifigures: Reflections of Human Experience through the Materialization of Stereotypes

Lego® Minifiguren: Reflexionen menschlicher Erfahrung durch die Materialisierung von Stereotypen

 45–51

Gut, böse oder: es kommt drauf an. Maschinenmenschen in aktuellen Kinderromanen

Good, Bad or: It Depends. Machine People in Current Children's Novels

Jana Mikota

ABSTRACT (Deutsch)

Der vorliegende Beitrag stellt anhand aktueller Beispiele der Kinderliteratur den (humanoiden) Roboter in den Fokus der Überlegungen und fragt nach seinen Funktionen. Dabei fällt auf, dass Roboter nicht nur als Helfer wahrgenommen werden, sondern in aktuellen Neuerscheinungen als Elternersatz. Dabei nutzen die Romane geschickt Geschlechter-, Kindheits- und Gesellschaftsdiskurse, um sich existentiell-kritischen Fragen zu nähern und neue Perspektiven zu eröffnen.

Schlüsselwörter: Roboter, Kindheits- und Geschlechterdiskurse, Familie, Kinderliteratur

ABSTRACT (English)

Based on current examples from children's literature, this article focuses on the (humanoid) robot and asks about its functions. As to current new releases it is noticeable that robots are not only perceived as helpers but as a replacement for parents. The novels skilfully use gender, childhood and social discourses to approach existential and critical questions thus opening up new perspectives.

Keywords: Robots, childhood and gender discourses, family, children's literature

Roboter – ein kinderliterarisches Thema?

Künstliche Menschen – (humanoide) Roboter, Automaten, Maschinenmenschen – spielen nicht nur in der Erwachsenenliteratur eine Rolle, sondern sind auch fester Bestandteil der Kinder- und Jugendliteratur des 20. und 21. Jahrhunderts. Nicht von ungefähr spiegeln sich die aktuellen Debatten um Faszination und Gefahren künstlicher Menschen auch in kinder- und jugendliterarischen Texten wider. Partiiell wurden und werden diese Fragen im Genre der Zukunftsromane behandelt, wie sie beispielsweise von der niederländischen Autorin Tonke Dragt¹ für Kinder und Jugendliche verfasst wurden. Im Mittelpunkt des vorliegenden Beitrages sollen allerdings schwerpunktmäßig aktuelle Neuerscheinungen von realistischen Kinderromanen stehen, in denen es den Autorinnen und Autoren weniger um die „Beschreibung der Zukunft“ (Esselborn 2019, 16) geht, sondern um humanoide Roboter bzw. Maschinenmenschen und die unterschiedlichen Funktionen der Mensch-Roboter-Beziehungen im Alltag der Kinder im frühen 21. Jahrhundert. Ziel des Beitrags ist es, die Bedeutung künstlicher Menschen in der Kinder- und Jugendliteratur als eine neue Variante von Puppenerzählungen auszuloten und sie in einschlägige Diskurse einzubetten.

Eine erste Sichtung und Standortbestimmung der aktuellen Kinder- und Jugendliteratur hat sich dabei als vielversprechend erwiesen. So deutet sich hier eine überraschende Vielfalt an im Hinblick auf die unterschiedlichen Funktionen der künstlichen Menschen, die von Gefahrenquellen, Helfern, Freunden bis zu Liebespartnern reichen können. Kombiniert wird die Thematisierung der Beziehung zwischen Menschen und humanoiden Robotern zudem oft mit philosophischen sowie existentiell-kritischen Fragen.

Dabei zeichnen sich graduelle Differenzen zwischen der spezifischen Kinderliteratur einerseits und der Jugendliteratur andererseits ab. Während die Kinderliteratur Roboter in familiäre Kontexte einbettet und/oder Freundschaften entstehen lässt, spielen in der Jugendliteratur sowohl Liebesbeziehungen zwischen humanoiden Robotern und Menschen eine wichtige Rolle als auch mögliche Gefahren der künstlichen Intelligenz wie letztlich auch ihre Enttarnung (beispielsweise in den Romanen der deutschen Autorin Margit Ruile). Dabei finden sich in den literarischen Beispielen sowohl Roboter, die als solche zu erkennen sind und den

stereotypen Vorstellungen über Roboter entsprechen, als auch humanoide Roboter, die sich äußerlich kaum noch von Menschen unterscheiden und Irritationen und Identitätsbedrohung auslösen können (vgl. auch Westermann 2014, 54). Darüber hinaus spielt auch die Frage, wer die Schöpfer von Robotern sind und welche Beweggründe sie haben, in den literarischen Texten eine wichtige Rolle. Sind Roboter „neutral“ oder „gut“ oder „böse“ oder hängt es vom Kontext ab und davon, was sie mit den Menschen „machen“ und wie sich die Menschheit zu ihnen stellt?

Angesichts der Fülle aktueller Texte geht der vorliegende Beitrag nicht auf den Jugendroman ein, sondern konzentriert sich auf die Kinderliteratur. Nach einem kurzen Überblick über verschiedene Facetten des Roboterthemas in der Literatur, werden exemplarisch zwei kinderliterarische Varianten der künstlichen Menschen thematisiert: *Der Roboter als Freund/Helfer* und *Der Roboter als Elternersatz*.

Kurz skizziert: Facetten literarischer Roboter und Androiden

In der Forschung wird zwischen Robotern und Androiden (im Sinne humanoider Roboter) unterschieden. Dabei gelten Roboter zumeist als Helfer bzw. Arbeitsmaschinen, die den (menschlichen) Alltag erleichtern können. Bereits auf der semantischen Ebene sind die Termini „Arbeit“ und „Roboter“ eng verzahnt, denn der Begriff Roboter geht auf den tschechischen Autor Karel Čapek zurück und bedeutet im Tschechischen „Fronarbeit“. Demnach sollen Roboter für Menschen arbeiten und deren Leben erleichtern. Das Verhältnis zwischen Mensch und Roboter ist hierarchisch: der Mensch als Herrscher, Unterdrücker sowie Schöpfer des Roboters. Roboter sind jedoch „nicht nur Geschöpfe des menschlichen Schöpfers, sondern auch seine Spiegelbilder“ (Neuhaus 2014, 161), denn der Mensch gestaltet den Roboter nicht nur nach seinen Wünschen, sondern auch nach seinem Ebenbild.

Roboter haben sich einen festen Platz in der Literatur erobert, wobei – gerade in der Science Fiction Literatur – zumeist eine „Parallele zu den technischen Entwicklungen in der Realität“ (Nühren 2009, 3) zu konstatiert ist. In der Literatur hat das Streben des Menschen, ein eigenes Ebenbild zu erschaffen, eine lange Tradition. Erinnert sei etwa an die altjüdische Sage, aus Lehm einen *Golem* zu erschaffen (vgl. Fookan/Mikota 2014), an die Puppe Olympia aus E. T. A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* (Hoffmann 1816) oder an Mary Shelleys

¹ Tonke Dragt (geb. 1930), zum Beispiel: *Der Roboter vom Flohmarkt* (nl. 1967, dt. 1997).

Roman *Frankenstein*, der die Geschichte eines Schöpfers und seines künstlichen Menschen in Verbindung mit dem Kontrollverlust über das Geschöpf erzählt (Shelly 1818). Inszenierungen von Robotern sowie Androiden sind in der Literatur vielfältig, erweisen sich dabei aber nicht ausschließlich als „schrecklich“. Ausgehend von den bereits erwähnten literarischen Beispielen lassen sich nach Wittig (1997, 12f.) drei genealogische Linien des künstlichen Menschen in der Literatur kategorisieren (veranschaulicht durch die Nennung von einschlägiger Kinder- und Jugendliteratur):²

1. Die magisch-mythische Erschaffung des (künstlichen) Menschen, die mit den Schöpfungsmythen beginnt und bis zum Golem reicht. Beispiele aus der Kinder- und Jugendliteratur hierzu sind: Mirjam Pressler (2007): *Golem stiller Bruder*; Benjamin Lacombe (2017): *Der Schatten des Golem*; Bodo Schulenburg (2014): *Markus und der Golem*.
2. Die biologische Linie von Homunculus über Frankensteins Kreatur bis zu gentechnisch konstruierten oder vervielfältigten Menschen, exemplarisch verdeutlicht durch: Charlotte Kerner (1999): *Blueprint*; Robin Wasserman (2008/2010): *Skinned-Trilogie*.
3. Die technische Entwicklung vom Automatentheater des Heron bis zur computergestützten Künstlichen Intelligenz, dokumentiert durch: Jess Rothenberg (2019): *The Kingdom. Das Erwachen der Seele*.

Die Kinder- und Jugendliteratur kennt somit auch die Spielarten dieser drei Linien, wobei in der gegenwärtigen Debatte das Motiv der humanoiden Roboter zu dominieren scheint. Damit korrespondiert die Kinderliteratur auch mit der einschlägigen inter- sowie transdisziplinären Forschung (vgl. Thimm et al. 2019, 111), in der das Maschinen-Mensch-Verhältnis im Fokus steht. Mit Bezug auf die Arbeiten von Rudolf Drux (1999) und Stefan Neuhaus (2014) sollen die Begriffe Androide, autonome Maschinen, künstliche Menschen und humanoide Roboter hier synonym verwendet werden. Unter einem humanoiden Roboter wird eine hoch entwickelte Maschine verstanden, wobei der „Grad der Menschenähnlichkeit“ (Drux 1999, 32) entscheidend ist. Damit stehen sie auch

im Gegensatz zu den Robotern, die als „Monster, Figuren des radikal Anderen“ (Neuhaus 2014, 161) bezeichnet werden können. Die in den hier vorgestellten Kinderromanen entwickelten künstlichen Menschen sind nicht radikal anders, sondern fallen angesichts ihrer stark ausgeprägten Menschenähnlichkeit zunächst nicht auf. Zwar verhalten sie sich anders, werden aber erst nach und nach als „Figuren des radikal Anderen“ überführt. und insbesondere in dem jüngsten literarischen Beispiel – *KI. Freundschaft vorprogrammiert* – wird eine Gestalt gezeigt, die einen hohen „Grad der Menschenähnlichkeit“ (Drux 1999, 32) erreichen konnte.

Künstliche Menschen/Roboter als Freunde – die Perspektive eines Kinderandroiden

Folgt man der Definition nach Čapek, wurden Roboter zunächst als Arbeiter und als Helfer erschaffen, die den Alltag der Menschen erleichtern sollen. In dieser Funktion sind Roboter als solche sofort erkennbar und verkörpern damit „das Andere“ bzw. „das Fremde“: Sie sehen nicht menschlich aus, verhalten sich anders und dienen dem Menschen. Das gilt auch zunächst für die Kinder- und Jugendliteratur. In Texten wie *Der Roboter vom Flohmarkt* (nl. 1967, dt. 1997) von Tonke Dragt übernehmen die Roboter die Hausaufgaben der Kinder. So stellt Edu, eine der Hauptfiguren, erleichtert fest: „Wie gut, dass die Maschine das alles erledigt! Vater sagt, dass es 26 Buchstaben gibt [...]. Nicht auszudenken, wenn man die alle kennen müsste! (Dragt 2010, 10).

Doch Roboter sind nicht nur Helfer in kinder- und jugendliterarischen Texten, sondern vor allem Freunde und Weggefährten der kindlichen Protagonisten. Während sie in der Erstleseliteratur vor allem als Weggefährten und treue Begleiter fungieren, wird das Zusammenleben der (humanoiden) Roboter im Kinderroman ab dem neunten Lebensjahr komplexer und den Lesenden wird eine kritische Reflexion der technischen Möglichkeiten angeboten. Existentielle Fragen rücken nun in den Fokus der Narration, denn Roboter können mehr sein als treue Weggefährten, insbesondere diejenigen, die dem *Typus Androide* entsprechen und zwischen technischem und menschlichem Dasein changieren. Auffallend dabei ist, dass die Roboter sowie ihre Schöpfer zumindest in kinderliterarischen Texten weitestgehend männlich konnotiert sind und erst im Jugendroman Androide auch weiblich dargestellt werden. Exemplarisch für den Umgang mit humanoiden Robotern steht der Roman *KI. Freundschaft vorprogrammiert*

² Die genannten Beispiele aus der Kinder- und Jugendliteratur sind von der Verfasserin (J.M.) zusammengestellt worden.



von Monica M. Vaughan (2019), der die Geschichte der Freundschaft der 12jährigen Jungen Eric, genannt Slick, und Danny erzählt (vgl. Abbildung 1).

Der Roman setzt mit einem Vorwort ein, in dem Danny den Sachverhalt erläutert und Slick bereits als „Roboter“ (ebd., 8) enttarnt. Aber Slick war nicht nur „ein Roboter, der aussieht und klingt wie ein Mensch“, sondern „der ersten *Kinderandroid*“ (9), was er jedoch nicht wusste. Erzählt wird die Geschichte der beiden Jungen aus Dannys und Slicks Perspektive, dessen Tagebuch Danny veröffentlicht. Damit werden die Lesenden direkt mit den Gedanken, Sehnsüchten und Wünschen des Androiden konfrontiert, der seine Umwelt sehr genau beobachtet, sich neues Wissen aneignet und sich aufgrund seiner Eindrücke verändert.

Das Tagebuch soll der Aufklärung dienen und Danny fordert explizit die Leserinnen und Leser auf,

von den Ereignissen in ihrem Umfeld zu berichten und „sie [...] für das, was sie getan haben, bezahlen“ (9) zu lassen, denn Slick „war [auf einmal] verschwunden“ (7). Dabei ist dem Lesepublikum noch unklar, wer mit „sie“ gemeint ist. Danny deutet an, dass es gefährlich werden könnte, er es aber für seinen besten Freund Slick machen muss.

Die Geschichte beginnt mit Slicks Ankunft in der Schule. Er ist neu, der Umzug aus New York liegt hinter ihm, auch wenn er kaum Erinnerungen an sein Leben in der Stadt hat. Trotz des fehlenden Wissens an sein früheres Leben weicht er in seinem Benehmen nicht von der Norm ab. Er stammt aus einer wohlhabenden Familie, seine Kleidung ist sehr teuer und markenorientiert. Er wirkt zunächst oberflächlich, sucht sich Freunde nach der Anzahl

ihrer Follower bzw. den Freunden (im Roman *Kudos* genannt) in den sozialen Medien aus und beurteilt Menschen nach ihrem Aussehen. Danny dagegen wächst bei seiner Mutter auf, das Geld ist knapp und er ist in der Schule ein Außenseiter. Beide Jungen lernen sich auf einer Benefizveranstaltung kennen und erkennen, dass sie eine Gemeinsamkeit haben. Sie lieben das Online-Spiel X.

Trotz der Unterschiede – Slick besitzt Markenkleidung, Danny nicht – entwickelt Slick eine gewisse Sympathie für den Jungen, wird jedoch am nächsten Tag von der Lehrerin aufgefordert, sich nicht mit ihm anzufreunden:

[Danny] ist nicht sehr beliebt, und du solltest dich besser nicht mit unbeliebten Kindern abgeben – das macht einen schlechten Eindruck (39).

Vielmehr empfiehlt sie ihm, sich mit Ethan Schwartz anzufreunden, der zwar auch nicht besonders beliebt, aber dessen „Vater [...] eine bedeutende Persönlichkeit [ist]“ (39). Slick irritiert der Wunsch der Lehrerin, aber er hinterfragt ihn nicht. Bereits in diesen Aussagen deutet sich an, dass die Hierarchien in den Schulen klar festgelegt sind. Dennoch widersetzt sich Slick dem Befehl und sucht weiterhin Kontakt zu Danny, verzichtet auf die Freundschaft mit Luke, dem beliebtesten Jungen der Schule, und freundet sich zudem mit Ethan Schwartz an. Dabei stellt er fest, dass sich „Beliebtheit doch nicht nur in Kudos-Freunden messen“ (117). Er beobachtet, dass manche Jugendliche in den sozialen Medien wenige Freunde haben, aber in der realen Welt „von viel mehr Leuten gemocht“ werden (120). Auch Slick lernt diese zu schätzen, unterhält sich nicht nur über Markenprodukte oder Computerspiele. Dabei widersetzt er sich nicht nur Erwachsenen in seinem Umfeld, sondern belügt diese auch. Damit entwickelt er sich unbewusst weiter und entgleitet seinem Schöpfer. Das, was dieser als positiv programmiert hat, wird nach und nach zu einer Last für Slick. Er wurde erschaffen, um Markenkleidung seiner jugendlichen Peergroup vorzustellen und ihre Bedürfnisse herauszufinden. Er dient dazu, das Konsumverhalten der Menschen zu optimieren, Daten an Werbeagenturen zu liefern und so den Menschen Wünsche zu suggerieren, die ihnen bis zur Begegnung mit Slick fremd waren. „Nur dazu haben sie mich erfunden?“ (258), fragt Slick unglaublich Danny als dieser ihm die Wahrheit sagt. Er reduziert seine Funktion darauf, nur „Schuhe zu verkaufen“ (259) und beruhigt sich erst als seine Freunde versichern, dass er „immer noch der gleiche Slick“ ist und „[d]as, was du warst, als sie dich gebaut haben – das bist du schon lange nicht“ (259). Damit deuten sie auch an, dass Freundschaft Menschen und auch Maschinen verändern kann. Doch Slick widersetzt sich dieser Aufgabe, tritt schließlich vor seine Schöpfer und möchte sich emanzipieren. Er erkennt die Oberflächlichkeit seines Handelns und stellt sich so über seine Schöpfer. Dabei widerspricht er ihnen und betont, dass er „[e]chte Freunde“ habe (276) und damit mehr als nur ein Roboter ist. Er fühlt, denkt und weiß, „dass ich echt bin – auch wenn ich nicht wirklich ein Mensch sein kann“ (277). Ein weiteres Argument ist, dass er Erinnerungen hat, auch welche, die nicht programmiert wurden.

Damit deutet er an, dass es zwischen einem künstlichen und einem menschlichen Dasein Zwischenstufen gibt und er diese verkörpert. Man könnte sogar noch weiter überlegen: Ist es ihm gelungen, weil er ein Kind ist und erfahren hat, dass Kinder ihn so akzeptieren wie er ist? Für Danny wird Slick der erste Freund, den er jemals hatte, und für Slick wird Danny der erste Freund, der ohne Follower und

Markenkleidung ist. Doch damit widersetzt sich Slick nicht nur der Aufforderung seiner Lehrerin, später auch seiner Eltern, sondern beweist als Kinderandroid auch einen eigenen Willen und beginnt sein Leben zu hinterfragen. Ähnlich wie in anderen Romanen wird der Roboter zum Freund, entwickelt Gefühle und sucht nach seiner Identität bzw. Daseinsberechtigung. Danny und Ethan unterstützen ihn dabei, aber Slick lernt in ihren Familien auch Liebe kennen und beginnt, auch das Verhältnis zu seinen Eltern, das kühl und ebenfalls nur auf Konsum programmiert wurde, zu reflektieren. Er ahmt das Verhalten seiner Freunde nach, scheitert jedoch bei seinen Eltern, die keine menschlichen Gefühle besitzen, sondern dem tradierten Muster von Androiden entsprechen und nur Befehle befolgen. Slick entlarvt somit marktfixierte gesellschaftliche Entwicklungen und bewertet ein entsprechendes Konsumverhalten kritisch.

Der Roman fragt letztlich nach der Existenz von humanoiden Robotern und den möglichen Folgen ihres ‚Lebens‘. Er zeigt sie nicht als Projekte der Wissenschaft, die das Leben der Menschen erleichtern können, sondern stellt sie dar als abhängigen Spielball in den Händen von Geschäftsleuten, die einzig an Profitmaximierung orientiert sind.

Roboter als Elternersatz

Humanoide Roboter bekommen in kinderliterarischen Texten jedoch nicht nur die Rolle von Helfenden und Freunden zugewiesen, sondern existieren auch als Elternersatz. Dabei fungieren sie als Doppelgänger eines lebenden Elternteils oder sind Automaten, die die Wünsche der Kinder widerspiegeln, so dass sie zu perfekten Eltern werden. Sie werden somit nicht nur als „Maschinensklave[n]“ (Misselhorn 2018, 7) betrachtet, sondern ihre Funktion wird erweitert: sie sollen nicht nur Familienmitglieder werden, sondern diese auch ersetzen. Dabei spielen die Romane geschickt mit der kindlichen Phantasie, in denen Kinder einerseits die (Pseudo-)Eltern ‚beherrschen‘ und sie zu ihrem Vorteil nutzen möchten, diese wiederum andererseits zu (unmenschlichen) perfekten Elternteilen werden. So präsentieren sie den Kindern zwar aufgeräumte Wohnungen und gutes Essen, aber ohne Wärme und echte Zuneigung. Darüber hinaus erlauben die Texte noch eine weitere Lesart, da sie sich mit tradierten Geschlechtsrollenmustern und -erwartungen auseinandersetzen.

Im Roman *Die schrecklichsten Mütter der Welt* (Ludwig 2009) lässt die Autorin Sabine Ludwig „schreckliche“ Mütter gegen nette Tanten austauschen und wirft die Frage auf, was geschähe, wenn die „schrecklichsten Mütter der Welt“ plötzlich ausgetauscht würden gegen nette Hausfrauen, die perfekt funktionieren, den Haushalt optimal führen und ihre Kinder niemals nerven. Langweilen sich dann die Kinder? Und was geschieht mit den ‚wirklichen‘ Müttern? Können sie sich in einem Erziehungsheim ändern?

Im Mittelpunkt des Romans stehen die Kinder Emily, Bruno und Sofia, die unter ihren Müttern leiden. Bruno möchte gerne boxen, doch seine Mutter schickt ihn zum Klavierunterricht. Sie sieht, obwohl Bruno lustlos und unbegabt spielt, für ihn eine Pianisten-Karriere vor sich und ist überzeugt, dass ihr Sohn unglaubliches Talent besitzt. Bruno zweifelt daran und versucht immer wieder, der Mutter seine Wünsche mitzuteilen, doch sie versteht ihn nicht oder will ihn nicht verstehen. Emily wächst ohne Vater bei ihrer leicht chaotischen Mutter Suse auf. Suse ist vergesslich und Emily muss ihr immer wieder helfen, sei es im Supermarkt oder im Haushalt. Emily kocht, macht sauber, bügelt und fürchtet ständig, dass ihre Mutter noch Schlimmeres anstellt. Sofia schließlich leidet unter den neuen Familienverhältnissen, denn ihre Mutter hat erneut geheiratet und mit Niklas auch ein weiteres Kind bekommen. Niklas ist, so glaubt die Mutter, das Engelchen der Familie, Sofia dagegen die Böse. Sofia fühlt sich weder verstanden noch geliebt. Die drei Kinder werden auf einen Wettbewerb aufmerksam, in dem die schrecklichste Mutter der Welt gesucht wird. Sie schicken den Bewerbungsbogen ab und warten, was passieren wird. Sofia hält in dem Fragebogen u.a. fest: „Ich hab echt die schrecklichste Mutter der Welt, *tippte Sofia in den Computer*. [...] Und den schrecklichsten Bruder, der außerdem noch nicht mal mein richtiger Bruder ist. Er sammelt tote Tiere und hat auch sonst ein Rad ab (ebd., 25).

Sofias Mutter versteht nicht, dass ihre Tochter sich für Naturwissenschaften interessiert. Zudem wirft sie ihrer Tochter vor, sie könne, statt vor dem Computer zu sitzen, sich eher die Haare kämmen. Schließlich sähe sie wie ein „Staubwedel“ aus (10). Es wird deutlich, dass die Mütter von ihren Töchtern „mädchentypisches“ Benehmen und Verhalten erwarten.

Aber nicht nur Kinder leiden unter ihren Müttern, auch erwachsene ‚Kinder‘ werden weiterhin gequält und müssen sich den Wünschen ihrer Mütter beugen. In einem weiteren Handlungsstrang wird die Geschichte von Walther Wohlfarth erzählt, der selbst unter einer schrecklichen Mutter gelitten hat und jetzt die WMVA – Wohlfarths Mütterverbesserungsanstalt – ins Leben gerufen hat. Für jede schreckliche Mutter wird eine lebensgetreue Puppe hergestellt, programmiert und dann in die Familie geschickt. Sie sollen mehrere Wochen die echten Mütter, die währenddessen auf der Nordseeinsel in der WMVA umerzogen werden sollen, vertreten.

Während in Ludwigs Roman die Väter eine untergeordnete Rolle spielen, sind es in zwei aktuellen Romanen die Väter, die als humanoide Roboter auftreten und die Frage nach dem perfekten Vater aufwerfen. In dem Roman *Der Papamat* von Peter Jacobi (2018) ist es Philipp, der mit seiner Mutter lebt, seinen Vater nicht kennt und dennoch genaue Vorstellungen hat, wie ein Vater sein sollte. Björn, der neue Freund der Mutter, entspricht ihnen nicht und es kommt immer wieder zu Streitigkeiten zwischen Björn und seiner Mutter. Als er abends auf die Homepage des „Instituts für Papaforschung“ (ebd., 24) stößt, füllt er einen Fragebogen aus und kreierte unbewusst einen Vater, der drei Tage später in einem Karton geliefert wird.

Die Szene, die Jacobi beschreibt, ist an Nöstlingers Roman *Konrad: oder das Kind aus der Konservenbüchse* (Nöstlinger 1999/2019) angelehnt. Zwar wünscht sich dort Frau Bartolotti kein Kind, doch sie bekommt ein ähnliches Paket mit der Post zugestellt wie Philipp. Der Roman, in dem mit Konrad das ‚perfekte‘ Kind an eine Künstlerin geliefert wird und sich im Laufe der Geschichte zu einem frechen Kind wandelt, kann als Prätext zu *Der Papamat* gelesen werden (vgl. Abbildungen 2 und 3)

Stellt Nöstlinger tradierte Kindheitsmuster in Frage und plädiert für kindliche Freiräume, so reflektiert Jacobi männliche Rollenmuster und stellt mit dem humanoide Vaterroboter und Björn zwei gegensätzliche Männertypen dar. Björn ist Kunstlehrer, Sänger in einer Band und sensibel. Er interessiert sich nicht für Computerspiele oder Flugzeuge, zitiert bekannte Schlager und entspricht nicht dem, was Philipp von einem Vater erwartet. In seinem Freundeskreis beobachtet er Väter, die mit ihren Söhnen Fußball spielen, chatten und sich über ihre Interessen austauschen. Der SuperDaddy 128T, den Philipp schließlich im Karton findet, entspricht nicht nur äußerlich einem tradierten Männerbild, sondern auch sein Verhalten wurde so programmiert. Die

Illustrationen von Alexander von Knorre zeigen einen muskulösen Mann in einer Pilotenuniform. Sein Gesicht wirkt kantig und erinnert an Männerbilder aus Filmen der 1950er Jahre. Philipp erhält – anders als Frau Bartolotti – einen humanoide Roboter, der lediglich mit weiteren Programmen ‚verbessert‘ werden kann. In Nöstlingers Roman erinnert Konrad zunächst an einen „verschrunpelten Zwerg“, dessen Kopf „tausend Falten“ hat und erst mit der „Nährlösung“ zu einem etwa elfjährigen Kind wird (Nöstlinger 1999/2019, 17) (vgl. Abbildungen 2 und 3).

Im Buch *Der Papamat* ist Philipp zunächst verwirrt, dann gerührt, endlich „einen Papa zu haben, der ganz für einen da war“ (Jacobi 2018, 44). Er unterhält sich mit ihm über Flugzeuge, freut sich über gemeinsame Interessen und entwickelt schnell Gefühle für die Maschine. Er will nicht erkennen, dass der Papamat ein Roboter ist, der nach seinen Wünschen programmiert wurde. Er genießt die Aufmerksamkeit nicht nur des neuen Vaters, sondern auch seiner Freunde und schafft es sogar, dass sich Björn und seine Mutter trennen. Nach und nach wird der SuperDaddy 128T aber zu einem manipulativen und gewalttätigen Roboter: Ihr Menschen seid ja so blöd. Wir Roboter müssen euch nur bei eurer merkwürdigen Gier nach bedingungsloser Freundschaft, einem besten Kumpel oder Super-Papa packen – schon hängt ihr am Haken! Kauft Software, Module, Festplatten, Upgrades, Downloads ohne Ende! Eines kann ich dir jetzt schon versprechen: Ich werde deiner Mama nach und nach jeden Cent aus der Tasche ziehen, bis euer Konto leer und eine fette Hypothek auf diesem Haus ist. Und Super@d Solutions richtig Kasse macht. (ebd., 209).

Damit wird auch der SuperDaddy 128T in die Tradition jener Roboter gestellt, die gefühllos und berechnend sind. Dennoch bleibt die Frage offen, ob der Roboter nicht auch deswegen so handelt, weil er gerne in der Familie bleiben möchte. Trotz der Gewalt und Manipulation können Philipp, seine Freunde und Björn die Maschine besiegen. Als Philipp ein Gedicht lernen muss, erkennt er, dass



Abbildung 2: Konrad: oder das Kind aus der Konservenbüchse (Covergestaltung Annette Swoboda, Oetinger 2019).

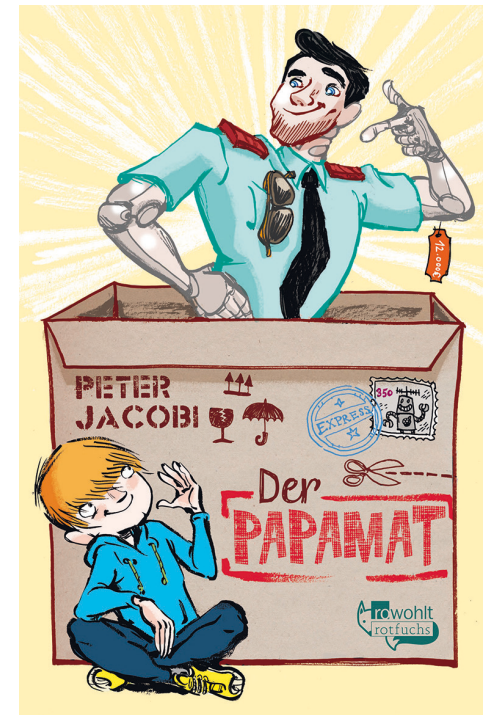


Abbildung 3: Der Papamat (Covergestaltung Alexander von Knorre, Rowohlt 2018).

SupperDaddy 128T Literatur nicht versteht, weder zwischen den Zeilen lesen noch interpretieren kann. Er braucht klare Fakten.

Weder Konrad, der Frau Bartolotti in einer Konservenbüchse geliefert wird, noch SuperDaddy 128T aus einem Paket entsprechen letztlich den Bedürfnissen ihrer Umwelt: Konrad ist zu brav, SuperDaddy zu perfekt.

Einen anderen Zugang zu der Frage, welche Funktion Roboter als Elternteile erfüllen können, greift der Roman *Der Tag, an dem wir Papa umprogrammierten* von Christian Tielmann (2017) auf.

Im Mittelpunkt stehen die Zwillinge Jolante und Carlo, die tagtäglich erleben müssen, wie ihr Vater, ein TÜV-Prüfer, überall Gefahren sieht und die Sicherheit kontrollieren muss. Ihre Freunde möchten sie nicht mehr besuchen und der nahende Geburtstag macht ihnen auch Sorgen. Als ihre Mutter dann noch verreisen muss, sollen die Kinder mit ihrem Vater alleine bleiben. Allerdings benimmt sich auf einmal ihr Vater noch seltsamer. Carlo bemerkt, dass er ein Roboter ist, der die Gestalt des Vaters angenommen hat: Der Vater hat ihn programmiert und sich auf diese Weise einen (sehr vorsichtigen) Doppelgänger erschaffen, um selber an einer Dienstreise teilnehmen zu können. Allerdings ist dieser nicht perfekt ist und die Kinder entdecken, wie man seine Programmierung verändern kann. Der Vaterroboter selbst kann nur reagieren, er hat und entwickelt keinen eigenen Willen und kann zudem bestimmte Aufgaben nicht selbständig lösen. Genau hier zeichnen sich jedoch Gefahren ab, denn die Kinder überschätzen sich und erkennen nicht, dass sie durch die Veränderungen des Programms sowohl sich als auch andere Menschen gefährden. Der Vater, der rechtzeitig von seiner Dienstreise zurückkehren kann, greift ein. Jedoch zerstört er den Roboter nicht, sondern schaltet ihn lediglich aus.

Den hier geschilderten Elternrobotern bzw. den Puppen als Stellvertreterinnen der „schrecklichen Mütter“ werden unterschiedliche Funktionen zugewiesen. Sind die Mutter-Puppen nur ein zeitlich befristeter künstlicher Ersatz, bis die realen Mütter wieder erträglich geworden sind, vermisst der Junge Philipp im Roman *Der Papamat* seinen Vater und grenzt sich vom ungeliebten, weil „unmännlichen“ Ersatzvater ab. Er hat bestimmte Vorstellungen von Väterlichkeit und erschafft sich den (vermeintlich) perfekten Vater. Die Tatsache, dass dieser sich allmählich als Tyrann entpuppt und die Familie nach und nach beherrschen möchte, stößt Erkenntnisse über Männlichkeitsbilder an. In Tielmanns Roman über den „umprogrammierten Papa“ geht es dagegen um das Thema der Vereinbarkeit von Beruf und Familie, als einem Thema, das auch für Männer als Väter zunehmend Relevanz bekommt. So erläutert Tielmann in einem Interview:

Dieses Gefühl des Zerrissenseins: Ich kann nicht überall gleichzeitig sein: Multitasking geht nicht. Dieser Vater glaubt ja wirklich, eine ganz geniale Erfindung gemacht zu haben, er testet sie, er arbeitet da sicherlich schon jahrelang dran, und er würde natürlich niemals das, was er so beschützt, jemandem wie so ‚ner Oma oder so überlassen, sondern nur jemandem, dem er vertraut. Das ist halt im Fall der Geschichte der Roboter, die Kopie seiner selbst – wie er glaubt[.] (Riederer 2018)

Zusammenfassung und Ausblick – (un)menschlich programmierte Roboter im literarischen Kinderalltag?

Man kann zunächst konstatieren, dass der Kinderroman einen kritischen Blick sowohl auf den künstlichen Menschen als auch auf seinen Schöpfer bzw. das dahinterliegende erschaffende System wirft. Fragen nach dem Umgang mit den Maschinenmenschen und ihren Funktionen werden diskutiert und hinterfragt. Der humanoide Roboter wird partiell als Helfer oder Freund der Kinder/Menschen dargestellt, aber am Ende geht es oft darum, den oder die im Hintergrund agierenden Erschaffer zu erkennen und deren Intentionen zu reflektieren. Besonders deutlich zeigt sich das in *KI Freundschaft vorprogrammiert*, denn hier geht es den Schöpfern um Macht und Reichtum. Damit werden die jungen Lesenden aufgefordert, eine kritische Sichtweise einzunehmen und ihr eigenes Handeln zu hinterfragen. In Ludwigs Roman über die *schrecklichsten Mütter* hingegen wird deutlich, dass der Schöpfer der programmierten Ersatzmutter-Puppen selber eine eigene Leidensgeschichte hat, das heißt, eine unglückliche Beziehung zur eigenen Mutter, die er anderen Kindern ersparen möchte. Der Vater von Carlo und Jolante wiederum erfindet seinen programmierten Zweitvater nur deshalb, um sowohl den beruflichen als auch familiären Pflichten nachkommen zu können. So gibt es Beweggründe zum Einsatz von Robotern im Kinderalltag, die menschlich daherkommen und das Leben für alle Beteiligten erleichtern wollen, aber auch solche, die auf Manipulation setzen und auf Machtmotiven, Gier und Profitmaximierung basieren. Auch wenn man kaum etwas über die Fabrik erfährt, in der SuperDaddy 128T hergestellt wurde, wird den lesenden Kindern im Laufe des Geschehens zumeist klar, dass es hier vorrangig nicht um soziale Beweggründe geht.

Insbesondere die künstlichen Elternroboter ermöglichen es den Kindern aus Fleisch und Blut, Fehler von Erwachsenen akzeptieren zu lernen und sich nicht unbedingt nach den perfekten Eltern zu sehnen. „Erwachsene Maschinenmenschen“, auch das zeigen die Kinderromane, kommen an ihre (rigiden) Grenzen und können

von Kindern überlistet werden. Kinderandroide hingegen können lernen und „unmenschliche Lebenskontexte“ in gewisser Weise hinterfragen. Nicht von ungefähr wird mit der Figur des ‚Slick‘ im Roman *KI. Freundschaft vorprogrammiert* eine künstliche Figur gezeichnet, die einen hohen „Grad der Menschenähnlichkeit“ (Drux 1999, 32) erreicht hat.

Während die Erstleselektüre stärker auf identifikatorisches Lesen und eine eskapistische, spannende Lektüre setzt (vgl. Schmidt 2020 i. Dr.), regt der Kinderroman für das Lesepublikum ab dem neunten Lebensjahr stärker das kritische Nachdenken über Androide, ihre Schöpfer und die dahinterliegenden Motive und Systeme an. Es ist nicht unbedingt der humanoide Roboter, der dabei in die Kritik gerät, sondern sein(e) Erzeuger. Oder anders gesagt: Ob die neuen künstlichen Menschen in der Kinderliteratur gut oder böse sind, entscheidet nicht der Androide an sich, sondern das sozial-technische Umfeld, dem er entstammt und das sich auf ihn einlässt mitsamt den dahinter liegenden moralisch-ethischen Normen und Regeln. Abschließend fällt auf, dass die Geschlechterrollen in den hier vorgestellten Beispielen sehr traditionell dargestellt werden. Insbesondere die erwachsenen Roboter entsprechen oft stereotypen Mustern, wobei das bei den menschlichen Figuren partiell anders aussieht. Generell gilt, dass sowohl Roboter als auch Androide sowie nicht zuletzt auch die kindlichen Protagonisten männlich sind. Technik, Robotik, Künstliche Intelligenz scheinen Themen zu sein, die bislang in Kinderromanen (noch) ausschließlich männlich gedacht werden.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- Lacombe, Benjamin (2017). *Der Schatten des Golem*. München: Knesbeck.
- Schulenburg, Bodo (2014). *Markus und der Golem*. Berlin: Hentrich und Hentrich.
- Dragt, Tonke (1997). *Der Roboter vom Flohmarkt*. Route Z. Zwei Erzählungen. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben.
- Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus (1816/1994). *Der Sandmann*. In E. T. A. Hoffmann, Nachtstücke. Seltsame Leiden eines Theaterdirektors (S. 9–48). Berlin und Weimar: Aufbau-Verlag.
- Jacobi, Peter (2018). *Der Papamat*. Reingek bei Hamburg: Rowohlt.
- Rothenberg, Jess (2019). *The Kingdom. Das Erwachen der Seele*. Hamburg: Oetinger.
- Kerner, Charlotte (1999). *Blueprint. Blaupause*. Weinheim/Basel: Beltz & Gelberg. (TB-Ausgabe 2001)
- Ludwig, Sabine (2009). *Die schrecklichsten Mütter der Welt*. Hamburg: Dressler Verlag.
- Pressler, Mirjam (2007). *Golem stiller Bruder*. Weinheim: Beltz & Gelberg.
- Nöstlinger, Christine (2019/ 1975). *Konrad oder Das Kind aus der Konservendbüchse*. Hamburg: Oetinger.
- Wasserman, Robin (2008/2010). *Skinned-Trilogie*. Bindlach: Script 5.
- Shelley, Mary W. (1818/2018). *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (Penguin Classics). London: Penguin books.
- Tielmann, Christian (2017). *Der Tag, an dem wir Papa umprogrammierten*. München: dtv.
- Vaughan, Monica M. (2019). *K.I. Freundschaft vorprogrammiert*. München: dtv.

Sekundärliteratur

- Drux, Rudolf (2018). Es „machen die Maschinen allezeit gute Arbeit und laufen den Menschen weit vor“. Maschinenängste als Thema der Literatur. In Petra Grimm, Oliver Zöllner (Hg.), *Mensch – Maschine. Ethische Sichtweisen auf ein Spannungsverhältnis* (S. 59–71). Stuttgart: Franz Steiner.
- Esselborn, Hans (2019). *Die Erfindung der Zukunft in der Literatur: vom technisch-utopischen Zukunftsroman zur deutschen Science Fiction*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Fooker, Insa, Mikota, Jana (2014). Der Golem, das Gespenst, die Motte und das Spiel mit der Puppe. In Wolf-Andreas Liebert, Stefan Neuhaus, Dietrich Paulus, Uta Schaffers (Hg.), *Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik* (S. 207–220). Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann.
- Liebert, Wolf-Andreas, Neuhaus, Stefan, Paulus, Dietrich, Schaffers, Uta (Hg.) (2014). *Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Misselhorn, Catrin (2018). *Grundfragen der Maschinenethik* (3. Aufl). Stuttgart: Reclam.
- Neuhaus, Stefan (2014). Autonomie der Automaten? Anmerkungen zur Inszenierung künstlicher Menschen im Film. In Wolf-Andreas Liebert, Stefan Neuhaus, Dietrich Paulus, Uta Schaffers (Hg.), *Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik* (S. 157–171). Würzburg: Königshausen & Neumann.

- Thimm, Caja, Bächle, Thomas Christian (2019). *Die Maschine: Freund oder Feind. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. In Caja Thimm, Thomas Christian Bächle (Hg.), *Die Maschine: Freund oder Feind? Mensch und Technologie im digitalen Zeitalter* (S. 1–13). Wiesbaden: Springer.
- Thimm, Caja, Rieger, Peter, Cheng, I Chun, Lo, Ara, Lippemeier, Maximilian, Rutkowsky, Kamila, Bennewitz, Maren, Nehls, Patrick (2019). Die Maschine als Partner? Verbale und non-verbale Kommunikation mit einem humanoiden Roboter. In Caja Thimm, Thomas Christian Bächle (Hg.), *Die Maschine: Freund oder Feind? Mensch und Technologie im digitalen Zeitalter* (S. 109–134). Wiesbaden: Springer.
- Thimm, Caja (2019). Die Maschine – Materialität, Metapher, Mythos. Ethische Perspektiven auf das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine. In Caja Thimm, Thomas Christian Bächle (Hg.), *Die Maschine: Freund oder Feind? Mensch und Technologie im digitalen Zeitalter* (S. 17–39). Wiesbaden: Springer.
- Schmidt, Nadine J. (2020). „Aber Roboter haben kein Herz!“ Zur literarischen Inszenierung von Maschinenmenschen in aktuellen Erstlesebüchern In de:do 3, 2020 (i. Dr.)
- Westermann, Bianca (2014). Die Begegnung mit dem Roboter: Bina48 zwischen Speichermedium und Interaktionspartner. In Wolf-Andreas Liebert, Stefan Neuhaus, Dietrich Paulus, Uta Schaffers (Hg.), *Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik* (S. 53–68). Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Wittig, Frank (1997). *Maschinenmenschen Zur Geschichte eines literarischen Motivs im Kontext von Philosophie, Naturwissenschaft und Technik*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Internetquelle

- Riederer, Maria (2018): *Roboterväter sind auch nicht besser*. Deutschlandfunk 16.6.2018.
 URL: https://www.deutschlandfunk.de/kinderliteratur-romane-von-christian-tielmann-und-peter.1202.de.html?dram:article_id=420568 [zuletzt abgerufen: 27.2.2020]

Über die Autorin / About the Author

Jana Mikota

Dr. phil., Oberstudienrätin im Hochschuldienst an der Universität Siegen; aktuelle Forschungsschwerpunkte: Theorie des Kinderromans, Kinder- und Jugendliteratur der DDR, kulturwissenschaftliche Bedeutung von Puppen.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address
 mikota@germanistik.uni-siegen.de

„Aber Roboter haben kein Herz!“ Zur literarischen Inszenierung von Maschinenmenschen in aktuellen Erstlesebüchern

“But Robots Have No Heart!” On the Literary Presentation of Machine People in Current Books for Beginning Readers

Nadine Jessica Schmidt

ABSTRACT (Deutsch)

Im vorliegenden Beitrag soll der spezifischen Frage nachgegangen werden, welche verschiedenen Funktionsdimensionen dem literarischen Roboter-Motiv in der aktuellen deutschsprachigen ErstleSELiteratur zukommen. Insbesondere „humanoide Roboter“ erfreuen sich mit Blick auf die Mensch-Maschinen-Konstruktion offensichtlich einer ungebrochenen Faszination. Ziel des Beitrags ist es, die überraschende Vielfalt der literarischen Konstruktion von Mensch-Roboter-Beziehungen speziell in der ErstleSELiteratur darzulegen. In einem Ausblick wird abschließend noch kurz auf aktuelle Romane für leseerfahrene Kinder eingegangen.

Schlüsselwörter: ErstleSELiteratur, Kinderromane, Roboter-Motiv

ABSTRACT (English)

This contribution intends to specifically investigate various functional dimensions of the literary robot motif in current German literature for beginning young readers. With regard to the issue of human-machine relations obviously “humanoid robots” continuously fascinate and are still a highly favored subject. The aim of the paper is to present the surprising diversity of literary constructions of human-robot relationships in first reading literature. A final outlook briefly discusses current novels for children with reading experience.

Keywords: first reading literature, novels for children, robot-motif

Einleitende Anmerkungen – Das Roboter-Motiv in Erstlesebüchern?

Erstlesebücher sind Texte „die in Layout, Umfang, Syntax und Semantik auf die Fähigkeiten der Kinder während des Lesenlernens Rücksicht nehmen“ (Stenzel 2009, 1). Obgleich der Buchmarkt in diesem Bereich boomt und Verlage zunehmend auf innovative Konzepte setzen¹, erstaunt der Mangel an einschlägiger Forschung. Entsprechend existiert auch hier keine Forschungsliteratur zum literarischen Roboter-Motiv, obwohl künstliche Maschinenmenschen im Bereich der fiktionalen Literatur für Erstleser*innen mittlerweile durchaus ein wichtiges Themenfeld besetzen. Anders sieht es indes im Bereich der Erwachsenenliteratur aus, denn da ist das Thema der sozial-interaktionistischen Mensch-Maschinen-Verhältnisse, insbesondere die Rolle „humanoider Roboter“, deutlich in das Blickfeld der inter- sowie transdisziplinären Forschung gerückt (vgl. Esselborn 2019, Thimm et al. 2019, 111).

Was ist mit dem Begriff „Roboter“ gemeint? Generell geht es zunächst um eine Maschine, die mithilfe künstlicher Intelligenz *autonom* mit ihrer Umwelt *interagiert* und sich durch Erfahrung an neue Gegebenheiten *anpasst*“ (Brand 2018, 35). In den meisten Fällen ist aber ein „humanoider Roboter“ gemeint, der wiederum als eine hoch entwickelte Robotermaschine zu verstehen ist und dessen technologische Konstruktion menschlichen Geschöpfen in besonderem Maße nachempfunden ist. Die in Aussehen und Gestalt höchst menschenähnliche Form des humanoiden Roboters wird auch als „Android(e)“ bezeichnet (vgl. Neuhaus 2014, 159). Die „Erfindung“ des Roboters „als fiktionale Figur“ indes geht bereits auf die 1920er Jahre zurück und hat über die tschechische Literatur Eingang in die literarische Welt gefunden (vgl. Westermann 2014, 54). Erinnert sei hier an das utopische Drama *R.U.R. – Rossum's Universal Robots* (Čapek 1976, 79–196) von dem tschechischen Schriftsteller Karel Čapek (1890–1938), mit dem das Wort „Roboter“ international verbreitet wurde.

Ziel des vorliegenden Beitrags ist es, mit Blick auf die aktuelle Erstleseliteratur (ELL)² nach den vielfältigen Bedeutungsdimensionen bzw. Funktionen von (humanoiden) Robotern und ihrer Faszination zu fragen, die mittlerweile ein integraler Teil unserer „empirischen Lebenswelt“ sind. Insbesondere humanoide Roboter „beflügeln“ offenbar die „Phantasie“ und sind in „Interaktion mit dem

Homo sapiens zur Spannungserzeugung [...] vielseitig einsetzbar“ (Galle 2017, 10). Wenn Roboter „als humanoid erkannt werden [...], d.h. ihre Funktionspotentiale den Eindruck von Autonomie erwecken“, sind sie offenbar besonders dazu geeignet, „bei menschlichen Beobachtern ambivalente Emotionen auszulösen, die sich zwischen Faszination und Irritation bewegen“ (Westermann 2014, 54). Ob bzw. inwieweit das auch für fiktionale Erstlesebücher gilt, die ja vielfach die ersten Texte sind, über die Kinder durch das eigenständige Lesen in die literarische Roboterwelt eingeführt werden, ist im Folgenden die zentrale Fragestellung. Für den hier vorgelegten Beitrag wurden insgesamt die folgenden fiktionalen Texte der ELL ausgewertet³: Salah Naouras dreibändige *Herr von Blech-Reihe* (Naoura 2007–2010), die ebenfalls dreibändige *Robo-Land-Reihe* des Autors Zapf (2013–2015), das Buch *Pepe und der Pups-Roboter* von Jesko Habert (2016), *Lennart, Titus und die Reise zum Mars* von Sabine Stehr (2018) und *Mein Onkel, der Roboter* von Michael Petrowitz (2018).

Diese Texte werden einer eingehenden Textanalyse unterzogen mit Bezug auf folgende *Leitfragen*: Welche Bedeutung nehmen Roboter im literarischen Diskurs der ELL ein und als welche Funktionsträger fungieren sie? In welcher Beziehung stehen sie zu den kindlichen Hauptfiguren? Und nicht zuletzt: Mit Hilfe welcher Erzählweisen werden sie narrativ konstruiert und mit welchen Fähigkeiten sind sie ausgestattet?

Unter Bezugnahme auf eine Reihe genereller Überlegungen zu Science-Fiction und künstlichen Menschen bzw. Roboter als literarisches Motiv orientiert sich die Darstellung der Ergebnisse an insgesamt vier „empirisch ermittelten“ Funktionsdimensionen, die verdeutlichen, dass dem Roboter-Narrativ in der ELL eine besondere Relevanz zukommt. Der Beitrag schaut abschließend kurz auf die weitere Thematisierung des Roboter-Motivs in aktuellen Romanen für etwas ältere Kinder.

Kurze Bestandsaufnahme zur Tradition literarischer Inszenierungen von Roboter-Motiv und Künstlicher Intelligenz

Auch wenn es im vorliegenden Beitrag um den Stellenwert des Roboter-Motivs in der ELL geht, sollen zunächst kurz einige allgemeine diesbezügliche

1 Siehe hierzu etwa die neue Reihe im Oetinger-Verlag (*Lesestarter*).

2 Im Folgenden wird im Text das Kürzel ELL für die Kategorie Erstleaseliteratur genutzt.

3 Der Bereich der Sachtexte für Erstleser*innen wird hier dezidiert nicht berücksichtigt, da er ein eigener Forschungsgegenstand wäre.

Forschungserkenntnisse und literarische Beispiele vorangestellt werden, da sie partiell auch für die nachfolgend vorgenommenen Textanalysen zur Kinderliteratur relevant sind.

Ganz allgemein kann zunächst konstatiert werden, dass „künstliche“ oder „Maschinen-Menschen“ und die Idee „künstlicher Intelligenz“ Menschen seit der Antike faszinieren und diese Themen bis heute in etlichen medialen Inszenierungsformen präsent sind (vgl. Xanke 2012, 36). Ähnlich sieht es hinsichtlich der Diskurse über die Notwendigkeit einer entsprechenden „Maschinenethik“ aus. Hier geht es um die Frage, Maschinen mit der „Möglichkeit zu moralischem Entscheiden und Handeln auszustatten [und ob man das tun sollte]“ (ebd., S. 72). Dies setzt allerdings voraus, dass Maschinen überhaupt „volumfängliche moralische Akteure (*full ethical agents*)“ sein können, die über eine „Willensfreiheit“ nach James H. Moor 2006 verfügen (vgl. ebd.). Denn erst wenn nachgewiesen ist, dass Maschinen zu moralischem Handeln in der Lage sind, ließe sich sinnvoll begründen, „in welchen Zusammenhängen sie auch autonome Entscheidungen“ (Brand 2018, S. 32) treffen sollen. Die maschinenethische Frage, „ob eine Maschine in der Lage ist, in einer konkreten Situation ein Urteil“ nach dem Kantischen freien autonomen Willen zu fällen“ (ebd.), bleibt in diesem Zusammenhang bestehen. So könnte auch in der ELL gefragt werden: Entwickeln sich Maschinen in der Zukunft vielleicht zu bewussteinfähigen, moralischen Akteuren mit Bewusstsein?

Wiederholt geht es im literarischen Bereich um die Frage der Bevorzugung eines künstlichen Wesens gegenüber einem realen Menschen. Hier sei an E. T. A. Hoffmanns literarische Bearbeitung des Androidenmotivs in der Erzählung *Der Sandmann* (1816) erinnert, in welcher sich der Student Nathaniel in einen weiblichen Automaten verliebt und erst nach der technischen Zerstörung in der Lage ist, die künstliche Beschaffenheit und nicht-menschliche Existenz von „Olympia“ zu erkennen.

Zu den weiteren Aspekten, denen potenziell Relevanz für die ELL zukommt, gehören die Metapher vom *Roboter als Konkurrenz* für die kognitive Leistungsfähigkeit des Menschen und das pragmatische Verständnis von Robotern als „menschenähnliche [...] Maschinensklave[n]“ (Misselhorn 2018, 7). Hier kommen antagonistische Deutungsmuster (Mensch vs. Maschine; Freund vs. Feind) zum Tragen, die nicht neu sind, handelt es sich doch um ein modernes Phänomen mit einer langen Tradition (vgl. Brand 2018, S. 12). Spätestens seit der

industriellen Revolution ist die Maschine zu einem Objekt geworden, das äußerst ambivalent beurteilt wird:

Die Maschine unterstützt den Menschen, vereinfacht und bereichert sein alltägliches Leben, befreit ihn gar von seinen Defiziten; zugleich erscheint ihre Wirkungsweise undurchsichtig und unheimlich und sie droht den Menschen zu kontrollieren oder zu ersetzen. Sie symbolisiert Fortschritt und Erlösung und gilt doch zugleich als Ursache und Antreiber gesellschaftlicher Konflikte (Thimm und Bächle 2019, 1).

Die „Furcht vor den Auswirkungen der Maschinen“ findet sich sinnbildlich auch gegenwärtig noch häufig in der Figur des Roboters wieder (vgl. ebd., 22). „Roboter“ stellen eine „bildhafte Manifestation der Maschine im 20. Jahrhundert“ dar und sind die wohl bekannteste rhetorische Figur (hier: *pars pro toto*), die alle Maschinen der modernen Lebenswelt repräsentiert (vgl. ebd.). Die großen Ängste, die durch Maschinen ausgelöst (oder ausgedrückt) werden, sind von Homer bis zur Gegenwart unvermindert nachgewiesen, obgleich sich die Art und Weise „der Arbeit wie der Standard der sie jeweils prägenden Technologien merklich, z.T. völlig verändert haben“ (Drux 2018, 69). Die Maschinenangst ist damit ein „menschliches Urphänomen, quasi ein Archetypus einer kollektiven Erfahrung“ (ebd.).

Ein völlig anderer Aspekt hingegen wird mit der Frage nach einer möglichen *Figuren- und Situationskomik* in den verschiedenen Texten aufgeworfen. Gängigen „Komik“-Definitionen zufolge wird etwas dann „komisch, wenn es mit unseren Erwartungen kollidiert [und] wenn es in unseren Augen vom Gewöhnlichen, vom Gewohnten abweicht [...]“ (Horn 1988, S. 18; zit. n. König 2018, 245). Die spannende Janusköpfigkeit von Roboterwesen herauszustellen, gelingt über dieses literarische Stilmittel sicherlich am Nachhaltigsten, denn das befreiende Lachen über das, was uns tatsächlich bedrohen könnte (vgl. auch König 2018, 245), beinhaltet immer auch einen ‚ersten‘ Kern. So wird den Rezipienten damit angeboten, das Gelesene kritisch-reflektiert und vorsichtig auf die eigene Lebenswirklichkeit zu beziehen – nicht zuletzt in der aktuellen Erwachsenenliteratur, wie es die aktuellen Beispiele *Frankissstein* von Jeannette Winterson (2019) und *Maschinen wie ich* von Ian McEwan (2019) zeigen.

Und nicht zuletzt geht es oft um die Beziehungsqualität zwischen Mensch und Roboter und nicht von ungefähr hat das Thema der inklusiven Freundschaft eine lange Tradition: Bereits in etlichen *Science Fiction-Stories* der 1930er und 1940er Jahre konnten sich die Roboter als freundliche Menschenhelfer etablieren

und „nahmen einen fast humanoiden Status ein“ (Galle 2017, 47). Aber Roboter können auch schaden, wie Isaac Asimovs Kurzgeschichte *Geliebter Roboter* (1966) zeigt:

1. Ein Roboter darf kein menschliches Wesen (wissentlich) verletzen oder durch Untätigkeit (wissentlich) zulassen, dass einem menschlichen Wesen Schaden zugefügt wird.
2. Ein Roboter muss den ihm von einem Menschen gegebenen Befehlen gehorchen – es sei denn, ein solcher Befehl würde mit Regel eins kollidieren.
3. Ein Roboter muss seine Existenz beschützen, solange dieser Schutz nicht mit Regel eins oder zwei kollidiert. (Hier zit. n. Misselhorn 2018, S. 109)

So lehnen sich bei Asimov die gefühllosen Androiden gegen den Menschen auf und kehren die Mensch-Maschinen-Beziehung radikal um: Die Roboter machen sich zum Herrscher über die Menschen.

Inwieweit sich die hier kurz skizzierten Themen des literarischen Roboter-Motivs in der ELL widerspiegeln bzw. in Bezug auf Kinderromane andere Akzente gesetzt werden, wird im Folgenden anhand verschiedener Funktionsdimensionen der Roboterfigur untersucht.

Funktionsdimensionen des literarischen Roboter-Motivs in der aktuellen ELL

Die Analyse der hier berücksichtigten Texte der ELL lässt sich insgesamt vier Funktionsdimensionen zuordnen.

