



Christine Lubkoll / Harald Neumeyer (Hrsg.)

E.T.A. Hoffmann Handbuch

Leben – Werk – Wirkung



J.B. METZLER

E. T. A. Hoffmann

Handbuch

Leben – Werk – Wirkung

Christine Lubkoll /
Harald Neumeyer (Hg.)

Verlag J. B. Metzler

Die Herausgeber/in

Christine Lubkoll und Harald Neumeyer sind Professor/innen
für Neuere deutsche Literaturgeschichte an der Universität Erlangen-Nürnberg.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-476-02523-4
ISBN 978-3-476-05371-8 (eBook)
DOI 10.1007/978-3-476-05371-8

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes
ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere
für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung
und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© 2015 Springer-Verlag GmbH Deutschland
Ursprünglich erschienen bei J. B. Metzler Verlag GmbH 2015
www.metzlerverlag.de
info@metzlerverlag.de

2 Automaten/Künstliche Menschen

Die literarische Gestaltung von Automaten, künstlichen Menschen, von belebten Statuen, von vivifizierten Puppen ist kein Phänomen der bürgerlichen Moderne seit 1750. Auch für die anthropomorphen Kunstwesen gilt, dass wir sie schon in der Antike, bei Homer, finden. In der *Ilias* (XVIII 373 ff., 417) wird erzählt, dass Hephaistos bezaubernde Jungfrauen aus purem Gold produziert, die den Hinkenden stützen. Seit dem 18. Jh. – einem Jh., in dem nichts Geringeres als die Erfindung des ›Menschen‹ auf dem Plan steht – wird das Bedürfnis der Abgrenzung des Menschen von dem, was nicht-menschlich ist, sei es das Tier oder sei es die Maschine, aber drängender und virulenter. Modelliert werden die Geschichten von der Menschen(nach)bildung häufig (aber nicht nur) nach den Vorgaben des Prometheus- und des Pygmalionmythos, die auch die Rollenverteilung festlegen von kreativem und produktivem männlichen Subjekt einerseits und einem Objekt andererseits, das als weibliches (vom männlichen Genie produziertes) Kunstgeschöpf markiert ist.

Diese traditionellen Vorstellungen vom künstlichen Menschen werden im 18. Jh. noch einmal neu perspektiviert, nachdem der Arzt Julien Offray de La Mettrie 1747 den Menschen als Maschine, als einen aus unterschiedlichen sich bewegenden Teilen zusammengesetzten Maschinen-Menschen modellierte. La Mettrie, der auf die hundert Jahre zuvor angestellten Überlegungen René Descartes' zurückgreift, den Menschen als Uhr zu erklären, als von Gott gebauten Automaten, fasst den menschlichen Körper als rein mechanisch auf. Auch in Bezug auf die Seele konstatiert er, sie sei »nur ein Bewegungsprinzip, oder ein empfindlicher materieller Teil des Gehirns« (La Mettrie 1971, 74). Bereits neun Jahre zuvor war der Automatenbauer Jacques de Vaucanson für die Entwicklung und den Bau eines mechanischen Flötenspieters von der Königlichen Akademie der Wissenschaften zu Paris ausgezeichnet worden. Insbesondere die zweite Hälfte des 18. Jh.s ist von den menschlichen Nachbauten fasziniert, Automaten werden produziert, vorgeführt und bestaunt. Beliebt sind lebensgroße Androiden, wie *La Musicienne* von Pierre und Henri-Louis Jaquet-Droz, eine Harmoniumspielerin, deren Brustkorb sich hob und senkte (eine Figur, auf die immer wieder als Vorbild für Hoffmanns Olimpia hingewiesen wird).