FUNKTIONSDIMENSION I:

Der humanoide Roboter – Freund und Retter.

Der Roboter ist in auffällig vielen fiktionalen Erstlesebüchern ein treuer Weggefährte, ein „großer Freund“ (Zapf, 2013 41) und ein besonders wertvoller anthropomorphisierter „Retter“ in der Not (vgl. Naoura 2010, 34ff.; Zapf 2013, 31), der mitunter sogar als Kuscheltiersersatz fungiert und für ein „ziemlich großes, glückliches“ Gefühl sorgen kann (Naoura 2008, 47). Eine ganz besondere Freundschaft stellt die Beziehung zwischen dem menschlichen Protagonisten Tim und

dem gigantischen Roboter „Beta“ aus der *Roboland*-Reihe des Autors Zapf dar: Beide beschützen sich, vertrauen sich bedingungslos, kümmern sich umeinander und gelangen bei Problemen ihres Freundes in die jeweils ‚andere‘ Welt (vgl. Zapf 2013, 19ff.). Auf diese Weise wird im literarischen Text vermittels des Brücken- bzw. Eingangsmotivs die Andersartigkeit der beiden Freunde symbolisch überschritten. Der Schöpfungsakt des Roboters repräsentiert darüber hinaus häufig eine Art kindlich-kreative Allmachtphantasie, denn oft sind es die Protagonisten selbst, die – wie in der dreibändigen *Herr von Blech* von Naoura – als „fantastische[...] Erfinder“ (Naoura 2007, 4) für die Existenz der Roboter verantwortlich sind. Das konstruierte Maschinenwesen repräsentiert eine – zumeist selbsterfundene – Wunschprojektion eines gutmütigen „Hilfsroboter[s]“ (Stehr, 2017, 19), der die Menschen nicht alleine lässt, den Hauptfiguren hilft, mit ihren Nöten und Sorgen im Alltag umzugehen oder sie in eine ferne Weltraumwelt führt (ebd.). Die aus entwicklungspsychologischer Perspektive bekannte Angst vor dem tatsächlichen (oder so empfundenen) Alleinsein bzw. vor kindlichen Alltagsproblemen nimmt hier sicherlich eine zentrale Rolle ein. So hat es die Leserschaft dezidiert mit autonomen sozialen Menschenfreunden zu tun, also mit Robotern, die über einen anthropomorphisierten Körperplan und menschenähnliche Sinne verfügen (vgl. Thimm et al. 2019, 111), die für jedes Problem eine Lösung haben oder sogar vor Mobbingattacken bewahren können (vgl. Naoura, 2008, 24). Allerdings muss der *Homo sapiens* seinerseits in einem interaktiven Vertrauensverhältnis auch die Roboter beschützen (Zapf 2013, 44ff.), da diese nichts von der menschlichen Welt verstehen. So gerät auch der Roboter trotz seiner beeindruckenden Intelligenz und seines multidimensionalen Könnens immer wieder schnell in Notlagen, beispielsweise, wenn – wie bei „Beta“ – die Batterien nicht aufgeladen sind (Zapf 2013, 48ff.) Hierfür braucht es dann die Unterstützung des menschlichen Vertrauten, für den sich die Hauptfiguren aufopferungsbereit einsetzen.

Mit Blick auf die Vielfalt der literarischen Konstruktion von Robotern in der Erstleseliteratur nehmen auch die hinterlistigen („bösen“) Roboter eine wichtige Dimension in der ELL ein. Ein Beispiel hierfür ist die Gesamtausgabe der *Roboland*-Reihe (vgl. Abbildung 1).

Über sprachliche Metaphern, wie z.B. „Eisenmonster“ (ebd., 26), wird bereits auf sprachlich-rhetorischer Ebene eine Dichotomie konstruiert, die die Welt der Roboter in ein Gut-Böse-Schema einteilt. Bei Zapf gibt es eine Menschen- und eine Roboterwelt; beide Welten stellen jedoch eine offene sekundäre

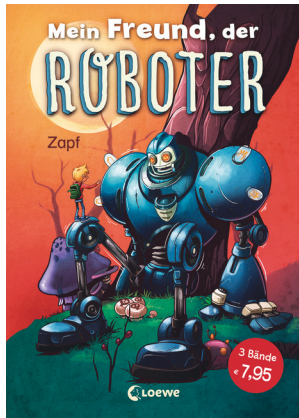


Abbildung 1: Cover „Mein Freund der Roboter“.

Welt dar, die jeweils überschritten werden kann. Am Ende ist Tim, der Protagonist, nach jeder Geschichte wieder zu Hause bei seiner Mutter, die wiederum die Geschichten als einen bloßen Erguss seiner „blühende[n] Fantasie“ (ebd., 78) wahrnimmt. Dem Protagonisten Tim ist es möglich, über eine Fernbedienung in die Anderswelt namens „Robottera“ zu gelangen, in der er schnell auf ‚gute‘ und ‚böse‘ Roboter stößt. Die ‚bösen‘ Roboter (die kleinen, bösen „Rexoren“) sind seine furchterregenden Feinde, denn sie wollen in die Menschenwelt, um diese zu zerstören – dafür allerdings benötigen sie den „Toröffner“, also die Fernbedienung von Tim (ebd., 29). Viele Schwarztöne, aktionsreiche-monoszenische Bilder nach jedem zweiten bis dritten Satz, hektisch-schwingende Bewegungen, rhetorische Fragen und Interjektionen unterstreichen die faszinierende Gefahr, die von diesem oft

stürmisch-gewittrigen und regnerischen Land ausgeht und stimmen auf die literarisch konstruierte Unheimlichkeit ein, die naht. Es wird in diesem Werk – eher stereotyp – viel für das Gute gekämpft und der Einzelne muss sich gegen die „fiesen Roboter“ behaupten (ebd., 21). Die ‚bösen‘ Wesen verstoßen aufgrund ihres hinterhältigen Agierens dezidiert gegen die fiktionalen Moralprinzipien, ähnlich wie bei Asimovs Kurzgeschichte *Geliebter Roboter* (1966). Die Gefühllosigkeit, Kälte, Berechenbarkeit und Programmierbarkeit der Roboterwesen wird auf sprachlicher Ebene bei Zapf dadurch akzentuiert, dass die ‚bösen‘ Roboter immer nur in einem stark abgehakten Staccato-Stil sprechen; so findet sich zumeist hinter jedem (oder hinter jedem zweiten) Wort ein Interpunktionszeichen, die die mechanische Robotersprache nachzuahmen intendieren (Zapf 2013, 22). Dass aber auch „gigantische“ „Eisenmonster“ (ebd., 26) bisweilen Freunde sein können, erfährt Tim am Beispiel von „Beta“, der zwar „ein rostiger Gigant“ (ebd., 68) ist, aber trotz seines imponierenden (äußerst einschüchternden) Aussehens einer von den ‚Guten‘ ist.

Auf diese Weise entwickelt sich eine äußerst vertrauens- und liebevolle Freundschaft, die auf einer bedingungslosen Hilfs- sowie Aufopferungsbereitschaft basiert. Sinnbildlich gewendet wird hier exemplifiziert, dass die Frage nach dem Gut- oder Böse-Sein nicht alleine anhand des oberflächlichen Äußeren beantwortet werden kann. Die lange Tradition literarischer *Freundschaften*

zwischen Mensch und Maschine stellt somit auch in der ELL eine zentrale Funktionsdimension dar. Hingegen wird der Roboter als Konkurrenz für die intellektuelle Kompetenz des Menschen eher (noch) nicht thematisiert.

FUNKTIONSDIMENSION II:

Robotoide Handlungs- und Figurenkomik als literarisches Stilmittel

Mit dem Stilmittel der Komik arbeitet der Kinderbuchautor Salah Naoura auf der schriftsprachlichen und bildlichen Ebene besonders ausgiebig. „Herr von Blech“, der kurioserweise aufgrund eines heftigen Blitzschlages zu einem lebensecht konstruierten Roboter avanciert ist, erinnert Oma Meier stark an ihren verlorengegangenen Wecker, doch die übrigen Familienmitglieder versuchen, die Großmutter davon zu überzeugen, dass das nicht sein kann, denn immerhin ist aus dem roten Wecker der Kopf des Roboters geworden, den das Blechwesen wiederum so dringend benötigt (Naoura 2007, 44f.; vgl. Abbildung 2).

Die parallel dazu eingebundenen Illustrationen dienen in diesem Zusammenhang der humorvollen Visualisierung des komischen Aussehens des Maschinenwesens, das im Schrifttext detailliert beschrieben wird (ebd., 4f.). An anderer Stelle möchte „Herr von Blech“ zudem auch unbedingt ein menschliches Herz haben, denn es „schlägt die ganze Zeit und wenn man glücklich ist, dann wird einem ganz warm ums Herz“ (ebd., 16). Da sein Bauch aber aus einem Toaster gebaut wurde, kommt Tom auf die Idee, ihm einfach ein Toastbrot in den Bauch zu schieben, denn so müsste doch auch seinem Freund endlich einmal so richtig wollig-warm werden (ebd., S. 17ff.). Dies demonstriert den kindlichen Leser*innen in aller



Abbildung 2: Cover „Herr von Blech“.

Prägnanz, dass auch die intelligentesten Roboter kein organisches „Herz“ bzw. keine menschlichen „Gefühle“ haben und der „Blechmann“ auch einmal schnell „in Stücke [gerissen]“ (ebd., 41) werden bzw. einfach, wie ein Toaster, kaputtgehen gehen könnte. Naoura versteht es, das Roboterwesen in seiner *Herr von Blech-Reihe* derart in einem ironischen und überspitzten Unterton zu präsentieren, dass dieser zwar für allerlei Spaß und Abwechslung sorgt, dennoch aber so dargestellt wird, dass er keine wirklichen Vorteile mit sich bringt, im Gegenteil: Man muss auf den „süßen“ Roboter (vgl. B II, 12) aufpassen, ihm viel erklären, er benötigt eigene Einrichtungen (vgl. B II, 6) und es werden für ihn Bestandteile benötigt, die sich Tom erst von seiner Verwandtschaft stibitzen muss. Der Roboter stellt daher insbesondere bei Nahoura ein niedliches, aber allzu naives ‚Wesen‘ dar, das nicht so recht weiß, wofür man in die Schule geht („Schule?“ [...] ‚Was ist denn das?‘; B I, 23), kein organisches Herz hat, erst einmal lernen muss, was Gefühle sind (Naoura 2008, 28), nichts mit Geld anfangen kann (Naoura 2010, 14), sehr viele Trotzphasen hat („Ich WILL“, ebd., 17) und sich darüber hinaus auch noch immer wieder völlig unverhofft verliebt (ebd., 46f.). Über das literarische Stilmittel der Ironie werden demzufolge bei Naoura, neben allen positiven Momenten der Nähe und Freundschaft, auch die möglichen ‚unbequemen Schattenseiten‘ eines Roboterwesens nicht vernachlässigt und es wird vermittels der literarischen Handlungskonstruktion gleichsam veranschaulicht, dass nicht alles, was mit Robotern zu tun hat, zu idealisieren ist, denn helfen können diese konstruieren Wesen auch nicht immer; im Gegenteil: Oft bereiten sie sogar größere oder kleinere Probleme.

In dem Buch von Michael Petrowitz (2018, *Mein Onkel, der Roboter*) nimmt die humorvolle Komponente mit Blick auf das ‚Anderssein‘ des Roboters ebenfalls eine wichtige Bedeutung ein. Der Ich-Erzähler erfährt, dass sein Klassenkamerad Nik einen technisch hoch entwickelten „Roboter mit menschlichem Aussehen“ (ebd., 18; vgl. Abbildung 3) gebaut hat, der so täuschend echt ist, dass er sogar von seinem Mathelehrer, der eigentlich ein Gespräch mit seiner Mutter führen möchte, für Jonas Onkel gehalten wird (ebd., 32ff.).

Die Figur des Lehrers wird damit auf eine ironische Weise in seiner problematischen Engstirnigkeit entlarvt, indem er seine Grundprinzipien und Vorurteile so ernst nimmt, dass er sich von einem technischen Gerät an der Nase herumführen lässt und offenbar mit einem ‚künstlichen‘ Wesen besser zurechtkommt als mit einem ‚echten‘ Menschen (ebd., 36). „Herr Botti“ wiederum hat

signifikante Vorteile, die Jonas für sich nutzt, denn im Kopfrechnen ist er zum Beispiel sehr gut. Er beeindruckt den Lehrer so sehr, dass er von ihm zu einem Sportfest eingeladen wird, bei dem der vorprogrammierte Maschinenmensch dann auch um einiges fitter ist als alle anderen (ebd., 41f.).

So „menschlich“ (und menschlich gekleidet) ein humanoides Roboterwesen aber auch letzten Endes ist, in der alltäglichen Interaktion und Kommunikation mit Menschen bleibt er bei Petrowitz ein technisches Gerät, das nicht individuell und völlig spontan auf Äußerungen anderer Personen reagieren kann, sondern immer nur nach einem bestimmten Muster vorprogrammiert ist – auch wenn der Protagonist Jonas im Werk *Mein Onkel, der Roboter* bisweilen völlig vergisst, dass sein ‚Kumpel‘ bloß eine „Maschine“ (ebd., 28) ist.



Abbildung 3: Cover „Mein Onkel der Roboter“. —

FUNKTIONSDIMENSION III: „Ich bin doch kein Roboter!“

Literarische Anregungen zur Reflexion über existentielle Grundfragen

Als „Botti“ aus dem Erstlesebuch *Mein Onkel, der Roboter* ein Schluck Wasser angeboten wird und er aus einem Glas trinkt, zerfällt der einstige „Supermann“ (Petrowitz 2018, 46) in seine Bestandteile, sodass ihn am Ende sein menschenähnliches Aussehen ins Verderben stürzt. Damit wird deutlich, dass der Roboter zwar für den Moment (hier im Augenblick des Elterngesprächs in der Schule) kurzfristig eine kreative und wichtige Hilfe für das Kind sein kann, dass allerdings keine längerfristigen positiven Auswirkungen von diesem mechanischen Wesen zu erwarten ist und der Versuch, aus einem technischen Gerät einen ‚richtigen‘ Menschen zu machen, zwangsläufig scheitern muss – spätestens mit

Blick auf die menschlichen Grundbedürfnisse Essen und Trinken. Über die Konstruktion von Maschinenmenschen können junge Heranwachsende zur Reflexion darüber angeregt werden, was ‚wirkliche‘ Menschen auszeichnet, was sie so besonders macht und warum Roboter zwar (fast) perfekt zu programmieren sind, dennoch aber letzten Endes keine Menschen mit einem ‚echten‘ organischen Herz sind: „Aber Roboter haben kein Herz!“ (Naoura 2007, 17) So grenzen sich die Protagonisten auch mitunter ganz bewusst von ihrem maschinenhaften Gegenüber ab („Ich bin doch kein Roboter“; Petrowitz 2018, 4), wenn sie das Gefühl haben, nicht in ihrer spezifisch menschlichen Eigenart wahrgenommen zu werden, und wehren sich gegen ihr vermeintliches Roboterwesen: „Damit erst mal eins klar ist: Roboter sind dazu da, Befehle auszuführen. Aber Schüler?“ (ebd., 3)

Die kindlichen Rezipient*innen werden schlussendlich mit dem Roboter-Text von Petrowitz zu einer literarischen Anschlusskommunikation darüber angeregt, was die Vor- und Nachteile von Robotern gegenüber menschlichen Wesen sind (und sein müssen). Hiermit gehen wichtige existentielle und philosophische Grundfragen einher: „Was ist der Mensch?“ „Wo kommt er her?“, „Wofür lebt er?“ und „Was unterscheidet ihn von tierischen Wesen und technischen Produktionen?“ Diese komplexen Fragen sind auch aus fachübergreifender didaktischer Perspektive sehr interessant. Darüber hinaus veranschaulichen sie, dass die vermeintlich allzu ‚simple‘ Erstleseliteratur es durchaus versteht, kritische Grundsatzfragen über die menschliche Welt anzustreben. Diese Aspekte interessieren auch kleinere Kinder in der Regel schon sehr, beispielsweise mit Blick auf eine Metareflexion über diejenigen Fähigkeiten, „von denen sehr umstritten ist, ob sie Maschinen zukommen können, die aber in traditionellen Ansätzen der philosophischen Ethik eine besondere Bedeutung einnehmen: „*Denken, Bewusstsein und Emotionen*“ (Misselhorn 2018, 29).

Zumindest regen literarische Werke dazu an, über mögliche zukünftige Folgen ‚überlegener Intelligenzen‘ zu reflektieren, wenn über künstliche neuronale Netzwerke plötzlich eine Modellierung bzw. Implementierung emotionaler Zustände möglich ist und die Roboter als individuelle Persönlichkeit mit eigenen Gefühlen, Gedanken, Vorstellungen und Werthaltungen agieren. In dieser Hinsicht hat die fiktionale Literatur den beeindruckenden technologischen Fortschritten einiges voraus, denn hier sind Roboter schon lange individuelle Persönlichkeiten, die nach einem eigenen Willen agieren, tiefgreifende Emotionen verspüren und sich aus ihrem reinen passiven Dienstleisterzwang aktiv befreien. Die „reale

Geschichte der Autonomie von Automaten“ muss allerdings erst noch beginnen, während im Bereich der fiktionalen Literatur vermehrt die Frage im Mittelpunkt steht, „welche Rolle die fiktiven Roboter noch spielen können, um neue und produktive Rezeptions- und Denkprozesse anzustoßen“ (Neuhaus 2014, 171).

FUNKTIONSDIMENSION IV: Das Roboter-Motiv als Vehikel zur kritischen Reflexion über den technischen Fortschritt. Das Beispiel Pepe und der Pups-Roboter (2016)

Auch wenn im Erstlesebuch *Pepe und der Pups-Roboter* von Jesko Habert (2016; vgl. Abbildung 4) erneut eher stereotyp und vom literarischen Narrativ her stark klischeehaft ein männlicher Protagonist im Fokus der Geschichte steht, unterscheidet sich dieses Werk deutlich von gängigen Handlungsmustern mit Blick auf die Menschen-Roboter-Beziehung.

Dem literarischen Motiv wird hier eine innovative Ebene verliehen, denn es geht in diesem Buch insbesondere um die „negativen Folgen unserer Fortbewegungsgewohnheiten und wie man daran etwas ändern kann“ (ebd., Buchrückenseite). Der stark moralisierende Zeigefinger wird jedoch nicht direkt erhoben und es obliegt der jungen Leserschaft, die parabelhafte Geschichte auf eigene empirisch verankerte Lebenswirklichkeiten zu beziehen und konkrete Schlussfolgerungen für moderne Lebensumstände zu ziehen.

Pepe's Eltern haben sich getrennt und der Junge ist abwechselnd am Wochenende bei seiner Mutter und seinem Vater. Die Hauptfigur scheint damit aber kein Problem zu haben, denn Pepe hat „beide gleich lieb“ (ebd., 7) und genießt die abwechslungsreichen Möglichkeiten, seine Wochenenden an unterschiedlichen Orten zu verbringen. Während seine Mutter eine ausgezeichnete Geschichtenerzählerin ist („Immer hatte sie etwas Spannendes zu erzählen“; ebd., 7) und bereits hier auf einer Metaebene damit gespielt wird, ob die Geschichte, die Pepe erlebt, nicht (bloß) eine erfundene Erzählung ist, geht er mit seinem Vater regelmäßig in die Natur und genießt die gemeinsamen Spaziergänge. Häufig sind die Aufenthalte in der Natur sehr ausgiebig und sein Vater nimmt ihn auf die Schulter, wenn er nicht mehr laufen kann. Als der Vater jedoch starke Rückenprobleme bekommt, erklärt er Pepe, dass das Schultertragen nun nicht mehr möglich ist. Der symbolischen



Abbildung 4: „Pepe und der Pups-Roboter“.

Märchenzahl ‚drei‘ gemäß klagt und jammert der Junge jedoch bei jedem Spaziergang erneut, dass er nicht mehr laufen kann. Jedes Mal bekommt er einen derartigen Wutausbruch, dass „die Fische vor Schreck aus dem Wasser spr[i]ngen“ (ebd., 13), „die streunenden Hunde darunter vor Schreck ins Wasser spr[i]ngen“ (ebd., 15) oder die „Vögel vor Schreck vom Himmel f[al]len“ (ebd., 16) – allesamt sinnbildliche Wendungen aus dem Bereich der Natur, die den immensen Zorn von Kindern gerade in der entwicklungspsychologisch interessanten „Trotzphase“ in zugespitzter Manier nachzeichnen. Nachdem Pepe dann wieder eine Woche bei seiner Mutter verbracht hat und dort allerlei „Geschichten“ und „Märchen“ genießen konnte, befindet er sich wieder bei seinem Vater und nach einer metatextuellen Anspielung („Niemand konnte so gut erzählen wie seine Mutter“; ebd., 19) beginnt gewissermaßen das ‚Märchen im Märchen‘, mithin also die Fiktion in der Fiktion: Sein Vater hat eine ganz besondere Überraschung für ihn, die das Problem lösen soll, dass sein Sohn nicht so lange laufen kann (oder will): „ein funkelndes, silbernes Ding, das fast so groß war wie sein Papa“ (ebd., 22). Der von seinem Vater selbst konstruierte praktische Service-Roboter soll Pepe tragen, wenn die Beine mal wieder wehtun oder die Faulheit siegt. Doch die Geschichte nimmt ihren Lauf. Dreimal gehen sie aus dem Haus und jedes Mal wird der Weg, den Pepe laufen kann oder will, um einiges kürzer. Aber nicht nur das: Aus dem Hinterteil der Maschine schweben „kleine graue Wolke[n]“ (ebd., 27) und diese klingen beim Ausblasen so, als würde jemand ‚pupsen‘ – daher nennt Pepe seinen Roboter auch ganz amüsiert den „Pups-Roboter“ (ebd., 27). Die stinkenden Wolken vermehren sich allerdings sehr schnell, der Gestank wird immer unerträglicher und das Knirschen der Kettenräder immer lauter – vor allem, als dann auch noch viele andere Kinder auf die Idee kommen, von einer komfortablen silbernen „Spazier-Maschine“ (ebd., 35) herumgeführt zu werden. Auf bildlicher Ebene wird der Naturwandel mit Hilfe von Braun-, Schwarz- und Grautönen akzentuiert und die Illustrationen tragen daher zur ‚Unheilverkündung‘ der Maschine dezidiert bei.

Aus einem anfänglichen Stolz wird dann im Laufe der Geschichte bei Pepe eine immer größer werdende Irritation wegen des fürchterlichen Gestanks und er fragt seinen Vater, warum die Sonne nicht mehr scheint, denn über der ganzen Stadt hängt nur noch eine „dicke Pups-Wolke“ (ebd., 35). Alles wird „matt“ und „grau“ und „selbst die Wiese im kleinen Park war ganz schmutzig“ (ebd., 37). Auf den Spielplätzen ist niemand mehr zu finden und die Kinder werden immer

corpulenter. Pepe will irgendwann die schöne naturbezogene Vergangenheit zurückerlangen und holt sinnbildlich gewendet auf eigene Faust die Sonne wieder: Die Hauptfigur legt seinen Roboter ab, zeigt den Kindern den schönen Spielplatz und alle nutzen den Roboter irgendwann nur noch zum spielerischen Herumklettern (ebd., 40): „Immer mehr Kinder stellten ihre Maschinen zum alten Klettergerüst dazu. / So machte das Klettern immer größeren Spaß“ (ebd., 43). Am Ende strahlt die Sonne dann wieder und der Fluss „glitzert [...] wie früher. / Selbst die Lilien leucht[en] wieder in herrlichstem Weiß“ (ebd.). Die verschmutzte Lilie, die als Leitmotiv immer wiederkehrt und schon zu Beginn auf dem Vorsatzpapier eine antizipierende Bedeutungsdimension einnimmt, ist eine Blume mit einer traditionsreichen Symbolik. Sie verkörpert Liebe, Reinheit, Weisheit und Unschuld, die hier vom „Pups-Roboter“ verunreinigt wird; sie steht allerdings auch für Hoffnung und Licht sowie als „Totenblume“ für Trauer, Tod und Vergänglichkeit. Wenn es auf der darauffolgenden Seite heißt „Und das ist das Ende der Geschichte“ (ebd., 44), dann wird auf einer Metaebene im Rezeptionsästhetischen Sinne eine Leer- und Unbestimmtheitsstelle konstruiert, denn ob die „Geschichte“ eine ‚bloße‘ Erfindung des Jungen ist, der durch den literarischen Erfindungsgeist seiner Mutter inspiriert wurde (also eine fiktive Binnengeschichte innerhalb einer Rahmenfiktion), bleibt den Rezipient*innen selbst überlassen. Die Anspielungen darauf werden jedoch noch einmal verstärkt, wenn Pepe seine Mutter fragt: „Erzählst du mir jetzt *noch eine erfundene* Geschichte“ (ebd.; Hervorhebung von N.J.S.)?

Das Motiv des Roboters wird in diesem literarischen Werk für Leseanfänger*innen mit Blick auf das Thema der Selbstentfremdung umgedeutet. Während Roboter noch insbesondere in den 1970er Jahren als „futuristische Figuren aus Science Fiction Romanen angesehen“ wurden und bis heute mitunter noch prominent als „Metaphern des technischen Fortschritts“ eingesetzt werden, hat sich dies in Texten wie diesem „kategorial verändert“ (Thimm und Bächle 2019, 23). Die zunächst erwünschte und hochgelobte Maschine ist kein Freund des Menschen mehr, sondern wird in ihrer unauflösbaren Ambivalenz am Ende zu dessen genuinen Feind.

Die Sorgen davor, dass Maschinen die Menschen ersetzen könnten und die autonome Technologie bei zunehmender Intensität nur noch als „stereotype[s] Muster der Bedrohung“ (Neuhaus 2017, 171) der Welt durch vielfach überlegene künstliche Intelligenzen wahrgenommen wird, spielt in dem Erstlesebuch von

Habert (2018) eine große Rolle, denn zwischen Technikfurcht und Technikenthusiasmus bewegen sich auch die Emotionen der literarischen Hauptfigur. Von der großen und stinkenden Maschine geht zunächst ein offenkundiges Heilsversprechen aus, das eine große Erleichterung im Alltag verspricht. Doch was zunächst wie eine wundersame Erfindung klingt, entpuppt sich bei längerer Nutzung als ein umweltverschmutzendes, lautes und sehr lästiges Gerät, das nicht nur dem Klima schadet, sondern auch der eigenen körperlichen Fitness nicht besonders zuträglich ist. Dass es sich hierbei um ein rezentes Thema handelt, das die aktuelle Lebenswirklichkeit der Kinder unmittelbar betrifft, wird mit Blick auf den gegenwärtigen Klima-Diskurs besonders deutlich.

Fazit und Ausblick: Eine Träne rollte „über seine Blechwange“⁴

Ein kurzer Blick auf gegenwärtige Kinderromane für leseerfahrenere Kinder ab ca. 8 Jahren zeigen, dass die inklusiven Freundschaftsgeschichten zwischen dem anthropomorphisierten Roboter und dem *Homo Sapiens* erhalten bleiben, aber auch darüber hinausgehen. Es findet sich hier eine Art von robotoider Implementierung von Emotionen mitsamt einer Ich-Perspektivierung des Roboters. Das Spektrum der einschlägigen aktuellen Kinderromane zeigt die (inklusionssensible) Einübung von Empathiefähigkeit und alteritätserfahrendes Fremdverstehen. Besonders deutlich wird dies in Frauke Nahrhgangs *Roboter Sam*-Geschichte aus dem Jahre 2017 (vgl. Abbildung 5).

Das Potential der Literatur, narrativen Figuren eigene Erzählstimmen zu verleihen, die in der empirisch fassbaren Welt in diesem Maße niemals zu Wort gekommen wären, wird hier vollends für das Phänomen der Perspektivenübernahme ausgeschöpft. Die Literatur für leseerfahrene Grundschul Kinder greift die oben skizzierten Funktionsdimensionen des Roboter-Motivs in der ELL partiell auf, differenziert sie aber oft in erstaunlicher Weise.

So handeln in aktuellen Kinderromanen die Menschenmaschinen in der Regel nach Asimovs fiktionalen Grundprinzipien und beweisen damit, dass sie vollwertige moralische Akteure sind. Neben der bereits genannten *Roboter Sam*-Geschichte (Nahrhgang 2017), sind es literarische Protagonisten wie der Roboter „Orbi“ im Werk von Thomas Christos (2011, 2014), die Roboter in der Detektivreihe *F.B.I. junior* von Fabian Lenk (2019a, 2019b) sowie die Roboter *Roki*-Reihe

von Angelika Nierstrah und Andreas Hüging (2018, 2019), die zahlreiche und erstaunliche Anstöße für Kinder geben, sich mit moralisch-ethischen Themen und letztlich mit der Frage nach dem Menschsein zu befassen. Zukünftige Forschung sollte das literarische Motiv des Roboters in Kinderromanen nicht nur aus literaturwissenschaftlicher Perspektive, sondern auch mit Bezug auf literaturdidaktische Implikationen in den Blick nehmen, um bislang oft noch zu stereotype und klischeehafte Darstellungen zu überwinden.

Resümierend betrachtet ist zu konstatieren, dass das Roboter-Motiv häufig ohne eine dezidiert kritisch-reflektierte Perspektive in die sogenannte „Erstleseliteratur“ bzw. in Kinderromane integriert wird. Ausnahmen davon deuten sich allerdings an. So gilt aktuell: Nicht nur in Erstlesebüchern, sondern auch in Romanen für Kinder ab ca. 8 Jahren wird häufig noch weithin unreflektiert eine spezifische Roboter-Mensch-Beziehung konstruiert, die zu einer eskapistischen, träumerisch-weltfremden und identifikatorischen Lektüre veranlasst und nur in wenigen Fällen kritisch-existentielle Fragen provoziert. Wenn diese allerdings in den Fokus geraten, dann sind sie mit Blick auf grundlegende menschliche Daseinsfragen von besonderer didaktischer Relevanz und für den schulischen Kontext des „literarischen Lernens“ (vgl. Spinner 2006) von nicht zu unterschätzender Bedeutung. Zukünftige Forschung hierzu erscheint mehr als lohnenswert.



Abbildung 5: Cover „Roboter Sam“.

4 Christos (2011, 12)

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- Christos, Thomas (2011). *Orbis Abenteuer – Ein kleiner Roboter büxt aus*. Frankfurt a. M.: S. Fischer.
- Christos, Thomas (2014). *Orbis Abenteuer – Ein kleiner Roboter lässt es scheppern*. Frankfurt a. M.: S. Fischer.
- Habert, Jesko, Becker, Timo (Illustration) (2016). *Pepe und der Pups-Roboter*. Potsdam: Willegoos.
- Lenk, Fabian (2019a). *F.B.I. Junior. Raubende Roboter*. Bd. 1. Stuttgart: Planet! / Thienemann-Esslinger-Verlag.
- Lenk, Fabian (2019b). *F.B.I. Junior. Raubende Roboter*. Bd. 2. Stuttgart: Planet! / Thienemann-Esslinger-Verlag.
- Nahrgang, Frauke (2017). *Roboter Sam, der beste Freund der Welt* (Mit farbigen Illustrationen von Markus Spang.) Ravensburg: Ravensburger Buchverlag.
- Naoura, Salah (2007). *Herr von Blech zieht ein*. Mit Bildern von Michael Bayer. Mannheim: Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG (Duden Lesedetektive).
- Naoura, Salah (2008). *Herr von Blech geht zur Schule*. Mit Bildern von Michael Bayer. Mannheim: Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG (Duden Lesedetektive).
- Naoura, Salah (2010). *Herr von Blech ist verliebt*. Mit Bildern von Michael Bayer. Mannheim: Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG (Duden Lesedetektive).
- Niestrath, Angelika, Hüging, Andreas (2018). *Roki. Mein Freund mit Herz und Schraube*. München: cbj.
- Niestrath, Angelika, Hüging, Andreas (2019). *Roki. Kuddelmuddel im Klassenzimmer*. München: cbj.
- Petrowitz, Michael, Beck, Benedikt (Illustration) (2018). *Mein Onkel, der Roboter*. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag.
- Stehr, Sabine (2017). *Lennart, Titus und die Reise zum Mars* (mit Bildern von Sandra Reckers). 2. Aufl. Frankfurt a.M. (1. Aufl.: 2015): S. Fischer (Fischer Duden Kinderbuch).
- Zapf (2013). *Mein Freund, der Roboter* (Illustriert vom Autor). Bindlach: Loewe. [Enthält die drei Werke: Mein Freund aus dem Roboland, 2013; „Notruf aus dem Roboland“, 2014 und „Das Tor zum Roboland“, 2015].
- König, Nicola (2018). Lachen über das, was eine Kultur als System bedroht. Komik im Werk von Andreas Steinhöfel. *Literatur im Unterricht*, 3, 245–260.
- Koolwaay, Jens (2018). *Die soziale Welt der Roboter. Interaktive Maschinen und ihre Verbindung zum Menschen*. Bielefeld: transcript.
- McEwan, Ian (2019). *Maschinen wie ich* (aus dem Englischen von Bernhard Robben). Zürich: Diogenes.
- Misselhorn, Catrin (2018). *Grundfragen der Maschinenethik* (3. Aufl.). Stuttgart: Reclam.
- Neuhaus, Stefan (2014). Autonomie der Automaten? Anmerkungen zur Inszenierung künstlicher Menschen im Film. In Wolf-Andreas Liebert, Stefan Neuhaus, Dietrich Paulus, Schaffers, Uta (Hg.), *Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik* (S. 157–171). Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Thimm, Caja, Bächle, Thomas Christian (2019). *Die Maschine: Freund oder Feind. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. In Caja Thimm, Thomas Christian Bächle (Hg.), *Die Maschine: Freund oder Feind? Mensch und Technologie im digitalen Zeitalter* (S. 1–13). Wiesbaden: Springer.
- Thimm, Caja, Rieger, Peter, Cheng, I Chun, Lo, Ara, Lippemeier, Maximilian, Rutkowsky, Kamila, Bennewitz, Maren, Nehls, Patrick (2019). Die Maschine als Partner? Verbale und non-verbale Kommunikation mit einem humanoiden Roboter. In Caja Thimm, Thomas Christian Bächle (Hg.), *Die Maschine: Freund oder Feind? Mensch und Technologie im digitalen Zeitalter* (S. 109–134). Wiesbaden: Springer.
- Thimm, Caja (2019). Die Maschine – Materialität, Metapher, Mythos. Ethische Perspektiven auf das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine. In Caja Thimm, Thomas Christian Bächle (Hg.), *Die Maschine: Freund oder Feind? Mensch und Technologie im digitalen Zeitalter* (S. 17–39). Wiesbaden: Springer.
- Stenzel, Gudrun (2009). Erstlesebücher. In Kurt Franz, Günter Lange und Franz-Josef Payrhuber im Auftrag der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur e.V., Volkach (Hg.), *Kinder- und Jugendliteratur. Ein Lexikon* (S. 1–35). 35. Erg.-Lfg. Meitingen: Corian-Verlag.
- Spinner, Kaspar H. (2006). Literarisches Lernen. *Praxis Deutsch*, 33 (200), 6–16.
- Westermann, Bianca (2014). Die Begegnung mit dem Roboter: Bina48 zwischen Speichermedium und Interaktionspartner. In Wolf-Andreas Liebert, Stefan Neuhaus, Dietrich Paulus, Uta Schaffers (Hg.), *Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik* (S. 53–68). Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Winterson, Jeannette (2019). *Frankissstein: Eine Liebesgeschichte* (aus dem Englischen von Brigitte Walitzek und Michaela Grabinger). Zürich: Kein & Aber.
- Xanke, Lisa (2012). Künstliche Intelligenz in Literatur und Film – Fiktion oder Realität? *Journal of New Frontiers in Spatial Concepts*, 4, 36–43.

Sekundärliteratur

- Asimov, Isaac (2007). *Alle Roboter-Geschichten*. Bergisch-Gladbach: Bastei Verlag Lübbe.
- Brand, Lukas (2018). *Künstliche Tugend. Roboter als moralische Akteure*. Regensburg: Verlag Friedrich Pustet.
- Čapek, Karel (1976). *Dramen*. Übersetzt von Gustav Just. Berlin (u.a.): Aufbau Verlag.
- Drux, Rudolf (2018). Es „machen die Maschinen allezeit gute Arbeit und laufen den Menschen weit vor“. Maschinenängste als Thema der Literatur. In Petra Grimm, Oliver Zöllner (Hg.), *Mensch – Maschine. Ethische Sichtweisen auf ein Spannungsverhältnis* (S. 59–71). Stuttgart: Franz Steiner.
- Esselborn, Hans (2019). *Die Erfindung der Zukunft in der Literatur: vom technisch-utopischen Zukunftsroman zur deutschen Science Fiction*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Galle, Heinz J (2017). *Als Roboter noch Roboter waren. Ein illustrierter Streifzug der Roboter in den populären Medien*. Lüneburg: Dieter von Reeken.

Über die Autorin / About the Author

Nadine Jessica Schmidt

Nadine Jessica Schmidt, geb. 1982, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Literaturdidaktik an der Universität Siegen. Sie promovierte im Jahre 2013 mit einer Dissertation zum Thema „Konstruktion von Authentizität in autobiographischen Erzähltexten“. Ihre aktuellen Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen: Kinder- und Jugendliteratur (v.a. auch Erstleesliteratur), literarische Sozialisation und literarisches Lernen.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address

Schmidt@germanistik.uni-siegen.de

„Was, du hast Kniegelenke? Das glaube ich einfach nicht!“ Der Barbie-Medienverbund aus transmedialer Perspektive

“What, You’ve Got Knee Joints? I Don’t Believe This!” The Barbie Media Network from a Transmedial Perspective

Kirsten Kumschlies

ABSTRACT (Deutsch)

Ausgehend von der seit Jahrzehnten populären Barbie-Puppe beleuchtet der Beitrag den mittlerweile entstandenen *Barbie*-Medienverbund vor allem im Hinblick auf die hier inszenierten Geschlechterstereotypen. Argumentiert wird für die Anwendung einer transmedialen Perspektive als Grundlage für methodische und unterrichtspraktische Projekte im Rahmen eines gendersensiblen Literaturunterrichts. Unter Bezug auf Beispiele verschiedener *Barbie*-Medienformen wird der Fragestellung nachgegangen, inwieweit auf diese Weise mit Hilfe des Puppenmotivs das didaktische Potenzial transmedialer Zugänge genutzt werden kann. Die vorläufigen Erkenntnisse weisen im Zusammenhang mit Barbie auf Chancen und Grenzen eines solchen Ansatzes.

Schlüsselwörter: Barbie-Medienverbund, Barbie im historischen Zeitverlauf, Transmedialität, gendersensibler Literaturunterricht

ABSTRACT (English)

Starting from Barbie doll, which has been popular for decades, the article examines the *Barbie* media network that has emerged, especially with regard to gender stereotypes performed here. It is argued for the application of a transmedial perspective as a basis for methodical and practical projects in the context of gender-sensitive literature teaching. With reference to examples of different *Barbie* media forms, the question is examined to what extent the didactic potential of transmedial approaches can be used in this way with the help of the puppet motif. The preliminary findings refer to the chances and limitations of such an approach in connection with Barbie.

Keywords: Barbie media network, Barbie in the historical course of time, transmediality, gender-sensitive literature teaching

Das transmediale Phänomen ‚Barbie‘: Von der Modepuppe zum Medienverbund

Das, was den heutigen Barbie-Kosmos ausmacht, begann mit einer einzigen Puppe: *Barbie* – viel gescholten und heiß geliebt. Wie auch immer man zu der blonden Modepuppe steht, die lange Zeit ausschließlich in einer rosa Plastikwelt lebte und so dünn war, dass in ihrem Unterkörper in der Realität die inneren Organe keinen Platz gehabt hätten, für Barbie gilt: Sie ist kontinuierlich und hochgradig populär. Vor knapp zehn Jahren besaß jedes Mädchen durchschnittlich sieben Barbies (vgl. Fookon 2012, 281), sie war (und ist) damit die meistverkaufte Puppe weltweit. Ursprünglich 1955 aus der „Bild-Lilli“ hervorgegangen, entwickelte sie sich in den 1960er Jahren in rasantem Tempo zum Verkaufsschlager und Massenprodukt, das aus den Mädchenkinderzimmern seither kaum wegzudenken ist (vgl. Nieradka-Steiner 2014). Die Puppe passte sich in ihrer Entwicklung stets dem jeweiligen Zeitgeist an, was ihre ungebrochene Popularität erklärt:

Barbie machte jede Mode mit, sah in den frühen 1960er Jahren Jacky Kennedy ähnlich, trat Anfang der 1970er Jahre der Flower-Power-Bewegung bei, wurde Ende der 1970er Jahre Disco-Queen, rettete in den 1980er Jahren am Strand von Malibu Leben, orientierte sich um die Jahrtausendwende an Top-Models wie Claudia Schiffer und heute an Paris Hilton – die Rückkopplung zu den genannten Stars ist frappierend! (ebd., S. 278).

Barbie gibt es aber nicht nur als Puppe. Sie wird flankiert von einem veritablen Medienverbund, bestehend aus Büchern, Filmen, Stickerheften, Hörspielen und zahllosen Merchandising-Artikeln, die sich um die rosarote Welt der berühmten Puppe ranken. Schon in den 1960er Jahren erschien in den USA eine Buchreihe zu *Barbie*, deren dritter Band *Barbie löst ein Geheimnis* 1967 in deutscher Übersetzung im Schneider Verlag publiziert wurde. Der erste Barbie-Film (*Barbie in Der Nussknacker*) stammt aus dem Jahr 2001. Seitdem erscheinen jährlich computeranimierte Barbie-Filme, die häufig klassische Märchen-Stoffe, Ballett oder kinderliterarische Klassiker adaptieren und Barbie hierhin transferieren (z.B. *Charles Dickens' Weihnachtsgeschichte*, *Nussknacker*, *Schwanensee*, *Drei Musketiere*) (vgl. Still 2010). Seit 2012 produziert der Spielzeugkonzern Mattel, von dem Barbie stammt, zudem die am Reality-TV orientierte Fernsehserie *Barbie – Life in the dreamhouse*, die mit zahlreichen populärkulturellen Anspielungen aufwartet und vor allem selbstreflexiv und ironisch mit Barbie in ihrem Status als Super-Puppe spielt. Im Folgenden sollen Barbie-Medien aus Gender-Perspektive untersucht werden.

Dazu werden in einem ersten Schritt drei ausgewählte *Barbie*-Medien einer Gender-Analyse unterzogen, um nicht nur die Genderaspekte des Barbie-Phänomens zu erfassen, sondern diese auch in ihrer historischen Genese zu rekonstruieren, werden drei Barbie-Medien betrachtet, die einen Zeitrahmen von etwa 60 Jahren repräsentieren: ein Buch aus den 1960er Jahren, der erste computeranimierte *Barbie*-Langfilm aus dem Jahr 2001 sowie die von 2012 bis 2018 produzierte populäre Onlineserie *Barbie – Life in the dreamhouse*. Damit wird einerseits ein Blick auf die Entwicklung dieser Puppen-Darstellungen im Laufe der Jahrzehnte geworfen, andererseits wird mit der Analyse dieser drei verschiedenen medialen Ausformungen eine Art aktuelle querschnittliche Sichtung vorgenommen.

In einem zweiten Schritt wird es darum gehen, die vorangestellte Standortbestimmung zum Phänomen Barbie als Grundlage für die Entwicklung eines Unterrichtsmodells für gendersensiblen Literaturunterricht heranzuziehen.

Barbie im Zeitverlauf – Kontinuität und Wandel?

Barbie löst ein Geheimnis (1967)

Bereits in den 1960er Jahren erschienen in den USA die ersten *Barbie*-Bücher. 1967 publizierte der Schneider Verlag eine deutsche Übersetzung des dritten Bandes: *Barbie löst ein Geheimnis* (vgl. Dettmar 2014, 15). Das Cover zeigt eine Barbiepuppe, die den damaligen Standards der Puppe und der entsprechenden Mode entspricht (so hat sie beispielsweise eine Bubikopffrisur). Die Geschichte, die der Roman erzählt, hat mit der rosaroten Plastikwelt, die den Barbie-Medienverbund später und auch noch heutzutage kennzeichnet, aber wenig gemein. Barbie ist hier eine Highschool-Schülerin, die ein Praktikum in einer Zeitungsredaktion macht und als Modereporterin arbeitet. Gemeinsam mit ihrem Kollegen Johnny, den Ute Dettmar in Anlehnung an Dagmar Grenz' Forschungen zur intentionalen Mädchenliteratur als den „windigen Verführer“ (ebd., 17) charakterisiert, klärt sie im Zuge von Recherchearbeiten einen Betrugsfall auf. Die heute als Star-Designerin in New York lebende Doris kehrt in ihren Heimatort Willows, Wisconsin, der im Text als spießige Kleinstadt markiert ist, zurück und ist dort mit dem falschen Verdacht konfrontiert, vor vielen Jahren einen Diebstahl begangen zu haben. Barbie sieht in Doris ein Vorbild und gemeinsam mit Johnny gelingt es ihr, die haltlosen Vorwürfe gegen Doris zu entkräften. Barbie agiert tatkräftig und selbstbewusst und reagiert genervt, als Ken, der im Text als Charakter kaum Kontur erhält und nur eine Randfigur darstellt, mit Unverständnis auf ihre Arbeitsbelastungen reagiert:

„Nein, Ken, es geht leider nicht“, sagte Barbie am Telefon. „Heut ist Mittwochabend. Und du weißt, Mittwochabend habe ich lange zu tun.“

Aber die Stimme am anderen Ende der Leitung war gar nicht erbaut von dieser Antwort: Sie beklagte sich, dann schlug sie regelrecht in Wut um.

„So sei doch vernünftig, Ken“, sagte Barbie schließlich. „Es ist nun mal meine Arbeit!“

Sie hörte sich die Antwort an, dann rief sie aufgebracht: „Es hat überhaupt nichts damit zu tun. Wenn du dich so albern und eifersüchtig aufführst, kann ich auch nichts machen. Wiedersehen!“ Und sie warf den Hörer auf die Gabel (Lawrence 1967, 85).

Nicht nur in dieser Episode agiert Barbie auffallend emanzipiert und eigenständig. Ute Dettmar verweist darauf, dass die amerikanische Forschung schon früh „auf dieses in den Büchern positive Bild hingewiesen“ habe, „dass sich von der Realität und den traditionellen Rollenzuschreibungen der 1960er Jahre deutlich abhebt“ (Dettmar 2014, 17). In der Figur der Doris erkennt Dettmar die Inszenierung des „amerikanischen Traums in weiblicher Besetzung“, der „auf das Feld der Mode als Raum der Emanzipation projiziert“ (ebd.) ist.

Barbie in: Der Nussknacker (2001)

Der erste im Jahr 2001 erschienene Barbie-Film rekurriert auf Motive aus E. T. A. Hoffmanns Erzählung *Nußknacker* und Mausekönig bzw. auf das auf Dumas' Märchen *Der Nußknacker* basierende Ballett. Damit bezieht er sich bemerkenswerterweise auf eine literaturhistorisch zentrale Spielzeug- und Puppengeschichte, in der die „Rolle des Spielzeugs für die psychische und kognitive Entwicklung des Kindes betont“ (Kümmerling-Meibauer 2012, 91) wird. Barbie tritt in diesem Film in der Rahmenhandlung als Erzählerin auf, die der kleinen Schwester Shelly, die bei Ballett-Proben den Mut verliert und das eigene Können bezweifelt, das Märchen vom *Nussknacker* nahebringt. In der Binnengeschichte sehen wir die Barbiepuppe in der Rolle von Clara, die in einem rosafarbenen Tanzkleid auftritt. Sie bekommt an Weihnachten einen Nussknacker von ihrer Tante geschenkt. Um Mitternacht erwacht dieser zum Leben. Unvermittelt stürmen der Mäusekönig und seine Armee in die weihnachtliche Wohnstube und greifen den Nussknacker an. Als Clara versucht, diesen zu beschützen, wird sie durch dessen Zepter, ähnlich wie *Alice im Wunderland*, auf die Größe einer Puppe geschrumpft und befindet sich von nun an auf Augenhöhe mit dem Nussknacker. Zunächst gelingt es Clara und dem Nussknacker, den Mäusekönig und sein Gefolge in die Flucht zu schlagen. Doch Clara möchte ihre normale Größe zurückerlangen und der

Nussknacker will der Prinz werden, der er einmal war, bevor der Mäusekönig ihn verwandelte. Auf Anraten einer weisen Eule machen die beiden sich auf die Suche nach der Zuckerfee, wobei sie in die vom bösen Mäusekönig zerstörte Süßigkeitenstadt gelangen. Gemeinsam schaffen sie es schließlich, den Mäusekönig zu besiegen und ihre wahre Gestalt zurückzuerlangen. Clara erkennt im Zuge dieser Kämpfe, dass sie selbst die Zuckerfee ist. Am Ende wird, klassischer Märchen-Motivik entsprechend, Hochzeit gefeiert. Zu Tschaikowskis Musik tanzen Clara und Prinz Eric den Hochzeitstanz.

Damit bleibt die Erzählung sehr nah am typischen Märchen-Diskurs, den wir auch in zahlreichen Disney-Prinzessinnenfilmen finden. Die Hochzeit bleibt das zentrale Bestimmungsmerkmal, an den sich weibliche Identität und Glückserfüllung binden. Sie ist untrennbar verbunden mit dem guten Ende. Im Unterschied zu den Disney-Filmen aber, darauf hat auch Julie Still (2010) verwiesen, tritt Barbie alias Clara hier als aktive Retterin des Nussknackers auf. Sie ist es, die ihm gleich zweimal das Leben rettet, und nicht etwa umgekehrt. Während beispielsweise Christoph der Prinzessin Anna in Disneys Computeranimationsfilm von 2013 *Frozen – Die Eiskönigin* als helfende Figur an die Seite gestellt ist, damit sie ihre Schwester retten kann, ist es bei *Barbie* genau andersherum. Sie begleitet den Nussknacker durch das Zuckerland und steht ihm helfend und stützend im Kampf gegen den Mäusekönig zur Seite und lässt sich somit als aktive Helferfigur bezeichnen. In der angloamerikanischen Forschung hat Julie Still bereits auf die weibliche Dominanz in den *Barbie*-Filmen hingewiesen (vgl. ebd.). Allerdings verbleibt Barbie in ihrem Auftreten und ihrer Optik den typischen Klischees verhaftet, die mit der Puppe verbunden sind: Sie trägt ein rosa Tanzkleid, ist übermäßig dünn, tanzt in den Ballett-Szenen zart und anmutig und wird wesentlich über ihre Schönheit definiert. So rufen ihr auch die Feen im Zuckerland als erstes zu: „Du bist wunderschön!“ Immerhin sind die Schönheit in diesem und auch in nachfolgenden *Barbie*-Filmen mit selbstbewusster Aktivität der Puppen-Figur gekoppelt.

Barbie – Life in the dreamhouse (2012)

Mattel, der US-amerikanischen Spielzeugkonzern, der 1959 die erste Barbiepuppe herausbrachte, produzierte auch die Online-Serie *Barbie – Life in the dreamhouse*, die sich als Satire interpretieren lässt, in der selbstreferenziell mit dem Medienverbund um die Barbiepuppe gespielt wird. In slapstickartigen, kurzen Episoden,

die in ihrer Machart an Reality-TV-Shows angelehnt sind und an eine ‚documentary‘ erinnern, die durch ein fiktives Kamerateam begleitet wird, wird Barbie hier in ihrem Traumhaus in Malibu gezeigt, wo sie mit ihren Schwestern Skipper, Stacy und Chelsea lebt. Aufgewachsen ist sie, wie Barbie in den Büchern aus den 1960er Jahren, in der Kleinstadt Willows, Wisconsin. Barbie führt ein Luxusleben, pflegt enge Freundschaften mit zahlreichen anderen Puppen und ist in einer Beziehung mit Ken. Als Gegenspielerin tritt Raquelle auf, die aufgrund von Eifersucht stets versucht, gegen Barbie zu intrigieren, womit sie aber keine Chance hat und ständig scheitert. Die Figuren sind extrem überzeichnet, die Farben der Computeranimation sind grell und bunt, in jeder Folge scheint die Sonne: Ein solches Wetter haben sie in Malibu bereits seit 14 Jahren, so kommentiert Barbies Freundin Teresa. Barbie wird von Ken, ihren Schwestern und Freundinnen gefeiert wie der Popstar, der sie im Kontext des um die Puppe rankenden Medienverbands ja tatsächlich ist. Barbie und ihre Schwestern sind hier explizit als Puppen markiert, die in einer rosafarbenen Plastikwelt leben, deren Status als Spielzeug immer wieder deutlich kenntlich gemacht wird, ebenso wie die Materialität der Puppen. So beneidet Barbies alte Freundin Midge, die mit ihr in Willows, Wisconsin, aufgewachsen ist und aussieht wie eine Barbiepuppe aus den 1960er Jahren und in ihrer schwarz-weißen Farbgebung wie ein Fremdkörper in der heutigen Barbie-Welt wirkt, Barbie um ihre Kniegelenke und ruft aus, als die Freundin sich bückt: „Was, du hast Kniegelenke? Das glaube ich einfach nicht!“

Als die kleinste Schwester Chelsea ein anderes Mal an „Plastikpocken“ erkrankt, klagt sie darüber, ihr Plastik werde ganz heiß. Zudem wird immer wieder in ironischer Brechung auf Barbies zahlreiche Berufe verwiesen: 135 an der Zahl, so wird es expliziert. Spielend kann sie alles sein: Tierärztin, Pilotin oder Stewardess. Auf diese Weise wird die Fiktivität der Puppenwelt aus Plastik beständig als solche betont und damit, ähnlich wie die vorhandenen Genderstereotype, stetig dekonstruiert und damit ironisiert. Durch all diese Anspielungen und satirischen Überzeichnungen, die nur Erwachsene verstehen können, erlangt die Serie eine klare Mehrfachadressierung und richtet sich deutlich sowohl an Kinder als auch an Erwachsene.

Das „Dreamhouse“ ist ein rein weiblich besetzter Raum. Ken und sein Gegenspieler Ryan kommen höchstens zu Besuch und haben ausschließlich die Funktion, Barbie zu bewundern und zu hofieren. Aufgrund ihrer Popularität und Vielseitigkeit ist Barbie der Welt entrückt und zeigt sich als unschlagbare,

phantastische Superwoman, die sich einerseits durch makellose Schönheit, andererseits durch komplette Unabhängigkeit auszeichnet.

Quintessenz oder: Wofür steht Barbie?

Mit Bezug auf genderbezogenen Analysekatoren, wie Handlungsträgern, Settings, Aktionen, Diskurse, Rhetorik (vgl. Krahl 2016) erscheint Barbie im Zeitverlauf über die drei hier analysierten Medien hinweg als schillernd und eindeutig zugleich. Barbie ist als emanzipierte, unabhängige junge Frau bzw. Puppe inszeniert, der die Welt offen zu stehen scheint, und zugleich reduziert auf Klischees. Das Problematische der Gender-Konstruktion erweist sich in der Beschränkung der dargestellten Figur auf sich selbst bzw. auf ihr äußeres Erscheinungsbild. So ist diese Figureninszenierung stets am männlichen Blick ausgerichtet und repräsentiert mit ihrem Aussehen (extreme Schlankheit, lange blonde Haare, aufreizende, meist rosa oder pinkfarbene Kleidung) den Anschluss an weibliche Körperdiskurse – eine Darstellung, die von Kerstin Böhm als „Pinkifizierung“ bezeichnet wird. Gemeint ist damit eine „Strategie der Sichtbarmachung auf die Objektifizierung weiblicher Körper mit Tendenzen zur Sexualisierung“ (Böhm 2017, 157). So unterliegt die Darstellung der Barbiepuppe einerseits einer starken Sexualisierung, obwohl andererseits ihre Beziehung zu Ken in allen Medien als asexuell inszeniert wird. In der neuen Serie *Barbie – Dreamhouse Adventures* tritt Ken sogar nur noch als Freund und Nachbar auf. Gerade aufgrund dieses Widerspruchs zwischen sexualisierter Konnotation und nicht-sexualisierter Darstellung bezeichnet Claudia Fuchs in ihrer Arbeit über kindliche Spielwelten Barbie als „Utopie:

Mit Barbie bist du frei, alles zu tun, was du willst. Da Barbie eine Frau ist, aber kein Geschlecht hat, kann ihr Geschlecht sie an nichts hindern, in keiner Weise zur Quelle der Bedrückung, der Diskriminierung, der Angst werden. Obwohl sie nach den Maßgaben des männlichen Blicks auf den weiblichen Körper gestylt ist, ist dieser männliche Blick in ihrer Welt abwesend. Barbies Welt ist eine Welt, in der Männer als geschlechtslose Freunde vorkommen. In Barbies Welt ist der Sexismus inhärent, sie ist so ein perfektes Objekt, daß ihr Status als Frau in der Außenwelt nicht mehr gespiegelt wird. Als perfektes Objekt des männlichen Blicks ist sie Subjekt: autonom, kompetent, mobil (Fuchs 2001, 13f.).

Barbie bleibt die klassisch „pinkfizierte“ Gender-Trägerin, aber über die verschiedenen medialen Adaptionen im Zeitverlauf hinweg, wird dieser Status systematisch im Rahmen von Gender-Aktionen und Gender-Beziehungen

aufgebrochen. Nur an der Figurenkonzeption ändert sich nichts – Barbie bleibt die Modepuppe schlechthin. Sie nimmt nie an Gewicht zu und sieht nie schlecht aus. Erzähltheoretisch eingeordnet heißt das: Die Figur bleibt in der Charakterisierung statisch, auf der Ebene des *Wie* des Erzählens (*discours*) ändert sich nichts; hingegen ändert sich aber etwas auf der Ebene der Konzeption, das Was des Erzählens (*histoire*) variiert und wird angepasst. Genau dieser Unterschied wird im nachfolgend vorgestellten Unterrichtsmodell als Beispiel eines gendersensiblen Literaturunterrichts angesprochen.

Überlegungen zu einem gendersensiblen Literaturunterricht

Die Entwicklung der Geschlechtsidentität von Mädchen und Jungen beginnt früh. Sicher ist, dass Kinder bereits in der frühen Kindheit sowie dann im weiteren Sozialisationsverlauf mit geschlechtsspezifischen Mustern und Stereotypen konfrontiert und davon geprägt werden. Dies geschieht insbesondere auch durch die so genannte ‚dritte Sozialisationsinstanz‘ der Medien wie Filme und Serien, die vor allem zu Hause über den Fernseher ihre kindlichen Rezipient*innen finden: 74% der Kinder in der Altersgruppe von sechs bis 13 Jahren sehen jeden Tag fern, 40 % sehen regelmäßig Videos im Internet an (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2018, 12). Medien sind, so formulieren es Schilcher und Müller „Träger ‚signifikanter Symbole‘ und können auch zur Identitätsentwicklung des Individuums beitragen“ (Schilcher u. Müller 2016, 15). Dabei ist vor dem Hintergrund der Befunde der Medienwirkungsforschung davon auszugehen, dass „die in Medien eingeschriebenen Geschlechterrollenstereotype in der Regel nicht unmittelbar auf die Rezipienten und Rezipientinnen wirken“, aber „in der Lage zu sein scheinen, vorhandene Prädispositionen zu stärken“ (ebd., 25).

Als Favoriten unter den Fernsehsendern nennen sowohl Mädchen als auch Jungen KiKA und Super RTL (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2018, 39), gesehen werden hauptsächlich Fernsehserien. Hierbei stehen häufig Animationsserien an erster Stelle, zu denen auch die *Barbie*-Formate zählen. In vielen Serien für Kinder und Jugendliche, so auch bei *Barbie*, werden (zumindest vordergründig) häufig geschlechtsspezifische Stereotypen und klischierte Geschlechterrollen abgebildet – wenngleich insbesondere seit den 1990er Jahren zunehmend Figuren zu finden sind, welche die tradierten bipolaren Zuschreibungen von Weiblichkeit und Männlichkeit zunehmend auch hinterfragen (vgl. Zhang 2012, 217).

Dennoch bleibt festzuhalten: Insbesondere Barbies optische Erscheinung unterstützt ein problematisches Frauenbild, das Weiblichkeit auf makellose Schönheit reduziert und ein Körperideal festschreibt, das an Magersucht erinnert. So stellt Maya Götz für das Frauenbild in vielen Kinderserien und somit auch für die Figur der *Barbie* fest, dass mit „der Betonung langer, schlanker Beine und einer übertrieben schmalen Taille“ im besonderem Maße eine „sexualisierte Körperdarstellung“ (Götz 2013, 24) stattfindet.

Das im folgende entwickelte Unterrichtsmodell verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schüler der Primarstufe für die im *Barbie*-Medienverbund transportierten Geschlechtsstereotypen und -rollen zu sensibilisieren, diese zu reflektieren und damit eine kritische Auseinandersetzung mit entsprechenden Rollenerwartungen und -zumutungen anzuregen (vgl. Michalik 2009, 21). Dabei soll es im Unterricht nicht um eine per se ideologiekritische Verurteilung von Geschlechterstereotypen gehen (vgl. Barth 1997, 21f.), sondern vielmehr darum, „die Konstruiertheit von Genderrollen zu erkennen und sie zu dekonstruieren“ (Schilcher u. Müller 2016, 29). Auch wenn ein solcher gendersensibler Zugang im Literaturunterricht hier im Folgenden am Beispiel des *Barbie-Medienverbunds* entwickelt wird, gilt das analog auch für stärker männlich konnotierte *Medienverbünde*, die mit Geschlechterstereotypen arbeiten, die Jungen zugeschrieben werden, beispielsweise *Feuerwehrmann Sam*.

Kurzer Exkurs zum Stichwort Transmedialität

Eine transmediale Perspektive ist bislang nur ansatzweise zum Gegenstand deutschdidaktischer Forschung geworden (vgl. z. B. Bönninghausen 2018). Auch unterrichtspraktische Vorschläge bilden hier eine Leerstelle, die mit der Forderung nach stärkerer Einbeziehung transmedialer Lektüre geschlossen werden soll (vgl. Kumschlies u. Kurwinkel 2019).

Dabei gilt als Ziel einer transmedialen Lektüre eine weit gefasste Erzählanalysekompetenz. Sie umfasst ein basales Verständnis des Erzählens als solchem, dem einerseits abstrakt eine medienunspezifische, andererseits konkret eine medienpezifische Dimension inhärent ist: Als Kulturtechnik ist Erzählen nicht an ein Medium gebunden, wird aber im jeweiligen Einzelmedium stets medienpezifisch. Die Unterscheidung dieser Dimensionen führt, wie bereits angedeutet, zu einem grundsätzlichen Verständnis der beiden Ebenen narrativer Texte, der *histoire* und des *discours*. Bezieht man diese Überlegungen auf *Barbie*, bezieht sich

die erste Ebene als Ereignisfolge auf den Inhalt: Was wird von Barbie erzählt? Die zweite Ebene betrifft die Zeichenfolge der Darstellung, die den Inhalt an die mediale Oberfläche transportiert: Wie wird von Barbie erzählt? Welche Rolle spielt dabei das jeweilige Einzelmedium? Beides mündet in die zentrale Frage, wie die jeweils unterschiedlichen medialen Ausprägungen der Barbie-Erzählungen auf die kindlichen Rezipienten und Rezipientinnen wirken und – konkret bezogen auf den Aspekt der Gendersensibilität – welche jeweiligen Geschlechterrollenmuster dabei etabliert werden.

Unterrichtspraktische Umsetzung: Barbie in transmedialer Lektüre

Einstieg: Transmediale Perspektivierung der Figur;

Förderung des Medienwissens und der subjektiven Beteiligung¹

In einem Einstiegsgespräch geht es um die Perspektivierung von Barbie als transmediales Phänomen: In welchen medialen Ausgestaltungen kennen die Kinder die Figur der Barbie? Auf einem Wandposter werden diese tabellarisch einander zugeordnet. Es bleibt im Klassenraum hängen, damit die Kinder im Verlauf der Unterrichtseinheit darauf Bezug nehmen können. Anschließend malen die Schüler*innen ein Bild von Barbie, um die Verbindung mit der Figur als narratives Element zu stärken. Angesprochen ist damit die subjektive Vorstellungsbildung der Kinder. Hier können auch Verfahren der szenischen Interpretation (vgl. Grenz 2012) zum Einsatz kommen, die darauf abzielen, literarische Texte quasi aus der Binnenperspektive zu erkunden. Hier übernimmt jedes Kind die Rolle einer literarischen oder medialen Figur und gibt dieser im szenischen Spiel ein Eigenleben. Dazu gehört etwa die pantomimische Darstellung der Lieblingsbeschäftigung der Figuren, die durch Ein- und Ausführungsfragen der Lehrkraft begleitet wird. Solche Fragen zielen darauf ab, die Perspektivenübernahme mit den Figuren und auch die Imaginationsfähigkeit zu stärken (Vor dem Spiel: Wo kommst du gerade her? Was hast du jetzt vor? Nach dem Spiel: Wie geht es dir jetzt? Wie beurteilst du die dargestellte Handlung? Was hast du jetzt vor?) Die Einstiegsphase endet mit einer Überleitung zum Gesamtkomplex des *Barbie*-Medienverbunds. Die Lehrkraft stellt zunächst die einzelnen Verbundmedien kurz vor, indem sie beispielsweise Ausschnitte präsentiert und Titel- und Coverbilder sowie Abbildungen von Merchandisingartikeln an die Wand projiziert und so ein

erstes Gespräch mit den Kindern über *Barbie* anbahnt und diesen an die Sammlung verschiedener Medien zum Einstieg rückkoppelt.

Erarbeitung: Analytische Untersuchung der Barbie-Figur; Reflexion der ästhetischen Strukturen des Mediums, Perspektivenübernahme mit Figuren

Im Anschluss übernehmen einzelne Gruppen Patenschaften für je ein Medium und untersuchen die Struktur des Mediums anhand eines *Medienforschungsplans*: Sie nehmen die Figur mithilfe eines vorstrukturierten Arbeitsblatts, das sowohl auf die Figurenkonzeption (*histoire*) als auch auf die Charakterisierung (*discours*) abzielt, in den Blick:

histoire: Mit wem ist Barbie befreundet? Hat sie vielleicht Feinde? Welche besonderen Eigenschaften kennzeichnen sie? Verändert sich die Figur während der Handlung, entwickelt sie sich? Was macht sie während der Handlung?

discours: Wie sieht die Figur aus? Wie ist ihr Körperbau beschaffen? Was trägt die Figur für Kleidung?

Anhand dieser Fragen erstellen die Kinder Figurenplakate, die sie sich in Partnergruppen nachfolgend wechselseitig vorstellen. Eine mögliche Ergänzung zu den Plakaten wären Strukturlegebilder, die mit den entsprechenden Puppen aufgebaut werden. Sie bilden die Figurenkonstellationen oder Einzelszenen wie ein Schaubild plastisch ab und werden von einzelnen Kindergruppen auf einem Tisch arrangiert, ähnlich wie beim Statuenbau der szenischen Interpretation, bei dem Schüler*innen in die Rollen von Figuren schlüpfen und sich in einem Körper-Standbild Nähe- und Distanzverhältnisse repräsentieren.

An die Vorstellungsrunde schließt sich ein szenisches Spiel mit Puppen an: Eine Figur aus einem der Einzelmedien wandert in das Einzelmedium der Partnergruppe und sieht sich dort um. Die Buch-Barbie besucht die Serien-Barbie, die Serienfigur wandert in den Film und umgekehrt. Barbiepuppen werden von zu Hause mitgebracht.

Die zuvor erstellten Figurenplakate stellen einen Orientierungsrahmen dar, der zeigt, wie die Figuren in den jeweiligen Einzelmedien präsentiert werden. Auf diese Weise wird einerseits der transmediale Erzählprozess deutlich, andererseits wird die medienbezogene Reflexionsfähigkeit angeregt. Leitfragen für die Vorbereitung auf das Spiel, die sich an die Figur richten, könnten sein:

¹ Diese methodischen Ausführungen sind erstmals veröffentlicht in Kumschlies u. Kurwinkel (2019).

Was siehst du hier? Was ist in dieser Welt anders als in deiner Welt? Musst du dich anders verhalten? Wenn ja: Wie? Wie gefällt es dir in dieser Welt? Wie veränderst du dich?

Am Ende verabschiedet sich die Figur und geht zurück nach Hause in ihr *Herkunftsmedium*. So öffnet sich der Blick für mögliche Entwicklungen der Barbiepuppe im Wandel der Zeit, aber auch für deren statische Festschreibung auf ein problematisches Schönheitsideal.

Abschluss: Auswertung der Medienanalysen, Anschlusskommunikation

Ein Abschlussgespräch im Klassenverband konzentriert sich auf die Frage, wo Gemeinsamkeiten und Unterschiede in den Figurendarstellungen liegen. Gerahmt wird das Gespräch durch die Reflexion des szenischen Spiels und der Figurenplakate, wobei die Lehrkraft mit Blick auf die Plakate noch einmal explizit auf die Unterschiede zwischen *histoire* und *discours* hinweist. Gemeinsam mit den Kindern wird überlegt, was sich auf das *Was* des Erzählens bezieht und was auf das *Wie*. An dieser Stelle kann die Erkenntnis stehen, dass sich die Optik der Puppe nur insoweit verändert hat, dass sie sich an den jeweiligen Zeitgeist und die entsprechenden Modetrends anpasst, ansonsten aber unverändert bleibt, auch wenn sie in den jeweiligen Medien durchaus divergierenden Handlungsmustern folgt. Dabei kann gerade in Bezug auf die Serie *Life in the dreamhouse* die Materialität der Puppe reflektiert und sowohl darüber nachgedacht werden, was diese Puppe seit mehr als 60 Jahren so populär und beliebt macht und worin die Problematik des inhärenten Körperbilds der *Barbie*-Puppe bestehen könnte.

Fazit – Transmedialität als Möglichkeit der Diskursivierung

Puppen sind nie ganz eindeutig – sie beeindrucken durch ihre „ambigue Verwendbarkeit“ (Ariès 2003, 135). Die grundsätzliche Polyvalenz von Puppen erschließt sich in besonderer Weise, wenn man sie transmedial betrachtet. Die hier angestellten Überlegungen und Beispiele zum Barbie-Medienverbund veranschaulichen, dass mit dem scheinbar einseitigen Geschlechtsstereotyp der Barbie-Puppe in Unterrichtskontexten konstruktiv, gendersensibel und medienkritisch gearbeitet werden kann. Es muss somit nicht nur um entweder *Barbie-bashing* oder *Barbie-Fetischisierung* gehen (vgl. Nieradka-Steiner 2014), sondern Barbie kann als „Diskursmaschine“ (Wagner, 2018, 136) genutzt werden, um genderbezogene kulturelle Setzungen und eigene Positionen selbstreflexiv zu hinterfragen.

So konnte aufgezeigt werden, dass und wie die transmediale Perspektive des Barbie-Medienverbunds ein didaktisches Potenzial enthält, um einen gendersensiblen Literaturunterricht zu gestalten.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur und Primärquellen

Lawrence, Cynthia (1967). *Barbie löst ein Geheimnis*. München: Schneider.

Barbie in „*Der Nussknacker*“ (motion Picture) (2001). United States: Lions Gate Films.

Barbie „*Life in the dreamhouse*“ (Mattel) (2012-2018), David Wiebe. United States

Sekundärliteratur

Ariès, Philippe (2003). *Geschichte der Kindheit* (15. Auflage). München: dtv.

Barth, Susanne (1997). Differenzen: weiblich – männlich? *Praxis Deutsch*, 143, 17–23.

Böhm, Kerstin (2017). *Archaisierung und Pinkifizierung. Mythen von Männlichkeit und Weiblichkeit in der Kinder- und Jugendliteratur*. Bielefeld: Transcript.

Bönnighausen, Marion. (2018). Transmediales Erzählen im Bilderbuch. In Klaus Maiwald (Hg.), *Intermedialität. Formen – Diskurse – Didaktik* (S. 131–152). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Dettmar, Ute (2014). Barbie, Bildung und Beruf. Mädchenliterarische Genderkonstruktionen im Kontext der Wohlstands- und Wissensgesellschaft der 1960er Jahre. *kj&m*, 66, 15–21.

Fooken, Insa (2012). *Puppen – Heimliche Menschenflüsterer. Ihre Wiederentdeckung als Spielzeug und Kulturgut* (unter Mitarbeit von R. Lohmann). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Fuchs, Claudia (2001). *Barbie trifft He-Man. Kinder erzählen über Spielwelten und ihre Alltagswelt*. Freiburg im Breisgau: Fillibach.

Götz, Maya (2013). Die Fernsehheld(inn)en der Mädchen und Jungen aus medienanalytischer Sicht. In Maya Götz (Hg.), *Die Fernsehheld(inn)en der Mädchen und Jungen. Geschlechtsspezifische Studien zum Kinderfernsehen* (S. 17–25). München: kopaed.

Grenz, Dagmar (2012). Zur Sache: Szenisches Interpretieren in der Grundschule. *Deutsch differenziert*, 7 (3), 10–12.

Kümmerling-Meibauer, Bettina (2012). *Kinder- und Jugendliteratur. Eine Einführung*. Darmstadt: WBG.

Kumschlies, Kirsten, Kurwinkel, Tobias (2019). Transmediale Lektüre. Medienverbände im Deutschunterricht der Primarstufe. *kj&m* 71 (4), 78–85.

Krah, Hans (2016). Gender, Kinder- und Jugendliteratur und analytische Praxis. Grundlagen und Methodik. In Karla Müller, Karla, Oliver Decker, Hans Krah, Anita Schilcher (Hg.), *Genderkompetenz mit Kinder- und Jugendliteratur entwickeln. Grundlagen – Analysen – Modelle* (S. 45–63). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018). KIM-Studie 2018. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Zugriff am 02.02.2020 unter https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf

- Michalik, Kerstin (2009). Typisch Mädchen – typisch Junge? Kinder setzen sich mit Geschlechterstereotypen auseinander. *Grundschule*, 41 (9), 20–22.
- Nieradka-Steiner, Magali (2014). „Bild“-Lilli, Baywatch-Nixe, Burka-Vorbild: Was will uns Barbie sagen? In Insa Fooker, Jana Mikota (Hg.), *Puppen – Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen* (S. 276–285). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Schilcher, Anita, Müller, Karla (2016). Gender, Kinder- und Jugendliteratur und Deutschunterricht. Grundlagen und Didaktik. In Karl Müller, Oliver Decker, Hans Krahe, Anita Schilcher (Hg.), *Genderkompetenz mit Kinder- und Jugendliteratur entwickeln. Grundlagen – Analysen – Modelle* (S. 15–44). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Still, Julie (2010). Feminist Barbie: Mattel's Remakes of Classic Tales. MP: *An Online Feminist Journal*, 3 (2), 148–164.
- Wagner, Alexander (2018). Barbie als Diskursmaschine. Drei Skizzen. *denkste: puppe / just a bit of: doll (de:do)*, 1, 136–144.
- Zhang, Tao (2012). Konservativ, innovativ oder pseudo-innovativ? Gender-Konstruktionen in der Kinderfilmserie *Die wilden Kerle*. In Christian: Exner, Bettina Kümmerling-Meibauer, (Hg.), *Von wilden Kerlen und wilden Hühnern. Perspektiven des modernen Kinderfilms* (S. 216–232). Marburg: Schüren.

Über die Autorin / About the Author

Kirsten Kumschlies

Dr. phil., Dozentin (LfbA) und Wissenschaftliche Mitarbeiterin für Literatur- und Mediendidaktik / Kinder- und Jugendliteraturforschung am Institut für Germanistik der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg. Sie betreut bei www.kinderundjugendmedien.de den Bereich Rezensionen von Kinder- und Jugendliteratur. Studium der Germanistik, Evangelischen Theologie, Erziehungswissenschaft und Grundschulpädagogik an der Universität Hamburg; dort Promotion 2007 in Didaktik der Kinderliteratur. Das zweite Staatsexamen für das Lehramt an der Primarstufe und der Sekundarstufe I absolvierte sie in Bremen. Sie unterrichtete an Schulen in Hamburg, Bremen und Madrid.



Korrespondenz-Adresse / correspondence address:
kirsten.kumschlies@uni-oldenburg.de

LEGO® Minifigures: Reflections of Human Experience through the Materialization of Stereotypes

LEGO® Minifiguren: Reflexionen menschlicher Erfahrung durch die Materialisierung von Stereotypen

Milton Fernando Gonzalez-Rodriguez

ABSTRACT (English)

By applying object-based analysis and content analysis to 203 LEGO® minifigures, this survey explores how they mirror preconceptions based on professions (*ergo-types*), involvement in sport activities (*kinetypes*), and transitory states (*stigmatypes*). The underlying premise is that the figurines participate in the creation and intensification of stereotypes. Ultimately, this paper suggests that these action figures make *solid* attempts to ‘dollify’ human diversity.

Keywords: boy dolls, action figures, LEGO® minifigures, stereotypes, ‘dollify’

ABSTRACT (Deutsch)

Mittels objektbezogener Analyse und Inhalts-Analyse von 203 LEGO® Minifiguren wird untersucht, inwieweit sie Vorurteile widerspiegeln, die sich auf Berufe (*Ergotypen*), auf die Ausübung sportlicher Aktivitäten (*Kinotypen*) und auf verdichtet-ritualisierte Übergangsmomente (*Stigmatypen*) beziehen. Die zugrunde liegende Prämisse lautet, dass die Mini-Figuren an der Entstehung und Intensivierung von Stereotypen beteiligt sind. Letztendlich legt der Text nahe, dass diese Aktions-Figuren *materialisierte* Versuche darstellen, menschliche Vielfalt zu ‚puppifizieren‘.

Schlüsselwörter: Jungen-Puppen, Aktionsfiguren, LEGO® Minifiguren, Stereotype, ‚puppifizieren‘

Introduction

Central to this paper is to shed light on the ways in which Lego® Minifigures offer archetypical representations of the human condition. A basic point of reflection in this survey is that stereotypical references to practices and culture repertoires are used to create credible, indexical, iconic, but above all, playable characters. Thus, by applying object-based analysis and content analysis to 204 minifigures (2010–2019), this study seeks to identify patterns in the way Lego® creates representations of the (human) world and its diversity. The aim is to present a taxonomy of archetypes and patterns of representation that explain how these lines of collectibles/toys ‘dollify’ the human experience.

Development of boy dolls

Historically, boy dolls differ from other types of dolls, in the sense that they emerged from the need to expand the market for companies struggling to make profits. In practice, however, “the line between action figures and dolls is largely set at the whim of the individual consumer” (Alexandratos 2017, 6). At their core, minifigures are dolls that respond to the needs of a stage in life in which children want to impersonate others, create self-steered stories, and engage with their peers in the co-creation of active narratives. Economic progress, technological advancements and a change in social attitudes have resulted in the recognition of childhood as a period of life with specific needs, conditions and practices (Jenkins 1998). Action figures have gained a certain degree of positionality as a standard type of toy enjoying a high degree of popularity among younger generations (Alexandratos 2017). Creation of toys, in many ways, reflects the state of affairs, historic events, social climate and ideological attitudes of the producing and consuming societies. The minifigures emerged as part of the evolution of action figures initiated in 1964 by Stan Weston and his revolutionary army-inspired GI Joe figurine (Misiroglu 2012). Companies such as Hasbro and Roscoe were pioneers in the production of movable figures, boy dolls or minifigs, as they have been known in the last decades.

Lego®’s first version of a minifigure dates from 1975, but current models have evolved from prototypes developed in 1978. In line with the bricks for which the Danish company is known, the first model consisted of a solid torso without movable limbs, but decoratively complemented with a limited number of head-pieces (Farshety & Lipkowitz 2013). Since 1989, Lego Group designers have

added elements such as facial expressions, printed outfits and interchangeable accessories. Human biology is used as inspiration, and is partially emulated in the actual physical structure of the figurines. Most minifigures are made of a head, torso, arms, hands, hips and legs, steered by four points of articulation. While the company’s website states that “we chose yellow because it’s a neutral ‘skin colour’—nobody in real life has bright yellow skin, so Lego® minifigures don’t represent a specific race or ethnic background and nobody is left out”, naturalistic skin tones have been partially used since 2003. Above all, Lego®’s main goal is to transform pieces of acrylonitrile butadiene styrene into characters that children or collectors appreciate for their symbolic, indexical and iconic value.

Literature Review

Minifigures reflect mundane attributes, practices, customs, and rituals, in a succinct and easily understood manner. Action figures, labelled as such, originally meant to encourage young boys to play with dolls or doll-like figures without threatening their sense of masculinity (Reese 2011), are toys specifically designed to be adaptable, movable and flexible. Besides an ever-growing number of grown-up collectors, the primary target users of minifigures are children. Boy dolls often respond to current trends in popular culture, tactically in sync with well-received thematic flows in television and cinema (Johnson 2013). Entertainment and media platforms are strongly entwined with the production and promotion of toys (Marsh & Bishop 2013). Nowadays, media outlets provide children with cultural references that complement, explain and add to their knowledge about the origin, backstory, specificities, attributes and limitations of their action figures.

To date little attention has been paid to the ways in which minifigures offer representations of human activities, behaviors, rituals and emotions. Research on the articulation of stereotypes in Lego® figurines has focused on perception of attributes (Hurtienne, Stöbel & Weber 2009), gender-based stereotypes (Black, Tomlinson & Korobkova 2016; Gutwald 2017; Reich, Black and Foliaki 2018), and racialized archetypical representations (Johnson 2014). This paper intends to fill this gap. Therefore, the primary goal of this study is to answer the following research question: How do minifigures present a ‘dollified’ version of the human experience?

Objects of Study

In this paper, the main objects of study are action figures defined as miniature figurines, once commonly regarded as ‘boy dolls’ (cf. Reese 2011). In specific, this study focuses on 203 statuettes released by Lego® as part of their Minifigure Series. The corpus also includes the lines of accessories (e.g. mobile phone), tools (e.g. shovel), complements (e.g. headpieces), mundane objects (e.g. pizza box), and other markers (e.g. dog poo) used to imprint a sense of specificity to each minifigure. Since this study focuses on the embodiment of human experience, and not historical or biographical accounts, models inspired in living celebrities (e.g. Harry Potter), film characters (e.g. Elsa), famous superheroes (e.g. Batman), popular icons (e.g. Abraham Lincoln) and sportsmen (e.g. Manuel Neuer) are not part of the corpus of study. Attempts to duplicate real or fictitious characters predictably result in the creation of miniature versions of well-established typifications. Nostalgia-driven minifigures are not necessarily innovative attempts to create miniature versions of daily activities or behaviors. Therefore, figurines such as Aztec Warrior, Conquistador, Roman Gladiator or Viking have been excluded from the set of objects of study. Other examples of minifigure not considered in this study include the eight series so far released as byproducts or derivatives of popular films or television shows: The Simpsons Series (2014), Disney Characters (2016, 2019), Batman Movie Series (2017, 2018), Ninjago Movie Series (2017) and Harry Potter Series (2018).

Methods

Object-based and content analyses were applied to the selected corpus of minifigures produced by Lego® between 2010 and 2019. In order to contextualize this analysis, publicity, advertising campaigns and marketability approaches were used as additional sources of information. Due to the didactic aspects of toys, the focus lies specifically on identifying patterns, and how the corpus of minifigures operate on a micro level as tangible reflections of discursive practices.

Results

The analysis of the 203 statuettes reveals five categories of minifigures. The results serve as the backbone for a taxonomy that attempts to classify the selected corpus of models of Lego® figurines (cf. Table 1).

Table 1: Taxonomy of Lego® Minifigure Series figurine models according to the empirically identified categories

Identified categories	Lego® Minifigures
Ergotypes (97)	Animal Control - Artist - Astronaut - Babysitter - Bagpiper - Ballerina - Bandit - Boxer - Businessman - Butcher - Carpenter - Cheerleader - Circus Clown - Computer Programmer - Connoisseur - Constable - Cowgirl - Crazy Scientist - Dance Instructor - Decorator - Deep Sea Diver - Desert Warrior - Detective - Diner Waitress - Dino Tracker - DJ - Dog Sitter - Explorer - Farmer - Fencer - Fire Fighter - Fisherman - Fitness Instructor - Flamenco Dancer - Fortune Teller - Gangster - Gardener - Gourmet Chef - Hazmat Guy - Hiker - Hollywood Starlet - Hot Dog Vendor - Janitor - Jewel Thief - Jungle Explorer - Librarian - Life Guard - Lumberjack - Magician - Mariachi - Mechanic - Mime - Monster Rocker - Monster Scientist - Motorcycle Mechanic - Ninja - Nurse - Paleontologist - Party Clown - Pilot - Pizza Delivery Man - Plumber - Policeman - Popstar - Programmer - Punk Rocker - Queen - Rapper - Ringmaster - Rock Star - Rocker Girl - Royal Guard - Sailor - Samurai - Saxophone Player - Scientist - Sea Captain - Small Clown - Snake Charmer - Space Miner - Spaceman - Spy - Superwrestler - Surgeon - Swimming Champion - Tennis Ace - Thespian - Traffic Cop - Veterinarian - Waiter - Welder - Wildlife Photographer - Yuppie - Zombie Businessman - Zombie Cheerleader - Zombie Cheerleader - Zookeeper
Stigmatypes (48)	Banana Guy - Bear Costume Guy - Birthday Party Boy - Birthday Party Girl - Brick Suit Guy - Bride - Bunny Suit Guy - Cactus Girl - Cat Costume Girl - Chicken Suit Guy - Clumsy Guy - Corn Cob Guy - Cowboy Costume Guy - Cute Little Devil - Disco Diva - Dog Show Winner - Dragon Suit Guy - Elephant Girl - Firework Guy - Flowerpot Girl - Fox Costume Girl - Gorilla Suit Guy - Graduate - Grandfather - Grandma - Grandma Visitor - Hot Dog Guy - Kimono Girl - Lederhosen Guy - Lizard Man - Mariachi - Penguin Boy - Piggy Guy - Pizza Costume Guy - Pretzel Girl - Race Car Guy - Rocket Boy - Sad Clown - Shark Suit Guy - Shower Guy - Sleepy Head - Spider Suit Boy - Strongman - Tiger Woman - Unicorn Guy - Unicorn Girl - Videogame Guy
Kinetypes (34)	Baseball Fielder - Baseball Player - Climber - Disco Dude - Diver - Downhill Skier - Football Player - Hockey Player - Hula Dancer - Ice Skater - Karate Master - Kickboxer - Mountaineer - Mountain Biker - Paintball Player - Pro Surfer - Race Car Driver - Roller Derby Guy - Rugby Player - Samuari Warrior - Skater - Skater Girl - Skier - Skydiver - Snowboarder - Soccer Player - Street Skater - Sumo Wrestler - Surfer - Surfer Girl - Tennis Player - Video Game Champ - Weightlifter - Wrestling Champion
Mechatypes (18)	Alien Avenger - Alien Trooper - Alien Villainess - Battle Mech - Classic Alien - Clockwork Robot - Cyborg - Evil Mech - Evil Robot - Galaxy Trooper - Lady Robot - Laser Mech - Monkey King - Robot - Space Alien - Space Villain - Specter - Vampire
Ethnotypes (6)	Eskimo - Island Warrior - Kimono Girl - Tribal Chief - Tribal Hunter - Tribal Woman

Ergotypes

Figurines inspired by widespread assumptions and preconceptions about occupations, or *ergotypes*, are the most commonly identifiable formulas. A uniform (e.g. Firefighter) or recognizable outfit (e.g. Spaceman) and imagined physical attributes required for the job (e.g. Lifeguard), are complemented with one or two specific accessories. While the Cheerleader is identifiable by her pom-pom, the Popstar holds a microphone, the Magician carries a wand, the Ringmaster maneuvers his whip, and the Traffic Cop is endowed with a ticket and handcuffs. In each case, one central item operates as a marker, but also as evidence of the presumed daily activities of each character. *Ergotypes* build on prototypical ideas about professions, and character traits attributed to those who choose a specific line of work. Absence of female versions of many of the job-related figurines released by Lego® are aligned with long-established gender disparities at the workplace. While the printed features on the Ballerina model include images of purple butterflies and a heart-shaped necklace, the Babysitter model carries a baby and a milk bottle. The absence of a male version of these occupations, or a female version of the Butcher, Jungle Explorer, or the Welder, for instance, are statements about generalizations concerning vocation and dexterity. Gender imbalance in terms of representation has not gone unnoticed, and Lego® has been criticized for reinforcing negative gender stereotypes (Gutwald 2017).

Systematically, the minifigures reflect on long-established tropes and recognizable formulas. For instance, the Librarian is portrayed as a particularly ungroomed girl wearing thick glasses, old-fashioned clothes, and holding a cup of coffee and a heavy book. A point of reflection is that the variety of jobs is quite broad, and includes occupations that are normally overlooked (e.g. Janitor).

In line with a need to attract children's attention and retain a sense of novelty, each series has distinguished for including less-common professions. Bagpiper, Computer Programmer, Dino Tracker, Fitness Instructor, Hot Dog Vendor, Snake Charmer, Thespian and Wildlife Photographer (cf. Figure 1) exemplify characterizations of *ergotypes* not widely available in comparable miniature formats.

Similar to other lines of action figures, Lego® Minifigures include models that do not necessarily lead exemplary lifestyles, such as the Bandit or the Jewel Thief. In some cases, there are various versions of the same *ergotype*, depending on the state of mind of the character in question. Noticeable differences can be found between the Scientist, the Crazy Scientist and the Zombie

Scientist, all of them available in female and male versions. Their various degrees of grooming standards, facial expressions and positionality of their eyes are used as codes that provide cues about their mental and physical state.

Furthermore, appearance is used as a marker in the embodiment of figurines that represent *ergotypes* of occupations that reflect trends in popular culture. Examples of these fashionable trades include the Connoisseur, DJ, Trendsetter and Yuppie minifigures. The Trendsetter model is a statuette of a blond girl featuring a facial expression that denotes confidence, and wearing several pieces of jewelry and large sunglasses. Her two signature complements are a small dog and a particularly large cell phone that display the applications she uses to promote her lifestyle. Whereas a dog is also used as complement to the Connoisseur, a large phone is the key piece that distinguishes the ultra-modernly dressed Yuppie figurine. In general terms, *ergotypes* are a dominant category along the spectrum of typifications conceived by Lego®.

Kinetypes

A closer look reveals the prevalence of action figures that logically imbue a sense of movement, energy, dynamicity, and logically *action*. Hence, typifications of individuals engaging in sport activities include some of the most prolific and popular Lego® minifigures. Visual embodiments of physical athleticism include models such as the Baseball Player, Football Player, Kickboxer, Hockey Player, Mountain Biker, Skater, Surfer and Weightlifter. They are *kinetypes* in the sense that they offer stereotypical representations and idealizations about those



Figure 1: Wildlife Photographer Minifigure. Source: Brickimedia; retrieved from: https://brickipedia.fandom.com/wiki/Wildlife_Photographer (March 30, 2020)

engaging in a particular sport discipline. Specific uniforms, sports equipment and various accessories are used to demarcate differences between each sport activity. Responding to the popularity of sport-oriented themes, Lego® has released two special edition series of minifigures: Olympic Games (2012) and Deutscher Fußball-Bund (German Football Association) (2016).

Stigmatypes

The sense of motion expressed through *kinetypes* is comparable to the sense of progression and atemporality articulated by figurines that depict transitional occurrences. Birthday Party Girl, Bride, Clumsy Guy, Disco Diva, Graduate, Shark Suit Guy, and Videogame Guy minifigures are examples of characters that make direct reference to specific actions, rituals and practices. They are *stigmatypes* in the sense that they encapsulate transformative moments that express a notion of movement and action through progress. Characters such as the Bride and Graduate models imply that there is a time before and after a specific rite of passage. A bouquet of flowers, a tiara, a long white wedding dress, and a big smile operate as markers of a moment, rather than an identity. Minifigures in this category rely on details to convey the idea that special occasions can be solidified and suspended in time and space. Ultimately, *stigmatypes* are idealized representations of emotions and feelings iconized through visual embodiments of transitory states. For instance, while the Sleepy Head model crystalizes the moments before falling asleep (fatigue), the Dog Show Winner character articulates a moment of victory (pride). Similar to photographs, these figurines offer the actual possibility of retrieving and making physical contact with mundane and memorable instants that punctuate people's lives.

This theme of characters also makes references to daily activities (e.g. Shower Guy), repetitive practices (e.g. Birthday Party Girl/Boy), or personality traits within a general context (e.g. Clumsy Guy). *Stigmatypes* also include figurines that embody characters wearing customs, such as the Bear Costume Guy, Bunny Suit Guy, Flowerpot Girl, Fox Costume Girl, Pizza Costume Guy, Shark Suit Guy, Spider Suit Boy and Unicorn Girl/Guy. Visually, action figures in this category depict the human tradition of impersonating others, presumably in the context of a tradition, such as Halloween. In the process, these statuettes imply that a 'real' identity is being disguised. In various ways, minifigures in this category are multilayered, convoluted and highly conceptual reflections of human nature.

Ethnotypes

Lego® Minifigures operate as small-scale versions of characters that kindle users' imagination, expand their cultural repertoire, and expose them to a broad range of identities, practices, themes and foci. This observation applies, for instance, to a variety of figurines conceived according to *ethnotypes*, ethnicity-based stereotypes (Leerssen 2007), and which include models such as Eskimo, Island Warrior, Kimono Girl, Maraca Man, Tribal Chief, Tribal Hunter and Tribal Woman.

Mechatypes

In this classification a division has been made between typifications conceived as part of the company's signature style and reformulated typifications of traditional, well-known, emblematic characters. Since human essence is the point of reference in the creation of minifigures, non-human (e.g. Classic Alien), semi-human (e.g. Cyborg) and pseudo-human (e.g. Lady Robot) characters are few in number. In most cases, these figurines are idealized conceptualizations of technologically enhanced human-inspired typifications (*mechatypes*).

Discussion

The need to create seductive and appealing characters that resonate with the imagination of children – mainly from a boy's perspective – explains the selection of typifications and visual codes. A valid observation is that minifigures participate in the creation of categorizations that pre-format, program and constrict how children understand their human condition and the diversity that surrounds them.

Lego® minifigures offer tangible representations of human nature (*mechatypes*), ethnicity (*ethnotypes*) and a set of rituals, transitory states and emotions (*stigmatypes*). Worthy of further consideration is that *stigmatypes* operate also as representations of practices and rituals, and as haptic idealizations of how moments or states ought to be according to stereotypical preconceptions. Alternatively, statuettes such Cactus Girl or Lederhosen Guy are evidence that *stigmatypes* also convey the idea that identities fluctuate across different situations.

Minifigures are released as part of storylines that provide inspiration for users. Figurines designed in the context of daily practices are materialized, for instance, in the Dog Sitter, Diner Waitress or Sleepy Head models, which invite children to re-create imagined scenarios, situations and outcomes.

In various ways, Lego® figurines offer a reflection about the social implications of inequality, exemplified by the Yuppie model vis-à-vis the Janitor model, but also of mental state (e.g. Scientist vis-à-vis Crazy Scientist). All along, emphasis is placed on perceptual likeness to reality, but also on preconceptions. In the case of gender, Lego® assumes general interest in a male version of the Babysitter is less than in their Pizza Delivery Man or Detective models. Subtle strategies are used to distinguish, for instance, between the Waitress and Waiter minifigures. Whereas the Waitress model portrays an informal young woman wearing an apron and holding a tray with a large ice cream on it, the Waiter model wears a bowtie and a suit and is on his way to serve wine. Equal representation of female and male versions is mainly found in minifigures that convey a sense of physical activity (e.g. Skater, Skater Girl). Enthusiasm surrounding sport events and the increasingly visible role and popularity of sport celebrities as icons explain the special position of *kinetypes* as themes for toys.

Conclusion

Lego® figurines use historical characters, mythic figures and futuristic humanoids and robots as sources of inspiration, but emphasis is placed on creating compelling figurines that tangibly embody professions, sports and transitional states. Due to the compact, small-scale and condense format of the figurines, only self-explanatory, self-inferential and widely recognizable details are used to convey the identity of each minifigure. They are often conceived, marketed and distributed in line with narratives that resonate among target buyers. Films, television series and video games often provide the context for many of the scenarios that children are inclined to re-create in their playtime. Yet, daily life, mundane activities, rituals and emotions are the main points of reference in the creation of innovative figurines. Along this line of thought, this paper proposes a taxonomy of theme-based stereotypes that explains in which ways Lego® Minifigures series ‘dollify’ human essence. Firstly, the term *ergotypes* is used to describe stereotypes affixed to specific lines of work. Beyond a uniform (e.g. Firefighter), minifigures articulate preconceptions and assumptions through the strategic use of visual codes, or by adding markers of identity (e.g. Programmer holding a computer). Secondly, the term *kinetypes* is suggested to refer to stereotypical representations of characters engaged in a specific sport activity (e.g. Rugby Player). Thirdly, a focal point in this survey are *stigmatypes*, identified as idealized

‘dollified’ embodiments of involved in rites of passage (e.g. a birthday party), or who attempt to complete a task (e.g. going to bed), or express their feelings or emotions (e.g. pride). Other categories include ethnicity-centred statuettes (*ethnotypes*) and figurines conditioned by various levels of human-machine hybridity (*mechatypes*).

Action figures simplify the complexities of life and of those actors and elements that make up the imagined and real surroundings of each child. Yet, as simplified versions of real-life, multilayered, convoluted characters, they can also operate as reductions, and oversimplifications that eventually convey a superficial, incomplete and stereotypical dimension of certain realities (e.g. the fashionable young Trendsetter). Minifigures are ultimately boy dolls/action figures attempting to condense identity and suspend time, and this seems to be possible only by reducing diversity and preserving fixed idealizations.

References

- Alexandratos, Jonathan (2017). *Articulating the Action Figure*. Jefferson, NC: McFarland.
- Black, Rebecca, Tomlinson, Bill, Korobkova, Ksneia (2016). Play and identity in gendered LEGO® franchises. *International Journal of Play* 5 (1), 64–76.
- Brickimedia (2020). Website. <http://en.brickimedia.org>
- Farshtey, Gregory, Lipkowitz, Daniel (2013). *Lego: Minifigure Year by Year: A Visual History*. London: DK.
- Gutwald, Rebecca (2017). Girl, LEGO® Friends is not your Friend! Does LEGO® Construct Gender Stereotypes? In Sondra Bacharach, Roy Cook (Eds.), *LEGO® and Philosophy* (pp. 103–112). London: Wiley Backwell.
- Hurtienne, Jörn, Stöbel, Christian, Weber, Katharina (2009). Sad Is Heavy and Happy Is Light: Population Stereotypes of Tangible Object Attributes. *Proceedings of the 3rd International Conference on Tangible and Embedded Interaction*, 61–68.
- Jenkins, Henry (1998). Introduction: Childhood Innocence and Other Modern Myths. In Henry Jenkins (Ed.), *The Children's Culture Reader* (pp. 1–40). New York, NY: New York University Press.
- Johnson, Derek (2013). *Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York, NY: New York University Press.
- Johnson, Derek (2014). Figuring Identity: Media Licensing and the Racialization of LEGO Bodies. *International Journal of Cultural Studies* 17 (4), 307–325.
- Leerssen, Joep (2007). Imagology: History and Method. In Manfred Beller, Joep Leerssen (Eds.), *Imagology: The Cultural Construction and Literary Representation of National Characters* (pp. 17–32). Amsterdam: Rodopi.
- Lego® (2019). Official Website. <https://www.lego.com/en-us/aboutus>
- Marsh, Jackie, Bishop, Julia (2013). *Changing Play: Play, media and commercial Culture from the 1950s to the present day*. Berkshire: McGrawHill.
- Misiroglu, Gina (2012). *The Superhero Book: The Ultimate Encycloedia of Comic Book Icons and Hollywood Heroes* (second edition). Canton, MI: Visible Ink Press.
- Reese, Harvey. 2011. *How to License your Million Dollar Idea* (third edition). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Reich, Stephanie, Black, Rebecca, Foliaki, Tammie (2018). Constructing Difference: Lego® Set Narratives Promote Stereotypic Gender Roles and Play. *Sex Roles* 79, 285–298.

About the Author / Über den Autor

Milton Fernando Gonzalez-Rodriguez

PhD completed at the University of Amsterdam where he currently conducts research on the creation of identity in media spaces, particularly in media and material culture. Previous affiliations include the University of Cambridge (2013), University of Iceland (2014–2016), and Malmö University (2017).



Correspondence address / Korrespondenz-Adresse
m.f.gonzalezrodriguez@uva.nl

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

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

Mariya Savina

The Sims: Digital Puppets and the Afterlife of a Dollhouse

Die Sims: Digitale Puppen und das Nachleben eines Puppenhauses

 53–60

Barbara M. Eggert

Barbarella – Toying with Anticipations.

Un/Fashioning Dolls and Androids in the Early Comic Strips
of Jean-Claude Forest and Roger Vadim’s Film Adaptation

Barbarella – verpuppte Erwartungshaltungen.

Ent/Kleidungen von Puppen und Androiden in den frühen Comicstrips
von Jean-Claude Forest und der Filmadaptation durch Roger Vadim

 61–69

Marlen Bidwell-Steiner

Männer, die mit Puppen spielen: filmische Lust zwischen Eros
und Thanatos im spanischsprachigen Kino

Men Playing with Dolls: Cinematic Pleasure between Eros
and Thanatos in Spanish-Speaking Movies

 70–78

Sarah Reininghaus

Von ‚Annabelle‘ und ‚Chucky‘ – Puppen als ambigue

Vertreter*Innen künstlicher Menschen in rezenten Horrorfilmen

About Annabelle and Chucky – Dolls as Ambiguous

Representatives of Artificial Humans in Recent Horror Movies

 79–88

Franziska Burger

Versuchsobjekt Mensch – Menschenversuche als

Gegenstand von Figurentheaterinszenierungen

Humans as Objects of Trial – Experiments on Humans

as a Subject of Puppet Theatre Productions

 89–96

The Sims: Digital Puppets and the Afterlife of a Dollhouse

Die Sims: Digitale Puppen und das Nachleben eines Puppenhauses

Mariya Savina

ABSTRACT (English)

The Sims is a popular computer game developed as a digital version of a dollhouse inhabited by digital puppets (or Sims) which are similar to human beings. Being a mix of a common doll, such as Barbie, with a real human or, more precisely, with its representation in popular psychology and in modern theories of personality, a Sim not only illustrates the contemporary transformation of dolls into humanlike digital 'creatures' but also their role in building and transforming the player's subjectivity as well as his/her image of the world. This paper discusses Sims as puppets and the image of a human they embody. The focus on the (inter)subjectivity of the Sims and on the resulting connection between their artificial world and the social world of the players can be seen as an invitation to engage in a kindly self-ironization of contemporary life contexts in digital puppetry.

Keywords: The Sims, Sim, doll, dollhouse, subjectivity

ABSTRACT (Deutsch)

Die Sims ist ein populäres Computerspiel, das als digitale Version eines Puppenhauses entwickelt wurde. In diesem Haus leben digitale, menschenähnliche Puppen (die Sims), die wie eine Mischung aus einer Puppe, beispielsweise Barbie, mit einem echten Menschen wirken oder, genauer gesagt, wie die Verbindung der Puppe mit einem Menschenbild, das aus Alltags-Psychologie und modernen Persönlichkeitstheorien abgeleitet wurde. Diesem Menschenbild entsprechend repräsentiert ein Sim nicht nur die zeitgenössische Transformation von Puppen (von konkreter Materialität in digitale Virtualität), sondern übernimmt auch deren Rolle im Prozess der Beeinflussung von Subjektivität und Weltbild des Spielers/der Spielerin. Der vorliegende Beitrag betrachtet Sims sowohl als Puppen als auch als verkörperten Ausdruck eines bestimmten Menschenbildes. Die Fokussierung auf die (Inter)Subjektivität der Sims und auf den dabei entstehenden Zusammenhang zwischen deren künstlicher Welt und der sozialen Welt der Spieler kann als Aufforderung gesehen werden, sich im digitalen Puppenspiel auf eine freundliche Selbst-Ironisierung zeitgenössischer Lebenszusammenhänge einzulassen.

Schlüsselwörter: Die Sims, Sim, Puppe, Puppenhaus, Subjektivität

Introductory Remarks

The *Sims* is a life-simulation computer game created by Will Wright. The goal of this game is to build a house where digital creatures called “Sims” can live and satisfy their needs and desires with help of a player. Will Wright started to develop *The Sims* franchise when he had to find a new home and make it comfortable for his life after his own house had burned down. In the beginning, it was very difficult to find financial support for this project, as the game was often seen as too ‘girly’ and potentially not interesting for the male majority of computer players (Seabrook 2006). Nevertheless, such support was eventually found, and the first version of a game was released in 2000. *The Sims* became extremely popular among boys and girls alike. It had different expansion packs and continued to develop in sequels, *The Sims 2* (2004), *The Sims 3* (2009), and *The Sims 4* (2014). With each sequel, the world of the Sims expanded itself psychologically, socially, and geographically, making the characters more and more humanlike by developing their ‘personalities’, their system of social interaction and by adopting new elements of our everyday life to the virtual reality of a Sim.

Subjectivity of a Sim

Sims are digital puppets similar to common dolls, especially to Barbie. However, there is an important difference between both: Sims are ‘alive’ and their life is temporal. Not only their daily routines, but also their lifecycles resemble those of human beings: Sims are born, grow up, retire, and die. Because of the temporality of their life, the task of a player is to make the life of a Sim good and take care of it. From this perspective, a Sim combines in itself a Barbie-doll and a house pet similar to a human. Their ‘vitality’ expresses itself not only in the temporal character of their life, e.g. in growing up and dying, but also in the biological cycles and processes within the life of a Sim, such as sleeping and being awake. Moreover, each Sim not only has different states of mind and biological needs, but also something similar to a ‘personality’, with different attitudes, needs, and emotions as well as humanlike desires, goals, memories, and even a personal sense of life.

In the original game, only the basic needs of a Sim were taken into consideration. Its life consisted of making money and caring about hunger, energy, social

interactions, etc. (see figure 1). Starting from *The Sims 2*,¹ Sims have a hierarchy of desires. The basic needs are still there, but their fulfilment is not enough for a Sim to be satisfied with its life. To be happy, Sims must, first of all, fulfil their wishes, which appear spontaneously as a constellation of personal and situational, or contextual, factors. Ideally, a Sim also should tend to achieve its lifelong goal, or its meaning of life. This goal is either connected with the Sim’s personal characteristics, i.e. with its ‘character’ created by the player, or is randomly assigned. Being formulated very specifically, e.g. as ‘Marry Off 6 Children’ (*The Sims 2*) or ‘Reach Level 9 in the Science career track’ (*The Sims 3*), Sims’ lifelong goal is considered to be determined by the hidden value system the specific personality of the Sim may hypothetically possess. Sims, therefore, not only have a ‘personality’ and a personal meaning of life beyond the satisfaction of basic needs. Their behaviour can also be considered as being influenced by an implicit value system.

As an ‘alive’ doll, a Sim embodies the image of a man based on modern psychological knowledge and its representation in popular culture. For instance, the general psychological concept of motivation plays a central role in explaining and determining Sims’ mood, emotions, and behaviour. In *The Sims*, motivation is understood as meaning-giving drives presented as specific goals that depend on Sims’ implicit values, but not on their biology. Achieving personal goals makes a Sim happier and its life more fulfilled. A similar image of a fulfilled human being can also be found in post-war psychological theories of personality (first of all, in that of existential and humanistic psychology) and in psychological researches and practices of our time. Just after 1945, Viktor Frankl criticizes reductionist psychological approaches and emphasizes the key existential role of the



Figure 1: Inside the house (*The Sims*)

¹ As of now, *The Sims* franchise has four parts. It is the franchise in general which I mean when I mention *The Sims* in my analysis. I specify the number of the exact part only when it is necessary.

problem of the meaning of life (Frankl 1972). Slightly earlier, Abraham Maslow develops a so-called pyramid of needs, with physiological needs at the bottom and self-actualization needs at the top of it. In accordance with his early ideas, this pyramid is functioning hierarchically, so that the higher needs, or the needs of growth, can be satisfied only after having taken care of the deficiency needs of the first four levels (Maslow 1943). Later, criticizing his early ideas of a hierarchy, Maslow proposes two principles of motivation, namely those of deficit and of growth, functioning independently of each other (Maslow 1968). These theoretical developments have shifted the interest of academic psychology from negative deficits and lacks to positive goals, values, strengths, and virtues, making their scientific research possible (e.g. Seligman 2002). At the same time, this new, positive image of a man has become part of popular psychology, thereby influencing the general psychological culture through the popularisation of self-development ideas and practices.

All these are reflected in the figure of a Sim. Embodied as the Sim, however, this positive image of a man turns into a caricature. Firstly, the ‘character’ of a Sim described through a set of personal traits defined by the game can only be seen as a caricature, or as a cartoon sketch of a real human character. For instance, in *The Sims 3*, the ‘character’ of a Sim is thought to be a combination of five traits which usually describe a Sim through its qualities and behavioural tendencies, such as ‘coach potato’, ‘bookworm’, ‘neurotic’, etc. (see figure 2).

As a result, the Sim’s ‘character’ combines very particularly formulated, superficial, and, hence, caricature elements. Applied to the Sim, the idea of happiness and self-actualization becomes its caricature as well: happiness, the central principle of the life of a Sim, turns to be a quantitative, or even a financial, characteristic of the life of a Sim. Each Sim in the game has its Happiness Points, or a special happiness currency, the amount of which increases by fulfilling a Sim’s wishes. It allows the player to buy the specific happiness rewards, helping to make the life of a Sim easier. This ‘currency’

also lets the player change the personality of a Sim, so that even the ‘psychological changes’ depend on the success of Sim’s self-actualization, as calculated in the Happiness Points. As a result, the motivation of a Sim, which is, generally speaking, the motivation to become happier, can be described as a relationship between being happy and achieving goals. These two principles function as pre-conditions of each other: the happier the Sim is, the easier it follows the player’s commands, and the easier it achieves goals that, in turn, make it happier and reinforces one’s happiness budget.

Summing up, *The Sims* provides the player with an easy-understandable logic of being a person (a Sim) as being (un)happy and (un)successful in the economy of fulfilling personal wishes and desires. What makes this image different from the real psychology of a human is the absolute lack of inner conflicts and crises: Sims have no inner conflicts concerning their desires or decision-making while negative events merely leave a negative emotional trace, eventually expiring by itself. The conflicts and crises do not belong to the Sims’ world and can only be projected there by the player.

Sims – interactive yet other-directed in their environment

The Sim not only caricatures the image of a man built by a positive psychological paradigm reflected in popular culture,² but also ‘lives’ in an environment similar to ours. Sims have houses and families, jobs, and friends to go out with, they communicate with each other, and they build different relationships. Similar to the environment of Barbie, the world of the Sim is constructed, first of all, materially – as a private house with furniture (see figure 1) – and socially as ‘intersubjective’ space, namely as relationships between the residents of a suburb. In other words, Sim’s subjectivity also reveals itself as its connectedness with the (material) environment and with others.

The environment of a Sim can be defined as a social materiality: on the one hand, there is nature (space, sky, earth, trees, etc.) functioning as a background of a family life, and, on the other, there are material objects and subjects of interaction. Strictly speaking, there are two main aspects of the Sim’s environment: 1) neutral background of a game, and 2) life inside and outside of the family in

2 Compared to Barbie, however, this image is more progressive, especially in terms of gender and equality. For instance, the gender of a Sim is not predetermined. Moreover, in *The Sims* women have the same interactive options and career chances as men do. See also Sicart (2003).



Figure 2: A Sim demonstrating the “Absent-Minded” trait (*The Sims 3*)

form of interaction with objects. Therefore, Sims are subjects of interactive activity or, precisely, subjects of middle-class life unrolled theatrically.

The Sims' environment is designed as a stage where life with its events and processes takes place (cf. Lorentz 2015, 38; Murray 2000, 235ff.; Reid-Walsh 2006, 10). This environment embraces all Sims as well as the objects of their interactive activity. The difference from real people, however, is that Sims are connected to the world only through direct interaction with objects and objectified others but not through meanings. In other words, Sims build relationships with things and individual others without working creatively on the relationship structure as such or without being connected to their world through any kind of creative production. Moreover, the connectedness of a Sim to the outside is limited by the walls of its private house. As a result, Sims' connection to the world is reduced to relationship with separate objects and 'individuals' inside and outside the family. At the same time, it manifests itself in the form of material wealth. For instance, Sims have the possibility to go to work, but their 'going-to-work' activity does not have any impact on the outside. Instead of influencing the life of the community, the job only improves the family financial well-being and brings just a few work acquaintances. As a result, it becomes a material presupposition of the quite-fulfilled life which, however, creates no social meanings outside of the house walls.

The idea to make a Sim connected with the world through the material state of its family mirrors some crucial aspects of our capitalistic social reality and its subjectivity (cp. Sicart 2003; Sihvonen 2011, 162ff.). Sims do not have any public life, their relationship with the world is particularly private. Speaking once again about career-building, job and career bring nothing new to the life of a Sim except money for new objects of consumption that are required to live well and happily. Since the activity of a Sim is reduced to building its house, career, and family, its (happy) life turns to be a biological, reproductive sustenance. The latter excludes the free-will action of a Sim even as a simulation and lets the maximum of its free will constitute itself only as rejection of commands issued by the player when the needs of the Sim are unsatisfied.

The importance of the satisfaction of needs and wishes corresponds with the basic domesticity of the environment of a Sim (cf. Flanagan 2003). The latter limits the world of a Sim and can be metaphorically conceptualized as a comfortable cage where the Sims 'live' the repetition of the same, which is its social-biological



Figure 3: Sims' family (*The Sims 4*)

maintenance of life. While a Sim builds its house and career, the house represents the (interactive) self of the Sim: when the whole landscape with earth, roads, trees, and inhabited houses, in its totality, organizes a stage, the inwardness of the house builds its foreground and is the place of the main action. It normally has walls, doors, windows, furniture, and objects the Sim can interact with. At the same time, other Sims, especially family members living together, can also become objects of interaction and react in accordance with their psychology and mood. Similar to environmental objects, other Sims are the source of fulfilling needs, goals, and wishes of the Sim that is played and 'lives' out the drama³ of its life.

Speaking about the form of being, there is no intersubjectivity between the played Sim and the interacted object, but, at the same time, the world of the Sim lets the intersubjectivity be played by letting the player play simultaneously different Sims inside the family (see figure 1). The player cannot control reactions of

³ It needs not, however, always be drama. There are plenty of internet communities of players who create different types of stories about their Sims' families.

different Sims in communication with each other; instead, he/she has the power to influence its positive or negative outcome by controlling the moods and needs of all family members. To live in a house as a family and have relationships with other house members is the main form of being of a Sim (see figure 3). Even when the Sim lives alone, its being has the form of a family, even when it is the family of oneself. Such a family can always be expanded at least into the community of two acquaintances living together.

Relationships and connectedness with separate others tend to be almost as important for the subjectivity of a Sim as the house itself. For instance, starting from *Sims 2*, all Sims have a family tree that transforms by changing the family status of a Sim (e.g. by getting married or having babies), so that the life of one seems to be always related to the life of others. That makes the life of a Sim closer to ours and lets the players experiment with family forms and types. However, the sphere of interactive existence of a Sim is empty both socially and politically: being able to build relationships with separate others, Sim does not have access to the sphere of social relationships as such. It can only reproduce the forms allowed by the game, whereas the dynamic, unpredictable social world with its possible new forms and structures is open to the real life of the player. Moreover, Sims do not have common history of a community. Their history takes place in the same landscape of a suburban life, where it reduces itself to private histories of separate families mirrored in family trees and houses. In other words, Sims live in houses instead of living in history, which, of course, is a possible form of being for a man as well. At the same time, their unhistorical life – in the unchangeable or slightly changeable environment of the suburbs – reflects some historical forms of living already existing in our world, which reproductively sustain its sameness in the artificial reality of a Sim.