Der Sandmann: Automaten und Automatismen

Prominent verhandelt wird das Automatenthema vor allem in *Der Sandmann*, im *Gelübde*, in *Die Automate*, in *Nußknacker und Mausekönig* und im *Kater Murr*. Im *Sandmann* wird das Gender-Narrativ vom Künstler aufgerufen, der sich – wie auch immer – seine Kunst-, seine Puppen-, seine Automatenfrau schafft. Die als das anthropologisch ›Andere‹ modellierte Maschinenfrau (von einem Professor, Spalanzani, produziert) ist für den Protagonisten nicht als Automate erkennbar. Unheimlich an der Automate, wie Hoffmann sie figuriert, ist gerade, dass die Automate die Anforderungen der bürgerlichen Gesellschaft im Allgemeinen und ihres Bräutigams, Nathanaels, im Besonderen passgenauer erfüllt, als ihre menschlichen Präfigurationen es vermögen. In Olimpia kommt zur Anschauung, wie seelenleer, wie mechanizistisch, abgemessen und steif die bürgerliche Gesellschaft und die jungen Mädchen sind, die sich nach den Vorgaben dieser Gesellschaft zu verhalten haben (vgl. Drux 2006, 27 ff.).

Überdies wird die Geschlechterordnung als skandalös, ja nekrophil gekennzeichnet, vermag die Geliebte doch ihren Liebhaber zu entflammen, weil sie Leere und Tod inkorporiert. Nathanael-Pygmalion nutzt ihre Leere, um sie mit eigenen Imaginationen zu füllen. Hoffmann ist es im *Sandmann* forciert um die Ununterscheidbarkeit von Menschen und Maschinen zu tun. Das macht nicht zuletzt Nathanaels an seine Verlobte Clara gerichtete Invektive deutlich, die sie als »lebloses, verdammtes Automat« (DKV III, 32) rubriziert: So seelenvoll, so menschlich und so weiblich der Protagonist die *Maschinenfrau* Olimpia erlebt, so gefühllos und mechanisch erscheint ihm ihre Konkurrentin Clara, die *Menschenfrau*.

Olimpias Sprechfähigkeit ist eingeschränkt, was sie zu äußern vermag, »Ach – Ach – Ach!« (40), eine Silbe, die über ein Maximum an Signifikanz und ein Minimum an Referenz verfügt, ist allerdings der Seelensprache-Seufzer der deutschen Klassik und Romantik. Die Schwierigkeit, sich zu artikulieren, verweist auf das Problem der zeitgenössischen Automatenbauer, ihren Maschinen das Sprechen beizubringen. Wolfgang von Kempelen entwirft zwar eine *Sprachmaschine*, es gelingt ihm aber nicht, dieser Maschine das ganze Alphabet zu entlocken. Drei Vokale und drei Konsonanten sind es schließlich, die seine Maschine hervorbringt (vgl. Lieb 2008, 86 f.).

Die Schwierigkeit, Automaten von Nicht-Automaten, von Menschen, zu unterscheiden, bleibt nicht

auf die Doppelkonfiguration Olimpia/Clara beschränkt. Der Protagonist selbst wird in einer Schlüsselzene des Textes zum Automaten, einem Trauma-Skript folgend. Nathanael wird der eigene Körper, während einer nächtlichen Szene, bei der er seinen Vater und Coppelius beobachtet, zu fremdem, zu mechanischem Terrain: »Und damit faßte er [Coppelius] mich gewaltig, daß die Gelenke knackten, und schrob mir die Hände ab und die Füße und setzte sie bald hier, bald dort wieder ein« (DKV III, 17f.). Das traumatische Kindheitserlebnis macht ihn zu einem Automaten, dessen Leben künftig durch Automatismen bestimmt sein wird. Nathanael, der in Hoffmanns Text Dichter ist, schreibt Texte, die nichts anderes vermögen, als das Erlebte zu iterieren. In den Entscheidungen seines Lebens, auch seiner Liebeswahl, ist er nicht mehr frei, sondern gebunden – selbst zu einer Automate gemacht, kann er sich nur in eine andere Automate verlieben. Sein Lebens-Skript ist durch die Traumatisierung, die wie eine unsichtbare Hand sein Leben lenkt, vollständig determiniert. Das Phantasma des Automaten, des Automatischen bleibt nicht nur im *Sandmann* nicht auf den Bereich der künstlichen Menschen, der sorgfältig gebauten Maschinen, beschränkt; die Automaten, die – so die erzählerische Versuchsanordnung – den Menschen ununterscheidbar werden, ›infizieren‹ die Protagonisten, entmenschlichen sie, dekonstruieren, dass auch die menschlichen Figuren den Automatismen, die etwa über traumatische Urszenen in sie ›eingesenkt‹ sind, zu folgen haben.