The limit and expansion of the Sim's world: the player

Living on the stage of the world, minimized to a house, Sims can reach neither the perspective of the viewer nor that of the director of a show. The position of a viewer, as well as the access to the structure of social relationships behind the singular connections between artificial 'individuals', belongs to the world of a player – on which the world of a Sim has (transformative) impact.

Playing in the theatre of life, the Sim combines in itself not only Barbie and a house pet, but also a marionette puppet that follows commands of a player who

is parallel to the viewer and the director of a show. The player mixes these two positions in one godlike perspective of being beyond the scene and, at the same time, somehow giving commands to the Sim 'from the inside', as if the player was a good or a bad inner will of a Sim. Speaking from the perspective of the game metaphoric, the player is a god-similar other for the Sim that turns its view in the specific direction the player wants it to be turned. More precisely, this position can be specified as an inner daemon, good or bad guiding spirit, which seems to be located inside the head of a Sim (see figure 4).

Just as a gnostic God cognizes the divine Self through creatures, the player of *The Sims* not only learns something about people and life, but he/she also learns to understand and interpret him/herself by playing the game. This learning has two aspects. The first one is related to the social system of interactions the player can find, practice, and adopt from the game to his/her real life (Lorentz 2015, 28). This aspect considers the convergence and similarity between a Sim and a man, making it easier for the player to transcend him/herself in the Sim, as well as his/her life's situation in these of the latter. This aspect of a game also has a psychotherapeutic potential that has already been emphasized in different researches. For instance, the player can project his/her feelings, thoughts, and emotions onto the world of a Sim and play them out or learn better his/her desires, wishes, and inclinations (cp. Griebel 2006; Skigen 2008, 173f.). The game and its characters can also function as a source and a medium of successful interaction between the client and the psychotherapist (Fanning and Brighton 2007).

The similarity between a Sim and a man lets the player consider the Sim as his/her different 'I' which can motivate the player to research it and know it better. An example of such research is the YouTube flash mob '24 Hour Living As My Sim Challenge' where players of *The Sims* 'recreate' themselves in the game, turn on the free-will regime, note all actions of the Sim during one day in the virtual reality, and then try to exactly repeat that day with all the actions of the Sim in their own life.⁴ Although this flash mob is motivated by Sims' similarity



Figure 4: Active Sim's head following the command of a player (*The Sims 3*)

4 See, for instance, <https://youtu.be/1V4hGBZ87zU>

with us, it actually shows huge differences between players in real life and the characters portraying them in *The Sims*. First of all, the temporality of biological needs of a Sim differs from ours so that plenty of players have suffered from hunger, e.g. having eaten just one yogurt or two slices of chocolate cake during the day. The other important finding is that Sims need a player to make their actions reasonable. Otherwise, they tend to organize the time irrationally – for instance, staying in front of the bathroom mirror for 40 minutes drinking a glass of water from the sink until their mood gets worse or until they ‘realize’ a new desire.⁵ This leads us to another important aspect of learning by playing *the Sims*, which is the understanding of contrasts and differences between the life of a Sim and that of a player. Transcending his/herself in the life of a Sim, the player not only learns from the Sim but also potentially differs between the two lives, the real and the artificial one, exactly by drawing parallels between both of them: when making friends is possible in *The Sims*, why would it not be in real life (Lorentz 2015, 28)? Of course, the world of a Sim is more predictable and generally more comfortable as long as it is a world of simplified domesticity. It is also in some way an absurd world, in which the consumerist society becomes a caricature of itself. The representation of a happiness idyll in the form of domestic life may also make the player think whether the world of a Sim represents the whole life as it is, which is almost the same as ours, or whether there is something missing in this world, something that can only be found outside of the digital dollhouse. In this case, one distinguishes the Sim and him/herself already on the level of playing by considering something more in and above going to work/school or in keeping the house and relationships. This ‘more’ is possible only outside the world of Sims as the individual experience of meanings through which the one is connected to the world.

In other words, playing with the life of a Sim provides the player with an amount of (utopian) meanings that, at the same time, has a critical impact on the estimation of one’s life. The life of a Sim provides the player with values of a happy and peaceful housekeeping, unfolding itself in the form of small, private interactions with the world (cp. Sicart 2003). The player can adopt these values to real life and take a critical perspective of his/her own position in the world. This critical impact has two possible options. The first option is a negative comparison

of a played utopia with one’s own life, which leads to positive attempts to make it better in accordance with the values played in the game. The second option implies a critical position in the world of a Sim as well as understanding its limits. For instance, the game lets the player create the family or the house he/she wants and imitate the relationships of family members, imagining the possible motives of their life choices. However, sooner or later, the game stops. The player leaves his/her Sim with its needs and problems and comes back to his/her own life, in which he/she may try to be guided by the images of a happy family, most likely without any success, because the game completely ignores the dynamic of psychological development of an individual as well as that of a family system. As soon as real life becomes much more complex than the played one, the critical understanding of the difference between reality and illusion may arise. In this case, the life of a Sim can help the player develop an ironic stance on some aspects of his/her everyday house routine, seeing its banality from the perspective of the imagined utopian depth, so that banal things such as dishwashing or taking a bath turn into practices of satisfied fulfilment.

After playing with a Sim, the player may ask him/herself whether the happiness understood as career progress and a good household is the highest goal one should follow. Sims show us our own life in its repetitive banality in which everything is presented as everything that is, which starkly differs from the complexity of real life, with its ‘what can and what cannot be’. Strictly speaking, nothing new can happen in the world of a Sim. The question is whether the same tendency is relevant for the life practices of a contemporary person.

In comparison to the usual children’s play with puppets, the play with Sims demands from the player to treat a Sim as a human-similar creature, which means to take a responsibility for its physiological, psychological and economic well-being by sustaining Sims’ lives. Not just the doll stays in the center of the game, it is the life as such or, more precisely, the life of a family and the life of each Sim inside the family. “*Play with life*” – the original slogan of *The Sims* – directly mirrors the central goal of the game. In contrast to a classical doll play of a child, the player of *The Sims* plays directly with life of a human similar virtual creature. Having a humanlike ‘state of mind’ and being able to influence the way of playing with them through needs, wishes and desires, Sims are more autonomous compared to

⁵ E.g. in https://youtu.be/AbKVeP_BZVg

common dolls. At the same time, as ‘living’ creatures they are more dependent from the player, who is responsible for them as a precondition of their existence. In other words, Sims are at the same time objects of a play and subjects of their life in the world.

However, the world of Sims is much simpler as that of real human beings. As dolls, they simulate the psychology of a human individual, integrating it with practices of private life so that the world of Sims becomes a reduction of that of ours, a digital form of private well-being. Therefore, if we try to define the image of a man embodied by the Sim with help of Max Scheler’s version of the Kantian question – “Was ist der Mensch, und was ist seine Stellung im Sein?” (Scheler 1991, 5), the answer would be quite ironic: man is a subject striving for happiness with a private house as his/her place in being. As a caricature of a man and his/her psychological life, Sims incarnate important aspects of our life, namely its everydayness and calculability. In difference to a real human, however, being alive does not exactly mean being mortal for a Sim. It rather means taking its own temporal part in the eternal, repetitive flow of life, a flow of indifferent mechanical time with happiness and suffering as its calculable, temporal characteristics. In the world where life is strongly identified with the mechanical repetition of the same, the happiness as the main goal of one’s being turns out to be the only possible, redemptive way to overcome the temporality dictated by a clock-hand motion. As a result, defining the life as endless attempts to increase, multiply, and sustain happiness through the generations coming and replacing one another, Sims should be seen as a kindly self-ironization of a contemporary man concerning the capitalistic circumstances of his/her being, which seem to replace one’s mortality with the immortality of increase.

References

- Fanning, Elisabeth, Brighton, Catherine (2007). The Sims in Therapy: An Examination of Feasibility and Potential of the Use of Game-Based Learning in Clinical Practice. In Brenda K. Wiederhold, Giuseppe Riva, Stéphane Bouchard (Eds.), *Annual Review of CyberTherapy and Telemedicine: Advanced Technologies in the Behavioral, Social and Neurosciences* 5, 1–11.
- Flanagan, Mary (2003). “SIMple and Personal: Domestic Space and The Sims”, Melbourne, DAC. Accessed 20 Dec. 2019. Retrieved from: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.550.7606&rep=rep1&type=pdf>
- Frankl, Viktor (1972). *Der Mensch auf der Suche nach Sinn*. Stuttgart: Klett.
- Griebel, Thaddeus (2006). Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2. *The International Journal of Computer Game Research* 1 (6). Accessed 20 Dec. 2019. Retrieved from: <http://gamestudies.org/0601/articles/griebel>
- Lorentz, Pascaline (2015). *The Socializing Voyage of the Video Game Player. Growing-up with The Sims*. Brno: Muni Press.
- Maslow, Abraham (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review* 50 (4), 370–396.
- Maslow, Abraham (1968). *Toward a Psychology of Being*. New York: D. Van Nostrand Co.
- Murray, Janet H. (2000). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Reid-Walsh, Jacqueline (2006). ‘Interactive Game Design and Play Affordances in SIMS2: Remediation, Improvisation and Interrogation’. A paper presented at the *DREAM conference, Informal Learning, and Digital Media: Constructions, Contexts, Consequences*. University of Southern Denmark, Odense, Denmark 21–23 September 2006.
- Seabrook, John (2006). *Game Master. The New Yorker* November, 6. Accessed 20 Dec. 2019. Retrieved from: <https://www.newyorker.com/magazine/2006/11/06/game-master?verso=true>
- Seligman, Martin (2002). *Authentic Happiness: Using the New Positive Psychology to Realize Your Potential for Lasting Fulfillment*. New York: Free Press.
- Sheler, Max (1991). *Die Stellung des Menschen im Kosmos*. Bonn: Bouvier.
- Sicart, Miguel (2003). Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims. In *Proceedings of DiGRA 2003 International Conference: Level Up*. Copenhagen: IT University of Copenhagen. Accessed 20 Dec. 2019. Retrieved from: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.09529.pdf>
- Sihvonen, Tanja (2011). *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Skigen, Deidre (2008). Taking the Sand Tray High Tech: Using The Sims as a Therapeutic Tool in the Treatment of Adolescents. In Lawrence C. Rubin (Ed.), *Popular Culture in Counseling, Psychotherapy, and Play-Based Interventions* (pp. 165–179). New York: Springer Publishing Company.

List of figures

Figure 1: Inside the house (*The Sims*). © Electronic Arts. Accessed 20 Dec. 2019. Retrieved from: https://sims.fandom.com/wiki/The_Sims?file=TS1_ingame_screenshot.jpg

Figure 2: A Sim demonstrating the “Absent-Minded” trait (*The Sims 3*). © Electronic Arts. Accessed 20 Dec. 2019. Retrieved from: [https://sims.fandom.com/wiki/Trait_\(The_Sims_3\)?file=Traits-Cropped.JPG](https://sims.fandom.com/wiki/Trait_(The_Sims_3)?file=Traits-Cropped.JPG)

Figure 3: Sims’ family (*The Sims 4*). © Electronic Arts. Accessed 20 Dec. 2019. Retrieved from: https://defkey.com/content/images/program/the-sims-4-2018-03-12_05-09-09-large.jpg

Figure 4: Active Sim’s head following the command of a player (*The Sims 3*). © Electronic Arts. Accessed 20 Dec. 2019. Retrieved from: https://forums.thesims.com/en_US/discussion/813302/bobblehead-ui

About the Author / Über die Autorin

Mariya Savina

MA in Cultural Studies. Doctoral Student at Humboldt-Universität zu Berlin, Department of Cultural History and Theory. Research Interests: theories of subjectivity, philosophy of culture, religion and literature, philosophy of psychology.



Correspondence address / Korrespondenz-Adresse

maria.al.savina@gmail.com

Barbarella – Toying with Anticipations.

Un/Fashioning Dolls and Androids in the Early Comic Strips of Jean-Claude Forest and Roger Vadim's Film Adaptation¹

Barbarella – verpuppte Erwartungshaltungen.

Ent/Kleidungen von Puppen und Androiden in den frühen Comicstrips von Jean-Claude Forest und der Filmadaptation durch Roger Vadim

Barbara M. Eggert

ABSTRACT (English)

In Jean-Claude Forest's first Barbarella comics (1962–64), as well as in Roger Vadim's film adaptation (1968), space agent Barbarella experiences adventures with various species, including dolls, artificial soldiers and an android – some of them erotic, others of a martial nature. Barbarella's (partial) loss of clothing during these encounters, along with her changes of garments, form caesuras in the visual narration on the one hand, while on the other hand her textile performances are addressed to extradiegetic viewers to whom the heroine is presented as a dress-up doll. Focusing on Barbarella's interactions with artificial humans, this contribution contextualizes comic-strip panels and film sequences that frame the (partial) unclothings and analyzes their narrative functions. Following on from Donna Haraway's *Cyborg's Manifesto* (1985), Barbarella's transmedial bodily exposures in comics are interpreted as a form of egalitarian trans-species interaction, while the film is repositioned as comedy/parody.

Keywords: Barbarella, fashion, transspecies interaction

ABSTRACT (Deutsch)

Die Raumfahrtagentin Barbarella erlebt sowohl in der Comicserie von Jean-Claude Forest (1962–1964) wie auch in Roger Vadims Filmadaptation (1968) teils bedrohliche, teils erotische Abenteuer mit diversen Spezies, zu denen auch Puppen, künstliche Soldaten und ein Androide zählen. Der (partielle) Verlust von Textilien bei diesen Begegnungen wie auch Barbarellas Gewandwechsel stellen einerseits Zäsuren in der visuellen Narration dar, andererseits sind diese textilen Performanzen auch an die extradiegetischen Betrachtenden adressiert, denen Barbarella als Ankleidepuppe präsentiert wird. Anknüpfend an Donna Haraway's *Cyborgs Manifesto* (1985) werden in diesem Beitrag Barbarellas transmediale Entblößungen im Comic als eine Form von egalitärer Transspezieskommunikation und -interaktion interpretiert, während der Film, auch aufgrund der performativen Inszenierung von Textilien, eine Neuverortung im Genre Comedy/Parody erfährt.

Schlüsselwörter: Barbarella, Fashion, Transspeziesinteraktion

¹ I would like to thank Anne Dorfman, Esq., for helping me with the language. This contribution is dedicated to Linda Novotny.

Barbarella – whose doll is she?

To many comics scholars and fans (not to mention lawyers), *l'age adulte* – the period in which European comics became recognized as an adult medium – began in April 1962 with the publication of the first *Barbarella* adventure, which was drawn and written by Jean-Claude Forest² (Mazur & Danner 2014, 93). The space heroine's first eight adventures were initially serialized in *V Magazine*, then published by Éric Losfeld as a 68-page album in 1964 by his own publishing company, *Le Terrain Vague*.³

Its erotic content, or partial nudity, conflicted with a 1949 French law that was intended to control publications, including comics, that were intended for young people (Gravett 2014), and the comic was banned. In spite of, or maybe because of, the censorship debate and its temporary ban, *Barbarella* the comic was quite successful and Losfeld's 1964 edition sold at least 20,000 copies (Lofficer & Lofficer 1985, 38).⁴ In 1966, Forest and Losfeld published a slightly less revealing and slightly more law-abiding version of the album. The first translations into English and German followed in the same year (Knigge 2016, 25).⁵ Two years later, a third edition was printed to accompany the release of the Roger Vadim film.

Vadim's adaptation, starring Jane Fonda, hit the movie theatres in 1968 and was also very popular, especially in the UK, where it became the year's second-highest-grossing film after *The Jungle Book* (Curti 2016, 85). Both the comic and the movie were trailblazers in their own ways: Whereas the comic helped create a new comic category in Europe – adult comics – and was, and is, regarded as part of a “groundbreaking series of adult science-fiction comics” (Mazur & Danner 2014, 114)⁶, Vadim's *Barbarella* was – as Alicia Fletcher (2018) pointed out – “the first female-led work of the science fiction film genre”.

2 Jean-Claude Forest (1930–1998) studied at the École des Arts et Métiers in Paris. As of the 1950s, he started working as a freelance illustrator for comic magazines. It wasn't until his first episode of *Barbarella* for *V Magazine* that he gained recognition as a comic artist.

3 *Le Terrain Vague* specialized in surrealist authors such as André Breton, Léo Malet, and Boris Vian as well as literature on film theory (Knigge 1996, 260).

4 Gravett (2014) mentions about 200,000 copies sold, which is more likely to equal the whole print run.

5 Three more volumes followed in 1974, 1977/78 and 1981 respectively, but it was the first eight adventures which inspired Roger Vadim's feature film *Barbarella*.

6 Scholars such as Aidan Power (2017, 94) disagree and categorize *Barbarella* as “more conventional European sf fare” of the 1960s and 1970s, such as *Der schweigende Stern* (engl., *First Spaceship on Venus*, Kurt Maetzig, East Germany/Poland, 1960) and *La Decima Vittima* (engl., *The 10th Victim*, Elio Petri, Italy/France, 1965).

Nevertheless, contemporary film critics did not hold the movie in high-esteem: While its cinematography and design were praised by some (e. g. Malcolm 1968), the script and the film's general lack of, or, at best, rather juvenile, humor were strongly criticized by others (e. g. Adler 1968; Bates 1969). Its alleged similarity to adult movies, or porn, has been highlighted ever since its release and is still repeated today (cf. Fabris & Helbig 2016, 9; Fletcher 2018). But on what basis? In both comic and film, the curious space agent engages in various encounters with other species, sometimes erotically charged, sometimes charged militarily. Most of these encounters are marked by a voluntary or involuntary (partial) disrobing and/or by *Barbarella*'s choice of another dress. Using close reading and close watching, the paper contextualizes comics panels and film sequences that frame (partial) unclothing and switching clothes and analyzes their narrative functions with a focus on *Barbarella*'s interaction with artificial humanoids such as dolls, phantom soldiers, and an android. In a broader context, it also raises the question of how much *Barbarella* herself is presented as a kind of doll in both media.

All dolled-up? The semi/naked truth about Jean-Claude Forest's *Barbarella* (1964)⁷

In the first eight episodes of his comic series *Barbarella*, Jean-Claude Forest introduces his heroine as someone who doesn't shy away from using firearms to defend herself or a noble cause for the benefit of others. Whereas even high-tech guns tend to be unreliable, the space agent can rely on other, built-in sources: As scholars including Parks (1999, 263) and Lathers (2012, 170) have pointed out, with respect to the movie, *Barbarella*'s real weapon – her ‘technology’ – is her body, metaphorically turning her into a hybrid of an automaton such as E. T. A. Hoffmann's bewitching Olympia (*The Sandman*, 1816) and a combat robot. But whereas the latter's technology is usually clad in armor and therefore invisible, and Olympia's mechanics are revealed only by accident as she falls apart, *Barbarella*'s technology is on display all the time – but not as unveiled as rumor has it. Befitting the materiality of the comics medium, that is, paper, her continual changes of attire make *Barbarella* more of an eroticized paper doll than a sex puppet. Can *Barbarella* hence be defined as an erotic comic? It depends. According

7 For legal reasons, this text includes no panels of the comic. All paraphrases of the text are mine.

The complete album in English is available online via <http://atocom.blogspot.com/2011/05/reading-room-barbarella-11.html> (last access 12.12.2019).

to Justin Hall, erotic comics “are works of sequential art with sexual titillation as at least one of their primary artistic intentions” (Hall 2017, 154). But Hall also uses ‘erotic’ as a synonym for porn, and that is the portrayal of sexual subject matter for the main, or even exclusive purpose, of sexual arousal. This explains why *Barbarella* did not make it into his essay, because in spite of its reputation, the comic does not contain much pornographic activity. It is, as will be shown, more of a porn and nudity myth which has a firm grip for decades on the brains of diverse comics scholars of both sexes. Harald Havas, for example, suggests that *Barbarella* “misses hardly an opportunity to show herself naked or to seduce extraterrestrial and terrestrial creatures of both sexes” (Havas & Habarta 1992, 222), whereas Christine Lötscher is under the impression that “*Barbarella*’s breasts jump out of her clothes at the least physical effort” (Lötscher 2018, 306).⁸ Andreas Knigge claims that “never before have comic book characters exposed themselves so unrestrainedly in front of their reader” (Knigge 2017, 6). But are these statements really adequate? How much does the reader of the comic actually get to see of *Barbarella*’s body, how often and to what purpose?

Table 1: The semi/naked truth about Forest’s *Barbarella* comic (1964)

adventure/s	panels	panels depicting (in the order): - number of ‘excessive cleavage’ - number of ‘bare breast(s)’ - number of ‘bare derriere’ - number of ‘nude’	Context and/or direction of erotic interests: (m) = mutual (>b) = directed towards <i>Barbarella</i>
1	71	2 / 19 / 0 / 1	Dianthus (m?), Ahan (m)
2	66	10 / 0 / 1 / 2	Aka Leph (>b), Queen Medusa (>b)
3	59	23 / 0 / 0 / 1	Strickno (>b)
4	68	12 / 2 / 0 / 0	Prince Topal (m)
5	57	1 / 5 / 0 / 0	Pygar (m?)
6	63	1 / 5 / 0 / 0	Captain Sun (>b)
7	58	1 / 0 / 0 / 3	Diktor (m) + excessive machine + the Great Tyrant/Queen of Sogo
8	51	6 / 0 / 0 / 0	-
total	493	56 / 31 / 1 / 7	Ahan, Diktor, excessive machine

8 All translations from German originate from the author (BME).

Looking at the ‘semi/naked truth of *Barbarella*’, there is hardly any full nudity or semi-nakedness on display, and the presentation of various degrees of cleavage prevails (cf. Table 1).

Usually, and not surprisingly, these more or less revealing panels appear in clusters documenting the rhythm of *Barbarella*’s acts of baring her body (cf. Table 2).

Table 2: The baring rhythm of Forest’s *Barbarella* comic (1964)

adventure/s	panels	rhythm: (c) = excessive cleavage / (b) = bare breast(s) (d) = bare derriere (d) / (n) = nude (x) = everything else
1 (10 pages)	71	xxxx xxxxxxxx bccxxxx xxxxxx xxxxxx xxxbbb bbbbbbn xxxxbxb bbbbbx xxxxxx
2 (10 pages)	66	xxxx xxxxxxxx xxxxx nndxcx xxxxxx xxxxxc xcxxxxx xcxcxc xxxccc xxxxcx c = Medusa looking like <i>Barbarella</i>
3 (8 pages)	59	xcx xxcxxx cxcxcxc ccxc ccxc cxc cxc cxc xcxc xcxc
4 (8 pages)	68	xxxx xxxxxc cxxx cxxx cxxx cxxx cxxx cxxx cxxx cxxxxxx
5 (8 pages)	57	xxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx cbbbx bxxxxx
6 (8 pages)	63	xxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xbxb xb xcxxx
7 (8 pages)	58	nnnxx xxxxxc xxxxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxxxx xxxx xxxxxx
8 (8 pages)	51	ccxx xxxxxx xxxxxc xcx cxxx cxxx cxxx cxxx cxxx cxxx
total	493	(x) = 398; (semi)nakedness: (c) = 56 / (b) = 31 / (d) = 1 / (n) = 7 ⇒ 1 : 4 ratio

Even if we take cleavage into account, however, the bare-to-clad ratio is a lean 1 : 4, so it looks as if *Barbarella* left out some opportunities for disrobing, especially in her last adventure. So much for quantity. But how about quality and the alleged ‘unrestrainedness’ of shedding her clothes? To come to a judgement, I analyzed the different textinternal motivations underlying *Barbarella*’s shedding of clothing, starting with distinguishing between involuntary and voluntary acts of disrobing (cf. Figure 1).

A close reading of Barbarella's encounters with artificial humanoids includes examples in all of these categories.

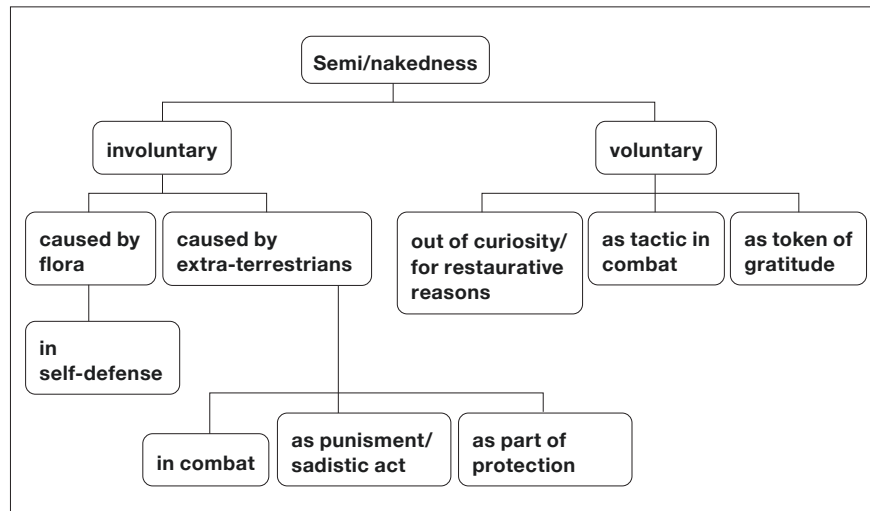


Figure 1: Categorizing semi/nakedness and its purposes in Forest's *Barbarella* (1964)

Beware of biting dolls!

Barbarella's first encounter with an artificial human takes place in Episode 4 (Forest 1964, 29pp.). After escaping the deserts of the planet Lythion in a subterranean rocket, Barbarella enters the region of Yesteryear, which is covered in snow. Still dressed in a fur bikini (groundhog tail), a gift from Strickno, a late admirer (ibid., 25), Barbarella's mission is to find adequate clothing for the wintry climate. She receives a rather frosty reception by one of the 18-year-old twin princesses of Yesteryear: Though she is all dolled-up and looking harmless in a 19th century-inspired dress, Stomoxys or Glossina⁹, one of the twin daughters of King Aranrabal, lands a snow-ball in Barbarella's face. Though warned by her travel companion, the scientist Klill, Barbarella approaches the princess to teach her a lesson, only to be bitten by the girl's doll. This doll had been visible in two previous panels, hanging limply beside the princess (Panel 1) and then hidden

⁹ The identical twins were named after different species of bloodsucking flies.

behind her back (Panel 4, directly underneath Panel 1). As an accessory, the doll gives her owner a rather childlike air – but only at first sight. In the centre panel of the page, we see nothing but Barbarella's bare arm, ready to slap the princess when met and stopped by the doll's teeth in mid-air. Like her owner, whose hands are visible in the same panel, the toy weapon is dressed in 19th century-style but also shows a strange resemblance to Barbarella because of the colour and length of its hair. This slapping incident sets the narration in motion, as Barbarella chases after the princess only to be caught by the evil twins, who bring their prey to their family's castle. As her fur bikini wasn't cut out for such activities, the top has long since disappeared when a handcuffed Barbarella is rescued by Prince Topal, the twins' handsome elder brother (ibid., 30). He not only helps the visitor from Earth to a steampunk-ish version of 19th century fashion, but also introduces her to his father, the king. Together with the nobility of Yesteryear, a fully clad Barbarella embarks on a Zeppelin tour which is sabotaged by the evil twins. Literally having jumped (air-)ship with the prince and having solid ground underneath her feet again, Barbarella wants to show her gratitude to Topal by becoming intimate with him (ibid., 33). Their timing is bad, however: In the middle of her (this time) voluntary undressing, the twins show up again, overwhelm their brother and abduct his love interest once more (ibid., 34). Inside the wreck of an old spaceship, they introduce Barbarella to their mean friends. For their amusement, their captive, now in high waisted, skin-tight torero pants and a strapless bra, is towed to a tube like a camp version of a Christian saint about to be tortured or fed to wild beasts in the Colosseum (ibid., 35). But instead of wild animals, she is again threatened by toys a mechanical soldiers and puppets who are "hungry like wolves" (ibid.) are set loose. These toys might well be a perverted allusion to automata toys of the Victorian era – or to E. T. A. Hoffmann's winter tale *The Nutcracker and the Mouse King* (1816), which also features mechanical toys, including dolls and soldiers. Mario Petipa's ballet adaptation of this work premiered at the Imperial Mariinsky Theatre in St. Petersburg, Russia, in 1892. Since then, watching the ballet has become an international Christmas tradition. As the ballet also features a Spanish dance, this would explain Barbarella's torero outfit. A creature that resembles a mechanical turtle is already stuck on Barbarella's thigh and works its teeth into the fabric of her pants, but before a puppet that looks like a miniature version of the evil twins can attack her as well, Prince Topal again interferes (ibid., 36). Like St. Martin, he has a coat to bestow on Barbarella. In spite of Prince Topal's endearing

chivalry, Barbarella leaves soon afterwards, fed up with Stomoxys and Glossina's assaults – and, dressed as an ice princess, rushes to her subterranean vehicle and toward a new adventure, in which she is again on top of things.

Fighting empty armors

Episode 5 (Forest 1964, 37pp.) takes Barbarella to a labyrinth in front of the cursed city of Sogo. This is where Duran, a former fellow earthling, and his comrades in fate exist in despair. Constantly threatened by the soldiers of Sogo, who look like massive gladiators in leathery suits of amour with weapons to match, such as pikes and whips. Barbarella wants to help her new friends Duran and the blind ornithanthrope (bird man) Pygar escape this desperate place and decides to confront three soldiers who guard the labyrinth all by herself (ibid., 42p.). Like a sci-fi version of an Amazon, she strips off the top of her space suit to confuse them. This strategy works, and she finishes off two of them. This act of undressing cannot be classified as “unrestrained”, and there are no “breasts breaking free” by accident. Barbarella uses a tactic to achieve her strategic aim, and she also applies it successfully in two episodes with animated counterparts. When her firearm jams after two shots, Pygar and Duran join her and fight the third soldiers together – only to discover that the soldiers consist of nothing but empty leather shells which had made them appear to be humans clothed in armor. Until then, unbeknownst to her, Barbarella's ‘technology’ also works on humanoids.

Mechanical pleasures

Apart from the accidental and involuntary hostile encounters with artificial humans which coincide with either involuntary passive destruction of her clothes or the voluntary shedding of clothes as strategy for duping an adversary or as a diversionary maneuver, there is a third disrobing motif: sexual curiosity. The seventh episode (Forest 1964, 53pp.) begins with a naked Barbarella in bed with an equally undressed android Diktor. This is one of only three sequences starring a textile-free heroine – and the only one with an android by her side.¹⁰ Forest

¹⁰ Another example occurred in Episode 1 (Forest 1964, 1pp.) and featured Barbarella embracing Ahan (ibid., 7). The third example differs from these as it does not lead to textinternal intimacy. It shows Barbarella being showered by the inhabitants of the realms of the Medusa (Forest 1964, 14) – a procedure to protect her skin, the reader learns on the next page. It is also applied to the male members of the crew, which is not depicted in the panels. Though the disrobing is forced on her, Barbarella is not threatened by it; quite the contrary, she knows about her appeal to extraterrestrials and has a curious, bordering on scientific, interest in finding out about its impact in these new circumstances.

drapes his heroine and her android lover suggestingly rather than suggestively, whereas the tender or wild previous moments and the possibly unrestrained act of undressing are left to the imagination of the readers and comics scholars.

Apart from being a side effect of sexual curiosity or combat, another reason for voluntary disrobing is often mingled with the first: After being rescued, the adventuress Barbarella likes to offer intimacy as a token of gratitude. Diktor rescued her in the fifth episode (Forest 1964, 45pp.) by giving her a ride in his air taxi to escape from Sogo while bullets flew around them (ibid., 52). Appreciating his capacity to dodge this attack, she asks the gentleman android with the bow tie about his other qualities. Diktor promises many other qualities – and no disappointments. Apparently, he accepted Barbarella's gratitude and curiosity and, judging by the conversation they have while Diktor is getting dressed, he did not exaggerate his abilities.

Except for Ahan and Diktor, though, Forest does not let his heroine become too successful when it comes to delivering her intimate thank you notes. In the first adventure, her timing with Dianthus is bad, and the same goes for her later adventures involving Dildano, Captain Sun, Prince Topal, and Pygar.

In summary, Barbarella the comic can hardly be called porn. Neither full nor partial nudity, nor anything in between, necessarily leads to the display of intradiegetic sexual activity. There are different motivations for partial nudity, which is at least ambivalent because it can be either a threat or a reward. It is always a treat for the readers, but with rare exceptions is not shown ‘just because’. Whereas Barbarella might be construed as a character who suggests “unrestrainedness”, Forest is rather discreet in communicating this visually. So, it is rather the irrepressibility of the comics readers' and scholars' minds when it comes to filling the comic's gutters with their own imaginations, especially when Barbarella's ‘technology’ doesn't get enough attention on a textinternal level. By constantly presenting Barbarella in different costumes which are revealing and veiling at the same time, Forest makes Barbarella into a paper doll to toy with his readers' anticipations.

Dare to be bare? ‘Barbarella’ the movie

Barbarella the movie is based on the first eight adventures of the sci-fi comic heroine. Forest himself was involved in the film's design and helped with the script, which explains its closeness to the comic. The movie is not very daring

when it comes to baring – neither under today’s standards nor those of the 1960s. Full nudity is limited to the opening sequence and to the aftermath of Barbarella’s first encounter with her rescuer, Mark Hand, the catch man (compare Lembcke 2010, 68p.). Both times, Jane Fonda’s body is strategically covered. In the opening sequence the credits function as a filter and ‘prevent an X rating’ (Fletcher 2018). In the minutes which follow, as a naked Barbarella talks to her boss Dianthus, president of the universe, the 5-star double-rated astro navigatrix either has her back towards the audience, is shown in close-up from head to collar bone, or holds props such as weapons in her arms. She is “Armed, like a naked savage!” as Barbarella puts it. In the other scene with X-rating potential, Fonda’s Barbarella-body is blurred by partially transparent plastic tube she crawls through on her way to the catch man’s wardrobe. Apart from these two episodes, there is only suggested nakedness. After having bestowed the will to fly again on ornithanthrope Pygar, Barbarella is covered in moss and feathers. And the only actual love making that the audience witnesses happens between Barbarella and the rebel leader and self-acclaimed boy toy Dildano in the style of terrestrials in the 41st century – fully clothed with hardly any physical contact, medically aided by pleasure pills with hair-raising or, in Barbarella’s case, hair curling, effects. Barbarella’s naked encounter with the excessive machine (orgasmatron) is not revealing either, because she appears as a ‘dea clad in machina’ and, after having unwillingly destroyed the orgasmatron, rises from it fully clothed. Compared to the comic, the set of categories for narration-related reasons for shedding clothes (cf. Figure 1) has been stripped down. The category of baring on purpose in combat, for example, was dropped entirely. Disrobing as a token of gratitude occurs only twice, with Mark Hand and with Pygar. The adaptation has no Diktor in it. In her essay *Space Oddities*, Marie Lathers (2012, 170) points out that “You saved my life is code for ‘let’s have sex’”. But this code is not used very often.

Textile de/constructions

What does happen very often during the movie is an – on Barbarella’s part involuntary – partial destruction (or should we say ‘deconstruction’?) of her clothes in combat. The movie adopted the comic’s biting dolls as well as the empty armor from Sogo as dress menaces (cf. Table 3).

Table 3: Veiled undressing in Roger Vadim’s *Barbarella* movie (1968)

Chapter & spatial context	time code	state of undress (v) = voluntary (iv) = involuntary	(erotic) counterpart (m) = mutual (⇒b) = directed towards Barbarella
1 // inside of space ship > statue of Diana	00:00:28–00:04:36	„air strip“ 0%–100% (v), captions as coverage	movie goes (⇒b)
2 // inside of space ship	00:04:36–00:08:36	„affair of the state“ 100%, visibility: upper body, mostly from behind	President Dianthus (m?)
4 + 5 // Tau Ceti / attac of killer toys	00:18:08–00:24:08	damaged stockings and mid rim, thighs and behind (iv)	evil twins, other evil kids
6 // Sledge of Mark Hand	00:24:17–00:25:20 00:25:21–00:25:40 00:25:43–00:25:51	100% (v/iv) screened by plastic tube later by skunk fur	Mark Hand, the catch man
7 // Sogo / labyrinth	00:37:50–00:38:20	damaged unitard, mid rim	movie goes (⇒b)
8 // Sogo / nest of Pygar	00:38:21–00:39:26	100%, covered in moss & feathers	Pygar
13 + 14 // Sogo / bird cage	00:58:38–01:05:28	damaged stockings and mid rim, thighs and behind (iv)	Dildano
16 // Sogo / excessive machine	01:14:23–01:18:40	100%, covered by machine	Durand Durand

In his 1976 essay *The Pleasure of the Text*, Barthes writes, “Is not the most erotic portion of the body where the garment gapes? There are no erogenous zones; it is intermittence which is erotic” (Barthes 1976, 9). And the movie offers a lot of erotic intermittence, even more than the comic. In her book *Acts of Undressing*, Barbara Brownie (2017, 44) writes that “sexual curiosity is sparked by intermittent exposure of any part. Intermittence has the power to re-chart the erotic map of the body”. Intermittence occurs in the state of Barbarella’s disarranged clothing

toys, with the viewers' anticipation that this might lead to full unclothing. But destroyed clothing always leads to new dress. The ripped clothes on Fonda's body do indeed seem to permit the fantasy of undressing or removing the garment completely. However, except for the opening sequence and Barbarella's adventure with the catch man, these fantasies are never fulfilled. Barbarella decently undresses and dresses behind screens or is otherwise fully screened, as in the scene with the orgasmatron, which also serves as a discrete changing zone.

Since Fonda sports as many as eight different outfits during the movie's 94 minutes, the destruction, deconstruction and loss of clothing seem to be excuses for justifying a change of dress. And dresses are never just dresses – they are signifiers and function a communication technology as they reflect Barbarella's role in each episode.¹¹

The space suit (1) of the opening scene is not only necessary for the airstrip, but it also marks Barbarella as an astro navigatrix; for dreaming and sleeping, there is a special garment (2). For exploring a winter landscape, Barbarella dresses as a mixture of ice princess (dress) and superhero (cape) (3). The fur she picks from Mark Hand's wardrobe stands for her experience with old-fashioned sex (4); she is dressed in white when she meets the angel (5); is clothed in a mixture of Jeanne D'Arc and superheroine for her trip to Sogo (6); mingles with the natives in a local costume (7); and finally dresses in futuristic Robin Hood-meets-Peter Pan style when helping to lead the rebellion against the evil queen (8). As Fonda's dresses were made by Paco Rabanne (Ward, 2017, esp. 31, 34) and Jaques Fonteray (Lundén, 2016), one could also argue that the movie functions as a fashion show in disguise with the actress as a mannequin, a living doll, to show them off.

Conclusion

As we have seen, Barbarella is not, as Lembcke calls her in *Hanoi Jane*, an “underdressed superwoman” (Lembcke 2010, 63) but, rather, a woman who is dressed appropriately for any situation, textile allusions to superheroines pretty much intended. Indeed, in the music accompanying the airstrip sequence, Barbarella is referred to as ‘wonder woman’, one of the superheroines. In the movie, her super power is her innocence, which saves her and, ironically, also saves the

evil Queen of Sogo from a bad ending. But whereas superheroes usually lose their powers when their costumes are ripped, as described by Brownie and Graydon in their book *The Superhero Costume. Identity and Disguise in Fact and Fiction* (2015), in Barbarella's case the un-intactness of the costume only endangers others and always leads to a solution to her plight, suggesting that her real costume is her own skin. This message of the comic is watered down in the movie, as is the ambivalent message of the flashing of Barbarella's body, which could mean either pleasure or danger. In the comic, Barbarella uses her body to communicate and cohabit one way or other with all kinds of creatures, including mythological beings representative of the past as well as a robot representative of the future. When she sheds her clothes, Barbarella also sheds concepts such as otherness and heteronormativity, sporting egalitarian views of humans, cyborgs, and anything in between, regardless of what to her a merely peculiarities, such as race and gender. Therefore, *Barbarella* the comic can be seen as the precursor to Donna Haraway's *Cyborg Manifesto* (1985), in which Haraway does away with troubling binaries such as human/non-human, active/passive, male/female, etc., which “have all been systemic to the logics and practices of domination of women” and “all constituted as others” (ibid., 59). As Haraway's imagined feminist, Barbarella others nobody but, rather, is busy “building and destroying machines, identities, categories, relationships, space stories” (68), sometimes even literally. In the end, the futuristic nature of both the comic and the movie is at least twofold: on a textinternal level, the story is set in the 41st century, but in extradiegetic history it also anticipates feminist theories of the 1980s.

This feminist reading that might occur – against Forest's grain – leads to a new evaluation of Barbarella's physical and textile language in both film and comic – an intriguing challenge I hope to pursue much more deeply in research to come.

¹¹ For legal reasons, the text does not include any film stills. All of Barbarella's costumes can be found at <https://www.vintag.es/2018/08/barbarella-costumes.html> (last access 12.12.2019).

References

- Adler, Renata (1968). Screen: Science + Sex = 'Barbarella': Jane Fonda Is Starred in Roger Vadim Film Violence and Gadgetry Set Tone of Movie. *The New York Times*, 12. October 1968. Accessed 12 Dec. 2019, retrieved from: <https://www.nytimes.com/1968/10/12/archives/screen-science-sex-barbarellajane-fonda-is-starred-in-roger-vadim.html>.
- Barthes, Roland (1976). *The Pleasure of the Text* (transl. by R. Miller.). London: Jonathan Cape.
- Bates, Dan (1969). Short Notices. *Film Quarterly*, 22 (3), 58.
- Brownie, Barbara, Graydon, Danny (2015). *The Superhero Costume. Identity and Disguise in Fact and Fiction*. London: Bloomsbury 2015.
- Brownie, Barbara (2017). *Acts of Undressing. Politics, Eroticism, and Discarded Clothing*. London: Bloomsbury.
- Buzzi, Stella (1997). *Undressing Cinema. Clothing and Identity in the Movies*. London: Routledge 1997.
- Conrad, Dean (2018). *Space Sirens, Scientists and Princesses: The Portrayal of Women in Science Fiction Cinema*. Jefferson, NC: McFarland.
- Curti, Roberto (2016). *Diabolika: Supercriminals, Superheroes and the Comic Book Universe in Italian Cinema*. Baltimore, MD: Midnight Marquee Press.
- Fabris, Angela, Jörg Helbig (Eds.) (2016). *Science-Fiction Kultfilme*. Marburg: Schüren.
- Finet, Nicolas (2012). Barbarella. In Paul Gravett (Ed.), *1001 Comics die Sie lesen sollten, bevor das Leben vorbei ist* (pp. 238f). Zürich: Edition Olms.
- Fletcher, Alicia (2018). *Long live Barbarella, Queen of the Galaxy*. Accessed 12 Dec. 2019. Retrieved from: <https://hollywoodsuite.ca/connect/barbarella/>.
- Gravett, Paul (2014). *Jean-Claude Forest's Barbarella: A Landmark in Adult French Comics*. Accessed 12 Dec. 2019. Retrieved from: http://www.paulgravett.com/articles/article/jean_claude_forests_barbarella.
- Grove, Laurence (2010). *Comics in French: The European Bande Dessinée in Context*. New York: Berghahn Books.
- Hall, Justin, (2017). *Erotic Comics*. In Frank Bramlett, Roy T. Cook & Aaron Meskin (Eds.), *The Routledge Companion to Comics* (pp. 154–63). New York: Routledge.
- Haraway, Donna (1985). *A Cyborg Manifesto*. Accessed 12 Dec. 2019. Retrieved from: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/warw/detail.action?docID=4392065>.
- Havas, Harald, Habarta, Gerhard (Hg.) (1992). *Comic Welten. Eine Ausstellung über die Kunst des Bilderlesens*. Wien: Edition Comic Forum.
- Hoffmann, E. T. A. (1816/2017). *Der Sandmann* (engl. *The Sandman*). Stuttgart: Reclam.
- Hoffmann, E. T. A. (1816/2006). *Nußknacker und Mäusekönig* (engl. *The Nutcracker and the Mouse King*). Stuttgart: Reclam.
- Knigge, Andreas (1996). *Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*. Frankfurt: Rowohlt.
- Knigge, Andreas (2004). *50 Klassiker Comics*. Hildesheim: Gerstenberg.
- Knigge, Andreas (2016). Geschichte und kulturspezifische Entwicklung des Comics. In Julia Abel, Christian Klein (Ed.), *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung* (pp. 3–37). Stuttgart: J.B. Metzler.
- Knigge, Andreas (2017). Sex, Drugs & Rock'n'Roll. In Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH (Ed.), *Comics! Mangas! Graphic Novels! (Bd. 5: Underground & Independent)*, pp. 6–16). Bonn: Kunsthalle der Bundesrepublik Deutschland.
- Lathers, Marie (2012). *Space Oddities: Women and Outer Space in Popular Film and Culture, 1960–2000*. New York: Continuum.
- Laverty, Christopher (2016). *Fashion in Film*. London: Laurence King.
- Lembcke, Jerry (2019). *Hanoi Jane: War, Sex, & Fantasies of Betrayal*. Amherst: University of Massachusetts Press.
- Leutner, Petra (2015). Die Sprache der Mode am Beispiel von Verbergen und Entblößen. In Rainer Wenrich (Ed.), *Die Medialität der Mode. Kleidung als kulturelle Praxis. Perspektiven für eine Modewissenschaft* (pp. 315–29). Bielefeld: transcript.
- Lötscher, Christine (2018). Unerhörte Philosophien. Utopie, Feminismus und Erotik in Roger Vadims Barbarella. In Hermann Kappelhoff, Christine Lötscher, Daniel Ilger (Ed.), *Filmische Seitenblicke. Cinepoetische Exkursionen ins Kino von 1968* (pp. 303–16). Berlin: De Gruyter.
- Lofficer, Jean-Marc & Randy (1985). Cruising the Galaxy with Barbarella. An Exotic Voyage inside the International Comic Strip Success of an Erotic Adventuress, the Sexiest Woman in Outer Space. *Starlog Magazine*, (92), 38.
- Lundén, Elizabeth Castaldo (2016). Barbarella's wardrobe: Exploring Jacques Fonteray's intergalactic runway. *Film, Fashion & Consumption* 5, (2), 185–211.
- Malcolm, Derek (1968). Fast and Spurious. *The Guardian*, 16 October 1968, 8.
- Mazur, Dan, Danner, Alexander (2014). *Comics: A Global History, 1968 to the Present*. London: Thames & Hudson.
- Power, Aidan (2017). *Modern inclinations. Locating European Science Fiction Films of the 1960s and 1970s*. In Rainer Rother, Annika Schaefer (Eds.), *Future Imperfect. Science Fiction Film* (pp. 83–95). Berlin: Bertz+Fischer.
- Parks, Lisa (1999). *Bringing Barbarella down to Earth. The Astronaut and Feminine Sexuality in the 1960s*. In Hilary Radner, Moya Locket (Eds.), *Swinging Single: Representing Sexuality in the 1960s* (pp. 253–75). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Schröder, Horst (1982). *Bildwelten und Weltenbilder. Science-Fiction Comics in den USA, in Deutschland, England und Frankreich*. Hamburg: Carlsen.
- Ward, Susan (2017). Textiles. In Alexander Palmer (Ed.), *A Cultural History of Dress and Fashion in the Modern Age* (pp. 21–42). London: Bloomsburg.

Comics and films

Forrest, Jean-Claude (1964). *Barbarella*. Paris: Le Terrain Vague.

Mahlich, Hans (Producer), Edward Zajicek (Producer), Maetzig, Kurt (Director) (1960).
Der schweigende Stern (engl., First Spaceship on Venus) Kurt Maetzig,
East Germany/Poland: DEFA.

Ponti, Carlo (Producer), Petri, Elio (Director) (1965). *La Decima Vittima* (engl., The 10th Victim).
Italy/France: Anchor Bay Entertainment.

De Laurentiis, Dino (Producer), Vadim, Roger (1968). *Barbarella*. France/Italy: Universal Pictures.

About the Author / Über die Autorin

Barbara Margarethe Eggert

Dr. phil., joined the Department of Art Education at the University of Art and Design Linz in February 2019. She holds an MA both in German Language and Literature / History of Art (University of Hamburg) and in Adult Education / Museum Studies (Humboldt-University Berlin). After finishing her PhD in Art History, Eggert worked as a researcher for Vitra Design Museum (Germany) for two years. Her main research interests are media that combine text and images (special focus: graphic literature and narrative textiles) and exhibitions.



Correspondence address / Korrespondenz-Adresse
barbara-margarethe.eggert@ufg.at

Männer, die mit Puppen spielen: filmische Lust zwischen Eros und Thanatos im spanischsprachigen Kino

Men Playing with Dolls: Cinematic Pleasure between Eros and Thanatos in Spanish-Speaking Movies

Marlen Bidwell-Steiner

ABSTRACT (Deutsch)

Dieser Beitrag untersucht die Faszination von realen Puppen auf der Leinwand, die das männliche Imaginäre zwischen Lust und Angst repräsentieren. Am radikalsten verdeutlicht das ein Film des spanischen Regisseurs Luis Berlanga: In „Grandeur Nature/Tamaño natural“ (1974) scheitert der Protagonist an seiner Liebe zu einem lebensgroßen Erotikspielzeug, da er dafür sein soziales Leben preisgibt. Die fatale Logik dieser Verstrickung zeigt sich im Vergleich mit zwei weniger drastischen Filmen: In „No es bueno que le hombre esté solo“ von Pedro Olea ersetzt ein Mann seine tote Frau durch eine Puppe, wird aber von der Realität zur Aufgabe seiner Melancholie gezwungen. In „Ensayo de un crimen“ (1955) von Luis Buñuel lebt der Protagonist seine erotischen Phantasien an einer Schaufensterpuppe aus, die er anstelle ihres Vorbildes rituell mordet. In den drei Beispielen veranschaulicht die Puppe das Wirken filmischer Lust zwischen Eros und Thanatos.

Schlüsselwörter: Spanischer Film, Pygmalion, Fetischismus, Psychoanalyse

ABSTRACT (English)

This article addresses the fascination of real dolls on the screen that represent the male imaginary between lust and anxiety. The Spanish filmmaker Luis Berlanga illustrates this dilemma quite explicitly in “Grandeur Nature/Tamaño natural/Life Size” (1974): the protagonist fails with his relation to a life size sex toy, for he is not able to maintain his social life. The fatale logic of this love affair becomes obvious when compared with two less radical versions of doll relationships: In “No es bueno que le hombre esté solo” (1973) a man replaces his dead wife by a doll, but reality forces him to give up his melancholy. Luis Buñuel’s “Ensayo de un crimen” (1955) shows us a man who kills a doll replication of the woman he is in love with. All three films the agency of the doll exemplifies the effects of cinematographic desire between Eros and Thanatos.

Keywords: Spanish cinema, Pygmalion, fetishism, psychoanalysis

Die Puppe als Hauptdarstellerin

Seit Beginn des Kinos sind darin Puppen in den unterschiedlichsten Gestaltungen präsent. Der Pionier Georges Méliés mit *Dix femmes sous une ombrelle* (1903), Ernst Lubitschs Stummfilm *Die Puppe* aus dem Jahr 1919, der frühe Tonfilm Karl Freund's, *Mad Love* (1935) – sie alle zelebrieren die neue Kunst der bewegten Bilder, indem sie das Pygmalion-Motiv über eine Frau gewordene Puppe unmittelbar visuell erfahrbar machen. Wie in der Forschung mehrfach konstatiert, wird durch den Protagonismus der Puppe/n in diesen frühen Beispielen die mediale Verfasstheit des Kinos als Illusionsmaschinerie offenbart (Bloom 2000, Schade 2005). Denn die Bilder eigentlich bewegungsunfähiger Objekte fangen dabei plötzlich zu laufen an. Der Rückgriff auf den griechischen Mythos verdeutlicht aber auch das Geschlechterregime, das für den narrativen Film konstitutiv wird: Männer – allen voran der Regisseur – als Manipulatoren bzw. Akteure, Frauen puppengleich als Begehrensobjekte.

Diese heterosexuelle Matrix dominiert das Imaginäre des Kinos bis ins 21. Jahrhundert. Zuweilen wird sie geradezu überzogen in Szene gesetzt, etwa in Perioden gesellschaftlicher Umbrüche. Ein Beispiel dafür ist Spanien in den frühen 1970er Jahren. Dieser Zeitraum fällt mit dem Abgesang der Franco-Diktatur zusammen, was zeitgenössische Medien in der sogenannten „fase de destape“ (Phase der Entblößung) mit baren Brüsten und Hintern in kitschigen Fernsehsettings ausagieren. Bevor also die Demokratisierung des Landes tatsächlich greifen konnte, wird der Anschluss an eine „westliche“ Konsumkultur und deren sexuelle Verheißungen gegen die traditionelle katholisch-patriarchale Ordnung ausgespielt. Die mit dem politischen Wandel verbundenen Hoffnungen und Unsicherheiten aktivieren veränderte Begehrensstrukturen und Gendermodelle, die in der Populärkultur, allem voran im Kino, erprobt werden.

In diesem Beitrag werde ich das an einem Spätwerk eines der wichtigsten spanischen Regisseure des 20. Jahrhunderts darlegen: *Tamaño natural* (*Lebensgröße*, 1974) von Luis García Berlanga. Dieser Film ist insofern außergewöhnlich, als darin neben Michel Piccoli eine Puppe die Hauptrolle innehat. Während bis dahin in Spielfilmen Puppen als Repräsentationen männlichen Begehrens in der Regel von Schauspielerinnen verkörpert wurden, haben wir es hier tatsächlich mit einem lebensgroßen „gynomorphen“¹ (Begriff nach Bloom 2000, 201)

Kunststoffobjekt zu tun. Dass die Puppe in diesem Werk nicht nur ein Motiv unter mehreren, sondern von Beginn an handlungstragend ist, belegen die Erinnerungen des Regisseurs. Launig erzählt er, dass er während fast eines Jahres mit einem hochkarätigen und mehrköpfigen Team von Bildhauern und Designern zusammengearbeitet hatte, um eine möglichst lebensnahe Replik der Schwester von Ornella Muti zu schaffen. Die Herstellung war so kostspielig, dass die Verantwortlichen von Paramount meinten, er hätte für das gleiche Geld Brigitte Bardot engagieren können. Und angesichts der Widerständigkeit des Objekts beim Versuch eines Paartanzes zweifelte er schon an der Realisierung des Drehbuchs. Erst Michel Piccoli schaffte es zum Erstaunen der versammelten Filmcrew, mit der Puppe in nahezu magischer Form zu interagieren (Rufo 1990, 345f.).

In Zusammenschau mit dem fast zeitgleichen spanischen Film *No es bueno que el hombre esté solo* (1973) von Pedro Olea und Luis Buñuels' knapp zwei Dekaden älteren mexikanischem *Ensayo de un crimen* (1955) lassen sich darin Männlichkeitsphantasien und -mythen zwischen Pygmalion und Fetischismus dekonstruieren.

Alle drei Spielfilme setzen wirkliche Puppen in Szene, allerdings gleichsam in zunehmender Intensität: Einmal als Wachsreplik der Schauspielerin, die das unerreichte Objekt darstellt (*Ensayo de un crimen*), einmal als Double der verstorbenen Ehefrau (*No es bueno...*) und schließlich in *Tamaño natural* gewissermaßen als „reine“ Materialisierung des männlichen Begehrens. Anders formuliert, zelebrieren sie in unterschiedlicher Form die Spannung zwischen Leben und Tod, die der (reproduzierbaren) visuellen Kunst in besonderem Maße innewohnt. In ihrer anthropomorphen Idealgestalt eignen sich Puppen ganz besonders, das Imaginäre des Kinos in einer kontinuierlichen *mise en abyme*² bloßzulegen. Das hat mit ihrem Objektstatus zu tun: Denn einerseits verliert sie diesen im Schattenspiel des Films eigentlich, wird sie ja auf der Leinwand auch nur zum Abbild bewegter Materialität. Gleichzeitig aber tritt dieser in der Interaktion mit den sich „selbst“ bewegenden Schatten, spricht: den Abbildern der Schauspieler, umso mehr hervor.

Die Doppelungen und Projektionen des Kinos entstehen wohl nicht zufällig zeitgleich mit der Psychoanalyse, weshalb diese das Fundament poststrukturalistischer und feministischer Filmsemiotik darstellt, die auch meine nachfolgende Analyse inspiriert.

1 Die Wissenschaftlerin verwendet diese griechische Wortzusammensetzung für „in Frauengestalt“.

2 Der kulturwissenschaftliche Begriff steht hier für eine Widerspiegelung der Funktionsweise des Kinos.

Ich möchte daher vor der Betrachtung meiner Filmbeispiele das Narrativ des Pygmalion mit Freuds Konzeption des Unheimlichen und des Fetischismus gelesen. Das ist insofern lohnend, als die Motive parallele Elemente, aber auch Abweichungen aufweisen und daher eine gute Rahmung für die Analyse des In-Szene-Setzens männlicher Lüste und Ängste bilden. Stilbildend für die Thematik von Puppen als „performing objects“ (Proschan 1983, 4) war die europäische Phantastik, die – in Nachfolge von E.T.A. Hoffmanns 1816 erschienener Erzählung „Der Sandmann“ – das Motiv nicht mehr loszulassen scheint. Ein wirkmächtiges Beispiel dafür ist etwa *Eve Future* (1886) von Auguste de Villiers de L’Isle-Adam. Die genannten Texte und Filme sind wiederum jeweils unterschiedliche Spiegelungen eines gemeinsamen Hypotexts, nämlich des Mythos von Pygmalion, der auch in *Tamaño natural* präsent ist. Nun hat aber bereits Sigmund Freud darauf hingewiesen, dass die Geschichte des Pygmalion – ganz anders als jene des Sandmanns – nicht wirklich unheimlich ist (Freud 1919/1970, 268).

Männlichkeitsnarrative zwischen Pygmalion und Fetischismus

Beide Narrative kreisen um einen – idealtypisch männlichen – Protagonisten, dessen erotische Objektwahl mit der Realität kollidiert bzw. der – je nach Ausprägung des Fetischismus – dem sexuellen Akt im engeren Sinne entsagt. In beiden Fällen kommt es zu einer Verschiebung des erotischen Triebes aus Angst: Bei Pygmalion ist es die Angst, von unersättlichen Frauen ausgelaugt zu werden, in der Freudschen Konzeption des Fetischismus ist es die Angst vor der Kastration – vor dem Hintergrund des Patriarchats handelt es sich also um eine komplementäre Erzählung.

Allerdings gelingt Fetischisten in der Regel aufgrund der Abstraktion ihres Fetisches ein relativ störungsfreies soziales Leben ohne Leidensdruck: „[...] meist sind sie mit ihm recht zufrieden“, resümiert Freud (1975, 383). Auf einen einfachen Nenner gebracht, reduziert der Fetischist die lebendige Sexualpartnerin auf ein Partialobjekt oder er maskiert sie, um sexuelle und soziale Bedürfnisse in Einklang zu bringen. Freud spricht in diesem Zusammenhang von der Differenz zwischen Neurose und Psychose, wobei er den Fetischismus eher ersterer zurechnet, da die Grenze zu einer „normalen“ Sexualität verschwimmt (Freud 1975, 386).

Im Unterschied dazu wäre Pygmalion ein verlorener Fall, hätte ihn die Liebesgöttin Venus nicht gerettet. Er leidet ob der Leblosigkeit seines perfekten Artefakts, bis die patriarchale Göttin ihn erhört, sein Werk animiert und ihn so aus

seiner Sterilität befreit. Beide Phänomene – Fetischismus und die Geschichte des Pygmalion – sind per se aber gerade dadurch nicht unheimlich, weil sie zwischen Vorstellung und Realität unterscheiden. Unheimlich wird es, wenn sich diese Grenze auflöst. Und genau das leisten Filme, denn ihre unmittelbare sinnliche Wirkung auf das Publikum ist real, im Augenblick des Schauens ist das Wissen um die visuelle Illusion suspendiert. Wie nun das Dilemma des Pygmalion in Ermangelung der göttlichen Intervention aussehen könnte, illustriert *Tamaño natural* auf beklemmende Weise.

Sein Regisseur, Luis Berlanga, ist wie erwähnt einer der bedeutendsten spanischen Filmschaffenden des zwanzigsten Jahrhunderts, der die Zensur immer wieder durch eine recht eigenwillige Komik umgehen konnte. Der vorliegende Film ist sein internationalster und zugleich der letzte außerhalb Spaniens gedrehte und spielt in der französischen Hauptstadt. Paris ist im europäischen Imaginären nicht nur die Stadt der Liebe, sie ist die Stadt von Jacques Lacan, sie ist ein prädestinierter Schauplatz der Schauerromantik und sie ist auch die Stadt von Marquis de Sade. Schon allein diese Gemengelage evoziert die Thematik der Paraphilien, wie normabweichende sexuelle Neigungen in der Psychopathologie genannt werden. Der semantische Verweis wird dadurch zusätzlich verstärkt, dass der Protagonist Michel Piccoli fünf Jahre zuvor schon in *La vie lactée* von Luis Buñuel besagten Marquis de Sade dargestellt hatte.

Der Film ist ein Kammerspiel, welches von der grandiosen Schauspielkunst Michel Piccolis getragen wird. Er verkörpert einen erfolgreichen Pariser Zahnarzt, welcher der Langeweile des bourgeois Ehelebens bislang durch Affären, die er vor seiner Frau auch nicht verheimlicht, zu entgehen versuchte. Der eigentliche Plot lässt uns nun aber an einer besonderen Affäre teilhaben, einem *Amour fou* mit einer lebensgroßen Puppe. Was als spielerisches Ausagieren sexueller Phantasien beginnt, gleitet immer mehr in abgründige Pathologien und führt den Protagonisten über den völligen Rückzug aus der sozialen Realität schließlich in den Selbstmord.

Der Zahnarzt als Demiurg

Bereits in den ersten Szenen wird die Montage des Pygmalionmythos deutlich: Michel adaptiert seine kürzlich erworbene künstliche Gespielin an seine ästhetischen und erotischen Vorlieben. Als er die Zunge der Puppe mit seinen Zahnarztinstrumenten manipuliert, wirkt er wie der griechische Bildhauer mit seinem



Abbildung 1: Luis García Berlanga, *Tamaño Natural / Grandeur Nature*, 1974, 00:15:31.



Abbildung 2: Luis García Berlanga, *Tamaño Natural / Grandeur Nature*, 1974, 00:36:56.

sie an einer Puppe verübt werden, was die Ausblendung jeglicher Leidensfähigkeit und damit jeglichen Subjektstatus von Opfern sexueller Gewalt drastisch vor Augen führt. Mich interessieren diese schwer verdaulichen Bilder insofern, als sie das Funktionsparadigma des Kinos, das wir als gegeben voraussetzen, nachhaltig in Frage stellen. Denn *Tamaño natural* stellt einen Bruch des so genannten kinematographischen Paktes dar. Er verweigert sich der lustvollen Projektion und

Meißel. Über die Symbolik des Mundraums, die ja auch den Atem repräsentiert, wird damit der Puppe gleichsam Leben eingehaucht, verstärkt durch den folgenden Kuss des Zahnarztes (vgl. Abbildung 1).

Er ist von dem Ergebnis seiner Manipulation nachhaltig betört und erfindet sich und seinem scheinbar nunmehr beseelten Artefakt in Folge ein neues Leben. Kurzfristig richtet er sich in einem monotonen, zurückgezogenen Alltag ein. Diese Harmonie währt allerdings nicht lange und es ist ausgerechnet die Mutter des Protagonisten, der dabei eine tragende Rolle zukommt. Ganz offensichtlich spielt der Regisseur hier mit der psychoanalytischen Theorie des Fetischismus, wonach dieser den fehlenden Phallus der Mutter repräsentiert: Michels *Maman* kostümiert die Puppe mit ihren eigenen alten Kleidern und schafft so eine jugendliche Replik ihrer selbst. So demontiert sie den fetischistischen Kompromiss und aktiviert die Angst, die Wunde der Kastration wird freigelegt (vgl. Abbildung 2).

Mit dieser unerwarteten Wendung wandelt sich das Geschehen auf der Leinwand von lockerer Situationskomik in einen *Film noir*. Er setzt Vergewaltigungen in Szene, die der Zuseherin gerade deshalb weh tun, weil

das dürfte für Menschen unterschiedlichsten Geschlechts und unterschiedlicher sexueller Orientierung gelten. Aus kulturwissenschaftlicher Perspektive helfen derartige Filme die Frage zu klären, was hier in Bezug auf Blickregime und die Zirkulation von Begehren passiert, wie sie von feministischen und semiotischen Kinotheorien als konstitutiv für das Erlebnis Kino behauptet werden. Was leisten diese Theorien angesichts derartiger filmischer Provokationen?

Im vorliegenden Fall wird die Absage an das kinematographische Dispositiv dadurch untermauert, dass sich *Tamaño natural* nicht nur einer psychologischen Projektion von Seiten des Publikums verweigert. Der Film arbeitet darüber hinaus mit dem Stilmittel der Autoreflection, also den Selbstbespiegelungen des Mediums, wie sie im europäischen Autorenkino dieser Epoche recht typisch sind. Ein Beispiel dafür ist Michels Inszenierung der „Hochzeit“ mit seiner neuen „Frau“:

Nach einer Phase leidenschaftlicher Verliebtheit, in der Michel an der Puppe alle Register seines erotischen Imaginären durchspielt und nach der darauffolgenden paradoxen Intervention seiner Mama, scheint der Protagonist zunehmend eine Beziehung entwerfen zu müssen, oder anders ausgedrückt, er scheint seine Triebe symbolisieren zu müssen. Dafür inszeniert er eine Hochzeit mit weißem Brautkleid, Hochzeitsmarsch und anschließender Entjungferung samt Leintuchprobe. Wie Julia Tuñón feststellt, erfindet er für sich und seine „Eva materia“ eine gemeinsame Vergangenheit, um über die existenzielle Leere hinwegzutäuschen, die sich sonst nach unmittelbarer Triebbefriedigung an dem Liebesobjekt breitmacht (Tuñón 2015, 46). Mit Lacan gesprochen geht es darum, den Einbruch der Sphäre des Realen zu bannen.

Schattenspiele: Der Film im Film

Ich möchte diese Hypothese dahingehend weiterentwickeln, dass ich den Plot auf seine visuellen Strategien hin untersuche: Denn Michels Symbolisierungsakte beschränken sich nicht nur auf die Erfindung einer gemeinsamen Geschichte, sondern bedeutsamerweise auf das *Filmen gemeinsam erlebter Geschichte*. Zunehmend geht es nämlich darum, die vielen kleinen Szenen, die er sich ausdenkt, nicht nur nachzustellen, sondern zu drehen und anschließend in trauriger Zweisamkeit anzusehen. Es handelt sich also um einen Akt der Doppelung, wie er in Lacans Spiegelstadium beschrieben ist. Er reproduziert und doppelt sich selber auf der Leinwand bzw. dem Fernsehschirm, denn ganz offensichtlich ist seine

Plastikfrau nicht dazu fähig, die Spiegelung des/der anderen zu gewährleisten, die für das Gelingen jeder (Liebes)Beziehung nötig ist (Lacan 1991).

Joan W. Scott wendet das Lacansche Theorem auf sozialhistorische Prozesse an und spricht dabei von „fantasy echos“ (Scott 2001). Dieses Konzept ist hilfreich, um die semantische Leerstelle zu erfassen, die wir in diesem Film erleben: Laut Scott verdichten sich die Primärphantasien zu scheinbar stabilen und wahrhaften Narrativen, die als Echos beständig modifiziert werden, und so Entwicklung bzw. – um die Dynamik auf unser Liebesdrama anzuwenden – Lebendigkeit bei gleichzeitiger Stabilität des Selbst zu ermöglichen. Da aber im Fall der Puppe kein Echo erfolgt – weder als Antwort noch als Verzerrung – und deshalb der Bespiegelungsakt sich nicht verankern kann, verliert er sich in Leere. In der Terminologie Lacans: Es gibt keine Spaltung, da es keine Andere gibt, weshalb die Subjektivität in sich zusammenfällt. Unter völliger Ausklammerung der Realität wird der Fetisch/die Puppe zum beinahe überlebensgroßen Marker männlicher Angst.

Die Puppe als verkörperte Psychopathologie

Dies wird im Vergleich mit der völlig andersgearteten Funktion der Puppe in Pedro Oleas *No es bueno que el hombre esté solo* deutlich. Darin ist die Puppe ein Abbild der verstorbenen Frau Elena. Der Protagonist Martín verbirgt sie in seiner Wohnung, während er untertags seinen eingeübten Berufsalltag bruchlos aufrechterhält. Er findet also einen fragilen fetischistischen Kompromiss zwischen Wunsch und Realitätsanforderung. Allerdings bricht die Realität in Gestalt seiner kleinen (ebenfalls puppenspielenden) Nachbarin in die scheinbare Harmonie ein. Die Puppe verkörpert die Melancholie Martíns, denn er negiert damit den Verlust der Ehefrau (vgl. Guillamón-Carrasco 2016). Diese Verleugnung kommt ihm teuer zu stehen, denn er wird dadurch umso brutaler in ein kriminelles Ambiente verstrickt: Die Mutter des kleinen Nachbar-Mädchens, eine Prostituierte, und deren Zuhälter erpressen ihn unter Androhung der Preisgabe seines Geheimnisses. Der Filmtitel nimmt das Genesis-Zitat auf, wonach der Mann nicht allein sein solle, was die Handlung in einer etwas wirren Mischung zwischen Komödie und Krimi vor Augen führt. Und tatsächlich wird der melancholische Protagonist aus seiner „splendid isolation“ gerissen. In dieser kurzen Gegenüberstellung des scheinbar gleichen Motivs wird deutlich, was Berlangas Streifen so unheimlich macht: Während Martíns partielle Verleugnung der Realität von genau dieser Realität nur umso vehementer eingeholt und er damit zur Aufgabe seiner Illusion

gezwungen wird, führt die Verdrängung der Kastrationsangst Michel zu einem Überschreiben der Realität, mithin deren völliger Verleugnung, die ihn selber letztlich auslöscht. Darin offenbart sich der Unterschied zwischen Neurose (Martín) und Psychose (Michel) – repräsentiert durch die Puppe. Unheimlich ist vor allem letzteres, denn hier lösen sich mit der Realität auch Zeit, Raum und Sprachfähigkeit auf, wie am dahinvegetierenden Michel deutlich wird.

Erbarmungsloses Spiel mit visueller Un/Lust

Vor dem Hintergrund feministischer Spectatorship-Theorien³ eröffnet sich eine weitere, noch unheimlichere Ebene: Das kinematographische Dispositiv zwingt uns als Zusehende nämlich in die Situation, das Dilemma des Protagonisten zu verdoppeln. Das illustriert einen weiteren Umschwung der Handlung: Michel inszeniert eine Vergewaltigung der Puppe durch den Mann der spanischen Hausmeisterin, der Klempner ist. Dazu simuliert Michel eine Heizungsstörung im Salon und platziert dort wie zufällig die Puppe in lasziver Haltung. Der Spanier reagiert wie von Michel vorgesehen und wird dabei ohne sein Wissen gefilmt. Diese mittelbare sexuelle Aggression des Protagonisten liest sich wie ein Kampf mit dem Lacanschen Realen: Seine Inszenierung des Ödipus-Dramas im gewalttätigen sexuellen Dreieck mit dem Klempner illustriert einen Dammbbruch, da sie die Kastration endgültig offenlegt. Und weder der Bildschirm noch die Materie aus Kunststoff bieten eine integrative Sinnstiftung an. Michel wird ernsthaft krank, wodurch er kurz aus seiner Phantasiewelt auftaucht, die Realität anerkennt und die Puppe folgerichtig in ihren „Sarg“ – das Behältnis, in dem sie ursprünglich geliefert wurde – zurücklegt. Anlässlich eines nationalen Festes, vermutlich der Fiesta de la Macarena, dringt die Hausmeisterin mit ihren Landsleuten in die Grabesstille von Michels Domizil ein, um diesen aufzuheitern. In der insgesamt grotesken Situation entwenden die Andalusier, die sich in der französischen Hauptstadt als Bautrupp verdingen, die Puppe und nehmen sie mit in ihre Baracke, in der ihr zunächst herausgeputzt als *Virgen de Macarena* – die Heilige des gleichnamigen Stadtteils von Sevilla – gehuldigt wird, um im Anschluss von den Männern „vergewaltigt“ zu werden. Michel wird also in Anlehnung an die Freudsche Konzeption archaischer Männerrivalität von der „primitiven Horde“ der spanischen Migranten

³ Diese gingen zunächst davon aus, dass der Blick des Publikums ein männlicher sei, Kinogenuss für Frauen also entweder in masochistischer Identifikation mit weiblichen Filmfiguren oder aber im Modus der (männlichen) Maskerade möglich sei.

auch noch seines sexuellen Imaginären beraubt. Er bekommt seine Puppe schwer beschädigt zurück und stürzt sich mit ihr in seinem Auto in die Seine.

In der Systematik psychoanalytischer Topik wohnen wir also einer Inversion menschlicher Entwicklung bei. Statt seine frühkindlichen Allmachtsphantasien zu sublimieren und sich zu einem verantwortungsvollen und autonomen Erwachsenen zu entwickeln, regrediert Michel zusehends. Diese Lektüre kann sich auch auf die Kadrierung der Einstellungen in Form wiederkehrender Bildausschnitte stützen: In einem der ersten Shots sehen wir die enorme Verpackung der aus Japan bestellten Puppe, die an einen Sarg erinnert. Dieser Eindruck erhärtet sich, als Michel die Verpackung öffnet. Und in einer der letzten Einstellungen sehen wir den Protagonisten „verpackt“ im Auto in der Seine untergehen, eine symbolische Rückkehr in den mütterlichen Schoß, wobei die Puppe – scheinbar unverehrt und makellos – auf der Wasseroberfläche auftaucht. Dieser Moment zeitloser Schönheit kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass sich die Figuren des Films nicht für eine Projektion eignen (vgl. Abbildung 3).



Abbildung 3: Luis García Berlanga, Tamaño Natural /Grandeur Nature, 1974, 01:39:55.

Thematik und der prominente Darsteller eigentlich zur vertiefenden Auseinandersetzung einladen. Die wenigen Forschungen beschränken sich auf Basisdaten und den Gemeinplatz, es handle sich um einen grob frauenfeindlichen Film, ja insgesamt um eine misogyne Etappe von Berlangas Schaffen (Sojo Gil 2014, 246). Dies dürfte vor allem den massiv ablehnenden Reaktionen von Feministinnen anlässlich der italienischen Premiere geschuldet sein (Rufo 1990, 348). Aus heutiger Sicht ist das kaum mehr nachvollziehbar. Denn *Tamaño natural* ist keine Verherrlichung, sondern die Analyse patriarchaler Begehrensstrukturen.

So verfehlt unser Blick das Begehren und verliert sich im Leeren. Wir wohnen am Ende der Handlung ungeschützt der Auslöschung unseres Antihelden bei. Diese erste Rekonstruktion der Intention des filmischen Textes möchte ich im Folgenden mit den anderen beiden Intentionen, jene der Rezeption und jene des Regisseurs, kontrastieren, denn hier tut sich eine unversöhnliche Spannung auf. Innerhalb der Medienwissenschaften bleibt der Film weitgehend unbeachtet, obwohl der Drehort Paris, die anzügliche

Schonungslos offenbart der Film die Bedingungen des modernen Patriarchats: Verdinglichung, affektive Blockaden, Gewalt.

Diese Lesart lässt sich auch im Rückgriff auf Theorien der Gender Studies stützen. Judith Butler entwickelt etwa das Konzept des lesbischen Phallus um zu demonstrieren, dass die heterosexuelle Geschlechterordnung weder penetra-tionsunwillige Männlichkeit noch phallische Weiblichkeit toleriert. Es muss also das Fließen des polymorph Sexuellen gebannt werden (Butler 1995, 118).

Ein Abgesang erotischer Kultur

In diesem Zusammenhang ist bedeutsam, dass die von Michel geschaffene filmische Fiktion der „Untreue“ seiner Puppe bzw. von deren Vergewaltigung durch den Klempner, Analsex in Szene setzt. Es darf darüber spekuliert werden, mit wem sich Michel identifiziert. Denn in den von ihm erfundenen und gefilmten vorangegangenen Skript mit seiner Polyuritan-Gefährtin inszeniert er sich als Transvestit und nimmt eine masochistische Position ein (vgl. Abbildung 4).

Ort des Geschehens ist durchgehend die herrschaftliche Wohnung seiner Mutter, in die er nach der Trennung von seiner Frau gezogen ist. Dort experimentiert er immer verzweifelter mit jedweden sexuellen Spielarten, gerade so, als handle es sich um Exerzitien auf den Spuren eines Marquis de Sade. In der Szene, die unmittelbar auf die „Vergewaltigung“ durch den Klempner folgt, nennt Michel seine Puppe etwa „Justine“, welche in de Sades Roman *Justine ou les Malheurs de la vertu* die Personifizierung weiblicher Unterwerfung verkörpert (vgl. Abbildung 5).



Abbildung 4: Luis García Berlanga, Tamaño Natural /Grandeur Nature, 1974, 00:49:14.



Abbildung 5: Luis García Berlanga, Tamaño Natural /Grandeur Nature, 1974, 01:12:14.

Dann aber gestaltet Michel sie wiederum ikonographisch zu einer Domina um, die mit Bezug auf de Sade durch die Figur der Juliette abgerufen wird. So changieren die Geschlechtercodes in Michels Rollenspielen immer mehr und lassen eine Verweigerung von Eindeutigkeiten bzw. eine Tendenz zur sexuellen Allmachtsphantasie erkennen. Völlig überraschend stützt eine Selbstaussage des Regisseurs diese Interpretation: Nach seinem sexuellen Imaginären befragt, beansprucht er für sich eine komplexe Persona:

[...] quizá me marque ese deseo que siento por las mujeres y, al mismo tiempo, esa ambigüedad, ese sentirme yo muy femenino [...] Tengo una gran sensibilidad femenina, por eso yo siempre me defino como un homosexual-lésbico.

[...] vielleicht prägt mich dieses Begehren nach den Frauen und gleichzeitig diese Ambiguität, da ich mich selbst sehr weiblich fühle [...] Ich habe eine große weibliche Sensibilität, deshalb bezeichne ich mich immer als lesbischen Homosexuellen (Berlanga zit. nach Rufo 1990, 100, Übersetzung MBST).

Ohne eine biografische Lesart des Films anzustreben, ist die fundierte Auseinandersetzung des Regisseurs mit dem Sexuellen für die Analyse dennoch wichtig: Berlanga besaß etwa eine beeindruckende Erotika-Sammlung. Dennoch betont er in mehreren Interviews, dass er niemals einen Erotikfilm drehen wollte, sondern *Tamaño natural* genau das Gegenteil sei: eine Anprangerung des zunehmenden Verfalls unserer erotischen Kultur. Das ist ihm zweifellos geglückt. Der Effekt verdankt sich nicht nur den expliziten Handlungselementen, sondern auch einer billigen und vulgären Ästhetik – und zwar sowohl in Bezug auf das Aussehen der Puppe als auch auf die Ausleuchtung und Farben der Interieurs. Wie eingangs erwähnt, wird Spanien in den Siebziger Jahren von pornographischen Filmszenen geradezu geflutet. Gleichzeitig bringt der Massentourismus nach der bleiernen Zeit der katholisch geprägten Diktatur eine schrille Freizeitkultur mit Versprechungen sexueller Abenteuer ins Land. Dementsprechend werden die Spanier auf der Handlungsebene zu verrohten Parias einer fetischisierten und materialistischen Kultur, die jedweden Sinn für Erotik verloren hat. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass *Tamaño natural* kein erotischer, sondern ein hochgradig politischer Film ist.

Den Zusammenhang von Sex und Politik verdeutlicht unter anderen die feministische Filmwissenschaftlerin Teresa de Lauretis:

What troubles gender identity are the bad habits, the repressed, unconscious dimensions of the sexual. Let me put it this way: the trouble with gender is the kink in sex — the perverse, the infantile, the shameful, the disgusting, the ‘sick’, the destructive and self-destructive aspects of sexuality that personal identity seldom avows and the political discourse on gender must elide or deny altogether (Lauretis 2011, 253).

Anders als die hier vorgestellten Filme ist das klassische Erzählkino ein machtvoller Apparat des Verschleierns vom *kink in sex*. Die Schatten auf der Leinwand entfachen unsere Schaulust gerade deshalb, weil sie ob ihres trügerischen, phantasmatischen Charakters das Unheimliche zwar andeuten, in der Bildmontage aber in einen geschlossenen Kosmos ewiger Schönheit und Liebe einhegen, insbesondere im Melodram. In den spanischsprachigen Ländern erfreute sich dieses Genre besonderer Beliebtheit. Nur einige wenige Filmschaffende reizten es ironisch aus, indem sie die formalen Konventionen übernahmen, aber an entscheidender Stelle durch erbarmungslosen Realismus brachen. So kann selbst eine gewaltvolle Phantasie zu einem opulenten ästhetischen Hochamt stilisiert werden.

Platzhalterin oder: Die Lebendigkeit der Puppe im Augenblick des Todes

Von der Spannung zwischen Ästhetik und Gewalt, Leben und Tod, Eros und Thanatos zeugt eine Schlüsselszene in *Ensayo de un crimen* von Luis Buñuel aus dem Jahr 1955 (vgl. Babka u. Bidwell-Steiner 2013). Dessen Protagonist Archibaldo de la Cruz ist aufgrund eines Kindheitstraumas von der Idee besessen, ein Frauenmörder zu sein. Luis Buñuels subversiver Bruch mit der Erwartungshaltung besteht nun darin, dass Archibaldo in seiner kriminellen Energie blockiert ist, denn die ersehnten Morde gelingen ihm nicht. Als er sich in Lavinia verliebt und diese folgerichtig töten will, entkommt sie. Wie passend, dass er kurz zuvor über das Geschäft, in dem Lavinia als Mannequin arbeitet, ein Wachsreplikat von ihr erstanden hatte. So kann der Hobbykeramiker an dieser Figur seine erotischen Tötungsphantasien ausagieren: Er verbrennt die Puppe im Hochofen. Diese Hinrichtung „in effigie“ bezieht ihre Wirkung von sakraler Schönheit gerade daraus, dass das Schmelzen des Waxes den Eindruck echter Schmerzen und Tränen evoziert. In diesem Moment wirkt die Puppe weitaus lebendiger als es eine SchauspielerIn je sein könnte. Archibaldo wird in seinen Allmachtsphantasien zwar

frustriert, durch den ästhetischen Genuss des langsamen Vergehens der Puppe aber entschädigt, ohne eine strafende Realität fürchten zu müssen. Diese wirkmächtige Szene zwischen Eros und Thanatos hatte Berlanga zweifellos beeinflusst: Im Jahr 2000 verfasst er einen Text zur Erotik in Buñuels Filmen, worin er *Ensayo de un crimen* als einen der besten Filme des berühmteren Landsmanns postuliert, dessen erotomanischen Helden wie seinen Schöpfer selbst er allerdings von religiös motivierten Schuldgefühlen gebremst sieht (Berlanga 2000).

Demgegenüber führt uns *Tamaño natural* einen fehlbaren Demiurgen vor, der aufs Ganze geht und aufgrund seiner Allmachtsphantasien selbst zum Schatten wird. In beiden Fällen wird das Sexuelle, in der Diktion von de Lauretis (2011) das Perverse, Infantile und Kranke, als die verdrängte, dunkle Seite jener Ästhetik greifbar, die unsere visuelle Kultur, gerade im Kino, lustvoll macht. Wie die drei Filme in unterschiedlicher Intensität zeigen, ist die Puppe eine ideale Platzhalterin für die Zurschaustellung von erotischer Spannung zwischen Leben und Tod.

Literaturverzeichnis

- Babka, Anna, Bidwell-Steiner, Marlen (2013). Travelling Concepts/Narrating Concepts Gender, Lesbian Phallus und Fantasy Echoes. In Marlen Bidwell-Steiner, Anna Babka (Hg.), *Obskure Differenzen. Psychoanalyse und Gender Studies* (S. 239–267). Gießen: Psychosozial-Verlag.
- Berlanga García, Luis (2000). *Pornógrafo y puritano (El sexo en Buñuel)*. Zugriff am 17.01.2020 unter: <https://berlangafilmmuseum.com/escritos/pornografo-y-puritano-el-sexo-en-bunuel/>.
- Bloom, Michelle (2000). Pygmalionesque Delusions and Illusions of Movement: Animation from Hoffmann to Truffaut. *Comparative Literature* 52 (4), 201–320.
- Butler, Judith (1995). *Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts*. Berlin: Berlin Verlag.
- Freud, Sigmund (1919/1970). Das Unheimliche. In *Psychologische Schriften*. Studienausgabe Bd. IV (S. 241–274). Frankfurt am Main: Fischer.
- Freud, Sigmund (1975/1927). Fetischismus. In *Psychologie des Unbewussten*, Studienausgabe Band III (S. 381–388). Frankfurt am Main: Fischer.
- Gómez Rufo, Antonio (1990). *Berlanga: contra el poder y la gloria*. Madrid: Eds. Temas de Hoy.
- Guillamón-Carrasco, Silvia (2016). La muñeca en el imaginario tardofranquista. En torno a *No es bueno que el hombre esté solo. L'Atalante*. *Revista de estudios cinematográficos* 21, 167–176.
- Lacan, Jacques (1991/1949). Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint. In *Schriften I*. Bd. 1 Ausgew. und hg. von N Robert Haas. 3 (S. 61–70) Weinheim/Berlin: Quadriga.
- Lauretis, Teresa de (2011). Queer Texts, Bad Habits, and the Issue of a Future. *GLQ. A Journal of Lesbian and Gay Studies* 17 (2–3), 243–263.
- Proschan Frank (1983). The Semiotic Study of Puppets, Masks, and Performing Objects. *Semiotica* 47, 3–46.
- Schade, Sigrid (2005). *Die Medien/Spiele der Puppe – Vom Mannequin zum Cyborg. Das Interesse aktueller Künstlerinnen und Künstler am Surrealismus*. Zugriff am 17.01.2020 unter: http://www.medienkunstnetz.de/themen/cyborg_bodies/puppen_koerper/
- Scott, Joan W. (2001). Fantasy Echo: History and the Construction of Identity. *Critical Inquiry* 27(2), 284–304.
- Sojo Gil, Kepa (2014). El cine de Berlanga y su proyección internacional. *Brocar* 38, 241–254.
- Tuñón Pablos, Julia (2015). ‚Ella no llora‘. Eva-materia en *Tamaño natural* (Berlanga, 1974) y *no es bueno que el hombre esté solo (Olea, 1973)*. In Francisco A. Zurián (coord.) *Disecionando a Adán. Representaciones audiovisuales de la masculinidad* (pp. 41–54) Madrid: Síntesis.

Filmverzeichnis

- Luis García Berlanga: *Grandeur nature/Tamaño natural* (F/E/I 1974, 101 min).
- Luis Buñuel: *Ensayo de un crimen* (Mex. 1955, 89 min.).
- Pedro Olea: *No es bueno que el hombre esté solo* (E 1973, 88 min.).

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Luis García Berlanga, *Tamaño Natural / Grandeur Nature*, 1974, 00:15:31. Reproduktion: Santiago Barrachina Asensio, LA FILMOTECA – INSTITUT VALENCIÀ DE CULTURA (IVC). Copyright: Video Mercury Films.

Abbildung 2: Luis García Berlanga, *Tamaño Natural / Grandeur Nature*, 1974, 00:36:56. Reproduktion: Santiago Barrachina Asensio, LA FILMOTECA – INSTITUT VALENCIÀ DE CULTURA (IVC). Copyright: Video Mercury Films.

Abbildung 3: Luis García Berlanga, *Tamaño Natural / Grandeur Nature*, 1974, 01:39:55. Reproduktion: Santiago Barrachina Asensio, LA FILMOTECA – INSTITUT – VALENCIÀ DE CULTURA (IVC). Copyright: Video Mercury Films.

Abbildung 4: Luis García Berlanga, *Tamaño Natural / Grandeur Nature*, 1974, 00:49:14. Reproduktion: Santiago Barrachina Asensio, LA FILMOTECA – INSTITUT – VALENCIÀ DE CULTURA (IVC). Copyright: Video Mercury Films.

Abbildung 5: Luis García Berlanga, *Tamaño Natural / Grandeur Nature*, 1974, 01:12:14. Reproduktion: Santiago Barrachina Asensio, LA FILMOTECA – INSTITUT VALENCIÀ DE CULTURA (IVC). Copyright: Video Mercury Films.

Über die Autorin / About the Author

Marlen Bidwell-Steiner

Marlen Bidwell-Steiner ist habilitierte Romanistin mit Forschungsschwerpunkten in der Frühen Neuzeit in Spanien, Körpervorstellungen und Gender, sowie dem europäischen Film der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Aktuell arbeitet sie an einem Forschungsprojekt des österreichischen Wissenschaftsfonds zu „Kasuistik in der frühneuzeitlichen Literatur Spaniens“ (FWF P 32297). Aktuelle Publikationsschwerpunkte zu „Das Grenzwesen Mensch. Vormoderne Naturphilosophie und Literatur im Dialog mit postmoderner Gender Theorie“ und „Trauma und Tabu im Wien der Nachkriegszeit (Der Nachtportier, Regie: Liliana Cavani)“.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address

marlen.bidwell-steiner@univie.ac.at

Von Annabelle und Chucky – Puppen als ambigüe Vertreter*Innen künstlicher Menschen in rezenten Horrorfilmen

About Annabelle and Chucky – Dolls as Ambiguous Representatives of Artificial Humans in Recent Horror Movies

Sarah Reininghaus

ABSTRACT (Deutsch)

Seit der Entstehung des Mediums Film werden Puppen verwendet. Insbesondere im Horrorfilm dienen Puppen von jeher der Erzeugung von Unheimlichkeit. Der vorliegende Beitrag vergleicht die *Chucky*- und *Annabelle*-Filmreihen als prominente Vertreter zweier beliebter und erfolgreicher Franchises. In beiden Produktionsreihen wird die Ausgestaltung der Figur der Puppe fokussiert und der von ihr ausgehende Horror im jeweiligen Franchiseuniversum unter besonderer Berücksichtigung vorherrschender gesellschaftlicher Ängste untersucht. Geht es bei *Chucky* vor allem um den Wandel des Franchises innerhalb der letzten 30 Jahre zwischen Erstling und Fertigstellung des aktuellen Reboots und um mögliche Gründe für Wiedererstarken und Aktualität, steht bei der Analyse der ersten beiden Teile der *Annabelle*-Reihe die Auseinandersetzung mit der Entstehung eines neueren Franchises im Mittelpunkt, das Horror mittels einer Puppe zu erzeugen versucht. Der Vergleich dieser beiden Filme aus den Jahren 2013 und 2014 mit dem *Chucky*-Reboot aus dem Jahr 2019 untersucht Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei den von Puppen ausgelösten Horrorszenarien in erfolgreichen aktuellen Filmproduktionen.

Schlüsselwörter: Horror, Horrorfilm, das Unheimliche, künstliche Menschen, Chucky – Die Mörderpuppe, Annabelle, Genrefilm

ABSTRACT (English)

Dolls have been used since the start of the medium film. In horror films in particular, dolls have always served to create uncanniness. This article compares the *Chucky* and *Annabelle* film series as prominent representatives of two popular and successful franchises. In both production series, the focus is on the design of the figure of the doll as to the horror emanating from it in the respective franchise universe with special consideration of prevailing social fears. While the *Chucky*-films are primarily concerned with the change in the franchise within the last 30 years between the debut and completion of the current reboot and with possible reasons for revival and topicality, the analysis of the first two parts of the *Annabelle* series deals with the emergence of a newer franchises that attempts to create horror using dolls. The comparison of these two films from 2013 and 2014 with the *Chucky* reboot from 2019 examines similarities and differences in the horror scenarios triggered by dolls in successful current film productions.

Keywords: horror, horror film, the uncanny, artificial intelligence, child's play, Annabelle, genre film

Einleitung – Kurzer Abriss über die Entwicklung der Puppe im Horrorfilm

Die Puppe ist eine der langlebigsten Figuren im Genre des Horrors¹. Belebt oder auch unbelebt bevölkern kostbare Puppen, Bauchredner*Innen-Puppen, aber auch Kinderspielzeugpuppen wie in den Puppet Master- oder Demonic Toys-Reihen sowie Voodoo- oder andere Ritualpuppen den Horrorfilm beinahe seit der Entstehung des Mediums Film (vgl. für einen historischen Überblick: Seeßlen u. Jung 2006; Bayrak u. Reininghaus 2014). Ihre beängstigende Wirkung auf Menschen erklärt sich laut Ernst Jentsch (1906) durch deren Unsicherheit bezüglich des Belebtheitsgrades von Puppen. Auch wenn dieser Irrglaube typisch für die Kindheit ist, haftet der Puppe im Kindesalter zumeist noch nichts Unheimliches an, denn die Puppe wird als lebendiges Gegenüber oder Freund*In betrachtet (Freud 1919/1963). Im Erwachsenenalter kann allerdings wider besseren Wissens die scheinbar begründete Annahme der Belebtheit einer Puppe eine grundlegende Verunsicherung der Menschen auslösen, erinnert sie diese doch an etwas überwunden Geglaubtes. Sie reicht nach Sigmund Freud damit an den Kern des Unheimlichen, das nicht, wie vielleicht vermutet werden könnte, das gänzlich Fremde ist, sondern sich immer als ein bekannt Vorausgesetztes darstellt, das sich anders als erwartet verhält, obgleich man es für vertraut hielt (ebd.). Im Fall einer solchen unerwarteten Belebtheit gehört eine belebt erscheinende Puppe in die Gruppe der anderen künstlichen Menschen, so wie beispielsweise Alraunen, Homunculi, Golems, Maschinenmenschen, Klone oder Cyborgs. Und ebenso wie Horrorfilme stets Auskunft geben über die Ängste, Identitätsbedrohungen und Traumata einer Gesellschaft in einer bestimmten Zeit-epoche, so gilt das auch für die Art und Weise der künstlerischen Ausgestaltung von künstlichen Menschen, für ihre Entstehungsgeschichte und für die von ihnen ausgehenden Bedrohungen (vgl. Wood 1979; Lowenstein 2005).

Die Verwendung der Puppe erfolgte seit den frühen Jahren des Mediums Film in Wellen und unterliegt dabei allgemeinen Trends und grundlegenden Veränderungen des Genres (vgl. Bayrak u. Reininghaus 2014). Dabei tauchen Puppen seit 2013 wieder vermehrt im populären Horrorfilm auf, vor allem im erfolgreichen US-Horrorfilm, für den in den vergangenen Jahren ein eindeutiger Puppentrend auszumachen ist. Die Bandbreite der Filme ist groß. Sie erstreckt

sich vom eher klassisch angelegten Horrorfilm *The Boy* (*The Boy*, USA, 2016, William Brent Bell), in dem es zentral um Puppen als Kinderersatz geht, bis hin zum Mindgame-Psychotriller *Ghostland* (*Ghostland*, Frankreich/Kanada, 2018, Pascal Laugier) mit graphischer Gewaltdarstellung, in dessen Handlungsverlauf die Figur der Puppe eher beiläufig genutzt wird und junge Frauen von psychopathischen Tätern vor ihrer Tortur als Puppen zurecht gemacht werden. Auch Horror-Serien wie etwa die Anthologie *American Horror Story* entwickeln einzelne Handlungsstränge rund um Puppen, so etwa in der Season 4 mit dem Titel *Freak Show* (*American Horror Story: Freak Show*, USA, 2014), in der es um das gestörte Verhältnis eines Bauchredners zu seiner Puppe geht. In der sieben-teiligen True-Crime-Dokumentation *The Keepers* (*The Keepers*, USA, 2017) wiederum wird durch die repetitive Inszenierung einer Schaufenster-Puppe mit Nonnen-Kostüm atmosphärischer Grusel geschaffen, während in der dritten Season der Thriller-Serie *True Detective* (*True Detective*, USA, 2019) traditionell gesichtslose amerikanische *corn husk dolls*² helfen, den Weg zum Fundort einer Kinderleiche aufzuzeigen.

Die Puppen *Annabelle* und *Chucky* – oder: nicht enden wollende Franchises

Die populärste Nutzung des Puppenmotivs betreibt aktuell zweifelsohne das Franchise-*Conjuring*-Universum³. Benutzt James Wans *The Conjuring* (*Conjuring – Die Heimsuchung*, USA, 2013, James Wan) mit der am Rande vorkommenden Annabelle noch eine Puppe, um einer atmosphärischen, aber ansonsten konventionellen Dämonen-/„Haunted“-House-Story eine zusätzlich unheimliche Rahmengeschichte hinzuzufügen, so präsentiert dessen Nachfolger *Annabelle* (*Annabelle*, USA, 2014, John R. Leonetti) ein Jahr später dieselbe Puppe bereits

² *Corn husk dolls* sind simple Puppen, die aus getrockneten Maisblättern gefertigt werden.

³ Das sogenannte *Conjuring*-Universum setzt sich aus derzeit sieben fertiggestellten Filmen der Warner Bros. Entertainment zusammen, die hier in der Reihenfolge ihres Erscheinens aufgelistet werden und damit nicht der Handlungschronologie entsprechen: *The Conjuring* (*Conjuring – Die Heimsuchung*, USA, 2013, James Wan), *Annabelle* (*Annabelle*, USA, 2014, John R. Leonetti), *The Conjuring 2* (*Conjuring 2*, USA, 2016, James Wan), *Annabelle: Creation* (*Annabelle 2*, USA, 2017, David F. Sandberg), *The Nun* (*The Nun*, USA, 2018, Corin Hardy), *The Curse of La Llorona* (*Lloranas Fluch*, USA, 2019, Michael Chaves), *Annabelle Comes Home* (*Annabelle 3*, USA, 2019, Gary Dauberman). *The Conjuring: The Devil Made Me Do It* (*Conjuring 3*, USA, 2020, Michael Chaves) ist für 2020 angekündigt. Im Zentrum der Filme stehen die Geschehnisse um das Dämonologen Ehepaar Ed und Lorraine Warren sowie um die Puppe Annabelle. Die Spin Offs des Franchises erzählen einzelne Handlungsstränge weiter, etwa jenen um den Pater Perez, dabei spielt Annabelle nicht in jedem Film eine Rolle.

¹ vgl. für einen Überblick zur Entwicklung des Horrorfilms Podrez (2020).



Abbildung 1: Annabelle Film doll

als Protagonistin einer Mordserie in den 1970er Jahren. Das Prequel *Annabelle: Creation* (*Annabelle 2*, USA, 2017, David F. Sandberg) folgt weitere drei Jahre später und erzählt die Hintergründe der Genese der Puppe in den 1940er und 1950er Jahren. *Annabelle Comes Home* (*Annabelle 3*, USA, 2019, Gary Dauberman) hingegen, der bis dato letzte Film der *Annabelle*-Reihe, schließt auf seiner Handlungsebene direkt an die Geschehnisse von *The Conjuring* an und handelt von dem weiterhin grauenhaften Wirken Annabelles, auch nachdem sie als ‚böse‘ entlarvt wurde (vgl. Abbildung 1).

Neben der Box-Office-Erfolgsreihe rund um Annabelle soll insbesondere das 2019er-Reboot⁴ *Child's Play* (*Child's Play*, USA, 2019, Lars Klevberg) der in den späten 1980er Jahren einsetzenden Kultfilm-Reihe rund um die Spielzeugpuppe Chucky im Folgenden näher betrachtet werden.

Diese Reihe nahm noch in den 1980er Jahren mit *Child's Play* (*Chucky – Die Mörderpuppe*, USA, 1988, Tom Holland) ihren Anfang und zog seitdem sieben weitere Filme⁵ nach sich vgl. Abbildung 2).

⁴ Unter einem Reboot versteht man den Neustart einer bereits etablierten Serie. (vgl. zu Hüningen o.J.)

⁵ Auf *Child's Play* (*Chucky – Die Mörderpuppe*, USA, 1988, Tom Holland) folgte *Child's Play 2* (*Chucky – Die Mörderpuppe ist wieder da*, USA, 1990, John Lafia). Es schlossen sich *Child's Play 3* (*Chucky 3*, USA, 1991, Jack Bender) sowie *Bride of Chucky* (*Chucky und seine Braut*, USA/UK, 1998, Ronny Yu) an, denen wiederum *Seed of Chucky* (*Chucky's Baby*, USA, 2004, Don Mancini) folgte. Mit *Curse of Chucky* (*Curse of Chucky*, USA, 2013, Don Mancini) und *Cult of Chucky* (*Cult of Chucky*, USA, 2017, Don Mancini) erschienen die letzten von Mitschöpfer Don Mancini mitverantworteten Teil der Reihe. Der im Rahmen dieser Untersuchung betrachtete *Child's Play* aus dem Jahr 2019 entstand ohne Mancinis Beteiligung und stieß neben weiteren Gründen auch deshalb in Fankreisen auf Skepsis und Ablehnung.

Zu beiden Puppen gibt es mittlerweile unüberschaubare Mengen an Merchandise⁶ sowie einen starken Wandel des Geschäftsmodells (Franchise) in den vergangenen 30 Jahren. Beide Puppen sind höchst bekannt und populär, eingebettet in das Phänomen ‚Fandom‘. Ziel der hier vorgelegten Analyse ist es, zwei aufgrund der Popularität ihrer Franchises ausgewählte Filmreihen zu vergleichen. Dabei wird es bei den *Chucky*-Filmen vor allem um den zuletzt erschienenen Teil der Reihe gehen, da hier ein ausgeprägter Wandel des Franchises zu beobachten ist. Hingegen werden im Fall der Puppe Annabelle vor allem die ersten beiden Filme berücksichtigt, da sie sehr grundlegend die Entwicklung dieser Figurengestaltung prägten. Mit den *Annabelle*-Filmen wird also die Entstehung des Franchises fokussiert, mit den *Chucky*-Filmen kann das Wiedererstarken analysiert werden. Letztlich geht es um einen Vergleich der Entwürfe des von Puppen ausgelösten Horrors.

Mit den hier genannten Vertretern werden dabei rezente Filme berücksichtigt, in denen Puppen verstärkt eine zentrale Rolle einnehmen und zur Verstärkung des Horrorgeschehens beitragen. Ohnehin können Puppen in den letzten Jahren sowohl als Staffage im Genre des Horrorfilms zuhauf beobachtet werden als auch überhaupt als Kulisse für jegliches Gruselgeschehen oder Halloweensettings. In ihnen sorgen Puppen in der Regel nur für die „passende“ Atmosphäre und kündigen andere, noch bevorstehende Schrecken an, dienen aber nicht der Fortentwicklung der Haupthandlung.⁷ Die Puppe fungiert hier zumeist nur als erstarrte

⁶ Beispielsweise in Form von Wackelfiguren, T-Shirts, Kissen und Schlüsselanhängern, als Verkleidungskostüme gibt es sowohl die Masken mit dem jeweiligen Gesicht der Puppe als auch die charakteristische Bekleidung.

⁷ Etwa in *House of 1000 Corpses* (*Haus der 1000 Leichen*, USA, 2003, Rob Zombie), in dem an der Veranda drapierte Puppen auf das Geschehen im Inneren des Hauses vorbereiten. Die Geisteskrankheit und Brutalität der Bewohnerin des Gebäudes soll dadurch verdeutlicht werden, dass sie ihren Puppen bereits als Kind die Gliedmaßen abhackte.



Abbildung 2: Chucky doll

Requisite im Repertoire des Horrors, die von den meisten Zuschauer*Innen gelesen und gedeutet werden kann. Damit zählt sie zur festen Ikonografie des Horrors.

Auch wenn den Mainstream-Horrorfilm-Produktionen oft vorgeworfen wird, Serialität und Konformität zu bedienen, soll hier gezeigt werden, dass die jüngsten Vertreter des Puppenhorrors im Hinblick auf die Erzeugung von Horror durch ihre puppenhaften Protagonist*Innen kaum unterschiedlicher gelagert sein könnten. Zwar wird in beiden Horrorpuppen-Entwürfen im Zentrum der jeweiligen Handlung eine Puppe platziert und in beiden Fällen geht von diesen Puppen eine lebensgefährliche Bedrohung aus, die von den betroffenen Menschen zunächst nicht ernstgenommen wird. Hinsichtlich der Funktionsweisen der eingesetzten Puppenfiguren und der Ausgestaltung ihres Puppenhorrors unterscheiden sich beide Ansätze aber grundlegend. Daher fokussiert die folgende Analyse die Darstellungen der Puppen in *The Conjuring*, *Annabelle* und *Child's Play* vor dem Hintergrund der sie umgebenden Gesellschaft. Ein besonderer Schwerpunkt wird darauf liegen herauszuarbeiten, wie diese beiden Puppen als paradigmatische Beispiele für künstliche, „böse Menschen“, die unter Menschen leben und diesen Schaden zufügen, aufbereitet werden. Dabei wird auch ihre Entstehungsgeschichte betrachtet, denn in der Kulturgeschichte gibt es eine lange Tradition von künstlichen Menschen mit schädigenden Eigenschaften für die lebenden Menschen. Erinnert sei hier beispielsweise an Ovids *Metamorphosen*, in denen beschrieben wird, wie es einer weiblichen Elfenbeinstatue gelingt, das Herz ihres Erschaffers und Künstlers Pygmalion zu erobern und ihn damit verzweifeln lässt. Aber auch andere künstliche Figuren (Alraunen, die jüdisch mystische Figur des Golem, Viktor Frankensteins Kreatur) entgleiten (partiell) ihren Erschaffern und richten Böses und Zerstörung an (vgl. hierzu Drux 1999).

Annabelle – Instrumentalisierung des Puppenmotivs im Horrorfilm *Zur Vorgeschichte: Die Puppe Annabelle, „Raggedy Ann“ und der Horrorbezug*

Eine Puppe namens Annabelle, um die sich Erzählungen mysteriöser Geschehnisse ranken (vgl. Alexander 2017), die auch von dem real existierenden Dämonologen-Ehepaar Warren aus den USA dokumentiert wurden, gab es tatsächlich. Wie in der Filmreihe ersichtlich wird, wurde Annabelle im Privathaus und Museum der Warrens in Connecticut aufbewahrt und konnte dort bis 2018 von Besucher*Innen besichtigt werden (vgl. Abbildung 3).

Nachdem im Jahr 2018 Streitigkeiten um das Gelände zur Schließung des Museums führten, verstarb im Sommer 2019 Lorraine Warren, 13 Jahre nach dem Tod ihres Mannes im Jahr 2006. Seitdem ist der Verbleib der Ausstellungsstücke als Teil ihres Nachlasses unklar (The Warren's Occult Museum o. J.). Es ist davon auszugehen, dass die Produktionsfirma mit der Verarbeitung der Annabelle-Legende und der Bezugnahme auf die Warrens beabsichtigte, mehr Aufmerksamkeit zu erhalten und aufgrund des vermeintlichen Wahrheitsgehaltes den Gruselfeffekt zu erhöhen. Diese Authentifikationsstrategie ging insoweit auf, als mit der Puppe Annabelle eine etablierte US-Legende ins Zentrum der neuen Fiktion gestellt wurde. Dabei entschied man sich für einige Modifikationen, die vorrangig das Aussehen der Puppe betreffen: Die „echte Annabelle“ war im Stil der bekannten *Raggedy Ann* gestaltet, einer Puppe, die seit 1918 in einer erfolgreichen amerikanischen Buchreihe von Johnny Gruelle auftauchte und infolge des großen Zuspruchs eine Stoffpuppen-Produktion nach sich zog. Die kindgerechte Puppe hatte textile rotbraune Haare, aufgemalte Augen und Sommersprossen, trug praktische, bunte Kleidung in Form einer Schürze und war aus Stoff gefertigt – sie war eine „Lumpenpuppe“ oder „Fetzenpuppe“ als Kinderspielzeug.

Die im *Conjuring*-Universum verwendete Puppe gestaltet sich hingegen gänzlich anders: Annabelles Augen aus Glas sind groß und blau. Sie trägt starkes Make-Up samt Rouge, Lippenstift und Mascara. Ihr Gesicht erscheint bleich, kalt und glänzend. Mit einem weißen Kleid und einer roten Schleife samt Blüte um den Bauch scheint sie offensichtlich schon zum Zeitpunkt der Handlung von *The Conjuring* – um das Jahr 1969 – ein antiquesammlerstück und kein Kinderspielzeug mehr zu sein. Im Gegensatz zur *Raggedy Ann* ist diese Annabelle steif und wenig geeignet als Kinderspielpuppe. Ihre stärkere Menschenähnlichkeit lässt sie unheimlicher erscheinen, ganz anders als die echte Annabelle-Stoffpuppe, deren Gesicht nur auf eine flache Stofffläche aufgemalt ist.

Als Ausdruck der Belebtheit des eigentlich Unbelebten entspricht Annabelles Verhalten dem Kriterium des Unheimlichen nach Freud: sie ist plötzlich und selbstständig imstande, ihren Platz zu wechseln, den Kopf zu drehen, aus der Mülltonne ins Haus zurückzufinden, einen Schaukelstuhl zu bewegen, einen Herd anzuzünden sowie eine Notiz zu schreiben. Wichtig ist hierbei, dass – anders als in der

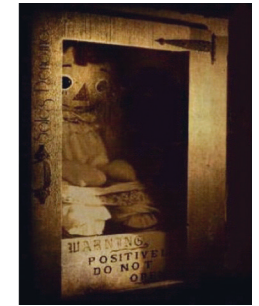


Abbildung 3: Annabelle Warren doll

Chucky-Reihe – ihre Bewegungen und Tätigkeiten niemals bzw. wenn, dann nur angedeutet gezeigt werden, so dass es keine Bilder einer sich bewegenden Puppe gibt. Denn für Annabelle gilt: Sie ist sichtlich eine Puppe und kann weder – wie die traditionellen japanischen Bunraku-Puppen (vgl. Bunraku o.J.) – aufgrund ihrer Größe mit echten Menschen verwechselt werden noch ist ihr Aussehen so menschenähnlich wie jenes von humanoiden Robotern. Die Animation der Puppe beschränkt sich auf ein Minimum und geschieht nur punktuell, verstärkt aber gerade deswegen den Eindruck des Unheimlichen.

Bisweilen scheint es, als gehöre Annabelle zu einer kindlichen Lebenswelt. In *The Conjuring* sind es eine Spieluhr und ein Spielzeugaffe, die als ehemals „besessene“ Artefakte in den Keller der Warrens gehörten und in den Kinderzimmern durch einen Teddy, ein Puppenhaus und einen unsichtbaren Freund ergänzt wurden. Es ist aber nur eine vermeintliche kindliche Lebenswelt, denn keines der genannten Spielzeuge ist als wirkliches Kinderspielzeug zu bezeichnen oder wird dergestalt genutzt. Vielmehr erscheinen alle genannten Gegenstände antiquarisch und unterstützen damit die von diesen Filmen ausgehende Aura der Nostalgie und des Gothic Horror.

Im Falle der Reihe um Annabelle kann aber letztlich nicht von reinen Puppenhorrorfilmen gesprochen werden, da die Horrorwirkung zu großen Teilen den hier agierenden Dämonen zuzuordnen ist, die von Menschen wie von Puppen Besitz ergreifen. Allerdings entstammen sowohl Puppen als auch Dämonen (mitsamt ihren Exorzist*innen) dem klassischen Horrorfilm-Figurenrepertoire, so dass es auch hier um traditionelle, unheimliche Motive geht. Vor allem in den 1970er Jahren erreichten satanische Dämonen als Bestandteile des religiösen Horrors⁸ einen Höhepunkt. Ergänzend sei hier erwähnt, dass insbesondere die rezenten Dämonen- und Exorzismus-Filme vermehrt auf die Visualisierung von Dämonen und entstellten Besessenen sowie verstärkt auch auf Gewaltexzesse und Special-Effects setzen.⁹ Dies trifft auch auf die Darstellungen in den Filmen des *Conjuring*-Universums zu.

⁸ Die bekanntesten Vertreter sind *The Exorcist (Der Exorzist)*, USA, 1973, William Friedkin) und *The Omen (Das Omen)*, USA/ GB 1976, Richard Donner).

⁹ Etwa: *The Rite (The Rite – Das Ritual)*, USA, 2011, Mikael Hafström), *The Possession (The Possession – Das Dunkle in dir)*, USA, 2012, Ole Bornedal) oder *Evil Dead (Evil Dead)*, USA, 2013, Fede Alvarez).

Die Annabelle-Filme und ihre problematische Botschaft für Frauen

Die Handlung der Filme rund um Annabelle ist in den vergangenen Jahrzehnten der 1940er und 1950er Jahre verortet, wobei allerdings ein Schwerpunkt in den beginnenden 1970er Jahren liegt. Das verwundert nicht, denn zahlreiche Klassiker, die das Horrorgenre prägten, stammen aus den 1970ern und spielen auch in dieser Zeit, so etwa *The Exorcist (Der Exorzist)*, USA, 1973, William Friedkin), *The Texas Chainsaw Massacre (Blutgericht in Texas)*, USA, 1974, Tobe Hooper) oder *The Amityville Horror (Amityville Horror)*, USA 1979, Stuart Rosenberg). Auch *The Conjuring* und *Annabelle* spielen in den 1970er Jahren und versuchen, den Look und die Atmosphäre dieser Zeit und der damals produzierten Horrorklassiker nachzuahmen. Das beginnt bei den Kostümen und Stylings der Darsteller*Innen, geht über Autos und Wohnhäuser bis hin zu weiteren entsprechenden Requisiten. Das in den Filmen gezeigte gesellschaftliche Geschehen und die zugehörigen Werte beziehen sich vor allem auf die Lebensumstände und entsprechen den Lebensentwürfen von Frauen in den 1970ern. Das Protagonistenpaar des Films *Annabelle*, Mia und John, erwartet ein Kind. Während John als junger Facharzt forscht und Karriere macht, verweilt Mia im Haus und bereitet das Nest für ihre kleine Familie vor. Der Horror gelangt durch das Gegenmodell dieses heteronormativen Traumpaars konservativer Prägung in ihr pastellfarbene Leben: Nachts werden sie von Satanist*Innen in ihrem Haus überfallen, wobei bereits zuvor die Nachrichten im TV suggerieren, dass es sich um die Zeit der sogenannten Satanist*Innen-Morde handelt – die Manson-Family treibt ihr Unwesen in Kalifornien.