Verhandelt der *Sandmann* in Bezug auf Olimpia den Automatenbau, wie ihn von Kempelen, Pierre und Henri-Louis Jaquet-Droz und Johann Nepomuk Mälzel beispielhaft betrieben – der künstliche Mensch wird als Uhrwerk modelliert –, wird auch die ältere alchemistisch-hermetische Traditionslinie von der Erzählung alludiert: Das nächtliche Treiben von Coppelius und Nathanaels Vater ist von der Forschung in den Kontext von alchemistischen Praktiken und Homunculus-Produktion gestellt worden. Damit wäre der Erzählung auch eine Genealogie der Konzepte der Menschenherstellung eingeschrieben: von alchemistischen Homunculus-Prozeduren zum Automatenbau.

Das Gelübde: ›Puppenspiele‹

Im *Gelübde*, einer weiteren Erzählung aus den *Nachtstücken*, gehört anders als etwa im *Sandmann* keine durch eine komplizierte Mechanik angetriebene Automate zu den Figuren des Textes. Dessen ungeachtet

steht das Puppen-, das Automatenobjekt im Zentrum der Erzählung, die den diesbezüglichen »Metaphernkomplex« (vgl. Drux 1986) – die bekannten Konfigurationen durchaus signifikant variierend – in Szene setzt. Interessant (und als wichtige Proliferation des Automaten-themas aufzufassen) ist das – auch Hoffmanns Interesse am tierischen Magnetismus (s. Kap. III.13) dokumentierende – *Gelübde* deshalb, weil die Erzählung das Subjekt-Objekt-Schema des (immer auch poetologisch aufgeladenen) Pygmalionmodells und seine Genderkonnotationen invertiert: Hoffmann präsentiert Spielanordnungen, in denen nicht mehr dingfest gemacht werden kann, wer die Position dessen einnimmt, der die ›Statue‹, die ›Puppe‹ belebt – und wer als *Stand-In* für die zu belebende Puppe anzusehen ist. Inszeniert wird eine Kippfigur, in der der Puppenspieler von der Puppe, die er vivifiziert, nicht mehr zu unterscheiden ist. Die Protagonistin Hermenegilda/Cölestine entscheidet sich für eine Existenz hinter einer totenfarbenen, nie abgelegten Maske (die sie – das Sich-Verbergen somit auf unheimliche Weise verdoppelnd – überdies noch mit Schleiern verhüllt); im Text heißt es: »Cölestine war in einen automatenähnlichen Zustand gesunken [...]« (DKV III, 293). Sie votiert für die Selbstpetrifizierung – und wird damit zu einem Anti-Pygmalion, zu jemandem, unter dessen Händen nicht ein Objekt, nicht das Tote vivifiziert wird, nicht Künstliches zum Leben erwacht, sondern der sich in einer Inversion des mythischen Modells selbst versteinert, sich selbst mortifiziert und damit gleich drei Vorgaben des Mythos konterkariert: Erstens wird Vivifikation durch Mortifikation, durch Petrifikation ersetzt – nicht die Statue wird zum Menschen, der Mensch wird vielmehr zur Quasi-Statue, alles Lebendige wird hinter einer marmornen Maske versteckt. Zweitens geht es nicht um die Manipulation eines Objekts: Gegenstand der Transformation ist das agierende Subjekt (das sich selbst versteinert). Drittens ist der neue invertierte Pygmalion eine *Pygmalion*, es ist eine Protagonistin – damit wird die dem Pygmalion-Mythos zugrundeliegende Gender-Matrix subvertiert –, die als Agentin, als Handelnde, vorgeführt wird. Hermenegilda/Cölestine begegnet uns als Untote, als Figur in einem unbestimmten – und einem dezidiert unheimlichen – Zwischenraum zwischen Mensch und Statue, Mensch und Automate. Sie wird, obgleich ein Mensch, doch im Rekurs auf das Nicht-Menschliche beschrieben. Die Automate erscheint (nicht nur) in diesem Text Hoffmanns nicht als das anthropologische ›Andere‹, sondern als Implement, als Möglichkeit, als Ausdrucksform des

Menschlichen. Das Künstliche, das Tote bildet nicht das Natürliche, das Menschliche auf imperfekte Weise nach; der Mensch selbst, das ›Original‹, nach dem die Automaten gebaut werden, verfehlt die Vorgaben des Natürlichen und des Lebendigen.