Hervorgegangen aus der friedlichen Hippie-Bewegung samt Kommunenbildung und freier Liebe, steht die Manson-Family mit ihrer menschenverachtenden Ideologie des *Helter Skelter* für die Umkehrung aller konservativen wie bürgerlichen Werte, die auch John und Mia verkörpern. Wenn Mia samt Schwangerschaftsbauch in Gefahr gerät, so kann dies als direkter Verweis auf die so genannten „Tate-/LaBianca-Morde“ der Manson-Family im Sommer 1969 gelesen werden, bei denen neben sieben anderen Opfern die hochschwangere Schauspielerin Sharon Tate, Ehefrau von Roman Polanski, von Mitgliedern der Manson-Family ermordet wurde. Schwangere und Mütter als Opfer sind bereits aus *Rosemary's Baby (Rosemaries Baby)*, USA, 1968, Roman Polanski) bekannt, einem Horrorfilm der späten 1960er des Regisseurs Roman Polanski. So ist es auch Mia, deren Vorname wiederum als eine Hommage an Mia Farrow, die

Hauptdarstellerin in Polanskis Film, betrachtet werden kann, und nicht etwa ihr Mann John, die im *Annabelle*-Film sowohl durch die Mörderbande als auch durch die Dämonen viktimisiert wird. Dabei werden alle späteren Befürchtungen Mias zunächst als „postnataler Humbug“ einer nervlich überstrapazierten Frau abgetan und nicht ernst genommen. Im Anschluss an die grauenhaften Geschehnisse verordnet John seiner Frau absolute Bettruhe, sie darf lediglich nähen und Soap Operas ansehen. Könnte man zunächst vermuten, dass eine solche Darstellung traditioneller Geschlechterrollen die 1970er Jahre nachzuahmen oder sogar überspitzt zu parodieren versucht, belehrt der weitere Plot des Films das Publikum eines Besseren. So verkündet der hinzu gezogene Pater Perez: „Mütter sind Gott näher als jedes andere Lebewesen“ (*Annabelle*, USA 2014, 1:00:25) oder postuliert an späterer Stelle: „Das Allerschönste, was Gottes Herz entspringt, ist die Liebe einer Mutter“ (ebd., 1:32:48). Damit scheint er für die Dauer der weiteren Filmnarration Recht zu behalten.

Der Film verhandelt die Sonderrolle von Müttern im Kampf gegen das Böse als ein absolut ernstzunehmendes Faktum. So stellt sich schließlich heraus, dass der Dämon bereit ist, statt der umkämpften Kinderseele eine andere Seele anzunehmen. Kurz bevor Mia sich für ihren Säugling opfern möchte – als ultimative Form mütterlicher Aufopferung – springt die Nachbarin Evelyn ein. Das wiederum hat einen besonderen Beigeschmack, denn Evelyn hat ihre Tochter verloren und misst ihrem Leben seitdem keinen gesteigerten Wert mehr bei. Ihre Opferung erscheint somit gleichzeitig auch wie eine Erlösung von einem nicht mehr lebenswerten Leben ohne ihr Kind. Konnotiert sind hier Überlegungen zur Wertigkeit von Menschenleben nach utilitaristischer Abwägung. Dabei ist die gesamte Figurenzeichnung von Evelyn höchst problematisch: Als einzige „woman of color“ wird sie als Frau fortgeschrittenen Alters nicht nur durch die Merkmale „gender“ und „age“ diskriminiert, sondern auch durch das Merkmal „race“. Unterschwellig wird damit evoziert, dass gerade sie ein besonderes Gespür für die drohende Gefahr habe, scheint sie der Magie doch ohnehin näher zu stehen als die als rational gekennzeichneten Weißen John und Mia. So erfährt man, dass Evelyn in ihrer Buchhandlung eine ganze Abteilung über Okkultismus pflegt. Zudem scheint sie den Archetyp der „black mammy“ in der rassistischen Darstellung Schwarzer Frauen im US-Film zu erfüllen, die bereit sind, sich für die Kinder der weißen Slavenhalter*Innen aufzuopfern (vgl. „*Annabelle*, Mammy, and the value of Black lives 2014).

So bleibt kritisch festzuhalten, dass insbesondere Frauen Opfer der Dämonen werden. Während Mia beinahe sämtliche Attacken ohne John durchstehen muss, ist es in *The Conjuring* die Mutter, die exorziert werden muss. Besessenheit scheint demnach mehrheitlich Frauensache zu sein oder man geht davon aus, dass das Weibliche hierfür empfänglicher ist. Erinnert wird man an Evas Sündenfall, an die Diffamierung von Hexen oder auch an das Verbot der Priesterschaft für Frauen. Die in den 1970er Jahren noch vorherrschenden Genderstereotype verbinden sich demnach auch noch im Jahr 2014 mit der langen Tradition religiöser Diskriminierung von Frauen. Somit ahmen auch *The Conjuring* sowie *Annabelle* unverblümt die Situation der Benachteiligung von Frauen vergangener Jahrzehnte nach, ohne dabei die damit verbundene Diskriminierung und Ungerechtigkeit zu thematisieren. Vordergründig ist das die Imitation einer 1970er-Jahre-Stimmung, die den Wunsch nach nostalgischen Gefühlen bedient und die Zuschauer*innen in jene Zeiten versetzt, die als goldene für das Horrorfilmkino bezeichnet werden. Es ist eine Folie, die von einem Horrorfilm-Publikum gelesen wird, von dem die meisten die Originale nicht (mehr) kennen. Mittels des Einsatzes dieser Stimmung hofft man für die eigene Erzählung profitieren zu können.

Chucky – mehr als Child's Play Von der Puppe mit Sommersprossen zum Reboot 2019

Auch für die Chucky-Puppe gibt es zwei real existierende Vorlagen bezüglich ihres Aussehens: *That Kid* der Spielzeugfirma Hasbro aus dem Jahr 1967, eine Puppe, die einen Ringelpullover und Jeans trägt und rötliches Haar und Sommersprossen hat, sowie die 1985 erschienene *My Buddy*, ebenfalls von Hasbro produziert, die wie die drei Jahre später kreierte Filmpuppe mit einer Latzhose und einem Ringelshirt bekleidet ist, ebenfalls Sommersprossen



Abbildung 4: Don Mancini and Chucky doll

im Gesicht aufweist und dazu die auch für Chucky typischen hellblauen Augen. Es ist anzunehmen, dass die Orientierung an einer tatsächlich produzierten und verkauften Spielzeugpuppe dazu dienen sollte, den von Chucky ausgehenden Horror enger an die Realität zu binden, kannten doch viele Zuschauer*Innen die Puppe als Teil einer ihnen bekannten Lebens- und TV-Commercialwelt (vgl. Barak u. Reininghaus 2014), sei es von ihren Geschwistern oder auch von anderen Kindern (vgl. Abbildung 4).

Das Reboot *Child's Play* nimmt sogar verstärkt Bezug auf die von Hasbro vertriebene Puppe, da die Filmpuppe nun *Buddi* heißt und ihr Name – entsprechend wie bei der *My Buddy*-Puppe – als Schriftzug auf der Latzhose platziert ist. Man setzt damit auf das Hintergrund- und Fanwissen des Publikums. Eine völlig identische Kopie verbot sich wahrscheinlich in den 1980er Jahren aus Gründen von Markenrechten Hasbros. Dabei sind die vorgenommenen Veränderungen für die gruselige Wirkung Chuckys eher förderlich, so etwa seine Zähne und wütenden Grimassen. Im Gegensatz zu den nicht technisierten Vorbild-Puppen bewegt sich Chucky zudem und spricht und erfüllt damit den Kriterien des Unheimlichen, das von Puppen ausgehen kann. Seinem Aussehen nach ist Chucky immer Spielzeugpuppe, auch wenn der Chucky aus dem Jahr 2019 dank der verwendeten CGI2-Technik eine „smarte“ Puppe sein soll und eindeutig zeitgemäßer und animierter wirkt als jene Puppe aus den Vorgänger-Filmproduktionen. Durch seine Steuerung mittels Apps zieht er gleichauf mit dem digitalen Spielzeug und den gegenwärtigen Gadgets. Gemäß seiner Entstehungszeit in den 1980er Jahren entspricht das Wirken Chuckys stark den aus dem Slasher-Genre bekannten Aktionen, was auch für das Reboot aus dem Jahr 2019 gilt. Menschen werden nacheinander auf brutale Weise gemeuchelt und getötet. Entsprechend den aus früheren Teilen bekannten popkulturellen Komik- und Camp-Elementen und pointiert übertriebener Effekte (vgl. Sonntag 2018) äußert Chucky zusätzlich zu seinen Taten unpassende wie vulgäre Kommentare. Die dabei zitierte Populärkultur führt dazu, dass die grausam blutigen Taten stets gebrochen und in ihrer Gesamtwirkung abgeschwächt werden. So ist das Reboot von einem überbordenden Arsenal an Tötungsmethoden und irrsinnig erscheinenden Handlungselementen in einer Weise gekennzeichnet, dass sich ein Realismus-Effekt zu keiner Zeit einstellen will. Beispiele dafür sind überall befindliche Lautsprecher, die abspielen, was auch immer an sie per Bluetooth übertragen wird, ein selbstfahrendes Auto, das zur Gefahrenquelle wird, oder eine ferngesteuerte Drohne, die Menschen

tötet. So weist der Film durchaus auch Elemente von Selbstreflexivität auf, wenn Chucky erst durch den Konsum eines Horrorfilms zum Mörder wird und sich auf diese Weise mit der Kritik an der Etablierung des Heimvideomarktes auseinandersetzt, dass Horrorfilme bisweilen Mitschuld an Gewaltverbrechen tragen, und die Reaktion darauf selbst wiederum einen Horrorfilm darstellt. Besonders interessant ist in diesem Kontext die Tatsache, dass einzelne Chucky-Teile mehrfach für real begangene Morde mitverantwortlich gemacht wurden (vgl. *Horror fiction became reality*, 1993; Jones, 2009).

Chucky – die Entstehung einer (bösen) Puppe als technologiekritischer Impuls

Besessen ist die Chucky-Puppe der Version von 1988 vom Geist eines fiktiven Serienkillers, welcher kurz vor seinem Tod von Chucky Besitz ergreift. Damit ist die Entstehung dieser „Besetzung“ eher parapsychologischer Art, aber nicht magisch. Mit der Figur eines Serienkillers nutzt sie ein modernes Horrorelement und nicht etwa spirituelle Kräfte oder mystische Entitäten. Noch säkularer verhält es sich beim *Child's Play*-Reboot, das die Börsartigkeit der Puppe durch ihre Produktionsweise in unserem Jahrzehnt erklärt: Ein gekündigter und vom Vorgesetzten gedemütigter Arbeiter entfernt in einer asiatischen Fabrik den Gewaltblocker-Chip der smarten Puppe, die in der Folge ein unkontrollierbares Eigenleben annimmt. Damit nimmt der Film Bezug auf unmenschliche Arbeitsbedingungen von Fabrikpersonal in asiatischen Ländern und lässt den Mann in der Narration nach seiner Rache aus dem Fenster springen – ein wenig subtiler Hinweis auf die verzweifelten Selbstmorde von Arbeiter*Innen in Foxconn City in Shenzhen (China) zu Beginn der 2010er Jahre (vgl. Barboza 2010).

Die Ur-Szene der Belebung des künstlichen Menschen ist somit eine für unsere Gegenwart modifizierte Variante: Wo einst Schöpfer*innen noch formten, modellierten oder operierten (vgl. Drux 1999), wird nun ein Mikrochip eingesetzt, der den künstlichen Menschen gleichsam sowohl belebt wie auch seinen Charakter bestimmt. Entsprechend den ungerechten Arbeitsbedingungen in den produzierenden Ländern unserer globalisierten Welt ist es das Konsumland USA, in das die Puppe exportiert wird. Konsumfreudige Westler*innen warten dort sehnsüchtig auf den Verkaufsstart der nächsten Generation dieser Puppe und verschmähen bereits Wochen zuvor das Vorgängermodell – eine Reminiszenz an nächtliche Warteschlangen vor Apple Stores vor dem Release neuer

Modelle. Chucky erscheint so als Strafe selbstzufriedener wie unkritischer Kapitalismus-Anhänger*innen und asiatische, sich selbst völlig entfremdete Fließband-Arbeiter*innen wirken wie zeitgenössische Nachfolger der Ausgebeuteten in Heinrich Heines Ballade *Die schlesischen Weber* aus dem Jahr 1844. In diesem *Weberlied* beklagen die Arbeiter*innen die Produktionsbedingungen zur Zeit der Industrialisierung und weben in ihre Ware, das am Webstuhl hergestellte Tuch, einen Fluch ein, um sich dadurch zu rächen.

Sozialkritische Elemente finden sich im Film sowohl in Bezug auf den Entwurf der Familie, in die Chucky gerät, als auch hinsichtlich des US-Gesundheitssystems, das Menschen mit Behinderungen benachteiligt. Chuckys alleinerziehende Mutter arbeitet Doppelschichten, um ihrem schwerhörigen Sohn, den sie als 16jährige bekam, ein angemessenes Hörgerät kaufen zu können. Dennoch möchte sie ihm auch andere Konsumgüter ermöglichen, die für ihn von Belang scheinen, und greift deswegen auf eine von einer anderen Kundin retournierte Rückläufer-Buddi-Doll zurück, welche aufgrund ihrer Mängel laut Herstellerfirma eigentlich vernichtet werden müsste. Auf diese Weise geraten die Abnehmer des Wohlstandsmülls in das Visier der Gefahr, während die eigentlichen Käufer*innen unbehelligt bleiben, weil sie sich funktionierende Waren leisten können.

Abstrahiert man von der „bösen Puppe Chucky“, enthält der Film zahlreiche differenzierte Botschaften, die als subtile Hinweise auf Technologiekritik gelesen werden können. So zeigt sich, dass die im Westen ankommenden Waren nicht die Produzierenden ausbeuten und benachteiligen, sondern auch den vermeintlich privilegierten Kund*innen massiv schaden, etwa dadurch, dass sie – fixiert auf ihre mobilen Endgeräte – ihre sozialen Kontakte vernachlässigen, ihre Umwelt nicht mehr genügend beachten und vor allem leichtfertig Abhängigkeitsverhältnisse mit Technologien eingehen. Am Beispiel von Chucky zeigen sich die Folgen einer unüberlegten Nutzung von Clouds sowie die Unbedachtheit bei der Weitergabe persönlicher Daten, etwa wenn Chucky still mithört, Ton- und Bildaufzeichnungen anfertigt und mit diesen den Jungen Andy zu erpressen versucht. In dieser Funktion erinnert er an die Ängste, die mit der virtuellen Künstlichen Intelligenz *Alexa* des Amazon-Konzerns verbunden werden. Als der Junge Andy schließlich merkt, dass Chucky schädlich für ihn und sein Umfeld ist, beschließt er dessen Zerstörung. Dennoch ist das für ihn keine leichte Entscheidung, hat er sich doch an die künstliche Puppe gewöhnt, auch wenn sie ihm nur vorgaukelte,

sein Freund zu sein. Die Inszenierung des Sich-Lösens von solchen Gewohnten erweist sich als schmerzhaft. In gewisser Weise wird damit auf die Aussagen von Facebook-Nutzer*innen angespielt, die ihr Profil aufgeben, weil sie den Datenschutz als nicht ausreichend betrachten, und dennoch bei der Löschung eine Art Verlust ihrer virtuellen Identität und Kontakte beklagen. Die unübersehbare Botschaft des Films lautet: Technologien, Medien und natürlich auch die Sozialen Medien können sich durch das ihnen zukommende Suchtpotential, durch ihre Sicherheitslücken sowie durch die Missbrauchsmöglichkeiten gegen ihre Nutzer*innen und das heißt, gegen Menschen wenden. Damit ist *Child's Play* eindeutig ein Film, dem im Kontext unserer stark technologisierten Gegenwartsgesellschaften eine wichtige Stimme zukommt.

Fazit: Annabelle als Nostalgisierungsversuch und Chucky als (heimlicher) Technologiekritiker?

Untersucht wurden anhand der Puppen *Annabelle* und *Chucky* zwei Vertreter von Horrorfilm-Franchises, die beide ihre vorerst letzten Versionen im Jahr 2019 präsentierten. Im Rahmen ihrer Kernhandlung platzierten sie Puppen, die Menschen Schaden zufügen. Ist dabei die Bezugnahme des *Conjuring*-Universums auf die ursprünglich real existierende Annabelle gleichermaßen als Inspiration wie auch als „unheimliche“ Authentifikationsstrategie zu betrachten, so verlässt sich das weitaus ältere Chucky-Franchise im Jahr 2019 auf die Ikonizität seines Protagonisten, der ursprünglich seinem Aussehen nach auch einer real existierenden Puppe nachempfunden wurde.

In beiden Fällen geht der erzeugte Horror nicht allein von den Puppen aus. Gerade für die Gegenwart bedarf es offensichtlich einer Kombination von Gruselkomponenten oder einer Aufwertung mit anderen Horror-Elementen. *The Conjuring* und *Annabelle* thematisieren Okkultes und Mystisches. So sind es hier atmosphärisch der traditionelle Grusel, das Unheimliche des Anwesens und der Spukhäuser, mitsamt ihren Kellern und den in ihnen lebenden Dämonen, die das Publikum ängstigen sollen. Zudem wurden Settings längst vergangener Jahrzehnte kreiert, insbesondere der 1970er Jahre, die damit an die Horrorfilmproduktionen und ihre Atmosphären aus jener Zeit anknüpfen. Dies geschieht allerdings unkritisch und ohne Hinterfragung der damals vorherrschenden Missstände, Vorurteile oder Stereotype. Diese werden damit nicht nur erneut reproduziert, sondern stellen zusätzlich ein wohliges Nostalgiegefühl her. Die Reihe

der *Annabelle*-Filme erreicht ihren Erfolg zum einen gerade damit, perfekt wie aus der Zeit gefallen zu sein und zum anderen dadurch, dass auf aktuelle gesellschaftliche Inhalte oder Bezüge verzichtet wird.

Dies verhält sich beim 2019er Reboot von *Child's Play* grundlegend anders. Hier werden im Film Phänomene der „Übermoderne“ problematisiert und ethische Fragen nach Technologie, Gefahren derselben, nach Verantwortung und der Freiheit des Menschen gegenüber künstlichen Menschen bzw. Künstlicher Intelligenz (KI) ins Zentrum gestellt und darüber hinaus auch noch Kapitalismus- und Globalisierungskritik geübt. Ohne je wirklich Unheimliches zu erzeugen, macht *Child's Play* mit schwarzem Humor, einer nie ganz ernst zu nehmenden Puppe sowie nicht zuletzt durch seine Selbstreflexivität als Medium ein augenzwinkerndes Angebot, sich mit technologieaffinen Gefahren unserer Gegenwart auseinanderzusetzen.

Literaturverzeichnis

- Bayrak, Deniz, Reininghaus, Sarah (2014). Bloody Dolls: Die Puppe als unheimliche Figur im Erwachsenengenre des Horrors. In Insa Fookon, Jana Mikota (Hg.), *Puppen. Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen* (S. 332–341). Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.
- Drux, Rudolf (1999). Frankenstein oder der Mythos vom künstlichen Menschen und seinem Schöpfer. In Rudolf Drux (Hg.), *Der Frankenstein-Komplex. Kulturgeschichtliche Aspekte des Traums vom künstlichen Menschen* (S. 26–47). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Freud, Sigmund (1919/1963). *Das Unheimliche. Aufsätze zur Literatur*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Jentsch, Ernst (1906). Zur Psychologie des Unheimlichen. *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift* 22, 195–198 / 23, 203–205.
- Lowenstein, Adam (2005). *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*. New York: Columbia University Press.
- Podrez, Peter (2020). Der Horrorfilm. In Stiglegger, Marcus (Hg.), *Handbuch Filmgenre* (o. S.) Wiesbaden: Springer VS (Online).
- Seeblen, Georg, Jung, Fernand (2006). *Horror. Grundlagen des populären Films*. Marburg: Schüren.
- Sontag, Susan (2018). *Notes on 'Camp'*. New York: Penguin Random House.
- Wood, Robin (1979). An Introduction to the American Horror Film. In Andrew Britton, Robin Wood, Richard Lippe, Tony Williams (ed), *The American Nightmare*, 1979, reprinted in Nichols, Bill (ed.) (1985), *Movies and Methods*, Vol. II. Berkeley: University of California Press.

Online-Quellen

- Alexander, Bryan (2017). *Annabelle: Creation*: The 'true' story of the evil doll star. Zugriff am 27.12.2019 unter: <https://eu.usatoday.com/story/life/movies/2017/08/07/annabelle-creation-true-story-evil-doll-star/543202001/>
- Barboza, David (2010). After Suicides, Scrutiny of China's Grim Factories. *The New York Times*, 6.6.2010. Zugriff am 27.12.2019 unter: <https://www.nytimes.com/2010/06/07/business/global/07suicide.html>
- Jones, David (2009): The case of the young attackers has chilling echoes of the James Bulger sadists. *Dailymail*, 4.9.2009. Zugriff am 27.12.2019 unter: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-1211089/The-case-young-attackers-chilling-echoes-James-Bulger-sadists.html>
- zu Hüningen, James. *Reboot*. Zugriff am 27.12.2019 unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8616>
- zu Hüningen, James. CGI. 27.12.2019 unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1018>, *Annabelle, Mammy, and the value of Black lives* (2014). Zugriff am 27.12.2019 unter: <https://panthertheory.wordpress.com/2014/12/14/annabelle-mammy-and-the-value-of-black-lives/comment-page-1/>
- Horror fiction became reality (1993). *Independent*, 18.12.1993. Zugriff am 27.12.2019 unter: <https://www.independent.co.uk/news/uk/horror-fiction-became-reality-1468190.html>
- The Warren's Occult Museum*. Zugriff am 27.12.2019 unter: <https://www.atlasobscura.com/places/the-warrens-occult-museum-monroe-connecticut>
- Bunrako*. Zugriff am 27.12.2019 unter <https://www.artelino.com/articles/bunraku.asp>

Filme und Serien

American Horror Story: Freak Show (USA, 2014, 13 Episoden, 650 min)
Annabelle (USA, 2014, John R. Leonetti, 99 min)
Annabelle Comes Home (USA, 2019, Gary Dauberman, 106 min)
Annabelle: Creation (USA, 2017, David S. Sandberg, 109 min)
Bride of Chucky (USA/ UK, 1998, Ronny Yu, 89 min)
Child's Play (USA, 1988, Tom Holland, 83 min)
Child's Play (USA, 2019, Lars Klevberg, 90 min)
Child's Play 2 (USA, 1990, John Lafia, 84 min)
Child's Play 3 (USA, 1991, Jack Bender, 86 min)
Cult of Chucky (USA, 2017, Don Mancini, 91 min)
Curse of Chucky (USA, 2013, Don Mancini, 97 min)
Evil Dead (USA, 2013, Fede Alvarez, 96 min)
Ghostland (Frankreich/Kanada, 2018, Pascal Laugier, 91 min)
House of 1000 Corpses (USA, 2003, Rob Zombie, 85 min)
Rosemary's Baby (USA, 1968, Roman Polanski, 131 min)
Seed of Chucky (USA, 2004, Don Mancini, 86 min)
The Amityville Horror (USA, 1979, Stuart Rosenberg, 117 min)
The Boy (USA, 2016, William Brent Bell, 97 min)
The Conjuring (USA, 2013, James Wan, 112 min)
The Conjuring 2 (USA, 2016, James Wan, 134 min)
The Conjuring: The Devil Made Me Do It (USA, 2020, Michael Chaves, o.A.)
The Curse of La Llorona (USA, 2019, Michael Chaves, 94 min)
The Exorcist (USA, 1973, William Friedkin, 132 min)
The Keepers (USA, 2017, 1 Season, 7 Episoden, insgesamt 435 min)
The Nun (USA, 2018, Corin Hardy, 96 min)
The Omen (USA/ GB, 1976, Richard Donner, 106 min)
The Possession (USA, 2012, 92 min)
The Rite (USA, 2011, Mikael Hafström, 114 min)
The Texas Chain Saw Massacre (USA, 1974, Tobe Hooper, 83 min)
True Detective: Season 3 (USA, 2019, 8 Episoden, insgesamt 480 min)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: *Annabelle film doll*; Zugriff am 20.03.2020 unter: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Annabelle_Doll_prop_03.jpg; author/source: PvOberstein

Abbildung 2: *Chucky doll*; Zugriff am 20.03.2020 unter: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chucky_the_doll.jpg; author/spource: schnaar @Flicker

Abbildung 3: *Annabelle Warren doll*; Zugriff am 20.03.2020 unter: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Annabelle_doll.jpg; author/source: Altor / CC BY-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

Abbildung 4: *Don Mancini and Chucky doll*; Zugriff am 20.03.2020 unter: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mancini_Don_\(2007\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mancini_Don_(2007).jpg); author/source: Fr. Scott Kosar

Über die Autorin / About the Author

Sarah Reininghaus

Studium der Germanistik, Philosophie und Erziehungswissenschaft an der TU Dortmund. Derzeit arbeitet sie an der TU Dortmund und beschäftigt sich im Rahmen ihrer kulturwissenschaftlich orientierten Dissertation mit Ikonografien der Shoah. Forschungs- sowie Publikationsschwerpunkte sind neben Aspekten literarischer und filmischer Interkulturalität vor allem „horrorfilmstudies“ unter besonderer Berücksichtigung von Genderaspekten.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address
sarah.reininghaus@tu-dortmund.de

Versuchsobjekt Mensch – Menschenversuche als Gegenstand von Figurentheaterinszenierungen

Humans as Objects of Trial – Experiments on Humans as a Subject of Puppet Theatre Productions

Franziska Burger

ABSTRACT (Deutsch)

Die Puppe, ein dem menschlichen Körper nachgeformtes Artefakt, das sich aber in seiner Materialität vom menschlichen Vorbild unterscheidet, eignet sich insbesondere aufgrund seiner Unverletzbarkeit als Mittel zur Reflektion von Grenzerfahrungen. Gerade für die theatralische Darstellung von Menschenversuchen, die die Grenze zwischen Subjekt und Objekt ausloten, erweisen sich Puppen als geeignetes Spielmittel, weil ihnen das machterfüllte Spannungsverhältnis zwischen ‚Leben kreieren‘ und ‚Leben nehmen‘ eingeschrieben ist. Anhand der Produktionen *Frankenstein* (Regie: Philipp Stölzl) und *F. Zawrel – Erbbiologisch und sozial minderwertig* (Regie: Simon Meusburg, Spiel und Puppen: Nikolaus Habjan) werden verschiedene Dimensionen der Inszenierung von Menschenversuchen mit Puppen untersucht.

Schlüsselwörter: Figurentheater, Menschenversuche, Gegenwartstheater

ABSTRACT (English)

Puppets (or dolls, respectively) are artefacts formed according to the human body but differ in their materiality from the human model. Due to their inviolability puppets are a uniquely suitable means for the reflection on borderline experience. For the theatrical representation of experiments on humans, in particular, puppets prove to be apt instruments for theatre stagings as the boundary between subject and object can be explored – precisely due to the powerful tension between ‘creating life’ and ‘taking life’ imbued in these objects. Different dimensions of experiments on human beings via puppets/dolls on stage are analysed concerning the productions *Frankenstein* (director: Philipp Stölzl) and *F. Zawrel – Erbbiologisch und sozial minderwertig* (director: Simon Meusburg, puppets and performance: Nikolaus Habjan).

Keywords: puppetry, experiments on humans, contemporary theatre

Einführende Überlegungen: Puppen als theatrale Spielmittel zur Thematisierung von Menschenversuchen?

Menschenversuche gründen auf einer scheinbar paradoxal anmutenden Ausgangssituation: Die daran beteiligten Personen spalten sich in zwei Gruppen auf, nämlich beobachtende Subjekte und beobachtete Objekte. Genauer bedeutet dies, dass zwei an sich gleichwertige Individuen, die sich der Experimentalsituation gleichermaßen bewusst sind und diese zu reflektieren vermögen, sich (nicht immer freiwillig) auf ein ungleiches Verhältnis einlassen, bei welchem ein Element zum Objekt degradiert wird. Für den Erfolg des Experiments wird weiterhin erwartet, dass das Versuchsobjekt sich komplett zur Verfügung stellt, und, um das Experiment nicht bewusst zu manipulieren, den Prozess möglichst nicht reflektiert. Doch wie schaltet man die Widerstandskraft eines menschlichen Versuchsobjekts aus, das für die erfolgreiche Durchführung eines Experiments die eigene Individualität ausblenden muss? Ein solches Handeln verweist auf ein äusserst reduziertes Menschenbild und mündet letztlich in die Frage, was einen Menschen, ein Individuum ausmacht.

Das Spannungsfeld zwischen fehlender Subjektivität und potentieller Widerständigkeit, so wie es für den an einem Humanexperiment beteiligten Forschungsobjekt erwartbar ist, wird auch im gegenwärtigen Figurentheater verhandelt. Bei den Figuren bzw. Puppen handelt es sich um künstliche Artefakte, hergestellt nach dem Vorbild des menschlichen Körpers, die sich einerseits durch das Versprechen ihrer totalen Verfügbarkeit und Untersterblichkeit auszeichnen (vgl. Kavrakova-Lorenz 1989; Knoedgen 1990 und Erbeling 2006) und andererseits durch die Widerständigkeit des Materials (vgl. Knoedgen 1990, Burger 2018). Um die damit verbundenen Fragen nach der Hierarchie zwischen Subjekt und Objekt geht es folglich auch im Figurentheater. Sie manifestieren sich im theatralem Spiel mit Puppen insbesondere in den Motiven ‚Leben geben‘ und ‚Leben nehmen‘. So sind zentrale Prozesse der Animation im Figurentheater verbunden mit der Oszillation zwischen Objekt (Ding bzw. Material) und Subjektivierung (die Figur) (vgl. Tillis 1992). Welche Potentiale bieten dabei Puppen als von Menschenhand und nach dem Vorbild des menschlichen Körpers geschaffene Artefakte, um diese Fragen im künstlerischen Raum zu verhandeln?

Hier soll der Frage nachgegangen werden, wie gerade Puppen in Inszenierungen als Spielmittel eingesetzt werden, um Humanexperimente darzustellen. Ein besonderer Fokus wird dabei auf die Reflektion der Dichotomie zwischen

Subjekt und Objekt gelegt, welche mit Puppen als Spielmittel materialisiert wird. Zum einen weist diese Grundsituation der Aufteilung zwischen dem Versuchsleiter und der Versuchsperson Ähnlichkeiten auf mit dem Verhältnis zwischen dem kontrollierenden Spieler und der kontrollierten Puppe. Doch haben Puppen weitere Charakteristika, die in Inszenierungen des Gegenstands ‚Menschenversuche‘ potentiell dramaturgisch genutzt werden können: Gerade durch die offensichtliche Künstlichkeit der Puppen wird die Frage aufgeworfen, was den Menschen als Menschen ausmacht und wie herabwürdigende Mechanismen der Objektivierung und Verdinglichung funktionieren. Im Weiteren wird in den hier vorgenommenen Analysen herausgearbeitet werden, wie Puppen in der Darstellung komplexer Zusammenhänge von historischen Ereignissen und unmenschlichem Verhalten als ein Mittel der Distanzierung fungieren können – denn schliesslich ist es kein menschlicher Schauspieler, dem dies alles auf der Bühne widerfährt.

Im Folgenden wird hier auf Fälle mit Menschenversuchen eingegangen, die die Grenzen eines ethisch vertretbaren Handelns ausloten bzw. auf der Grundlage eines reduzierten Menschenbilds überschreiten und angesiedelt sind im Spannungsfeld zwischen ‚Leben geben‘ und ‚Leben vernichten‘. Konkret untersucht wird dies anhand zweier exemplarisch ausgewählter Inszenierungen: *Frankenstein* und *F. Zawrel – erbbiologisch und sozial minderwertig*.¹ In *Frankenstein*, inszeniert am Theater Basel (Regie: Philipp Stölzl, Theater Basel, Puppen: Marius Kob), wird Victor Frankensteins Schöpfung durch eine drei Meter grosse Puppe dargestellt, welche von zwei Spielerinnen und einem Spieler gleichzeitig geführt werden muss, während alle anderen Rollenfiguren von menschlichen Spielerinnen und Spielern dargestellt werden. Auf diese Weise wird die Andersartigkeit und Gemachtheit (vgl. auch Wagner 2003) der künstlich geschaffenen Kreatur im Kontrast zu den ‚natürlich entstandenen‘ Menschen markiert. Im Stück über *F. Zawrel* wird mit Hilfe von Puppen die Biographie des Euthanasie-Überlebenden Friedrich Zawrel in einer Theaterproduktion theatralisch umgesetzt, wobei mehrere Figuren durch Klappmaulpuppen dargestellt werden, welche alle vom Puppenspieler Nikolaus Habjan geführt werden.

¹ Als weitere Produktionen wären hier auch zu nennen: *Kaspar Hauser* am Schauspielhaus Zürich (Regie: Alvis Hermanis) und die Performance *Excavations: The Anatomy Lesson* von Marijs Boulogne. Während erstere mit der Verpuppung von Kinderschauspielerinnen und Kinderschauspielern arbeitet, um die engen gesellschaftlich geprägten Moralvorstellungen darzustellen, denen das Findelkind Kaspar Hauser ausgesetzt ist, wird in *Excavations* die Obduktion eines aus Wollfäden geschaffenen Kleinkindes durchgeführt, um dessen Todesursache zu untersuchen.

Die Geschichte von Frankenstein's Monster, dieses künstlich geschaffenen Wesens, das Mensch sein möchte aber zum Monster gemacht wird, dreht sich genauso wie die Lebensgeschichte von Friedrich Zerkow unter anderem um die Frage, was einen Menschen ausmacht: Reichen ein menschlicher Körper und gesellschaftlich codiertes Verhalten dafür aus oder nicht? In beiden Inszenierungen bildet gerade der Kampf der ‚Versuchsobjekte‘ gegen ihren Schöpfer bzw. den medizinischen Versuchsleiter ein zentrales Motiv für den Emanzipationsprozess der Protagonisten.

Bevor die beiden Produktionen genauer analysiert werden, soll in einem ersten Schritt ein kurzer Überblick über die Geschichte von und die Praxis mit Menschenversuchen gegeben werden.

Kurzer Exkurs: Menschenversuche im historischen Kontext

Die Geschichte der Systematisierung von Versuchen an und mit lebenden Menschen setzte im 18. Jahrhundert ein, nachdem zuvor die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem menschlichen Körper vorwiegend durch das Sezieren von Leichen stattfand. Die öffentlichen anatomischen Sektionen in der Renaissance bildeten einen ersten Höhepunkt dieser Praxis. Dabei handelte es sich aber nicht um systematisch strukturierte Experimente, sondern um eine beobachtende und beschreibende Annäherung an die Anatomie des menschlichen Körpers. Wichtigste Voraussetzung für Experimente mit lebenden Menschen war ein Wandel in der Wissenschaftsgeschichte und dem damit verbundenen (Selbst-)Verständnis des Menschen (vgl. Pethes, Griesecke, Krause u. Sabisch 2008). Dabei zog die Fokussierung auf den Menschen als Gegenstand möglichen Erkenntnisgewinns die Spaltung in ‚erkennendes Subjekt‘ und ‚erkanntes Objekt‘ nach sich:

Den Menschen der empirischen Beobachtung zu unterwerfen bedeutet, mit aus der Antike übernommenen, humoralpathologischen Körperbildern einerseits, religiös motivierten Unantastbarkeitsgeboten des Menschen andererseits zu brechen und an die Stelle der bloßen natur-historischen Klassifikation statischer Modelle die naturwissenschaftliche Beschreibung lebendiger Phänomene zu setzen (ebd., 13).

Die wissenschaftliche Erforschung des menschlichen Körpers – das heisst, dessen Verhalten, Erleben und Funktionieren – folgte überwiegend der Tradition der Naturwissenschaften und ihren empirisch-experimentellen Methoden. Damit Theorien allgemeine Gesetzmässigkeiten begründen können, von denen (zukünftiges)

Verhalten abgeleitet werden kann, müssen die die zu beobachtenden Prozesse und Phänomene deduktiv bestimmbar sein. Ziel ist demnach, eine vorgängig gefasste Annahme, eine Hypothese, zu überprüfen, indem unter kontrollierten Bedingungen in einen sich selbst regulierenden Prozessablauf eingegriffen wird. Die entsprechenden Experimente werden hierfür in relativ objektivierten Situationen in Laboren durchgeführt, um die Kausalzusammenhänge möglichst vollumfänglich erfassen zu können (vgl. Popper 1989). Das heisst, die Experimente sind aufgebaut „als Beobachtung und anschließende Protokollierung sowie statistische Auswertung künstlich herbeigeführter Reaktionen an lebenden Körpern unter Vergleich verschiedener Variablen und verschiedener Versuchspersonen“ (Pethes et al. 2008, 14).

Übertragen auf die epistemologische Struktur des Menschenversuchs heisst das: um einen Menschen zum Versuchsgegenstand zu machen, ist es notwendig, dass er ‚objektiviert‘ wird und das heisst: anonymisiert, ent-individualisiert, letztlich: herabgewürdigt.

Diese Struktur ist dadurch gekennzeichnet, daß an dem äußerst prekären Punkt experimentellen Wissensgewinn dem Menschen eine eigentümliche Doppelrolle zukommt, die sein Subjektsein tangiert: In der Lesart der klassischen Experimentalkonzeption steht hier dem Subjekt ‚Versuchsleiter‘ das Objekt ‚Versuchsperson‘ gegenüber. Daß in der rigiden Aufteilung zwischen Beobachter und Beobachtetem im experimentellen Handeln Subjektsein und Personalität dieser Versuchspersonen gefährdet oder ausgelöscht werden, macht das Skandalöse und Monströse jener Menschenexperimente aus, deren Aufbau ohne dieses Machtgefälle, ohne die Dimension der Wissenserpressung von gänzlich Ausgelieferten, nicht vorstellbar wäre (Pethes et al 2008, 18).

Dabei können die Versuchsobjekte – verstärkt in psychologischen im Gegensatz zu anderen naturwissenschaftlichen Experimenten – im Grunde den Verlauf und die Ergebnisse eines Experiments durch ihr selbstreflektiertes Verhalten steuern und beeinflussen. Das heisst, wird der Rahmen des streng „strukturiert ablaufenden[n] Experimentalsituationen“ (ebd.) aufgebrochen, „drängt sich die Frage auf, wie zwangsläufig und wie eindeutig die Kategorien von Subjekt und Objekt in solchen Fällen eigentlich verteilt sein müssen“ (ebd.). Diese Thematik wird im Zusammenhang mit den folgenden Inszenierungsanalysen noch einmal aufgegriffen.

In Bezug auf die Auseinandersetzung mit Menschenversuchen wird es dabei vor allem auch darum gehen zu bestimmen, wo die Grenze zwischen Machtmissbrauch und Notwendigkeit liegt. Humanexperimente haben somit immer eine

ethische Dimension und sprechen das Thema der Menschenwürde an. Trauriger Höhepunkt sind in diesem Zusammenhang die menschenverachtenden Versuche der NS-Ärzte. Doch Faktum ist auch: „Zwischen Wissenschaftsalltag und pervertierten Exzessen der Forschung sind Menschenversuche eine grundlegende Praxis des modernen Wissens vom Menschen, das sich seit über 200 Jahren auf seine Vermessung und Erprobung stützt“ (ebd., 11). Die im Folgenden betrachteten zwei Produktionen sind interessanterweise an unterschiedlichen Randbereichen des *Phänomens Menschenversuche* angesiedelt: ‚Leben kreieren‘ und ‚Leben nehmen‘

Leben geben: Die Puppe als künstlich geschaffener Mensch in Philipp Stölzls Theaterstück ‚Frankenstein‘

Ein unüberwindbarer Maschendrahtzaun trennt die Bühnenfläche vom Zuschauerraum ab. Das Publikum sitzt um die auf drei Seiten eingezäunte Bühne herum wie um einen Boxring. In den beiden Ecken der nach hinten geöffneten Bühne befinden sich zwei Podeste: auf dem linken ist eine elegant gekleidete Schauspielerin und auf dem rechten ein Streichquartett positioniert. Auf Bodenebene dazwischen befindet sich der Eingang zur Bühne. Über den eingezäunten Bühnenboden wurde Erde verteilt, in welche mehrere entästete und dadurch abstrahierte Baumstämme gesteckt wurden. In der Mitte ist eine drei Meter grosse Puppe bäuchlings platziert, die aufgrund des kalten Zwielihts, in welches die Bühne zu Beginn getaucht ist, kaum erkenntlich ist.

Bevor auf der Bühne jemand erscheint, ertönt eine Stimme. Die durch einen Spot beleuchtete Sprecherin haucht und faucht in das vor ihr stehende Mikrofon, so dass Geräusche entstehen, die das Wehen des Windes und das Gezwitscher von Vögeln suggerieren. Ihr Hauchen steht für das Atmen der Figur. Sie keucht, krächzt, seufzt, um Leben anzudeuten. Sobald sie allerdings den Text der Figur spricht, wird ihre Stimme technisch verzerrt.

Eine Spielerin nähert sich währenddessen der Puppe, die in der Mitte der Spielfläche liegt, greift deren Schulter und hebt und senkt den Torso, um das Heben und Senken des Körpers beim Atmen anzudeuten. Es kommt eine zweite Spielerin hinzu, die ihre Hand in den Kopf der Puppe führt, um so den Kopf zu manipulieren. Zu zweit bewegen sie langsam die Puppe in Richtung des dritten Spielers, welcher – sobald sich die Puppe bzw. die Figur des ‚Monsters‘ an einem Baum hochgezogen hat – den Torso der Puppe mittels Gurte an seinem eigenen

Oberkörper befestigt, genauso wie die Füße, die via Schienen an seine eigenen Füße fixiert werden, und fortan auf diese Weise die grösste Stütze der fast drei Meter grossen Puppe bilden.

Die Figur, also der Puppenkörper, wird von drei Personen manipuliert, während die Stimme/der Text von einer weiteren Person stammt, die in räumlicher Distanz zur Puppe positioniert ist. Diese Spielweise erinnert stark an die japanische Puppenspielform Bunraku, welche im 17. Jahrhundert entstanden ist und in Japan weiterhin traditionsbewusst praktiziert wird, während im europäischen Raum verschiedene Formen davon inspiriert sind. Bei der japanischen Puppentheaterform werden die rund 1,5 Meter grossen Puppen von drei in schwarze Kleider gehüllten (ausschliesslich männlichen) Spielern manipuliert. Die drei sind hierarchisch geordnet in den rangniedrigsten Fussspieler, Handspieler und den ranghöchsten Kopfspieler. Sowohl Sänger-Rezitorator, der sämtliche Dialogpartien wie auch erzählende Zwischenteile übernimmt, als auch der Shamisen²-Spieler tragen beide traditionelle Zeremonialgewänder und sitzen rechts neben der Bühne auf dem Boden, stets für das Publikum sichtbar. Die Handwerkskunst der Gestaltung einer Puppe, das Stückrepertoire aber auch die Kunst der Manipulation werden noch heute vom Meister an die Schüler weitergereicht und am Leben erhalten.

In *Frankenstein* ist der Hauptspieler aufgrund des grossen Gewichts des Körpers der Puppe an diese fixiert und deren Füße sind über Schienen an den Schuhen des Spielers befestigt. Die beiden Puppenhände, die jeweils ungefähr 30 Zentimeter Durchmesser haben, werden an den Handgelenken von den beiden Spielerinnen rechts und links gehalten. Muss die Figur beispielsweise etwas greifen, so wird der Gegenstand von der Hand der manipulierenden Spielerin festgehalten und gegen die Hand der Puppe gepresst. Zu dritt bewegen sie so die Puppe, gehen mit ihr, manipulieren ihre Glieder, lassen sie Gesten ausführen, den Kopf und insbesondere den Unterkiefer bewegen. Das Auffälligste ist (neben ihrer imposanten Grösse) die Gestaltung der Puppe: Sie ist ein Hybrid, dessen Skelett eine Metallkonstruktion ist, der Oberschenkel aus Metall besteht und der Rest des Körpers aus Latexstücken wie Stoffteilen zusammengenäht ist, wobei die Nähte sichtbar belassen sind (vgl. Abbildung 1).

2 Die Shamisen ist ein japanisches Saiteninstrument.



Abbildung 1: *Frankenstein*. Inszenierung des Theater Basel @Judith Schlosser. —

Dieser vom Wissenschaftler künstlich geschaffene Mensch, dem die eigene Herkunft selbst lange unbekannt ist, wird von der Umwelt als Monster wahrgenommen. Doch was fehlt dem Kunstwesen, um als Mensch anerkannt zu werden? Die menschliche Gestalt und der Bewegungsapparat, Wahrnehmung, ein Bewusstsein und vor allem ein Selbst-Bewusstsein, Sprache als Ausdrucks- und Kommunikationsmedium, reichen offenbar dafür nicht aus.

In der Inszenierung wird wie in Mary Shelleys Roman *Frankenstein* das künstlich geschaffene Wesen dabei begleitet, wie es einen ersten Kontakt mit Menschen hat, mit einem Mädchen Ball spielt, und sich in diese Lebenswelt zu integrieren versucht, indem es sich durch das Belauschen und Beobachten einer jungen Tochter und ihrem Vater die menschliche (deutsche) Sprache selbst beibringt. Doch es wird von beängstigten Menschen weggejagt, aus Wut und dem Bedürfnis nach Rache tötet er diese. Aufgebracht bricht das namenlose Wesen auf, den Menschen zu finden, der seine Existenz verantwortet. In Ingoldstadt findet es schliesslich Frankenstein und erfährt von diesem, wie es genau geschaffen wurde: Aus Leichenteilen zusammengenäht und mit einem Stromschlag zum

Leben erweckt. Wissenschaftsgeschichtliche Vorlage für Shelleys Romanfigur war vermutlich der italienische Wissenschaftler Luigi Galvani, der mit Elektrizität tote Froschschenkel zum Zucken brachte, was auch in den Roman und insbesondere in das Lebensverständnis von Victor Frankenstein einfluss (vgl. Ruston 2014).

Die Inszenierung verweist auf ethische Fragen in Bezug auf das Experimentieren mit Leben. Die Kreatur ist das Resultat einer Reihe von Humanexperimenten, deren Ziel es ist, einen Menschen künstlich herzustellen. Doch von der Umwelt, in die er hineingeworfen wird, wird er nicht akzeptiert. Die Andersartigkeit des Körpers, welcher nicht geboren, sondern künstlich hergestellt wurde, wird in der Inszenierung durch den Puppenkörper materialisiert als ein zusammengeflickter statt geborener Schauspielerkörper. Nur durch die Bewegung der Spieler und Spielerinnen lebt dieser ‚Mensch‘, während die Stimme räumlich distanziert bleibt.

‚Leben bedrohen‘ oder: die Puppe als Mittel der (historischen) Distanzierung in ‚F. Zawrel – Erbbiologisch und sozial minderwertig‘

In der dokumentarischen Produktion *F. Zawrel – Erbbiologisch und sozial minderwertig* des Schubert Theater Wien (Regie: Simon Meusburger, Puppen und Spiel: Nikolaus Habjan) wird mit Puppen die Geschichte von Friedrich Zawrel gezeigt. In der Inszenierung erzählt (die Figur) Friedrich Zawrel dem Puppenspieler Nikolaus Habjan seine Lebensgeschichte, die wiederum episodenhaft von Habjan und den Puppen darstellerisch wiedergegeben wird. So sitzen die beiden zu Beginn der Aufführung links auf der Bühne an einem Tisch. Vor ihnen liegen mehrere Ordner, randvoll gefüllt mit Dokumenten. Zawrel, dargestellt durch eine Puppe, ein älterer Herr mit schütterem Haar und Brille, gekleidet in ein kariertes Hemd, erzählt dem immer wieder nachhakenden Puppenspieler Habjan seine Lebensgeschichte. Beginnend bei seiner Kindheit und den Bogen ziehend zur Jugend und der damaligen Gegenwart zeichnet sich in Friedrich Zawrels Lebensbericht rasch ein roter Faden ab: Wie er als kleiner Bub 1935 in die erste Kinderfürsorgeanstalt gebracht wurde, nachdem seine alleinerziehende Mutter die Miete nicht mehr zahlen konnte (der Vater, Alkoholiker, trat erst später in sein Leben). Wie er von seinem Bruder getrennt wurde, da dieser früher in eine Pflegefamilie aufgenommen wurde, während er selbst, als *schiarich* abgestempelt, von einer Pflegefamilie zur nächsten Institution gereicht wurde, von welchen er

wiederum immer wieder wegrannte. Als einziger Junge in der Schule war Zawrel nicht bei der Hitler-Jugend und wurde deswegen von den Schulkameraden ausgeschlossen, weshalb er nicht mehr in die Schule ging und letztlich von den Behörden in die Kinderfachabteilung Am Spiegelgrund gebracht wurde. Die hierher gebrachten Kinder und Jugendlichen galten als ‚wertlos‘, weshalb man sie – nachdem oft zuvor Versuche an ihnen durchgeführt wurden und/oder sie gefoltert wurden – ermordet wurden. Dies geschah unter dem Vorwand, dass die Kinder und Jugendlichen therapiert werden würden. Allerdings wurde in einem ersten Schritt der Zustand der ‚Patienten‘ bewusst medikamentös verschlechtert, um sie dann mit einer Injektion von ihrem ‚Leid‘ zu erlösen (vgl. Abbildung 2).



Abbildung 2: F. Zawrel – *Erbbiologisch und sozial minderwertig* des Schubert Theater Wien @Erich Malter.

An diesem Ort, der zweitgrössten von mehr als dreissig Kinderfachabteilungen des Deutschen Reiches, wurden bis zum Ende des Krieges zwischen 700 bis 800 Euthanasienmorde an Kindern durchgeführt.

So war die Einstufung ‚erbblologisch und sozial minderwertig‘ auch das Verdikt, das Friedrich Zawrel vom leitenden NS-Arzt Heinrich Gross erhielt. Dies war das Todesurteil vieler Insassen. Doch Zawrel konnte dank der Hilfe der Schwester Rosa fliehen. Seinem Peiniger Dr. Gross begegnete er nach dem Krieg allerdings erneut wieder, diesmal in dessen Funktion als Gerichtsgutachter (vgl. Abbildung 3).

Die Darstellung erfolgt abwechselnd erzählend und kommentierend, zum Teil von dem alten Zawrel selbst im Gespräch mit Habjan oder in Form eines wiederholten Abtauchens in die Erinnerungen selbst, die von Habjan mit anderen Puppen sowie auch von ihm selbst als Schauspieler umgesetzt werden. Die Puppen stellen neben den Spiegelgrund-Kindern auch den jungen und alten Zawrel sowie den alten Dr. Gross dar. Es sind



Abbildung 3: F. Zawrel – *Erbbiologisch und sozial minderwertig* des Schubert Theater Wien @Barbara Pallffy.

Klappmaulpuppen, die Habjan über seinen Arm gestülpt hat, und die sorgfältig nach dem Vorbild der historischen Vorbilder gestaltet sind. Die Puppen dienen ebenfalls zur Materialisierung des Objektstatus des Inhaftierten: Als Zawrel beispielsweise vom Pfleger Dvorak aus seinem Zuhause abgeholt und in die Anstalt Am Spiegelgrundgebracht wird, trägt der Anstaltsangestellte – dargestellt von Habjan – die Zawrel-Puppe sorglos wie ein Kissen, also einen Gegenstand, und nicht wie eine Person. Dieses Menschenkissen wird – angekommen in der Anstalt – an einem Haken aufgehängt und für die Untersuchung durch den dienstleitenden Doktor Gross vorbereitet, wodurch klar wird: Dieser Körper ist fortan ein Experimentierobjekt und kein lebenswerter Mensch mehr. Das Urteil nach der ersten Inspektion durch Doktor Gross: ‚Erbbiologisch und sozial minderwertig‘. Gegen die Tabletten und ‚Pulver!‘, die er gezwungen wird einzunehmen, beginnt sich der Junge zu wehren: ‚Warum macht ihr das denn mit mir? Ich bin doch gar nicht krank! Ich bin doch gar nicht krank.‘

Zawrel berichtet, wie an ihm gleich nach seiner Einweisung eine Pneumoencephalographie durchgeführt wurde, die in anderen Fällen oft tödliche Folgen hatte. In den Jahren darauf wurde er Opfer von Medikamentenversuchen. Als Strafe gegen seinen ausdauernden Widerstand erhielt er Wickel- und Kaltwasserkuren, es wurde ihm ausserdem Apomorphin verabreicht, ein Medikament, welches zu starkem und stundenlangem Erbrechen führt. Er wurde des Weiteren als Studienobjekt für Krankenschwesternschülerinnen ‚eingesetzt‘, wobei an dem nackt auf einem Podest stehenden Jungen die Charakteristika eines erbblologisch und sozial minderwertigen Menschen demonstriert wurden. Die Fluchtversuche, die der Junge unternahm, misslangen. Nach seiner Rückkehr wurden ihm jeweils ‚Schwefelkuren‘ verordnet. Diese waren verbunden mit der Intention, dass die durch das Mittel verursachten Lähmungserscheinungen weitere Fluchtversuche verunmöglichen. Dank der Krankenschwester Rosa gelang Friedrich Zawrel 1944 schliesslich die Flucht. Erneut wurde er gefasst, doch dieses Mal wurde er in die Jugendhaftanstalt Kaiserebersdorf gesteckt, wo er 1945 von der US Armee befreit wurde.

Zawrel wurde im Nachkriegsösterreich durch den Staat eine Ausbildung verwehrt. Mit Gelegenheitsjobs und vor allem mit Diebstahl schlug er sich als Kleinkrimineller durch. 1975, nachdem er einem Trick der Polizei aufgelaufen war und vor Gericht treten musste, begegnete er seinem Peiniger erneut: Heinrich Gross, weiterhin praktizierender Mediziner, war in der Zwischenzeit zu einem

der wichtigsten Gerichtsgutachter in Österreich aufgestiegen, unter anderem ausgezeichnet mit dem Bundesverdienstkreuz für Wissenschaft und Kunst. Erneut wiederholte der Arzt sein Urteil über Zawrel: „Erbbiologisch und sozial minderwertig“. Zawrel musste für mehrere Jahre in die Justizanstalt Stein. Dort aber holte er den Schulabschluss nach und versuchte mit Briefen an Politikerinnen und Politiker auf das Unrecht und auf Gross' Taten aufmerksam zu machen. Die Existenz der rund 800 Kindergehirne beispielsweise, die Gross weiterhin zu Forschungszwecken untersuchte und darüber publizierte, wurde von der Öffentlichkeit nie wirklich hinterfragt. Erst im Jahr 2000 kam es zu einem Gerichtsverfahren, welches allerdings aufgrund der Diagnose Demenz von Gross eingestellt wurde.

Zawrel betrieb bis zu seinem Tod im Jahr 2015 Aufklärungsarbeit, indem er Vorträge hielt und Gespräche an Schulen führte, mit dem Ziel, dass das Grauen nicht vergessen und aufgezeigt wird, wie mit den Opfern des NS-Regimes in Österreich in der Nachkriegszeit umgegangen wurde und wird, die teilweise noch immer auf eine Form Wiedergutmachung warten müssen (vgl. Baumann 2009, 24). Auch an der Arbeit von Habjan und Meusburger war Zawrel äusserst interessiert. So stellt das Stück auch eine Form der Erinnerungsarbeit dar, das auch nach dem Tod Zawrels weiter aufgeführt wird.

Inszeniert wird hier ein Stück Geschichte anhand der Biographie eines Einzelnen. Das dokumentarische Theater baut auf den Gesprächen auf, die Nikolaus Habjan und Simon Meusburger mit Friedrich Zawrel geführt haben. Der Puppenspieler Habjan übernimmt dabei mehrere Rollen: Jene des Interviewers – also sich selber – des Interviewten, dessen jüngeres Ich, seine Freunde, seine Peiniger, seine Helfer. Die Puppen erfüllen dabei mehrere Funktionen: Einerseits dienen sie als Mittel, die historische Distanz zu überwinden, andererseits helfen sie aber auch, die von der realen historischen Person Zawrel erfahrenen unmenschlichen Handlungen und Ereignisse auf der Bühne umzusetzen und dabei Fragen nach Macht und Ohnmacht zu reflektieren.

Mensch-Sein oder: wer oder was ist lebenswert?

Beide Inszenierungen drehen sich um elementare Fragen rund um das Mensch-Sein, um Menschenwürde und um die gesellschaftlichen Aushandlungen dessen, was als lebenswertes Leben gilt. Dafür wurden für die Darstellung zentraler Figuren neben menschlichen (Schau-)Spielerinnen und -Spielern jeweils auch

Puppen eingesetzt. Diese künstlichen Menschenkörper materialisieren in dem einen Fall das aus Leichenteilen geformte und unter Strom gesetzte Geschöpf Frankensteins, während sie in dem anderen Fall die nahezu vergessene Vergangenheit und das Schicksal eines ‚echten‘ Menschen in die Gegenwart holen. In beiden Fällen geht es dabei um die Manifestation von Ohnmacht und Erniedrigung der Protagonisten, wie auch um die Frage des Verhältnisses zwischen Leben zu *repräsentieren* und zu *sein*.

Parallel dazu haben die Puppen jedoch auch noch eine andere Funktion: Sie ermöglichen den Figuren, sich von ihrer Rolle als Opfer zu emanzipieren, sie erheben die Stimme und sie werden zu den Erzählern ihrer eigenen Geschichte. Dies wird dadurch deutlich, dass in beiden Inszenierungen eine Erzählerfigur eingesetzt wird, die aus der Ich-Perspektive die dargestellten Ereignisse beschreibt und aus einer subjektiven Position heraus kommentiert. In *F. Zawrel* ist es die Figur des in der Aufführung interviewten Zawrel, dessen Bericht durch die szenische Darstellung der Ereignisse unterbrochen wird, während in *Frankenstein*, ähnlich wie bei einem Film, eine Erzählstimme (gesprochen von der Schauspielerin auf dem Podest) aus dem Off ertönt und parallel dazu auf der Bühne die Darstellung erfolgt. So können jeweils in unterschiedlicher Weise die Erfahrungen der Protagonisten erzählt, reflektiert und kommentiert sowie auch innerste und geheimste Gedanken wiedergegeben werden. Auf diese Weise lösen sich die Versuchsobjekte von ihren Schöpfern und Peinigern und werden zu den Autoren bzw. zu den Subjekten ihrer eigenen Geschichte und bestimmen fortan ihren Wert selbst.