Die Irritation der Grenze zwischen Mensch und Automat respektive Puppe, lebendiger Gestalt und Statue, Lebendem und Totem bestimmt Hermenegildas Geschichte bereits vor der ›Selbstversteinigung‹. Als ihr ihr Bräutigam Stanislaus abhandelt, greift sie auf ein Püppchen als Ersatz für den Geliebten zurück. So reizbar sie einst mit dem Verlobten umging, so jähzornig traktiert sie die Puppe: Als sie sie voller Ärger ins Feuer wirft, taucht – wie in einem magischen Ritual – eine neue Verkörperung des Geliebten auf: Xaver.

Wenig später apostrophiert Hermenegilda Xaver, den sie »mit starrem seltsamen Blick«, also selbst mit den toten Augen einer Puppe, ansieht, als lebloses Spielzeug: »Eitle Puppe, wenn ich dich auch zum Leben erwärme an meiner Brust, so bist du doch nicht Stanislaus, und kannst es auch nimmer werden!« (301). Rückt der Erzähler Hermenegilda in eine prekäre Position *zwischen* Mensch und Puppe, tituliert die Protagonistin Xaver als anthropomorphe, aber tote Kunstgestalt, die sie – Hermenegilda macht sich damit zu *Pygmalia rediviva*, zu einem weiblichen Nathanael – zum Leben erweckt. Nathanaels imaginative Kraft – eine Einbildungskraft, deren Wahnsinns Potenzial vom *Sandmann* ausbuchstabiert wird – entspricht Hermenegildas innerer Glut, die Totes beleben – und das Lebende manipulieren kann: Hermenegilda wird ganz mechanistisch beschrieben als Generator, der Funken produziert, die den zufällig Anwesenden ›elektrisieren‹ (vgl. Gaderer 2009). Ihr Liebeswahnsinn springt auf Xaver über. Liebe entsteht nicht etwa aus dem Gleichklang zweier Seelen in einer personalen, den anderen als anderen wahrnehmenden Begegnung, sondern weil die Protagonistin als ›elektrische Maschine‹ figuriert.

Nun manipuliert nicht nur Hermenegilda Xaver, den sie mit ihrer Liebesenergie auflädt, auch Xaver bedient sich lenkender Kunstgriffe; der Puppenspieler Xaver nutzt aus, dass die Wachträumende ihn für ihren Geliebten Stanislaus hält. Genau wie die Grenze zwischen Puppenspieler und Puppe (Hermenegilda, die Xaver als Puppe anspricht, auf der einen Seite, Xaver, der Hermenegilda zu seiner Puppe, zu seiner Marionette macht, auf der anderen Seite), Mensch und Automate, Mensch und leblose Statue prekär wird, wird es die zwischen einzelnen Individuen. Xaver erscheint als Double des einstigen Ver-

lobten. Und beide Figuren, Hermenegilda und Xaver, erweisen sich als Vexierbilder, die je nach Perspektivierung als Manipulateur(in) oder Manipulierte(r) erscheinen. Die Opfer-Täter-Relation – die Erzählung operiert mit den hoffmannstypischen semiotischen Unbestimmtheitsräumen – erscheint prekär, Positionen können nicht fixiert werden: Der Puppenspieler verwandelt sich in eine Puppe, die Puppe mutiert zur Puppenspielerin. Unterlaufen wird die traditionelle Gender-Matrix, die ein Herrschaftsverhältnis abbildet von dem, der instrumentalisiert, über die, die instrumentalisiert wird. Galathea kann zur Pygmalia werden – und Pygmalion dirigiert nicht mehr unbedingt seine Statue, sondern bewegt sich auch nach den Vorgaben des von Galathea entworfenen Skripts. Im *Gelübde* transponiert und invertiert Hoffmann mithin das epochentypisch und überaus erfolgreiche Modell, das er (nicht nur) im *Sandmann* und *Magnetiseur* gestaltet.