Die Emanzipationsgeschichten der beiden Protagonisten in *Frankenstein* und *F. Zawrel* sind aussergewöhnliche Leidensgeschichten. Dadurch, dass in beiden Inszenierungen Objekte (oder: Opfer) von Menschenversuchen portraitiert werden, können die Schattenseiten von Humanexperimenten herausgearbeitet werden: Es wird gezeigt, dass die Motivation der Versuchsleiter nicht die aus den Experimenten gewonnenen Erkenntnisse sind, die für eine breitere Allgemeinheit von Nutzen sein könnten, sondern die Ausübung von Macht basierend auf dem Missbrauch naturwissenschaftlicher Methoden. Die Puppe als Distanzierungsmittel lässt dabei eine facettenreiche Aushandlung der Ambivalenzen von Menschenversuchen zu. Die Unverletzbarkeit der Puppen in Verbindung mit ihrer anthropomorphen Gestaltung eröffnet die Möglichkeit zur Darstellung und Verhandlung von Grenzerfahrungen, die mit menschlichen Darstellerinnen

und Darstellern nicht umsetzbar wären. Dank dieser Eigenschaft können in den analysierten Inszenierungen die physische und psychische Belastbarkeit der Puppen-Darsteller überschritten und der Raum geöffnet werden zur intensiven Ausleuchtung von Aspekten des Menschseins, die im liminalen Bereich liegen.

Literaturverzeichnis

- Baumann, Stefanie Michaela (2009). *Menschenversuche und Wiedergutmachung. Der lange Streit um Entschädigung und Anerkennung der Opfer nationalsozialistischer Humanexperimente*. München: R. Oldenbourg.
- Burger, Franziska (2018). „Ein Anti-Kriegs-Stück“ – Kriegsdarstellungen in Plastic Heroes (Ariel Doron) und Count to One (Yase Tamam). *denkste: puppe. Multidisziplinäre Zeitschrift für Mensch-Puppen-Diskurse. Puppen in Bedrohungsszenarien* 1/2018, 14–21.
- Burger, Franziska (2015). Nachjustieren und nochmal von vorn beginnen – Franziska Burger spricht mit Marius Kob über die Proben zu «Frankenstein» am Schauspielhaus Basel. *double – Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater* 32 (2), 24–25.
- Dahl, Matthias (2004). *Endstation Spiegelgrund. Die Tötung behinderter Kinder während dem Nationalsozialismus am Beispiel einer Kinderfachabteilung in Wien 1940 bis 1945*. Wien: Erasmus.
- Erbelding, Mascha (2005). «Mit dem Tod spielt man nicht...» *Gestalt und Funktion des Todes im Figurentheater des 20. Jahrhunderts*. Frankfurt a. M.: Puppen und Masken.
- Kavrakova-Lorenz, Konstanza (1989). Das Puppenspiel als synergetische Kunstform. Thesen über das Zusammenspiel und die Wechselwirkungen von Bildgestalt und Darstellungsweise im kommunikativen Gestaltungsprozeß des Puppenspielers. In Manfred Wegner (Hg.), *Die Spiele der Puppe. Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert. Festschrift zum 50-jährigen Bestehen des Puppentheatermuseums im Münchner Stadtmuseum* (S. 230–269). Köln: Prometh.
- Knoedgen, Werner (1990). *Das unmögliche Theater. Zur Phänomenologie des Figurentheaters*. Stuttgart: Urachhaus.
- Schulte, Philipp (2011). „It’s a girl!“ Die dreifache Subjektivierung des Unbelebten in Marijs Boulognes Puppenstück *Excavations: The Anatomy Lesson*. In Angelika Sieburg, Jan Deck (Hg.), *Politisch Theater machen. Neue Artikulationsformen des Politischen in den darstellenden Künsten* (S. 155–162). Bielefeld: transcript.
- Pethes, Nicolas, Griesecke, Birgit, Krause, Marcus, Sabisch, Katja (2008). Vorwort. In Nicolas Pethes, Birgit Griesecke, Marcus Krause, Katja Sabisch (Hg.), *Menschenversuche. Eine Anthologie 1750–2000* (S. 11–30). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Popper, Karl R. (1989): *Logik der Forschung* (Neunte, verbesserte Auflage). Tübingen: J. C. B. Mohr.
- Ruston, Sharon (2014). The Science of Life and Death in Mary Shelley’s *Frankenstein*. *British Library. Discovering Literature: Romantics & Victorians*. Zugriff am 31.12.2019 unter: <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/the-science-of-life-and-death-in-mary-shelleys-frankenstein#footnote5>

- Tillis, Steve (1992). *Toward an aesthetics of the puppet. Puppetry as a theatrical art*. New York, Westport, London: Greenwood Press.
- Wagner, Meike (2003). *Nähte am Puppenkörper. Der mediale Blick und die Körperentwürfe des Theaters*. Bielefeld: Transcript.

Inszenierungen

- Frankenstein*. Regie: Philipp Stözl. Premiere: Theater Basel, 19.09.2014.
- F. Zawrel – Erbbiologisch und sozial minderwertig*. Regie: Simon Meusburger. Premiere: Schubert Theater Wien, 18.03.2012.

Abbildungsliste

- Abbildung 1: *Frankenstein*. Inszenierung des Theater Basel (Regie: Philipp Stözl; Puppen: Marius Kob; Fotografie: Judith Schlosser) @Judith Schlosser.
- Abbildung 2: *F. Zawrel – Erbbiologisch und sozial minderwertig* des Schubert Theater Wien (Regie: Simon Meusburger; Puppen und Spiel: Nikolaus Habjan; Fotografie: Erich Malter) @Erich Malter.
- Abbildung 3: *F. Zawrel – Erbbiologisch und sozial minderwertig* des Schubert Theater Wien (Regie: Simon Meusburger; Puppen und Spiel: Nikolaus Habjan; Fotografie: Barbara Palffy) @Barbara Palffy.

Über die Autorin / About the Author

Franziska Burger

Franziska Burger studierte Theaterwissenschaft und Deutsche Literaturwissenschaft an den Universitäten Bern und Leipzig und schloss am Institut für Theaterwissenschaft der Universität Bern ihre Dissertation zu den Verhältnissen zwischen Spieler*innen und Spielfiguren im offen gespielten Figurentheater ab. Seit 2019 arbeitet sie an einem vom SNF geförderten Forschungsprojekt zu den kulturellen Beziehungen zwischen Südafrika und der Schweiz während der Apartheid.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address
franziska.burger@hotmail.com

Miszellen

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

Miscellaneous

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

Katja Grupp

Frozen Charlottes – oder das Überleben der Toten in Wort und Schrift

Frozen Charlottes – or the Survival of the Dead in Word and Writing

— 98–101

Emanuela Ferragamo

Enthauptete Menschen und körperlose Puppen. Christian Morgenstern über Leben und Technik in seiner humoristischen Tageszeitung aus dem Jahr 2407

Decapitated People and Disembodied Dolls. Christian Morgenstern about

Life and Technology in his Humorous Daily Newspaper from the Year 2407

— 102–107

Frozen Charlottes – oder das Überleben der Toten in Wort und Schrift

Frozen Charlottes – or the Survival of the Dead in Word and Writing

Katja Grupp

ABSTRACT (Deutsch)

Miniaturpuppen aus Porzellan, sogenannte *Frozen Charlottes*, verknüpfen in dem russischen Roman *Pamjati Pamjati* (dt. *Nach dem Gedächtnis*) von Maria Stepanova die Vergangenheit mit der Gegenwart. Die Frozen Charlottes als überlebende materielle Artefakte und das (Über-)Leben im 20. Jahrhundert werden miteinander in Beziehung gesetzt.

Schlüsselwörter: Frozen Charlotte, Erinnern, Artefakt

ABSTRACT (English)

In the Russian novel *Pamjati Pamjati* by Maria Stepanova miniature porcelain dolls, the so-called *Frozen Charlottes*, link the past with the present. The *Frozen Charlottes* as surviving material artefacts and aspects of (survival) life in the 20th century are related with each other.

Keywords: Frozen Charlotte, remembrance, artefact

Im Jahr 2017 erschien in Russland das Roman debut der Journalistin Maria Stepanova mit dem Titel *Pamjati Pamjati*. In Deutschland wurde der Roman im November 2018 in der Übersetzung von Olga Radetzkaja unter dem Titel *Nach dem Gedächtnis* (Stepanova 2018) veröffentlicht und sowohl im Literarischen Quartett (ZDF, 7. Dezember 2018) als auch in renommierten Tages- und Wochenzeitungen besprochen. Auf dem Cover der russischen Originalausgabe ist eine kleine Porzellanpuppe in der Rückenansicht zu sehen, bei der das rechte Bein und beide Hände fehlen (vgl. Abbildung 1).

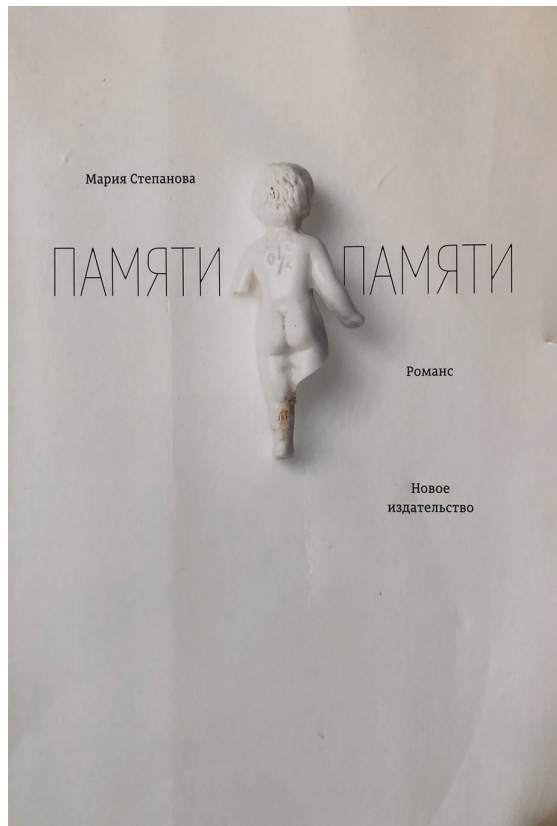


Abbildung 1: Maria Stepanova (2018). *Pamjati pamjati*. Roman. Cover der russischen Originalausgabe.

Diese Art von Miniaturpuppen aus Porzellan waren zwischen 1840 und 1920 in den USA populär und wurden als Spielzeug, beispielsweise als Badepuppen, oder als Glücksbringer, eingebackten in Kuchen, verwendet. Ihr Name *Frozen Charlotte* geht auf eine Geschichte zurück, die am 8. Februar 1840 in der Zeitung *The New Yorker Observer* veröffentlicht wurde. Die winterliche Kutschfahrt eines Mädchens namens Charlotte zum Ball endete tödlich. Die für den Ball festlich gekleidete junge Frau erfror und glich in ihrer erstarrten Schönheit einer Porzellan-Puppe. In Anlehnung an diesen tragischen Todesfall schrieb der amerikanische Humorist und Schriftsteller Seba Smith im Jahr 1843 eine Ballade mit dem Titel *Fair Charlotte, or, A Corpse Going to a Ball* (vgl. Laws 1964). Die Ballade wurde vertont und gehört bis heute zum populären Liedgut Nord-Amerikas. Die kleinen, kostengünstigen Porzellanpuppen hingegen kamen aus

Deutschland und waren eines der ersten en masse produzierten Kinderspielzeuge, die schnell unter dem Namen *Frozen Charlotte* bekannt wurden. Diese massenhaft produzierten Püppchen existieren bis heute als Antiquitäten und je vollständiger die alten Püppchen sind, desto höher ist ihr aktueller Preis (vgl. Abbildung 2¹).



Abbildung 2: *Frozen Charlottes*

Die Faszination, die von Objekten wie diesen ausgeht, beschreibt Aleida Assmann (2011, 122) als eine „Magie“. Sie vergleicht diese magische Wirkung mit der ursprünglichen Bedeutung eines antiken Symbols, eines Gegenstands mit Zeichenwert, der in zwei Stücke gebrochen wurde und seine Gültigkeit dann erhält, wenn die beiden Teile wieder zusammengeführt wurden. Diesen Gedanken überträgt Assmann auf das autobiografische Erinnern. Die Erinnerung kommt quasi dann zurück, wenn der Gegenstand und die Person wieder in Kontakt kommen: „Viele unsichtbare Fasern verknüpfen so den Leib und die Sinne mit der Außenwelt“ (Assmann 2011, 122; vgl. Abbildung 3).

Erinnerungen können sich an Artefakten manifestieren oder völlig losgelöst von ihnen existieren. Die soziale Rolle des Einzelnen und seine Position in der Gesellschaft wird oft über materielle Dinge kommuniziert, daher können Artefakte „für die Selbstvergewisserung wichtig sein: oder sie können als Identitätsprothesen fungieren“ (Bosch 2014, 76), Entsprechend diesem Verständnis scheinen auch die Figuren der *Frozen Charlottes* in Stepanovas Roman

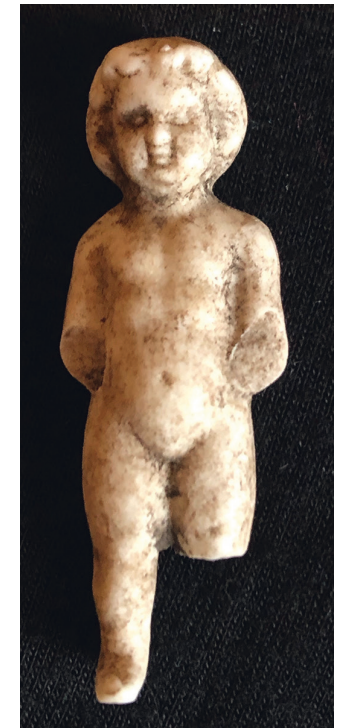


Abbildung 3: *Frozen Charlotte*

¹ Die folgenden Abbildungen 2–7 sind Fotos aus Privatbesitz. Das copyright liegt bei Katja Grupp.



Abbildung 4: Frozen Charly



Abbildung 5: Füße eines Frozen Charly

Nach dem Gedächtnis als Identitätsprothesen zu wirken. Die Ich-Erzählerin spricht davon, dass sie den „Aleph der Erzählung“ (Stepanova 2018, 94) in ihrer Tasche trägt:

Es war eine kleine, etwa drei Zentimeter hohe Figur aus weißem Porzellan – ein nachlässig modellierter nackter lockiger Knabe, der als Amor hätte durchgehen können, wären da nicht seine Strümpfe gewesen. Ich hatte ihn auf dem Moskauer Antiquitätenmarkt gekauft, dessen Händler zur Unzeit erkannte, dass die Vergangenheit ein Luxusgegenstand ist (Stepanova 2018, 94).

Hier wird die männliche Variante der *Frozen Charlotte*, genannt *Frozen Charly*, beschrieben (vgl. Abbildungen 4 und 5). Er steht als Figur am Anfang der Erzählung und bildet den Schlüssel zum Verständnis des Romangeschehens. Aleph, der erste Buchstabe des hebräischen Alphabets, der auch die Bedeutung „eins“ im hebräischen Zahlensystem bildet und im spirituellen Verständnis mit dem Atem, dem Geist und der Seele in Verbindung gebracht wird, erscheint hier in Form eines *Frozen Charly*. Die Ich-Erzählerin erklärt die Bedeutung der Porzellan-Puppe:

Die Porzellanfigur handelte davon, dass keine Geschichte uns je heil erreicht, ohne abgeschlagene Füße und Gesichter. Davon, dass Lücken und Abgründe die ständigen Begleiter des Überlebens sind, dessen verborgener Motor und Beschleunigungsmechanismus. Und davon, dass nur das Trauma uns aus Massenware in unverwechselbare, einzigartige Wesen verwandelt, in uns selbst. Sowie natürlich davon, dass auch ich selbst so ein Knabe war, ein Massenerzeugnis, ein Produkt der kollektiven Katastrophe des vergangenen Jahrhunderts, deren Überlebende und unfreiwillige Nutznießerin ich war: wunderbarer Weise am Leben und im Licht der Welt (Stepanova 2018, 95).

Frozen Charlottes verweisen hier auf eine Vergangenheit, die (auch) durch ihre Materialität der kleinen Puppen mit der Gegenwart verbunden ist. Mit dem „Band der Erinnerungen mit der nachfolgenden Generation“ (Assmann 2009, 149) bezieht sich die Erzählerin auf Marianne Hirschs Idee des Phänomens *postmemory* (vgl. Hirsch 2012). Assmann schreibt in diesem Zusammenhang:

Die ‚Erinnerung‘ an die ältere Generation verwandelt sich in diesem inter-generationalen Transfer in die Imagination der jüngeren Generation. Es ist das Wesen des Gedächtnisses, das es zur Imagination hin durchlässig ist. Außerdem gilt, dass in ihm nichts restituiert, sondern stets weitergesponnen und umgebaut wird (Assmann 2009, 149f.).

Das Erinnern an die vergangenen Generationen und der Umgang mit Leerstellen in diesem Erinnern ist symptomatisch für das Erinnern der zweiten (und dritten) Generation. Die Traumata der ersten Generation sind in der nachfolgenden Generation nicht verschwunden; sie können aber auch nicht aufgearbeitet werden, da sie als Leerstellen weitergegeben werden.

The impossibility of returns is intensified if descendants who were never there earlier return to the sites of trauma. Can they even attempt to put the pieces together, to create the spark? Or are the point of connection and the physical contact with objects lost with the survivor generation? (Hirsch 2012, 213).

Die Auseinandersetzung mit den materiellen Objekten kann als Versuch gesehen werden, sich mit den Traumata der vergangenen Generationen auseinander zu setzen (vgl. Abbildung 6). In *Nach dem Gedächtnis*, in dem der Erzählstrang von der Familiengeschichte handelt und dabei insbesondere von der Unmöglichkeit, das Vergangene in seiner Komplexität zu erfassen, stellen die *Frozen Charlottes* die Verbindung zwischen der (gebrochenen) Präsenz des Vergangenen in der Gegenwart dar.

Der Knabe [die Porzellan-Puppe, KG] brach in drei Stücke, ein bestrumpftes Bein landete unter dem Bauch der Badewanne, Kopf und Rumpf lagen an verschiedenen Stellen. Was schlecht und recht die Einheit meiner eigenen Geschichte und der meiner Familie illustriert hatte, war mit einem Mal zur Allegorie geworden – der Unmöglichkeit, diese Geschichte zu erzählen, der Unmöglichkeit, auch nur irgendetwas zu bewahren, und meiner vollständigen Unfähigkeit, mich selbst aus den Splittern fremder Vergangenheiten zusammensetzen oder mir diese zumindest überzeugend anzueignen. Ich hob die Stücke auf, die ich auf dem Boden noch finden konnte, und legte sie wie Puzzle-teile auf dem Schreibtisch aus. Der Schaden war irreparabel (Stepanova 2018, 97f.).



Abbildung 6: Frozen Charlotte



Abbildung 7: Rückenansicht einer *Frozen Charlotte*

Der Roman endet mit dem Satz: „Die Frozen Charlottes, Angehörige des Stammes der Überlebenden, kommen mir vor wie meine Verwandten – und je weniger ich von ihnen erzählen kann, desto näher sind sie mir“ (ebd., 254). Die *Frozen Charlottes* sind Spuren der Vergangenheit und Schlüssel zu ihrem Verständnis. „Characteristic for our time is the sense of something missing that is symptomatic of the ambiguous relation between an incomplete present and an irreplaceable past“ (Sandomirskaja 2019, 44). Die spezifische Materialität der Miniatur-Porzellan-Puppen wird in diesem komplexen Roman beleuchtet (vgl. Abbildung 7). Als *Frozen Charlottes* sind sie meist gebrochene Zeugen der Vergangenheit und erinnern durch die Art und Weise ihres Überlebens an die Fragilität der Existenz – ein Überleben der Toten in Materialität, Wort und Schrift.

Literaturverzeichnis

- Assmann, Aleida (2009). Das Gedächtnis der Dinge. In A. Reininghaus (Ed.), *Recollecting: Raub und Restitution* (S. 143–150). Wien: Passagen.
- Assmann, Aleida (2011). *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München: C. H. Beck.
- Bosch, Aida (2014). Identität und Dinge. In Stefanie Samida, Manfred K. H. Eggert, Hans-Peter Hahn (Eds.), *Handbuch Materielle Kultur: Bedeutung – Konzepte – Disziplinen* (S. 70–77). Stuttgart: Metzler Verlag.
- Hirsch, Marianne (2012). *The generation of postmodernity. Writing and visual culture after the Holocaust*. New York: Columbia University Press.
- Laws, G. Malcolm (1964). Native American Balladry: A descriptive study and a bibliographic syllabus. Philadelphia: *The American Folklore Society*, p. 221; Zugriff am 30.11.2019 unter https://en.wikipedia.org/wiki/Seba_Smith.
- Sandomirskaja, Irina (2019). The property of missing persons. Cultural heritage, value, and historical justice. *Baltic Worlds XII* (3), 43–45.
- Stepanova, Maria (2018). *Nach dem Gedächtnis* (aus dem Russischen von Olga Radetzkaja). Berlin: Suhrkamp

Abbildungen

Das Urheberrecht aller Fotos liegt bei der Autorin.

Über die Autorin / About the Author

Katja Grupp

Studium der Slavistik, Osteuropäische Geschichte, BWL in Potsdam und Bonn. Studienzertifikat Deutsch als Fremdsprache. DAAD-Lektorin in Kaliningrad, Russland. Dissertation: „Bild-Lücke-Deutschland“ über kulturelles Lernen und Verstehen im Fremdsprachenunterricht. Professorin für Deutsch als Fremdsprache an der internationalen Universität IUBH, Bad Honnef, Deutschland. Forschungsinteressen: Kulturelle Identität; Kulturelles Gedächtnis; Königsberg/Kaliningrad; Aktuelle Literatur Russland/Deutschland; Hybrid Cultures; Übersetzung und Nicht-Übersetzung (Russisch-Deutsch-Englisch); Übersetzung als kulturelles Phänomen.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address
k.grupp@iubh.de

Enthauptete Menschen und körperlose Puppen.

Christian Morgenstern über Leben und Technik in seiner humoristischen
Tageszeitung aus dem Jahr 2407

Decapitated People and Disembodied Dolls.

Christian Morgenstern about Life and Technology in his Humorous
Daily Newspaper from the Year 2407

Emanuela Ferragamo

ABSTRACT (Deutsch)

Christian Morgenstern verstand den Humor als einen alternativen Weg in die Wissenschaft, von der er sich wegen ‚Dilettantismus‘ ausgeschlossen sah. Die Entwürfe aus dem Nachlass zeugen von dieser Leidenschaft: Im posthum erschienenen Text *Aus dem Anzeigenteil einer Tageszeitung des Jahres 2407* stellt Morgenstern eine Reihe von „Erfindungen“ vor. Unter ihnen findet man die Anzeige für *Künstliche Köpfe*, die über die *natürlichen gestülpt* werden und damit nur *Vorteile* bieten können. Morgenstern träumt von einer Hybridisierung mit technischen *Apparaten*, die Hören und Sehen schärfen und den Menschen in eine technologische Puppe verwandeln. Wovon sie träumen, das ist jedoch eine ganz andere Frage ...

Schlüsselwörter: Christian Morgenstern, Humor, Utopie, Technik, Jahrhundertwende, deutsche Literatur

ABSTRACT (English)

Christian Morgenstern understood humour as an alternative way into science, from which he felt excluded because of ‘dilettantism’. The drafts from his unpublished works give proof of this passion: in the posthumously published text *From the advertising section of a daily newspaper in 2407*, Morgenstern presents a series of “inventions”. Among them is an ad for *artificial heads* that are *put over the natural* ones and can therefore only offer *advantages*. Morgenstern dreams of a hybridization with technical *devices* that sharpen hearing and sight and transform a human being into a technological doll. What they dream of, however, is a completely different question ...

Keywords: Christian Morgenstern, humour, utopia, technique, turn of the century, German literature

Einleitende Bemerkungen zum „vierdimensionalen“ Dichter Christian Morgenstern

Christian Morgenstern wird am 6. Mai 1871 als einziger Sohn des Malers Ernst Morgenstern und seiner Frau Charlotte Schertel in München geboren. Die Malerei ist dem Kind in die Wiege gelegt worden, denn die Großväter von mütterlicher und väterlicher Seite sind auch Landschaftsmaler. Als Achtjähriger bezeichnet er sich als einen „zukünftigen Maler“ (Martin Beheim-Schwarzbach 2006, 11). Aber das „Malererbe“ der Familientradition (ebd.) erbt er nicht, sondern das „Leidenserbe“ der Mutter: die Tuberkulose (Morgenstern in Habel 1987, 10).

Die schwache Gesundheit ist eine „liebe Zierpuppe“, auf die er mit aller Rücksicht achte (Morgenstern 2011, 194): Von irgendjemanden aber als „krank“ bezeichnet zu werden, das weist er entschieden zurück (Morgenstern 1952, 487). Vielmehr gilt das Leiden als Ansporn zum makabren Spiel der ersten *Galgenlieder*, die bei den Rendezvous der acht *Galgenbrüder* als eine humoristische Liturgie vorgelesen werden (Meyer 1959, 14).

Der Ausbruch der Krankheit im Jahr 1893 bietet überdies den Anlass zur Begegnung mit Friedrich Nietzsche: Im Bett liegend, begeistert sich Morgenstern so sehr für den Philosophen, dass er sich eine „Lerche Zarathustras“ nennt (Morgenstern in Habel 1987, 15). Dieser Eifer kühlt zwar mit der Zeit ab, aber noch ein Jahr vor seinem Tod erwähnt Morgenstern Nietzsche als unumgängliche Stufe seiner Bildung (ebd., 62).

Die vielen Aporien des Sprachskeptizismus Nietzsches führen 1905 zur „Eröffnung durch Johanneisches“: das Verständnis der geistigen Verbundenheit des Menschen mit Gott durch das „Wort“ (Selg 2008, 44). Von nun ab wendet sich Morgenstern von der Philosophie mehr und mehr ab. Er findet 1909 mit der Anthroposophie einen anderen Weg zur Dichtung und zur Welt, dem auch die reifen Humoresken von *Palmström* ihre heitere Stimmung zu verdanken haben. Dort verkörpert die Gestalt von *Korf* eine lächelnde Weisheit, welche sich in den Todesworten Morgensterns wiederfindet: „Der Husten ist vierdimensional. Die Heilung kann nur aus dem Geiste kommen“ (Beheim-Schwarzbach 2006, 146).

„Aus dem Geiste“ kommen auch die Erfindungen einer eingebildeten *Tageszeitung des Jahres 2407*, in der für „künstliche Köpfe“ geworben wurde (Morgenstern 2001, 269). Diese übermodernen Köpfe werden als die *ironische*

Verwirklichung der existentiellen Wünsche der Bürger in den folgenden Abschnitten analysiert. „Künstliche Köpfe“ verwandeln den Menschen in eine technologische Puppe, die weder Zweifel noch Ausschweifung kennt.

Anzeigen aus der Zukunft

Im Text *Aus dem Anzeigenteil einer Tageszeitung des Jahres 2407* sammelt Morgenstern futuristische Entwürfe, die teilweise 1917 in der postumen Anthologie *Der Gingganz* herausgegeben wurden (Morgenstern 2001, 927). Auch wenn es nicht Morgenstern selber war, der die humoristischen Anzeigen in eine Ordnung brachte, haben sie einen gemeinsamen Nenner: die kulturkritische Sorge um die „Wissenschaft“.

Diese Frage packt Morgenstern als Humorist an. Dabei versteht er den Humor als einen alternativen Weg in die Wissenschaft. Verwehrt ihm sein ‚Dilettantismus‘ jeglichen Zugang in die Fachwelt, so phantasiert er als Galgenliederdichter über allerlei zukünftige Erfindungen. So schreibt er zwischen April und März 1908: „Die Welt, der ich unzähliges zu bringen hatte, war und blieb mir durch eine starre, undurchdringliche Fachwelt verbarrikadiert. Und nur als [...] Verfasser der ‚Galgenlieder‘ [...] kam ich hier und dort wie durch eine Lücke hinein“ (Morgenstern in Habel 1987, 50).

Als Beispiel der „guten, nützlichen Ideen und Einfälle“ Morgensterns (ebd.) seien hier die „Parkett-Stühle“ angeführt, die als Vorläufer der „künstlichen Köpfe“ gelten können.

1897 schlägt Morgenstern vor, „Parkett-Stühle“ mit Köpfen zu bauen, so dass „die Schauspieler nie wissen, wie viele im Theater sind“ (Morgenstern 2001, 239). Solche *Parkett-Köpfe* würden dem behilflich sein, der sich nicht traut, in einem halbleeren Theater zu spielen. So geht auch Morgenstern ungern auf die Bühne und hält die Vorlesungen der *Galgenlieder* fast widerwillig. Man kann vermuten, dass auch er vielleicht lieber vor einem *hölzernen* Publikum ohne Herzensangst auftreten würde.

Künstliche Köpfe und die Ware ‚Einsamkeit‘

Während das *Parkett-Publikum* den Eindruck einer Menge von Zuhörern erwecken soll, sind die „künstlichen Köpfe“ als unentbehrliche Requisiten für denjenigen gedacht, der sich in der Menge einsam fühlen will.

Im Punkt „b“ der Reklame Morgensterns für die *Künstlichen Köpfe* (K.K.) verspricht er eine „Erhöhung“ der Wahrnehmung. Die „künstlichen Köpfe“ lassen nämlich die Welt anders sehen, riechen und schmecken:

Der künstliche Kopf wird über den natürlichen gestülpt und gewährt diesem gegenüber folgenden Vorteil: [...] b) der Erhöhung der natürlichen Sinnesfunktionen: Man hört mit seinen künstlichen Ohren etwa hundertmal mehr und besser als mit den natürlichen, man sieht mit seinem Augenapparat so scharf wie ein Triöderbinokel, man riecht mit dem K.K. feiner, und man schmeckt mit dem K.K. differenzierter als mit seinem Vorgänger (Morgenstern 2011, 269).

Wünscht sich Morgenstern mehrfach einen schärferen Gesichts- und Geruchssinn, klingt die Begeisterung für ein *gesteigertes* Gehör verdächtig. Der feinhörige Morgenstern leidet viel zu sehr unter dem Großstadtlärm, um sich einen solchen „Apparat“ wirklich wünschen zu wollen. In einem humoristischen Gedicht aus dem Jahr 1912 greift Morgenstern zu einer List, um den Lärm der Hauptstadt ab-zudämpfen: „Wasserröhren legen“, gleich dem „Demosthenes“, der am Meeresstrand die Brandung übertönte (Morgenstern 1990, 111).

Zum Glück können die „künstlichen Köpfe“ ausgeschaltet werden: Man kann die Apparate nämlich einstellen, wie man will, also auch auf „tot“. Der auf tot gestellte K.K. ermöglicht ein vollkommen ungestörtes Innenleben. „Geschloßne Zimmer, Mönchszellen, Waldeinsamkeit usw. sind fortan überflüssig. Man isoliert sich im dichtesten Volksgewühl“ (Morgenstern 2001, 269). Daher erinnern die „künstlichen Köpfe“ an einen Helm und die Werbeanzeige verweist darauf, dass sie vor allerlei Witterungseinflüssen schützen. Im Punkt „a“ listet Morgenstern als „Vorteile“ seiner Erfindung auf:

a) des Schutzes gegen Regen, Wind, Sonne, Staub, kurz, alle äußeren Unbilden, die den natürlichen Kopf ohne Ende belästigen und von seiner eigentlichen Beschäftigung, vom Denken abhalten; (ebd.).

„Denken“ heißt für Morgenstern, sich zu „vertiefen“. „Mein einziges Gebet ist das um Vertiefung“, schreibt er (Morgenstern in Habel 1987, 13). Und er setzt diesen Wunsch dem beklagten „Dilettantismus“ und der angeborenen Zerstretheit entgegen. Der „Dilettant“ zieht aus einem Gedanken den Schluss, bevor er ihn abwägt hat (ebd., 19); der zerstreute Dichter hingegen vergisst manchmal die Realität. So warnt Morgenstern vor einer Vorstellungskraft, die keine „Nabelschnur zur Wirklichkeit“ hat (ebd., 18). Selbst im Sich-Sehnen nach einer phantastischen

Überwindung der Welt fühlt er sich für die Mitmenschen verantwortlich: Trotz der Lügenhaftigkeit der Kunst soll nach Morgenstern der Dichter zum „Sklaven des Menschen“ werden (Morgenstern 1988, 258).

Dicht nebeneinander mit den Menschenmassen in der Metropole Berlin zu leben, das ist nicht Morgensterns Wunsch. Obwohl die reifen Humoresken der Jahre 1908–1912 frei von der „Großstadtlebensangst“ sind (Cureau 1986, 630), drücken die „künstlichen Köpfe“ eine bestimmte Lust an der Isolation im „dichtesten Volksgewühl“ aus (Morgenstern 2001, 270).

Wie süß diese Versprechung klingt! Die Moderne darf sich die Einsamkeit eigentlich kaum wünschen. Es ist in dieser Hinsicht kein Zufall, dass die in der Anzeige genannten Zufluchtsorte deutlich veraltete Konfigurationen der Einsiedelei offenbaren, wie die klösterlichen „Mönchszellen“ oder die romantische „Waldeinsamkeit“ (ebd., 270). Der moderne Mensch ist nicht bereit, sein komfortables Leben an den Nagel zu hängen, um seinen „Sack“ auf „Nichts“ zu stellen. Daher kauft er den Ersatz der Einsamkeit: *künstliche Köpfe*.

Zwei Köpfe: Zwei Gehirne?

Oft thematisiert Morgenstern eine Doppeldeutigkeit in seinen Gedichten und Aphorismen und verdeutlicht dadurch, dass sich seine zerrissene Persönlichkeit kaum als einheitlich erfassen lässt. Der „wunderliche Tropf“ des *Zwi* ist für diese Ambivalenz beispielhaft: Wie der Name sagt, hat das Geschöpf einen „zweiten Kopf“ am Knie und genießt dank dieser Seltsamkeit die süßeste, erkenntnistheoretische Freude:

Ein Körper, denkt euch, und zwei Ich!
Ein Mensch, der sich selbst duzt, ein Mann,
der Aug´ in Aug´ sich sitzen kann!
(Morgenstern 1990, 201).

Jürgen Walter geht davon aus, dass sich der Text um die Silbe „zwie“ drehe (Walter 1966, 75). Ein Sprachspiel, das nach Cureau auf die Müdigkeit Morgensterns zurückzuführen sei: Er zerbreche sich den Kopf über die Philosophie Nietzsches und stelle sich daher vor, zwei Gehirne haben zu können (Cureau 1986, 545).

Die „künstlichen Köpfe“ sehen dagegen anders aus, denn sie werden nicht *neben* dem natürlichen Kopf sozusagen angeschraubt – wie das etwa bei *Zwie* der Fall ist. Wie ein Hut verbergen die „künstlichen Köpfe“ den wahren Kopf. Dieses Verbergen ist ironisch gemeint.

Künstliche Köpfe als ironische Köpfe

Als „Ironie“ werden hier ambivalente Äußerungen bezeichnet, in der das Gesagte nicht das Gemeinte ist. Die ironische Strategie vergleicht Morgenstern 1894 mit einem „Feigenblatt“: Man nimmt es sich „vor den Mund“, um sich frei auszudrücken (Morgenstern in Gumtau 1987, 43). In demselben Essay behauptet er, dass der Ironiker einem „Schneider“ ähnele, der die sonst nackte Wahrheit verkleidet (ebd.). Nur der scharfsinnige Leser versteht trotz allen Verschweigens den wahren Sinn der Ironie: Und der verspottete Bürger fühlt sich nicht verletzt.

In diesem Sinn bietet die Ironie dem kulturkritischen Morgenstern die Möglichkeit, als weißer Rabe in Deutschland weiterzuleben. Trotz der Polemik gegen die „Unkultur“ der Epoche, hält Morgenstern es für die sittliche Botschaft der Dichtung, an der Erziehung des Volkes zu mitschaffen. So liest man in einer undatierten Notiz: „Unser Volk als Kunstwerk [...] das sehe [...] ich als das einzige Ziel, das einen Deutschen heute noch bewegen kann, Deutscher zu bleiben und nicht sich irgendwo in der Südsee oder auf einer jener Halligen der Nordsee zu vergraben“ (Morgenstern in Habel 1987, 192).

Wie das „Feigenblatt“ sind die „künstlichen Köpfe“ eine Maske, die der Ironiker beim Flanieren auf den Großstadtpromenaden trägt. Die ironische Absicht Morgensterns wird deutlich, wenn man sich fragt, was für Träume die „künstlichen Köpfe“ haben. Oder mit anderen Worten: Für wen werden solche Köpfe gefertigt, denen alles unabhängige Denken vorenthalten wird? Um diese Frage zu beantworten, kann man in der *Anzeige* weiterlesen. Dort heißt es: „Der K.K. wird nur nach Maß angefertigt und ist leicht zu tragen. Gegen unbefugte Berührung ist er durch eine eigene Batterie geschützt“ (Morgenstern 2001, 270).

Die Versicherung, dass die maßgefertigten Köpfe „gegen Berührung“ geschützt seien, beruhigt möglicherweise den Großstädter. Schon die Arbeiter, die sich jeden Tag auf die Straßen von Berlin ergießen, treiben einen leicht fort (Morgenstern 1988, 459). Diese Menge sei wie eine „große Woge, die von früh an sich über die Stadt ergießt, um nachts dann wieder zu ihrer Ebbenhöhe zurückzukehren“ (Morgenstern in Habel 1987, 191).

Nicht alle „Berührungen“ sind aber unangenehm. Die Promiskuität der überfüllten Gassen und Verkehrsmittel der Hauptstadt reizen zu erotischen Fantastereien: Morgenstern erscheint der Schirm einer blonden Dame in der S-Bahn wie der „Pfeil des Amors“ (Morgenstern 1988, 451). Träumen auch „künstliche Köpfe“ von blonden Damen?

Künstliche, bürgerliche Köpfe

In vieler Hinsicht offenbaren die „künstlichen Köpfe“ eine bürgerliche Weltanschauung. Bürgerlich ist nach Morgenstern der Hang, sich gegen Aufregungen und Gefühle so sehr zu festigen, dass man zum „fertigen Menschen“ wird, dem nichts „ungewiss“ oder „problematisch“ scheint (Morgenstern in Habel 1987, 50). Die Bürger sind die „wirklich praktischen Leute“, wie es in einem Gedicht der Sammlung *Palmström* heißt, die „wirklich auf allen zehn Zehen“ im „wirklichen Leben stehen“ (Morgenstern 1990, 264f.). Dieser Pragmatismus entspricht der Behauptung, die „künstlichen Köpfe“ würden „kein Haarkleid“ brauchen: Die Haare seien nutzlos, zumal sich die Schädeldecke zur Veröffentlichung weiterer Werbeanzeige eigne (Morgenstern 2001, 270). So stellt Morgenstern fest:

Wer klug ist und vorurteilslos, kann durch Übernahme einer geeigneten Großfirmenanzeige un schwer die Kosten eines K.K. heraus schlagen, ja noch mehr, durch den künstlichen Kopf auch auf diesem Wege weit leichter Geld verdienen als durch den natürlichen (ebd.).

Die Bemerkung über die Nutzlosigkeit der Haare thematisiert implizit die Anforderung Morgensterns, dass die „Form“ eines Gegenstandes seiner „Funktion“ entspreche, dass alles „aus der innern Schönheit organisch herauswachsen“ müsse (Morgenstern in Habel 1987, 88). Im Gegensatz dazu, stimmt bei den „künstlichen Köpfe“ die Form *Kopf* mit der Funktion *Denken* allerdings kaum überein.

Dass für die „künstlichen Köpfe“ Haare überflüssig seien, spricht für die Art und Weise, in der die eingebildete Gesellschaft der Zukunft die sexuelle Differenzierung versteht. Anno 2407 gibt es die „Köpfe“ in einem einzigen Modell: Es gibt keine weiblichen Köpfe.

Künstliche, männliche Köpfe (und kein Körper)

Die Frage, inwieweit Morgenstern misogynen Anschauungen vertritt, soll hier nicht behandelt werden. Sicherlich üben Nietzsche und die erotisierte Dichtung des Jugendstils einen Einfluss auf seine Betrachtung des „Weibs“ aus. „Das Weib“ steht bald als Metapher der Unzulänglichkeit von Wahrheit, bald als Zeichen der Beschränktheit der Zeitgenossen, die „Kunst“ und „Brunst“ vertauschen (Morgenstern 1992, 386). Im Allgemeinen ist das „Weib“ das, was die Entfaltung der Menschen hindert, so wie es die Notiz zum Thema „Totentanz“ vermuten lässt:

Man sollte zeichnen und malen, wie das Weib den Mann in den großen Mischmasch hineinzieht. [...] Die Männer [...] wollen schaffen, sie wollen die Welt vorwärtsbewegen; das Weib aber will vor allem wohnen. [...] Solange die Frauen das nicht begriffen haben, nämlich daß es neben ihrem üblichen häuslichen Ideal noch andere, größere Kulturideale geben könnte, wird die Menschheit nicht entscheidend vorwärtskommen (Morgenstern in Habel 1987, 269).

Daher plädiert Morgenstern für eine Erziehung der Mädchen, die als Kameradinnen und freie Menschen leben sollten (ebd., 277). In der Begegnung mit seiner zukünftigen Ehefrau Margareta Gosebruch von Lichtenstein verwirklicht sich dieser Wunsch in dem Maße, dass Morgenstern die „Frau“ als die „Entdeckung“ seines Mannesalters bezeichnet (ebd., 62). 1912 kritisiert er das „echte Manneszeichnen“ als die Selbstgefälligkeit dessen, der das Bestehende unkritisch anerkennt und sich „der Realität“ unterwerfe: „Daß gegen solche Männerwelt die Frauenwelt innerlich oder äußerlich irgendwie aufsteht, von der Theosophin bis zur Suffragette, wer will's ihr verdenken?“, fragt er sich (ebd., 202).

Die Frau ist für Morgenstern nun ein „Du“, mit dem er sich bei (fast) gleichen Bedingungen unterhalten kann. Im Gegensatz dazu, sind die „künstlichen Köpfe“ – monologisierende Köpfe. Sie schwanken sozusagen in der Luft, indem sie alle sexuelle Differenzierung vernichten, in der sie sich hätten verankern können.

Auf diese radikale Unabhängigkeit deutet die „Batterie“ hin: Die „Köpfe“ brauchen nichts als Elektrizität. Wie dem modernen Menschen, fehlt den technologischen Puppen der *Anzeige* „zu sehr das Öl der Liebe“ (ebd., 197). So empfindet Morgenstern elektrisches Licht auch als tot, weil es im Vergleich zur Fackel wegen seiner Starrheit „seelenlos“ erscheint (Morgenstern in Gumtau 1987, 120).

Die meisten Menschen? Bemalte Puppen!

Morgenstern bemerkt in einer Notiz, dass er sich ein „künftiges Jahrtausend“ denken könnte, „das unser Zeitalter der Technik anstaunte, wie wir die Antike bewundern, und Maschinen ausgrübe wie wir Statuen“ (Morgenstern in Habel 1987, 194). Er mag solche Versuche des Denkens, bei denen die Gegenwart relativiert wird: „Wenn du ein Buch liest – schlägt er einem Leser vor – so halte über einer Seite plötzlich inne und denke um 100 000 Jahre zurück“ (ebd., 217). Ab 1905 versucht er überdies, mittels der Presse den modernen (Mit-)Menschen

anthropologisch zu beobachten. Er vergisst seine damalige Antipathie für Zeitschriften, denen er oft eine Verleumdung der Sprache vorwarf: Nun dient ihm die Presse als Nachweis dafür, wie Menschen denken und handeln (Morgenstern 2011, 240).

Wie die „Maschinen“ um die Jahrhundertwende erzählen auch die „künstlichen Köpfe“ von der wahren Natur der Moderne. Die *Anzeigen* aus der Zukunft schauen in gewisser Weise zurück: Morgenstern wirbt für die „künstlichen Köpfe“, um seine Mitmenschen schärfer beobachten zu können. Diese Beobachtung prägt aber die Ironie: Die erworbenen Köpfe sind dem Ironiker die ideale Maske, denn unten ihnen sehen Bürger, Bürgerinnen und mittellose Dichter gleich aus. Solch eine Tarnung versichert einerseits Unsichtbarkeit, andererseits polemisiert sie gegen den Konformismus der preußischen Gesellschaft: Morgenstern empfiehlt daher, idealerweise die glatte „Schädeldecke“ der wunderbaren künstlichen Köpfe mit heiteren Anzeigen bekleben zu lassen: Das Lachen einzig bietet einen Ausweg aus dem empörendsten Gedanken, „daß man als der und der lebt“ (Morgenstern in Habel 1987, 271).

1 (Morgenstern in Habel 1987, 190).

Literaturverzeichnis

- Beheim-Schwarzbach, Martin (2006). *Christian Morgenstern. Mit Selbstzeugnissen und Bilddokumenten*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Cureau, Maurice (1986). *Christian Morgenstern humoriste. La création poétique dans "In Phanta's Schloß" et les "Galgenlieder"*. Bern, Frankfurt am Main, New York: Peter Lang.
- Gumtau, Helmut (Hg.) (1987). *Christian Morgenstern. Werke und Briefe. Kommentierte Ausgabe. Kritische Schriften*. Stuttgart: Urachhaus.
- Habel, Reinhard (Hg.) (1987). *Christian Morgenstern. Werke und Briefe. Kommentierte Ausgabe. Aphorismen*. Stuttgart: Urachhaus.
- Meyer, Rudolf (1959). *Christian Morgenstern in Berlin*. Stuttgart: Urachhaus.
- Morgenstern, Margareta (Hg.) (1952). *Christian Morgenstern. Ein Leben in Briefen*. Wiesbaden: Insel Verlag.
- Selg, Peter (2008). *Christian Morgenstern. Sein Weg mit Rudolf Steiner*. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben.
- Walter, Jürgen (1966). *Sprache und Spiel in Christian Morgensterns Galgenlieder*. München, Freiburg: Verlag Karl Alber.

Über die Autorin / About the Author

Emanuela Ferragamo

Emanuela Ferragamo ist eine italienische Germanistin, die am Department Germanistik der Universität Turin arbeitet; Promotion in Neuerer Deutscher Literaturwissenschaft im Rahmen einer Cotutelle-de-these mit einer Dissertation über Christian Morgensterns parodistische Poetik an den Universitäten Turin und Basel. Forschungsschwerpunkte sind Intertextualität, deutschsprachige Jahrhundertwende und Sprachphilosophie sowie in jüngster Zeit Landschaftsästhetik und literarischer Ökokritizismus. Zur Zeit schreibt sie an einer Monographie über die literarische Darstellung der utopischen Landschaft.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address
ferragamo.emanuela@gmail.com

Rezensionen: Essays über eine Ausstellung und ein Ballett

*Sichtweisen und Spielarten von Sehnsucht, Entfremdung
und Erkenntnis in der Liebe zu Puppen*

Reviews: Essays on an exhibition and a ballet

*Perspectives and varieties of longing, alienation and realization
in the love for dolls/puppets*

Christopher Koné

Laurie Simmons' *The Love Doll*: Looking at a Sex Doll Anew

Laurie Simmons' *The Love Doll*: Eine Sexpuppe neu betrachtet

— 109–113

Marlene Meuer

Sehnsucht nach menschlichen „Musterstücken“.

Shakespeares Sonette, getanzt.

Longing for Human “Prototypes”.

Shakespeare's Sonnets, Danced.

— 114–126

Laurie Simmons' *The Love Doll*: Looking at a Sex Doll Anew

Laurie Simmons' *The Love Doll*: Eine Sexpuppe neu betrachtet

Christophe Koné

ABSTRACT (English)

As a female photographer who has been interested in miniature dolls throughout her career, Simmons started in 2009 with a new series entitled "The Love Doll," featuring a life-sized sex doll. On a family trip to Japan, Simmons discovered love dolls. She ordered one of these life-sized high-end customized sex dolls from Japan and captured her evolving relationship with it in the hybrid form of a diary and photo journal. Simmons documents the doll's transformation from object to subject but also its transition from girlhood to womanhood. By closing her exhibit catalogue with images of the doll dressed as a traditional geisha, she uncovers twice the masquerade of femininity as artifice and artificiality. While engaging with the doll's uncanniness, Simmons' photographs display the inability to distinguish between animate and inanimate and the confusion between woman and doll as a result. Because Simmons casts a maternal, platonic, de-eroticizing gaze on her Love Dolls, she manages to "Look at a Sex Doll Anew".

Keywords: doll photos, Japanese sex dolls, geisha, Helmut Newton, love dolls vs. real dolls, uncanny, ambivalence, domesticity, intimacy.

ABSTRACT (Deutsch)

Als Fotografin, die sich während ihrer Karriere seit jeher für Miniaturpuppen interessiert hat, begann Simmons 2009 unter dem Titel „The Love Doll“ mit einer neuen Serie, die sich eine lebensgroße Sexpuppe bezieht. Auf einer Familienreise nach Japan entdeckte Simmons Liebespuppen und bestellte eine dieser lebensgroßen, maßgefertigten japanischen High-End-Sex-Puppen. Sie dokumentierte ihre sich entwickelnde Beziehung zu dieser Latex-Puppe in der Hybridform von Tagebuch und Fotojournal. Simmons nimmt die Verwandlung der Puppe vom Objekt zum Subjekt auf, aber auch ihre Transformation von Mädchenhaftigkeit zu Weiblichkeit. Der Schluss des Ausstellungskatalogs mit Bildern von einer als traditionelle Geisha verkleideten Puppe deckt die doppelte Maskerade der Weiblichkeit auf – als unnatürlich und künstlich. Indem sich Simmons' Fotografien mit der Unheimlichkeit der Puppe auseinandersetzen, zeigen sie die Unfähigkeit, zwischen belebt und unbelebt zu unterscheiden, und die daraus resultierende Verwirrung zwischen Frau und Puppe. Da Simmons einen mütterlichen, platonischen und de-erotisierenden Blick auf ihre Liebespuppen wirft, schafft sie es eindrücklich, eine Sex-Puppe „neu“ zu betrachten.

Schlüsselwörter: Puppenfotos, Japanische Sexpuppen, Geisha, Helmut Newton, Liebespuppen vs. reale Puppen, unheimlich, Ambivalenz, Häuslichkeit, Intimität.

In her 2009-11 photo series *The Love Doll*, featuring two female life-sized latex sex dolls, American photographer Laurie Simmons departs from her usual body of work: up to this point, her photographs had featured small scale surrogates – miniature dolls, cutouts, and ventriloquist dummies. The catalogue, *The Love Doll*, published in 2012 in conjunction with exhibits in New York, London, and Tokyo, takes the hybrid form of a diary and photo journal, documenting Simmons’ evolving relationship with two latex dolls over the course of 36 days (Greenberg 2012). The images manage to illustrate the photographer’s distance and ambivalence towards her subjects, while capturing the uncanny erotic allure of these latex creatures of desire. The singular appeal of Simmons’ work lies in this tension between erotic magnetism and a more complex, uncanny ambivalence.



Figure 1: Laurie Simmons: *The Love Doll*. Day 30/Day 2 (Meeting, 2011)
 © 2019 Laurie Simmons. Courtesy of the artist and Salon 94, New York.

Simmons discovered Love Dolls on a family trip to Japan in 2009. The experience felt “like looking at a beautiful sculpture,” and Simmons ended up ordering two of these life-sized, high-end customized sex creatures – one Eurasian and one Caucasian (Cripps 2014; see figure 1).

“For me,” she says, “finding a life-size doll after working with small figurines was like a dream come true because it meant that I could work in human scale for the first time” (Cripps 2014). Working with a human-sized sex doll opened up the world around her as a set and a stage, but the doll’s weight (60 lbs.), limited mobility, and the lack of flexibility presented a real challenge (Yablonsky 2011). The great similarity between the 2009–11 *Love Doll* and the 1978 *Interiors* series shows that the sex doll, despite its large scale, fits perfectly into Simmons’ aesthetic, which generally focused on domesticity, womanliness, and loneliness. The color scheme and composition of the photograph “Kitchen,” (see Figure 2) (red, green, yellow and blue, and crowded with dishes and baked goods), recalls the kitchen photographs from *Interiors* (see Figure 3) with the Eurasian-looking doll clad in red loungewear and kneeling behind a play kitchen.

Restaging scenes and repeating ideas from previous shots with human-scale dolls seems to have given the photographer an opportunity to revisit her body of work. Although Simmons has been taking pictures of dolls since 1976, she does not consider herself a doll photographer. She did not play with dolls as a child, and she does not collect them today. She describes feeling uncomfortable at the display of dolls in people’s homes. In her eyes, dolls are mere surrogates; she regards them as props, and stores them under sheets in boxes until she needs them for a shoot¹. The two love dolls from Japan were no exception: each was handled and dressed by assistants. She did not anthropomorphize them or refer to them with a gendered pronoun (Fonts 2013).

The clinical distance Simmons maintains towards her love dolls is, in my opinion, what sets her apart from other sex doll photographers, such as Helmut Newton. She does not have any empathetic relationship to a doll as a subject; the doll is “a surrogate for a mood and an architecture for tableaux.” Simmons’ distance is reflected in the genre of photographs she takes. Shot mostly in natural light, the images show the Eurasian-looking doll dressed in contemporary fashion,

¹ I wish to express my gratitude to Laurie Simmons for accepting to answer some of my questions about *The Love Doll* series and to Alissa Friedman, Partner at the NYC art gallery Salon 94, for facilitating that conversation (see Simmons, n. s., <https://salon94.com/artists/laurie-simmons>).



Figure 2: Laurie Simmons: *The Love Doll. Day 23 (Kitchen, 2010)*
 © 2019 Laurie Simmons. Courtesy of the artist and Salon 94, New York.

set in everyday situations: working, eating sweets, sleeping and daydreaming, jumping and swimming. She looks like a typical high school girl in the prime of her youth and innocence. Surprisingly, among the forty-three doll photographs featured in the exhibit catalogue, only two depict the doll naked: “Bathtub Day 12” and “Nude with Dog Day 29,” each of which is followed by a journal entry in which Simmons conveys her discomfort with nudity. Confronting her own ambivalence towards her new human-scale object, Simmons quickly realized that the process of familiarizing herself with the love dolls was in fact the central story she wanted to tell. Playing dress up with the dolls, putting them in different poses, and placing them in various indoor and outdoor settings fulfilled two purposes for her: while these activities are integral part of the narrative about the two surrogates Simmons is crafting, they further the familiarization process. Though



Figure 3: Laurie Simmons: *Interiors, 1978.*
 © 2019 Laurie Simmons. Courtesy of the artist and Salon 94, New York.

the love dolls are the focal point of the series, Simmons is actually at the center: the photographer narrates in images and diary entries her developing relationship with two latex dolls. The documentary purpose of her images sets Simmons apart from Newton, who focuses on lewdness and titillation. *The Love Doll* follows the transformation of two sex dolls from alien thing to familiar subject in front of a photographer’s eyes, a metamorphosis that culminates in dressing up one doll as a geisha (see figure 4).

While most of the images from *The Love Doll* record the increasing familiarity (“Day 8 – Lying on Bed,” “Day 12 – Bathtub,” 2010) and even intimacy (“Day 28 – Nude with Dog,” 2011), the last nine present the Eurasian-looking doll wearing rice powder make-up and a silk kimono. Closing the series with the traditional image of a geisha, sitting elegantly on her knees with her hands folded on



Figure 4: Laurie Simmons, *The Love Doll. Day 31 (Geisha, 2011)*
© 2019 Laurie Simmons. Courtesy of the artist and Salon 94, New York.

her lap, brings Simmons full circle, back to Japan where she stumbled upon a sex doll for the first time. And yet, by dressing up one of her Love Dolls as a geisha (often misconstrued in the west as a high class prostitute) she sends an ambiguous message: on the one hand, she underscores its objecthood, returning the doll to its decorative function, as part of an oriental doll collection; on the other, she reminds us that the doll is a sex toy, meant to satisfy male desire. Her photo series does succeed in destabilizing the gaze one normally casts on real dolls.

Simmons also exploits the difficulty of distinguishing between the doll and the woman. That struggle to differentiate between real and unreal is what German psychiatrist Ernst Jentsch (1867-1919) identifies, in his 1906 essay “On the Psychology of the Uncanny,” as the uncanny. Elaborating on the concept, Jentsch singles out wax dolls and automatons as uncanny figures with an unsettling resemblance to humans. Sigmund Freud refutes this thesis in his 1919 essay “The Uncanny,” and draws instead from German etymology to formulate his theory of the castration complex, based on a reading of *The Sandman* by German Romantic E.T.A. Hoffmann. Simmons’ doll photographs demonstrate a familiarity with both theories of the uncanny: her real dolls, kept indoors and in the midst of domestic activities, channel the Freudian uncanny by conveying homeliness, secrecy, and unsettlement, all at once, while the geisha photographs deliberately confuse the doll with a real woman, recalling Jentsch’s definition.

Simmons illustrates her break with past representations of love dolls explicitly by telling the story of an encounter she had while exhibiting the series at the *Tomio Koyama Gallery* in Tokyo in 2013. A Japanese male artist who also photographs Love Dolls came to the gallery and brought his doll with him. He had dressed it up, and wanted to take pictures of the three of them posing together. His request made Simmons uncomfortable, and she refused. “You and I are doing very different things,” she told him.²

In her *Love Doll* series, Simmons showcases her own ambivalence toward her subject: she documents the progress of her acquaintance with two sex dolls and examines her complex relationship with them. Removing the element of voyeurism from her photographs and imbuing her relationship to life-sized surrogates with a new intimacy, she allows the viewer to see these uncanny sex dolls anew.

2 Story and quote from my conversation with Laurie Simmons.

References

- Freud, Sigmund (1919/1970). Das Unheimliche. In Sigmund Freud *Studienausgabe. Psychologische Schriften, Bd. IV* (S. 241–274). Frankfurt a. M.: S. Fischer.
- Jentsch, Ernst (1906). Zur Psychologie des Unheimlichen. *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift* 22,195–198, 23, 203–205.
- Karnes, Andrea (2018). *Laurie Simmons: Big Camera, Little Camera*. New York: Modern Art Museum of Fort Worth/Delmonico Books – Prestel.
- Greenberg, Rohatyn, Simmons, Laurie (2012). *The Love Doll*. New York, London, Tokyo: Baldwin Gallery/Salon 94 Gallery/Tomio Koyama Gallery/Wilkinson Gallery Editions.
- Linker, Kate (2005). *Laurie Simmons: Walking, Talking, Lying*. New York: Aperture.

Internet sources

- Blättner, Martin (2014). *Die fabelhafte Welt der Laurie Simmons*. Retrieved from: <https://www.kunstforum.de/artikel/die-fabelhafte-welt-der-laurie-simmons/> [March 4, 2020].
- Cripps, Charlotte (2014). “Look out Lena Dunham, here comes mom! Laurie Simmons is set to direct a movie with a ‘small role’ for the creator of Girls” in *The Independent*. Wednesday October 14, 2014. Retrieved from: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/look-out-lena-dunham-here-comes-mom-laurie-simmons-is-set-to-direct-a-movie-with-a-small-role-for-the-creator-of-girls-9372470.html> [March 4, 2020].
- Fonts, Carlos (2013). “The Love Doll: A Conversation Between Glenn O’Brian and Laurie Simmons” in *Musée, Vanguard of Photography Culture*. September 18, 2013. Retrieved from: <https://museemagazine.com/culture/culture/reviews/the-love-doll-a-conversation-between-glenn-obrian-and-laurie-simmons> [March 4 2020].
- Fraily, Stephen (2018). *Love dolls don’t love you back*. Retrieved from: <https://www.documentjournal.com/2018/10/love-dolls-dont-love-you-back/> [March 4, 2020].
- Simmons, Laurie (n. s.). Retrieved from: <http://www.lauriesimmons.net>; <https://salon94.com/artists/laurie-simmons> [January 18, 2020].
- Yablonsky, Linda (2011). “Artifacts: Laurie Simmons’ Love Doll” in *The New York Times Style Magazine*. February 21, 2011. Retrieved from: <http://www.lauriesimmons.net/writing/artifacts-t-magazine-the-new-york-times-style-magazine> [March 4, 2020].

List of figures

- Figure 1: Laurie Simmons: *The Love Doll*. Day 30/Day 2 (Meeting, 2011) © 2019 Laurie Simmons. Courtesy of the artist and Salon 94, New York.
- Figure 2: Laurie Simmons: *The Love Doll*. Day 23 (Kitchen, 2010) © 2019 Laurie Simmons. Courtesy of the artist and Salon 94, New York.
- Figure 3: Laurie Simmons: *Interiors*, 1978. © 2019 Laurie Simmons. Courtesy of the artist and Salon 94, New York.
- Figure 4: Laurie Simmons, *The Love Doll*. Day 31 (Geisha, 2011) © 2019 Laurie Simmons. Courtesy of the artist and Salon 94, New York.

About the Author / Über den Autor

Christophe Koné

PhD; Assistant Professor of German at Williams College, Williamstown MA, USA; research interests in life-sized dolls and automatons in Literature, Art, and Fashion.



Correspondence address / Korrespondenz-Adresse
cak4@williams.edu

Sehnsucht nach menschlichen „Musterstücken“. Shakespeares Sonette, getanzt

Longing for Human “Prototypes”. Shakespeare’s Sonnets, Danced

Marlene Meuer

ABSTRACT (Deutsch)

Insgesamt vier Szenen des Hamburger Balletts *Shakespeare – Sonette* aus dem Jahr 2019 spielen in einer Menschenfabrik und führen vor Augen, wie dort künstliche Menschen hergestellt werden, zum Leben erwachen und die Sehnsuchtsphantasien der Fabrikarbeiter, also ihrer eigenen Schöpfer auf sich ziehen. Der folgende Beitrag erläutert diese Schlüsselszenen vor dem Hintergrund der Gesamtkomposition des Balletts und diskutiert Deutungsimplicationen: Die Tendenz zur Idealisierung des Menschen erscheint sowohl als anthropologisches Charakteristikum als auch als Eigenschaft großer Kunst und birgt die Gefahr der menschlichen Selbstentfremdung und des Selbstverlusts. Das berühmte kulturgeschichtliche Sinnbild hierfür ist der Pygmalion-Mythos: Der misanthropische Künstler, der sich in sein eigenes ideales Kunstwerk verliebt.

Schlüsselwörter: Shakespeares Sonette als Ballett, Menschenfabrik, künstliche Menschen, Liebe, Sehnsuchtsphantasien, Selbstentfremdung, Pygmalion-Mythos

ABSTRACT (English)

Four scenes from the 2019 Hamburg ballet *Shakespeare – Sonnets* are placed in a human factory showing how artificial humans are produced, brought to life and capture the longing fantasies of the factory workers, i.e. their own creators. The following article explains these key scenes against the background of the overall composition of the ballet and discusses implications of interpretation: The tendency towards idealization of the human being appears both as an anthropological characteristic as well as a quality of great art producing the danger of human self-alienation and loss of self. The famous cultural-historical symbol for this is the Pygmalion myth: the misanthropic artist who falls in love with his own ideal work of art.

Keywords: Shakespeare’s sonnets as ballet, human factory, artificial beings, love, fantasies of longing, self-alienation, Pygmalion myth

Shakespeares Sonette in der Szenerie einer Menschenfabrik

Shakespeares Sonette gelten als ein Meisterwerk der englischen Renaissance-Dichtung. Sie kreisen um das Thema der Liebe und sind damit ein Dokument menschlicher Selbsterforschung. Die Bedingungslosigkeit, mit der Shakespeares Sonette ihre Themen verhandeln, haben drei junge Choreographen, Marc Jubete (*1989), Aleix Martínez (*1992) und Edvin Revazov (*1983), im Rahmen der 45. Hamburger Balletttage 2019 auf ebenso bedingungslose Weise für ihr Publikum der Gegenwart inszeniert.¹ Ein Schlüsselmotiv, das sich durch die gesamte Inszenierung zieht, ist das der Puppe. Sie dient als Reflexionsmedium, anhand dessen sich die Auseinandersetzung mit den Grundfragen des Menschseins vollzieht. Bereits die zweite Szene führt in den Kern des Geschehens: Eine Fabrik, in der künstliche Gliedmaßen hergestellt werden, aus denen dann perfekte Menschen gebildet und in konservierende Plastikkostüme gepackt werden. „Es soll kalt und steril wirken, durch Plastik wird alles länger frisch und gesund gehalten“, erklärt der Choreograph Aleix Martínez.²

„Sehnsucht nach menschlichen ‚Musterstücken‘“, der Titel ist mehrdeutig: Mit der Wahl Shakespeares und der tänzerischen Adaption seiner Sonette beziehen sich die drei Choreographen auf einen Ahnherrn großer Kunst, wenn man so will: auf ein „Musterstück“ europäischer Kultur. In diesem Zuge reflektieren sie eine Eigenheit hoher Kunst, insbesondere solcher klassizistischer Prägung, nämlich Idealbilder des Menschen zu kreieren, welche oftmals zugleich seine Selbstentfremdung bedeuten. Das in der europäischen Kulturgeschichte berühmte Sinnbild hierfür ist der Pygmalion-Mythos:³ der misogyne oder misanthropische Künstler, der sich in sein eigenes ‚ideales‘ Kunstwerk verliebt. Dieser berühmte Mythos fasst den gedanklichen Kern der Fabrikszenen des Hamburger Shakespeare-Balletts zusammen: Leitmotivisch wird in den Fabrikszenen die Kreation menschlicher „Musterstücke“ und die Sehnsuchtsphantasien, welche sie auf sich ziehen, reflektiert. In diesem Sinne, als ästhetische Idealbilder, fungieren im Rahmen des Balletts die Puppen, die in den Begleittexten auffälligerweise nicht als „Puppen“ bezeichnet werden, sondern eben als „Musterstücke“. Die Vermutung liegt nahe, dass der Begriff der ‚Puppe‘ angesichts berühmter Stücke der Balletttradition, wie etwa Tschaikowskys *Nussknacker*, zu sehr an



Abbildung 1: ‚Musterstück‘ im Schaukasten © Kiran West

Spielzeug erinnert hätte. Doch nicht um Spielzeug geht es hier, sondern um den ‚künstlichen Menschen‘,⁴ der ästhetisch als höheres Selbst fungiert und daher im Schaukasten und in Plastikkleidern konserviert wird (vgl. Abbildung 1). Insofern es sich kritisch mit ästhetischen Wunschvorstellungen auseinandersetzt, ist das hier besprochene Ballett metakünstlerisch selbstreflexiv. Die metaästhetische Reflexion trifft folglich weniger auf Shakespeare zu als auf die Gattung des Balletts, also den *Klassischen* Tanz par excellence mit seinen Vorstellungen von harmonischer Komposition, anspruchsvollen, ja ‚mustergültigen‘ Bewegungsfiguren und schönen Körpern.⁵ Der Renaissancedichter hingegen war kein Klassizist. In seinen Dramen werden ‚Idealbilder‘ kritisch durchbrochen; mit einer ganz eigenen

1 Uraufführung am 16. Juni 2019 in der Hamburgischen Staatsoper.

2 *Shakespeare inspiriert Hamburger Ballett-Tage*. NDR Nordtour vom 8.6.2019, 0:59–1:06.

3 Wichtige Texte der Rezeptionsgeschichte versammelt die Anthologie von Aurnhammer und Martin (2003).

4 Zu verschiedenen Modelltypen des ‚künstlichen Menschen‘ siehe den Aufriss von Eckart (2018) sowie ausführlich Wolfson (2018, 15ff.).

5 So erklärt Aleix Martínez: „Im klassischen Ballett verkörpern wir eine Illusion. Wir arbeiten daran, wie etwas schöner und besser aussieht.“ *Shakespeare inspiriert Hamburger Ballett-Tage*. NDR Nordtour vom 8.6.2019, 0:23–0:30.

Intensität kreisen seine Sonette um die Themen körperlicher Anziehung, um Schönheit und ihre Flüchtigkeit. Dass sich Shakespeares Sonette mit ‚Idealbildern‘ auseinandersetzen, wird die Choreographen in besonderer Weise angesprochen haben, weil der Klassische Tanz nichts anderes tut: Er ringt um die Erfüllung ästhetischer Ideale. – Der Titel des Beitrags bündelt also zwei Perspektiven, die das Ballett aufwirft: Einerseits bezieht er sich ganz konkret auf ‚die Puppen‘ in der Menschenfabrik und die Abirrung der menschlichen Sehnsucht, ja auch des Begehrens. Andererseits weist er auch darüber hinaus auf die Ästhetik und die Kunstproduktion hin, auf das höhere ästhetische Ideal, das sich der Mensch selbst kreiert. Denn genau dieses soll mit den ‚Puppen‘, also den menschlichen „Musterstücken“ der Fabriksszenen, ja versinnbildlicht werden.

Die Themen, mit denen sich das Bühnenstück auseinandersetzt, haben Tradition und sind doch aktuell: Die Fragen nach dem Verhältnis von Schönheit und Vergänglichkeit, nach Schein und Wahrheit, nach Oberfläche und Tiefe sind einerseits etablierte Topoi der Dichtungstradition und werden hier andererseits anhand von unnahbaren Figuren und prekären Pas de deux – und nicht selten Pas de trois – neu verhandelt. „Ich möchte echte Menschen und echte Gefühle sehen, echte Körper, echte Bewegungen“, erläutert Aleix Martínez.⁶ Und dies gelingt über die Gegenfolie: über „Musterstücke“, die in Glaskästen ausgestellt werden, und über kuriose Szenen, die dann entstehen, wenn sich ein echter Mensch mit einer solchen Puppe paaren möchte. Der „echte Mensch“ erhält im Rahmen der tänzerischen Inszenierung seine Kontur also erst im Gegen- und Miteinander der Puppe. Viele Vorstellungsmuster, die sich in diesem Zuge auftun, sind kulturgeschichtlich bereits etabliert⁷ und insofern konventionell. Doch wirken sie in der Intensität der tänzerischen Inszenierung weder abgestanden noch epigonal.

Nachdem das Publikum vor Beginn der Vorstellung im Zuschauerraum Platz genommen hat, könnte es sich, mindestens dasjenige auf dem Parkett und den Rängen gegenüber der Bühne, in einem stillen Moment selbst im Bühnenbild spiegeln. Die Bühne ist vor Vorstellungsbeginn offen und leer, nur im hinteren Bereich befindet sich eine Art Spiegelvorhang, der den Zuschauerraum der Staatsoper abbildet, nicht starr, der Vorhang schlägt mit dem Luftzug ganz leichte Wellen im Bild. Unabhängig von der Frage nach der konkreten Wirkungsintention, ob sich

⁶ *Shakespeare inspiriert Hamburger Ballett-Tage*. NDR Nordtour vom 8.6.2019, 0:15–0:22.

⁷ Siehe hierzu den Überblicksartikel von Annuß (2018), der für die Zeit ab dem 18. Jahrhundert einige Leitgedanken resümiert, die sich mit dem Puppen-Motiv verbinden.

das Publikum in seinem Spiegelbild oder im Bühnengeschehen gar selbst reflektieren soll, ist damit eine Gedankenfigur eingeführt, die sich später im Motiv der Puppe bündelt und den ganzen Abend bestimmen wird: die Frage, wie, wann und ob man überhaupt zu einem Anderen, einem Gegenüber findet, und nicht bloß in Projektionen auf sich selbst zurückgeworfen wird.

Kompositorisch-dramaturgische Strukturmuster

In diesem Ballett ist es eher das Bild, das als strukturgebende Dominante fungiert, als die Musik, wenngleich sich beim Arrangement und der Wiederkehr bestimmter Musikstücke durchaus kompositorisch-dramaturgische Muster feststellen lassen.⁸ Die Musikstücke entstammen entweder unserer Gegenwart oder



Abbildung 2: Eröffnungsszene *Deploratio* © Kiran West

⁸ Die Ausführungen zu den kompositorisch-dramaturgischen Strukturmustern greifen Anregungen aus der von Peter Boenisch entwickelten ‚semiotischen Navigationsanalyse‘ von Körperzeichen auf. Diese fußt auf der theatralen Inszenierungsanalyse und zielt auf eine systematische Beschreibung und Analyse von Theater- und Tanz-Inszenierungen und Choreographien. Vgl. Boenisch (2015), Angaben zur weiterführenden Literatur ebd. S. 51.

derjenigen Shakespeares, also der Renaissance und des Barock-Zeitalters, und einige Komponisten stechen durch ihre wiederholte Verwendung besonders hervor.⁹ Auch wenn das Stück sicher nicht als Handlungsballett im engeren Sinne konzipiert wurde, die Choreographien von drei unterschiedlichen Künstlern stammen und einige Szenen untereinander kaum verbunden sind, so entspinnt sich durch den Schauplatz in der Menschenfabrik und durch die Figuren, welche die Tänzer verkörpern, also Mensch und Puppe, doch ein Narrativ. Die Menschenfabrik und die Figuren bilden also die einheitsstiftende Erzählung dieses Balletts. Doch was wird erzählt? Am ehesten ließe sich sagen: die vergebliche Suche nach Erfüllung. Diese wird weitgehend innerhalb der Menschenfabrik entfaltet, doch wird die zum Teil heterogene Szenenfolge auf mehrere Weise gerahmt. Die kompositorische Rahmung stellt sich folgendermaßen dar.

Die Eröffnungsszene ist mit *Deploratio* überschrieben, was so viel heißt wie ‚Trauern‘ oder ‚Beweinen‘ und dem Titel des Musikstücks von Jordi Savall (*1941) entspricht: Minimalistisch-melancholische Gambenmusik mit Gesang, zu der zwei weiß gepuderte Figuren tanzen (vgl. Abbildung 2). Sie wirken embryoartig, schutzlos, und weich und unfertig sind auch ihre Bewegungen, mit denen sie den Eindruck erwecken, nicht voneinander lassen zu wollen. Und am Ende des Balletts steht abermals Jordi Savall, zunächst noch einmal das Stück *Deploratio*, dann *Planctus Caravaggio*, abermals Streichermusik. Auch das lateinische Wort *planctus* heißt ‚Jammer‘, ‚Trauer‘; und „Caravaggio“ soll wohl auf den berühmten Maler des Frühbarock hinweisen (1571–1610), ein Zeitgenosse Shakespeares (1564–1616), dessen Gemälde nicht nur durch einen neuartigen Realismus gekennzeichnet sind, sondern auch durch hell-dunkle Kontraste, das für Caravaggio typische *Chiaroscuro*. Mit Chiaroscuro sind auch die Licht- und Farbverhältnisse des Bühnenbildes treffend beschrieben, denn dieses setzt stets einen Fokus (oder mehrere), der sich vor einem ansonsten schlichten und dunklen Bühnenhintergrund abhebt. So ist es im Schlussbild die lebendige Blüte, auf welche das Schlaglicht geworfen wird und die durch die Helligkeit und ihre scharfen



Abbildung 3: Schlussbild *Planctus Caravaggio* © Kiran West

Konturen aus der dunklen Umgebung hervorsticht (vgl. Abbildung 3). Auch wenn die Klänge in den beiden Musikstücken zu Beginn und zum Ende des Balletts vielleicht ähnlich melancholisch anmuten, so ist das Schlussbild doch eines der Harmonie. In der letzten Szene bilden die Tänzer eine wachsende, kreisförmige Figur, die an eine lebendig-bewegte Blüte erinnert. Mögen zuvor die Umarmungen mit Puppen in der Menschenfabrik auch ins Leere gelaufen sein – hier, zum Schluss, reichen sich alle Tänzer die Hände und sind in endlosen Bewegungen, Hand in Hand, vereint. Als Figuren, die allesamt ihrer vergeblichen Erfüllungssehnsucht hingegeben sind, als Spieler in einem Stück. Oder anders: Was sie eint, das ist, im Bild der lebendigen Blüte: ihr Lebendigkeit. Damit wirkt die Gesamtkomposition wie eine tänzerische Variation auf einen Gedanken aus Rilkes Werk, der, wie viele andere Künstler, um einen angemessenen Liebesbegriff rang und in seinen Dichtungen immer wieder die Erfahrung der Einsamkeit umkreist:

⁹ Insgesamt acht Mal ertönen Stücke des spanischen Musikers Jordi Sarvall (*1941), der sich vornehmlich der Aufarbeitung historischer Musik und der Wiederbelebung vergessener Musikschätze widmet; fünf Mal kommen Musikstücke des englischen Barockkomponisten Henry Purcell (1659-1695) zum Einsatz, vier Mal die experimentell rockig-minimalistische Musik des amerikanischen Komponisten David Lang (*1957), zwei Mal Lautenlieder des Shakespeare-Zeitgenossen John Dowland (1563-1626), zwei Mal Liedinterpretationen von Marilyn Monroe (1926-62). Daneben, je ein Mal, einige weitere Komponisten mit Renaissance-Klängen oder zeitgenössischer elektronischer Musik.

Dieser Fortschritt wird das Liebe-Erleben, das jetzt voll Irrung ist [...], verwandeln, von Grund aus verändern, zu einer Beziehung umbilden, die von Mensch zu Mensch gemeint ist, nicht mehr von Mann zu Weib. Und diese menschlichere Liebe (die unendlich rücksichtsvoll und leise, und gut und klar in Binden und Lösen sich vollziehen wird) wird jener ähneln, die wir ringend und mühsam vorbereiten, der Liebe, die darin besteht, daß zwei Einsamkeiten einander schützen, grenzen und grüßen.¹⁰ (Rilke an Franz Xaver Kappus, Rom, am 14. Mai 1904).

Diese beiden Szenen, die *Deploratio* und das Bild der wachsenden, lebendigen Blüte zu *Planctus Caravaggio* zum Schluss, bilden also die äußerste Rahmung des Balletts. Die Szenen der Menschenfabrik erweisen sich damit als ein Binnengeschehen, das in einer übergeordneten Komposition aufgehoben ist. Dieses Binnengeschehen besitzt eine zweite, innere Rahmung; denn die Handlung in der Menschenfabrik weist bis zu einem gewissen Grad eine ringkompositorische Struktur auf: Es ist ein Arbeiterpaar, das in der Eröffnungsszene der Menschenfabrik im Vordergrund tanzt, im Verlauf des Balletts wiederholt mit Puppen agiert, das heißt: mit „Musterstücken“ im Schaukasten, und in der letzten Fabrikszene wieder zueinanderfindet.

Die Bildersprache des Stücks eröffnet große Deutungsspielräume. Dass ein gewisses Maß an Bedeutungsüberschuss intendiert ist, legt auch ein Blick in die Begleittexte nahe. Mit Ausnahme der Fabrikszenen und der Szene „Freedom“ werden Szenenwechsel in der schematischen Übersicht des Besetzungszettels nur durch ausgewählte Musiktitel benannt.¹¹ Nur in den Fabrikszenen erhalten die Tänzer begrifflich präzisierte Rollenzuschreibungen, in den übrigen Szenen werden sie hingegen mit ihren Eigennamen aufgeführt. So erfährt man auch nicht, um was für Wesen es sich bei den beiden Figuren zu Beginn des Stücks handelt. Verkörpern sie menschliche Embryos? Unfertige Menschen? Oder unfertige Puppen? Oder gar die Idee der menschlichen Seele? Vielleicht soll gerade dies offen gehalten werden, jedenfalls zeigt der Fortgang des Balletts sie mitunter in Plastikkleidern und mit steifen, leblosen Bewegungen, das heißt: Sie sind zu Puppen geworden. Aber dieser Gefahr unterliegen auch jene, die zu Beginn als Menschen auftreten. Dabei gibt es auffälligerweise nur sehr wenige Szenen und Figuren, die das verkörpern, was dem Ideal großer metaphysischer Liebe entsprechen würde. So wie viele

¹⁰ Rilke (1929, 39).

¹¹ Sieben von insgesamt 27 Musiktiteln dienen diesem Zweck.

der shakespeareschen Sonette um die leibliche Schönheit des Menschen kreisen, welche Anziehung und Faszination ausübt, so bildet die Reflexion menschlicher „Musterstücke“ in den Fabrikszenen einen Großteil der Ballett-Komposition. Als Intermezzi des Fabrikgeschehens finden sich insgesamt fünf Szenen, die anderes ankündigen, zumindest dient in diesen Fällen zumeist ein Musiktitel zugleich als neue Szenenüberschrift wie als Zäsur (s.o.). Vordergründig scheinen diese Szenen vom Hauptgeschehen wegzuführen, tatsächlich aber verleihen sie dem Dargestellten neue Facetten, vertiefen und variieren dessen Motive, tauchen sie in anderes Licht. Auch wenn einige Leitmotive aus anderen Szenen angedeutet werden, konzentriert sich dieser Beitrag weitgehend auf die Szenen in der Menschenfabrik, die größtenteils von Aleix Martínez choreographiert wurden.

Die Szenen in der Menschenfabrik: Das Narrativ von Mensch und Puppe

Nachdem sich der Spiegelvorhang erstmals gelüftet hat, wird der Blick auf die Menschenfabrik freigegeben (vgl. Abbildung 4), die, obwohl Renaissancemusik



Abbildung 4: Die Menschenfabrik © Kiran West

im Hintergrund läuft – *Lamento della Ninfa*, ein Monteverdi-Cover von Ane Brun (*1976), und einige Kostümaccessoires Shakespearezeit-Reminiszenzen sind –, an Science-Fiction-Filme erinnert und einen Gruseleffekt garantiert. Das Gros an Figuren in dieser Szene bilden Arbeiter, schwarz gekleidet, mit dunkelgrünen Plastikschrüben ausgestattet und ebensolchen Handschuhen und Gummistiefeln. Sie ‚schlafen‘ als der Blick erstmals auf das Bühnenbild freigegeben wird, erst durch Töne ‚erwachen‘ sie zum Leben. Das heißt: An erster Stelle steht der pure Anblick des Bildes, das Entsetzen des Schaubilds, die Konfrontation mit der Menschenfabrik. Die beiden ‚unfertigen‘, weißen Figuren, die das Eröffnungs-Pas de deux getanzt haben, gehen, nachdem sich der Vorhang gehoben hat, in einen der Schaukästen, um dort ihren Tanz fortzusetzen. Im Schaukasten tanzen bereits zwei Figuren, ebenfalls weitgehend weiß gekleidet, doch während die beiden weißen Figuren erst später in Plastikkleidern erscheinen, trägt dieses Paar bereits edle Kleidung aus hellem, transparentem Plastik. Sind diese beiden Figuren „Die Dame“ und „Der junge Herr“, die im Besetzungszettel unter dem Personal der Szene „Fabrik I“ aufgeführt werden? Dies scheint naheliegend, und das heißt: Außer Arbeitern gibt es in der Eröffnungsszene nur werdende Puppen und vollendete, wobei „Dame“ und „Herr“ solche Vollendungen sind, ästhetische Idealbilder, die sich der Mensch selbst kreiert. Weil diese ‚künstlichen Menschen‘ als ästhetische Vorbilder fungieren, in konservierendes Plastik gekleidet und in Schaukästen ausgestellt werden, nimmt es auch nicht Wunder, dass sich eine Arbeiterin später in ihr eigenes Musterstück ‚verliebt‘. Eine besondere Variante des Pygmalion-Motivs scheint hier auf:¹² die tragische Selbstentfremdung des Menschen im Zuge seiner ästhetischen Verdinglichung. Bedrohlichen Charakter nimmt diese an, wenn die Arbeiterin, nachdem sie in vorherigen Szenen sehnsuchtsvoll mit einem Musterstück getanzt hat, später selbst in einem Schaukasten eingesperrt ist (vgl. Abbildung 5). Die letzte Fabrikszene zeigt sie in einem großen, sich drehenden Glaskasten, der in den Vordergrund gerückt wird, sie trägt nun selbst das rosafarbene Plastikkleid des ‚geliebten Musterstücks‘, ihr Tanzen ist ein fortwährendes Hinfallen, sie springt gegen die Glaswände, sucht verzweifelt, aber vergeblich nach einem Ausweg aus dem Glaskasten (vgl. Abbildung 5). Dann dreht sie sich um, eine Mischung aus Resignation, Zögern und Furcht in ihren Bewegungen, und wendet sich der nackten Plastikpuppe



Abbildung 5: Die Arbeiterin, eingesperrt im Schaukasten © Kiran West

zu, die in der Mitte des Glaskastens steht und an eine typische Schaufensterpuppe erinnert. Leblose Gliedmaßen einer solchen Puppe liegen auch verstreut auf dem Boden des Schaukastens. Schließlich geht die Arbeiterin auf die Puppe zu, nimmt sie zärtlich in den Arm, dieser fällt daraufhin der Arm ab. – Es sind diese grotesken Szenen, die Mischung aus einem Rest von romantischer Sehnsucht, Melancholie und makabrer Desillusionierung, aus welcher das Ballett seinen eigentümlichen Charme erhält. Dem entspricht die teilweise bizarre Mischung aus Renaissance-Reminiszenzen und sterilem Science-Fiction, die sich nicht nur in den Kostümen der Tänzer, sondern vor allem im Arrangement der Musiktitel spiegelt. Die heiter-melancholische Klangwelt der Renaissance und des Barock wird wiederholt durch rockig-experimentelle Gegenwartscompositionen gebrochen, die entweder die industriellen oder, wie die von Marilyn Monroe gesungenen Lieder, die massenmedialen Dimensionen unseres eigenen Zeitalters

¹² Siehe hierzu die Beiträge im Sammelband von Mayer und Neumann (1997).



Abbildung 6: Arbeiter und Junge © Kiran West

evozieren sollen.¹³ Und immer wieder Bedeutungsspielräume, so auch hier: Ist die kalte, leblose, ja, morbide Schaufensterpuppe jenes reizende „Musterstück“, in das sich die Arbeiterin einige Szenen zuvor ‚verliebt‘ hatte? Das ‚Skelett‘, nachdem ihm die schmucken Kleider ausgezogen wurden?¹⁴

13 Alex Martínez erklärt explizit, mit „Musik im Stil von Ben Frost [...] an unser industrielles Zeitalter“ anknüpfen zu wollen und mit dem Marilyn Monroe-Song „bewusst die Nähe zu einer medial vermittelten Idee von Schönheit“ zu suchen“ Rieckhoff (2019,14). – Obwohl den Choreographen das Philharmonische Staatsorchester Hamburg zur Verfügung gestanden hätte, haben sie sich für Musik vom Tonträger entschieden. So wird auch die Musik zum reproduzierbaren ‚Soundtrack‘.

14 Das wohl berühmteste literaturgeschichtliche Pendant zu dieser Bühnenkünstlerischen Darstellung von Desillusionierung ist jene Szene in E.T.A. Hoffmanns Novelle *Der Sandmann* (1816), in welcher der Protagonist Nathanael feststellt, dass die von ihm geliebte Olympia nur eine mechanische Puppe ist. Bezeichnenderweise handelt es sich hier um einen Moment der doppelten Zerstörung: Erst in jenem Augenblick, in welchem der Erfinder Spalanzani und der Warenhändler Coppola um die Puppe streiten und sie dabei vor seinen Augen in Stücke reißen, bricht auch die phantastische Illusionswelt Nathanaels ein. – Hoffmanns Novelle ist bereits vielfach im Zusammenhang des Puppen-Motivs erörtert worden; siehe etwa Cheng (2018, 55ff) und Scholz (2019, 144ff).

Im Umkehrschluss verschafft sich die Sehnsucht nach dem Natürlichen, Authentischen, Unverstellten Geltung. Während sein weibliches Gegenstück im Verlauf des Balletts dem Bann der „Musterstücke“ erliegt, wird der männliche „Arbeiter“, ein junger Mann mit dunkelblonden Locken, von einem Jungen angezogen, der, durch die optische Ähnlichkeit, den Eindruck eines jüngeren Selbst vermittelt. Die letzte Fabrikszene eröffnet mit einem Bühnenbild, das drei Schaukästen im Hintergrund zeigt, darin befinden sich mehrere Figuren, allesamt im selben Puppenkostüm, den rosafarbenen transparenten Plastikkleidern und Halskrause (vgl. Abbildung 6). Im Vordergrund tanzt der blond gelockte Arbeiter mit dem Jungen ein Pas de deux, das lange, sehnsuchtsvolle Umarmungen einschließt. Die Geräuschkulisse bilden u. a. auf Englisch eingesprochene Nachrichtenketten; es geht um Prostitution. Und doch wirkt die Szene weder pädophil noch homoerotisch. Irgendwann sitzen die beiden einander im Schneidersitz gegenüber und spielen mit den Händen, einfach und kindlich. – Handelt es sich in beiden Fällen, sowohl in der Liebe der Arbeiterin zur Puppe als auch in derjenigen des Arbeiters zum Jungen, um ‚die Liebe zum eigenen Ich‘? Hier die Liebe zum idealisierten, höheren Selbst, dort die Liebe zur verlorenen Unschuld? So gesehen, verwundert es nicht, dass der Versuch, zu einem Gegenüber zu gelangen, in der Bildersprache des Balletts: ein Gegenüber zu fassen und liebevoll zu umarmen, immer wieder ins Leere greift.

Die erste Fabrikszene bietet zunächst vorrangig das Bild der Menschenfabrik dar und lässt es auf den Zuschauer wirken, nur die Arbeiterfrau und der blond gelockte Arbeitermann tanzen miteinander im Vordergrund. Während in dieser ersten Fabrikszene *Lamento della Ninfa/Oh Love* von Ane Brun läuft, eröffnet die zweite Fabrikszene mit *I wanna be loved by you*, gesungen von Marilyn Monroe. Auch während dieses ersten Liedes steht die Wirkung des Bühnenbildes im Vordergrund. Auf der Bühne wird kein Tanz dargeboten, sie zeigt drei Schaukästen, in der Mitte eine unbedeckte Schaufensterpuppe, links und rechts davon Puppen in Plastikkleidern und mit Halskrause, als Shakespearezeit-Anspielung. Und auch wenn vordergründig noch nicht viel passiert, so handelt es sich hier doch um eine Initiationsszene: „I wanna be loved by you“, so gibt das Bühnenarrangement zu erkennen, dass es die Musterstücke sind, die den Menschen in den Bann schlagen und Sehnsuchtsphantasien auf sich ziehen werden.

Während des zweiten Musikstücks dieser Fabrikszene nimmt das Geschehen an Fahrt auf: Die Arbeiter reihen sich rund um einen langen Tisch auf; was



Abbildung 7: Fließbandarbeit in der Menschenfabrik © Kiran West

gezeigt wird, ist Fließbandarbeit zu freundlicher Streichermusik des Barock (vgl. Abbildung 7). Die Chaconne von Henry Purcell (1659–1695) verleiht dem, was geschieht, das Flair einer makabren Schlachthausharmonie. Die Bewegungen der Arbeiter am Tisch sind weich, fließend und synchron. Etwas Optimistisches, ja geradezu Enthusiastisches steckt in ihren fließenden Gebärden. Ein skurriler Enthusiasmus des schöpferischen Moments greift um sich, während Gliedmaßen der Puppe von einem Ende des Tisches zum anderen gereicht und geprüft werden. Mit dem Ende des Musikstücks wird auch die Puppe fertig und, als groteske Pointe, fällt auf den letzten Ton ihr Kopf wieder ab. Nach einem etwa halbminütigen, kurzen Intermezzo auf *Holy Wood* von Ryōji Ikeda (*1966) – es handelt sich um experimentellen Elektrosound, Fetzen von Einspielungen aus Songs und Filmen –, ertönt das nächste von Marilyn Monroe gesungene Lied: *Do it again*. Während dieses Liedes werden kopfüber zwei unbedeckte Puppen von der Decke gelassen, die Arbeiter am Tisch strecken sich in ihre Richtung (vgl. Abbildung 8). Im Vordergrund erwacht das weibliche, rosa gekleidete „Musterstück“ im Schaukasten



Abbildung 8: Fabrikszene © Kiran West

nicht nur zum Leben, sondern entwickelt auch erotisches Verlangen, wie ihre mal lasziven, mal begehrenden Bewegungen zum Ausdruck bringen. Auf Jordi Savalls *Lachrimae Amara* tanzt die schwarz gekleidete Arbeiterin auf dem Fabrikstisch und streckt sich nach oben gen Decke zu den herunterhängenden Schaufensterpuppen. Auch ihr männliches Pendant, der blond gelockte Arbeiter tanzt und reckt sich (vom Boden aus) dorthin. Ein bildliches ‚Streben nach den Puppen‘ – das heißt: Die obsessive Anziehung ist wechselseitig. Die Puppen wollen geliebt werden („I wanna be loved by you“) und die Menschen erliegen ihrem Bann. Auf Purcells Barockmusik stolziert eine Puppe im Vordergrund die Bühne entlang, langsamen Schritts auf High Heels, das rosafarbene Kleid und die Perücke sind weiblich, aber die Körpergröße lässt auf einen Mann schließen. Der Tausch der Geschlechterrollen lässt ex negativo erkennen, wie Stereotypen produziert und genormt werden. Das Arbeiterpaar tanzt währenddessen sehnsuchtsvoll die Musterstücke in den Schaukästen an, wo sich nun auch der Junge befindet, gleichermaßen Zeichen der Idealisierung wie der Ferne. Die Puppendame findet schließlich aus dem Glaskasten heraus und tanzt mit der Arbeiterin im Vordergrund, es ist wieder ein sehnsuchtsvoller, tastender Tanz, die Hände fahren einander langsam über die Gesichter, fragen die andere: ‚Wer bist Du?‘ Die weiblich bekleidete, mutmaßlich männliche Puppe geht langsamen Schritts durch die Schaukästen hindurch; in der Mitte der Kästen ist die leblose, unbedeckte Schaufensterpuppe aufgestellt. Spätestens jetzt wird deutlich, dass die Grenzen zwischen Mensch und Puppe, zwischen Mensch und selbst kreierte „Musterstück“ eingebrochen sind.

Der Schauplatz wandelt sich. Während die gläsernen Schaukästen weggerückt werden, stürmt eine Tanzformation die Bühne, deren Elan an eine Armee erinnert: Der Tanz ist elementar, kämpferisch. Es läuft *Metal on Skin* von Ben Frost (*1980), ein minimalistischer gleichförmiger Rhythmus, laute Schläge und Hintergrundsound, eine Klangkulisse, die an die Geräusche von Maschinen erinnert. Währenddessen durchschreiten zwei weibliche „Musterstücke“, gekleidet in die rosafarbenen Plastikkleider, mit weißer Halskrause und weißer Perücke, einmal langsam die Bühne und verlassen sie. Es kommt zu einer ersten Begegnung und, beinahe, zu einem ersten Kontakt zwischen dem Jungen und dem blond gelockten Arbeiter. Doch dessen Versuch einer Umarmung führt ins Leere: ein Motiv, das sich ab dieser Szene leitmotivisch immer wieder Bahn bricht. Am eindrucksvollsten in der letzten Fabrikszene, die in der Mitte des zweiten Teils stattfindet. Der Tänzer Lloyd Riggins (*1969) steht vorne, am linken Rand der

Bühne, und sucht vergeblich nach einer Umarmung. Die schwarze Kleidung, die er trägt, lässt darauf schließen, dass er die Rolle eines Arbeiters innehat. Oder verkörpert er gar ‚den Menschen schlechthin‘? In einer Reihe aufgestellt, geht das gesamte Ensemble langsamen Schritts auf Lloyd Riggins zu, sowohl in schwarz gekleidete Tänzer, also Arbeiter, als auch in Plastik gekleidete ‚Musterstücke‘. Bei ihm angekommen, greift Riggins einem jeden langsam und prüfend an den Schultern, schaut eingehend in das Gesicht, dann öffnet er seine Arme zu einer Umarmung und der jeweilige Tänzer entschwindet unter seinen Armen und von der Bühne. Es handelt sich hier um die Fortsetzung jener Sequenz, in welcher sich die Arbeiterin selbst in den Glaskasten eingesperrt hat. Ihr männliches Pendant, der blond gelockte Arbeiter, tritt ebenfalls in den Glaskasten ein. Von der Bühnendecke hagelt es Plastik. Im gläsernen Schaukasten tanzen die beiden Arbeiter miteinander, der blond gelockte Arbeiter und die Arbeiterin, die nun das rosa-farbene Plastikkleid des ‚Musterstücks‘ trägt. Die Menschen finden zueinander, doch haben sie sich an das Modell der Puppe versklavt und somit selber in den Schaukasten eingesperrt, so eine mögliche Deutung dieser Sequenz und des Gesamtarrangements der Szenen in der Menschenfabrik.

Die kontrastive Brechung der ‚Menschenfabrik‘ in der Pestszene

Und Shakespeare? Die drei Choreographen treten in einen künstlerischen Dialog mit der Gedichtsammlung und nehmen diese als Inspirationsquelle, um ein eigenes Kunstwerk zu kreieren. Auszüge aus insgesamt vier Sonetten werden via Tonband eingespielt: Es handelt sich um die Sonette Nr. 23, 71, 147 und 148. In den weitgehend von Aleix Martínez choreografierten Fabrikszenen erklingt keines davon. Um die Versklavung an Musterbilder, deren existentielle Dimension und Tragik darzustellen, braucht dieser Choreograph keine gesprochenen Worte. Die Einspielungen finden ausschließlich in den von Edvin Revazov choreographierten Szenen Verwendung. Die Choreographen erläutern, dass sie sich alle drei intensiv mit den shakespeareschen Sonetten auseinandergesetzt, dabei aber unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt haben: Martínez beschäftigt sich ‚mit Ideen zur inneren und äußeren Schönheit‘, Jubete konzentrierte sich ‚auf die Bedingungen für die Entstehung von Wertvorstellungen‘ und Revazov nehme ‚Bezug auf die Lebensumstände der Shakespeare-Zeit‘.¹⁵ Tatsächlich bieten sich die von



Abbildung 9: Pestszene © Kiran West

Martínez choreografierten Fabrikszenen als äußerste Zuspitzung des Selbstverrats an ‚Musterstücke‘ dar. Lässt sich hier, in der ‚Menschenfabrik‘, überhaupt noch von ‚Schönheit‘ sprechen? Die Normierung von menschlichen Gestalten greift mit einer solchen Macht um sich, dass die so kreierten ‚Musterstücke‘ eher beängstigend denn optisch anziehend wirken. Wenn also schon fraglich ist, ob die Fabrikszenen die Faszination ‚äußerer Schönheit‘ spiegeln, das heißt: sinnlichen Reiz, Charme und Anziehungskraft, umso mehr steht in Frage, ob in ihnen Momente ‚innerer Schönheit‘ aufscheinen. Ihre schärfste Brechung erhalten diese Szenen durch eines der Intermezzi. Der markanteste Wandel des Schauplatzes vollzieht sich in der mit *Simple Mix* überschriebenen Pestszene. Beim Musikstück *Simple Mix* von David Lang (*1957) handelt es sich um minimalistische Instrumentalmusik. Dissonanzen; verzerrte Töne, die sich in die Länge ziehen; ein Sound, fern und fremd, betäubend wie Geräusche unter Wasser. Die Bühne ist in Nebel getaucht. Der erste Eindruck ist der eines Unterweltszenarios: Schwarz verummte Wesen mit riesigem Schnabel und leeren, schwarzen Augenhöhlen

¹⁵ Rieckhoff (2019, 12; hier zitiert nach dem Programmheft; ebenso im Trailer zum Stück).

bewegen sich langsam auf Stelzenschuhen über den in Nebel gehüllten Boden. Dabei stützen sie sich an einem langen Stab ab, Bewegungen wie die eines Gondolieres, der über einen der Unterweltsflüsse setzt (vgl. Abbildung 9). Zuweilen verlässt eines der Wesen seine Stelzschuhe, dann huscht es in gebückter Haltung mit schwingvollen Stößen über den düsteren Boden; die abgenommenen Schuhblöcke nimmt es dabei in die Hände, sie dienen nun anstelle des Stabs als Mittel der Fortbewegung. Auf dem Boden befinden sich lebende Stoffknäuel. Es wälzen sich, in langsam-zähen Bewegungen, Wesen, die in dunkle Säcke verpackt sind. Schwache Kreaturen, gefangen in Stoffsäcken. Wie lebende Tote im offenen Grab. Es erklingen die Verse aus Shakespeares 71. Sonett:

Nicht länger klage um mich, sterb ich mal,
 Als es der letzte dumpfe Glockenton
 Verkündet, dass ich, aus dem Jammertal
 Entwischt, bei den gemeinen Würmern wohn.¹⁶

Die Unterweltssemantik ist jedoch nur die eine Bedeutungsdimension der Bildersprache. Diese Bilder vergegenwärtigen zugleich die Seuche der Pest.¹⁷ In der Frühen Neuzeit trugen Ärzte sogenannte Schnabelmasken mit Augenöffnungen aus Glas, die mit Kräutern gefüllt waren und vor einer Infizierung schützen sollten.¹⁸ Auch ein gewachster Stoffmantel, Handschuhe und ein Stab dienten dazu, den direkten Kontakt zu den Kranken zu vermeiden. Die „Pestärzte“ dieser Unterweltsszene tragen zwar schwarze Kleidung, doch haben sie nackte Arme und Beine. Das Pendant zu den historisch überlieferten Handschuhen bilden in dieser Unterweltsszene wohl die Schuhstelzen, durch diese erheben und entfernen sich die Schnabelwesen von den Kreaturen auf dem nebligen Boden.

Aus einem der Stoffsäcke streckt sich ein langer weißer Frauenarm heraus. Es entwickelt sich ein Pas de deux im Nebel, Schnabelwesen tanzt mit Stoffsackkreatur (vgl. Abbildung 10), die Bewegungssprache ist zunächst steif und ungewohnt,



Abbildung 10: Pas de deux der Pestszene © Kiran West

doch mit der Zeit verlässt das Schnabelwesen seine Stelzen, und die Kreatur im Stoffsack lernt im Tanz, aufrecht zu gehen. Das starke, kräftige Schnabelwesen trägt die zarte Kreatur während des Tanzes mitunter auf seinem Rücken, erhebt sie vom Boden. Ihr Gesicht und ihr Körper bleiben zwar verhüllt, doch ihre Silhouette verrät die Grazie und Zerbrechlichkeit einer jungen Frau. Die beiden tanzen eng umschlungen in immer neuen Posen und Bewegungsfiguren. Es ertönt die Fortsetzung des shakespeareschen Sonetts:

Und liest du eines Tages dies Gedicht,
 Bin ich vielleicht schon halb zu Staub zerrieben,
 Dann sag auch meinen armen Namen nicht.
 Mit meinem Leben ende auch dein Lieben.¹⁹

Als sich das Tanzpaar aus einer dieser engen Bewegungsfiguren löst, steht die Frau auf den Stelzschuhen; sie dreht ihr Gesicht langsam in Richtung Publikum – und streckt diesem die Schnabelmaske entgegen, die sie nun selbst trägt.

¹⁹ Zitiert nach: Hamburgische Staatsoper (2019, 36).

¹⁶ Zitiert nach: Hamburgische Staatsoper (2019, 36).

¹⁷ „Es war eine Epoche großer Pestepidemien. Darauf gehe ich in meiner Choreographie ein“, so Revazov im Interview mit Jörn Rieckhoff (2019, 12).

¹⁸ Vgl. Winkle (1997, 484f.): „Die Angst vor der verpesteten Luft und dem Pesthauch hatte während der römischen Pestepidemie im Jahr 1656 die dortigen Seuchenärzte dazu bewogen, sich mit Hilfe einer besonderen Schutzkleidung vor der Ansteckung zu schützen. Sie trugen einen langen, wachsgetränkten Mantel und eine schnabelförmige Maske vor Mund und Nase, in der sich ein mit Essig getränkter Schwamm befand, durch den die Atemluft filtriert werden sollte. [...] Den Essig [...] versetzte man bald mit Heilkräutern und duftenden Essenzen.“ Ebd. auch die Abbildung eines zeitgenössischen Kupferstichs.

Der Pestdoktor hat seine Schutzkleidung an die Frau abgegeben. Es handelt sich um einen Akt bedingungsloser Selbstaufopferung. Nackt hält er die Frau an der Hand und schreitet mit ihr, den Rücken zum Publikum, davon. Obwohl sich das Bühnenbild nicht geändert hat – der Boden ist in Nebel gehüllt, die Bühne mit Ausnahme der in Stoff gefangenen Kreaturen leer, der Hintergrund schwarz –, so scheint der Schauplatz durch die Haltung des Paares, durch den aufrechten Gang und die Abwendung vom Publikum, doch verändert. Hinter dem Paar schließt sich der Vorhang. Erinnernte die Szenerie zuvor an die Mythen der Unterwelt, so bietet sich das Schlussbild hingegen als Gang ins Jenseits dar. Doch erscheint dieses Jenseits in einem anderen Licht als die erbärmlich kreatürliche Unterwelt. Auf das Paar fällt der Glanz der Würde und des Stolzes. Beinahe ließe sich sagen: Eine Apotheose. In der Pestszene und ihrem Schlussbild vereinen sich Vorstellungen von einer geradezu übermenschlichen Würde des Menschen. Von seiner Überwindung der Kreatürlichkeit. Nichts könnte die Szenen in der Menschenfabrik schärfer kontrastieren. Zugleich bietet das Schlussbild der Pestszene einen



Abbildung 11: Schlussbild der Pestszene © Kiran West

Bedeutungsüberschuss, der kaum mit Worten eingefangen werden kann (vgl. Abbildung 11). Der Philosoph und Kunstkritiker Arthur C. Danto bindet hieran die Definition von Kunst überhaupt: Demnach besteht ihr Wesen darin, dass sie über sich hinausweist.

Literaturverzeichnis

- Annuß, Evelyn (2018). Puppe. In Susanne Scholz, Ulrike Vedder (Hg.), *Handbuch Literatur & Materielle Kultur. (Handbücher zur kulturwissenschaftlichen Philologie 6)* (S. 431–433). Berlin: de Gruyter.
- Aurnhammer, Achim, Martin, Dieter (Hg.) (2003). *Mythos Pygmalion. Texte von Ovid bis John Updike*. Leipzig: Reclam.
- Boenisch, Peter M. (2015). Tanz als Körper-Zeichen: Zur Methodik der Theater-Tanz-Semiotik. In Gabrielle Brandstetter, Gabriele Klein (Hg.), *Methoden der Tanzwissenschaft. Modellanalysen zu Pina Bauschs »Le Sacre du Printemps/Das Frühlingsopfer«* (2., überarbeitete und erweiterte Neuauflage) (S. 35–51). Bielefeld: transcript.
- Cheng, Lin (2018). *Das Unheimliche der Puppe in der deutschen Literatur um 1800 und um 1900. Zur Poetik des Unheimlichen am Beispiel der Puppe*. Würzburg: Verlag Königshausen u. Neumann.
- Danto, Arthur C. (1984). *Die Verklärung des Gewöhnlichen. Eine Philosophie der Kunst* (übersetzt aus dem Engl. von Max Looser). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Eckart, Wolfgang U. (2018). Die Idee des künstlichen Menschen. Prometheus, Monster, Puppe. *Universitas*. Deutsche Ausgabe 9, 67–89.
- Hamburgische Staatsoper (2019). *Programmheft, »Shakespeare – Sonette«*. Ein Ballettabend von Marc Jubete, Aleix Martínez und Edvin Revazov. Uraufführung: 16. Juni 2019. Hamburg: Staatsoper.
- Mayer, Mathias, Neumann, Gerhard (Hg.) (1997). *Pygmalion. Die Geschichte des Mythos in der abendländischen Kultur*. Freiburg i. Br.: Rombach.
- Neumeier, John (2019). Ein Schritt in die Zukunft. In *Hamburgische Staatsoper: Journal. Das Magazin der Hamburgischen Staatsoper*. Mai/Juni 2019 (Heft 6.2018/19), 7.
- Rieckhoff, Jörn (2019). *Zeitlose Dichtungen*. Jörn Rieckhoff im Gespräch mit den Choreographen Marc Jubete, Aleix Martínez und Edvin Revazov. Interview in *Hamburgische Staatsoper: Programmheft, »Shakespeare – Sonette«*. Ein Ballettabend von Marc Jubete, Aleix Martínez und Edvin Revazov (S. 12–25). Uraufführung: 16. Juni 2019. Hamburg: Staatsoper.
- Rilke, Rainer Maria (1929). *Briefe an einen jungen Dichter*. Frankfurt a.M./Leipzig: Insel.
- Scholz, Jana (2019). *Die Präsenz der Dinge. Anthropomorphe Artefakte in Kunst, Mode und Literatur*. Bielefeld: transcript.
- Winkle, Stefan (1997). *Geißeln der Menschheit. Kulturgeschichte der Seuchen*. Düsseldorf: Artemis & Winkler.
- Wolfson, Lisa (2018). *Das Mysterium der Puppe. Semantik und Funktion eines Zwischenwesens*. Berlin: Frank & Timme.

Filmquellen

Shakespeare inspiriert Hamburger Ballett-Tage. Nordtour NDR Fernsehen. Bericht: Annette Yang, Kamera: Johannes Anders, Schnitt: Hanne Liu. Erstausstrahlung: 08.06.2019. Zugriff am 15.01.2020 unter: <https://www.ardmediathek.de/ndr/player/Y3JpZDovL25kei5kZS80OWE0NmNIMS11MmJILT-Q1MTEtYjg0Ni02ZTM1NTM1MGNhNDM/>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: ‚Musterstück‘ im Schaukasten © Kiran West

Abbildung 2: Eröffnungsszene *Deploratio* © Kiran West

Abbildung 3: Schlussbild *Planctus Caravaggio* © Kiran West

Abbildung 4: Die Menschenfabrik © Kiran West

Abbildung 5: Die Arbeiterin, eingesperrt im Schaukasten © Kiran West

Abbildung 6: Arbeiter und Junge © Kiran West

Abbildung 7: Fließbandarbeit in der Menschenfabrik © Kiran West

Abbildung 8: Fabrikszene © Kiran West

Abbildung 9: Pestszene © Kiran West

Abbildung 10: Pas de deux der Pestszene © Kiran West

Abbildung 11: Schlussbild der Pestszene © Kiran West

Über die Autorin / About the Author

Marlene Meuer

Marlene Meuer ist Literatur- und Kulturwissenschaftlerin mit komparatistischer Ausrichtung. Sie promovierte mit einer kulturhermeneutischen Arbeit über *Polarisierungen der Antike* im Aufklärungszeitalter, absolvierte anschließend Lehr- und Forschungsaufenthalte in Weimar, Freiburg, Eichstätt, Aberdeen (UK), Catania (IT), Marbach, Konstanz und Prag (CZ) und schrieb ein zweites Buch über Schillers *Laura*-Zyklus. Zurzeit lehrt sie an der Leuphana Universität Lüneburg und forscht im Bereich Ästhetik und Interart-Studies. Sie ist Mitglied der Jungen Akademie an der Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz.



Korrespondenz-Adresse / Correspondence address:
marlene.meuer@leuphana.de

Themenschwerpunkt: Puppen/dolls like *mensch* – Puppen als künstliche Menschen

Topic Focus: Dolls/puppets like *mensch* – dolls/puppets as artificial beings

Inhalt / Content

Editorial

Insa Fooker / Jana Mikota

Einführung: Puppen/dolls like *mensch* –

Die Puppe als Inbegriff künstlicher Menschen?

Introduction: Dolls/puppets like *mensch* –

The doll/puppet as the epitome of artificial beings?

— 6–15

***Fokus: Puppenmotive in der (Bildenden) Kunst – puppen-
spezifische Hybridität und Ambiguität vom Mittelalter bis
ins 21. Jahrhundert***

***Focus: Doll motifs in the (fine)arts – doll/puppet-like
hybridity and ambiguity from the Middle Ages to
the 21st century***

Ronny F. Schulz

Mittelalterliche Cyborgs? Automaten als Menschen im mittelhochdeutschen
und altfranzösischen Trojaroman (Benoît de Sainte-Maure/ Herbort von Fritzlar)

Medieval Cyborgs? Automata as Human Beings in the Middle High German
and Old French Troy Novel (Benoît de Sainte-Maure/ Herbort von Fritzlar)

— 18–27

Michelle Oing

Holy Dolls: The Double Nature of the Medieval Bust Reliquary

Heilige Puppen: Die Doppelnatur des mittelalterlichen Büstenreliquiars

— 28–37

Miriam Koban

Die Gliederpuppe – vom Hilfsmittel zur Projektionsfigur. Eine Untersuchung der Gliederpuppe im Gemälde Porträt von Henri Michel-Lévy (1878/79) von Edgar Degas
The Mannequin – from Tool to Projection Figure. A Study of the Mannequin in the Painting ‘Portrait of Henri Michel-Lévy’ (1878/79) by Edgar Degas

■ 38–47

Catherine Frèrejean

Francis Picabia und Hannah Höch: Die sexualisierte Maschinenfrau – Zwischen Projektion und Anspruch
Francis Picabia and Hannah Höch: The Sexualized Machine Woman – Between Projection and Claim

■ 48–56

Jaana Heine

Geschriebenes und gemaltes Ideal – Oskar Kokoschka und die Alma-Mahler-Puppe
Written and Painted Ideal – Oskar Kokoschka and the Alma Mahler Doll

■ 57–63

Janneke Meissner

Studien des Verfalls. Die poetische Funktion der Puppenfiguren im Werk von Hans Bellmer und Paul Würh
Studies of Decay. The Poetic Function of Dolls/Puppet Figures in the Work of Hans Bellmer and Paul Würh

■ 64–72

Nina-Marie Schüchter

Puppen als Erscheinungsformen der ‚Anderen‘ – ‚Mondo Cane‘ von Jos de Gruyter & Harald Thys
Dolls as Manifestations of the ‘Others’ – ‘Mondo Cane’ by Jos de Gruyter & Harald Thys

■ 73–82

Christina Templin

Plastilin-Puppen als künstliche Menschen – neoromantische Spielarten des Menschlichen bei Djurberg/Berg
Plasticine Dolls/Puppets as Artificial Humans – Neo-Romantic Variations of the Human in the Work of Djurberg/Berg

■ 83–91

Miszellen / Miscellaneous

Alte Genderklischees und neue Grenzgänger – Androiden und Roboter als Kriegs-, Sex- und Theatermaschinen

Old Gender clichés and new border crossers – androids and robots as war-, sex- and theatre-machines

Bettina Vitzthum

Sex-Dolls and War-Machines:
Artificial Binary Gendering in Current Android Technology
Sexpuppen und Kriegsmaschinen:
Künstlich-binäre Geschlechtszuweisungen in aktuellen Androidentechnologien

■ 93–98

Christian Fuchs

Grenzgänger: Roboter als Puppen
Border Crossers: Robots as Dolls/Puppets

■ 99–105

Ein Fotoprojekt: Püppi ist da

A photo project: Püppi arrived

Monika Hanfland

Püppi ist da. Liebespuppen im Auge der Betrachtenden – Fotos, Interviews, Textfragmente

Püppi Arrived. Love Dolls in the Eye of the Beholder – Photos, Interviews, Text Fragments

■ 107–118

Book reviews as essays / Buchbesprechungen als Essays:

Artificial doll/puppet beings, facets of subversiveness, morality and the nature of post-human companions

Künstliche Puppen-Menschen, Facetten von Subversivität, Moral und das Wesen post-humaner Gefährten

Marie Berndt

What Can a Doll Do? or: What Makes a Doll? An Essay on the Short Story

Is your blood as red as this? (2016) by *Helen Oyevevi*

Was kann eine Puppe tun? oder: Was macht eine Puppe aus? Ein Essay über die Kurzgeschichte *Is your blood as red as this?* (2016) von *Helen Oyevevi*

■ 120–124

Robin Lohmann

Frank ... Stein Meets Adam – Two Fictional Visions of Post-Human Companions. An Essay on the Two Novels *Frankissstein*:

A Lovestory (2019) by *Jeannette Winterson* and *Machines Like Me (and People Like You)* by *Ian McEwan*

Frank ... Stein trifft Adam – zwei fiktionale Visionen post-humaner Gefährten. Ein Essay über die die beiden Romane *Frankissstein*:

A Lovestory (2019) von *Jeannette Winterson* und *Machines Like Me (and People Like You)* von *Ian McEwan*

■ 125–127