Die Automate: Mechanik und Musik

In *Die Automate* (Plural von ›das Automat‹) verarbeitet Hoffmann viele der bekannten, oft ausgestellten und von Besuchern bewunderten Automaten des 18. Jh.s. So verweist der »redende Türke« auf den berühmten Schachtürken von Kempelens. Der Erfinder präsentierte seinen Automaten auf einer zweijährigen Europareise in den 1780er Jahren. Nach von Kempelens Tod wurde die Figur von Mälzel, der als Konstrukteur von Musikautomaten den Zeitgenossen bekannt war, aus dem Nachlass 1804 erworben. Seitdem wurde der Schachtürke – diesmal weltweit (Mälzel brachte die Maschine auch in die USA) – wieder vorgeführt und beispielsweise von Edgar Allan Poe begutachtet, der 1836 die Studie *Maelzel's Chess Player* verfasste. Das Gerät war so gebaut, dass sich ein Mensch darin verstecken konnte. Mittels einer sorgsam konstruierten mechanischen Vorrichtung vermochte dieser, die Schachzüge des Türken zu bestimmen.

Hoffmann, der im Tagebuch (2. Oktober 1803) notierte, einmal selbst einen Automaten bauen zu wollen, interessierte sich für den Schachtürken und andere – vor allem auch für die »musikalischen« – Maschinen(menschen). In dem Brief an Friedrich Rochlitz (16. Januar 1814), in dem er seine Erzählung zur Publikation anbietet, verweist er auf autobiographische Elemente, damit ist wohl auch ein Besuch einer Automatenausstellung im Danziger Zeughaus 1801 gemeint. Über eine solche Sammlung an Maschinen(menschen) verfügt auch der Professor X. (»des-

sen Hauptwissenschaften Physik und Chemie« sind; DKV IV, 412): »In der Mitte stand auf einer Erhöhung ein großer Flügel, neben demselben rechts eine lebensgroße männliche Figur mit einer Flöte in der Hand, links saß eine weibliche Figur vor einem Klavierähnlichen Instrumente, hinter derselben zwei Knaben mit einer großen Trommel und einem Triangel. Im Hintergrunde erblickten die Freunde das ihnen schon bekannte Orchestrion und rings an den Wänden umher mehrere Spieluhren« (417). Die Modelle des Professors orientieren sich etwa an den »Vaucansonsche[n] Maschine[n]« (418), sind also ganz nach den kunstfertigsten zeitgenössischen Automaten gefertigt. Die Freunde Ferdinand und Ludwig nehmen das Gesehene zum Anlass, ein musiktheoretisches und -ästhetisches Gespräch über die wahre, aus dem »Gemüt« (419) strömende Musik zu führen, die von der »Maschinenmusik«, die »etwas heilloser und gräulicher« (418) hat, strikt zu sondern ist. Das »ferne Geisterreich« der Musik – so die auch in den anderen musikalischen Schriften Hoffmanns immer wieder explizierte Überzeugung – lässt sich nicht mit mechanischen Mitteln (»Ventile, Springfedern, Hebel, Walzen«; 419) evozieren, aufgeschlossen werden kann das wunderbare Reich der Musik nur von Menschen, die auch die Musik serapiontisch schauen, in ihrem Inneren modellieren. Als schaffende Kraft soll Prof. X., so wird in der Erzählung gemutmaßt, auch hinter dem redenden Türken stehen, der die Handlung in Gang bringt und Ferdinand jene Prophezeiung übermittelt, die ihn umtreibt und die schließlich eingetroffen zu sein scheint. Das Geheimnis »hinter« dem Türken wird in der Erzählung nicht gelöst. Gemutmaßt werden »magische Künste«, Ferdinand geht von einer »versteckte[n] Person« aus, die den Türken »zum Organ ihrer Orakelsprüche braucht« (412). Ein mesmerischer, magnetischer Zusammenhang, der das Erlebte erklärbar macht, wird von den Freunden vermutet; von einem »psychischen Rapport« (415) ist die Rede.

Nußknacker und Mausekönig: Initiation und Vivifikation

Kein Automat, aber eine belebte Puppe, ein Nußknacker, spielt eine wichtige Rolle in Hoffmanns Märchen *Nußknacker und Mausekönig*, das im kommunikativen Rahmengespräch in den *Serapions-Brüdern* ausdrücklich als »Kindermärchen« (306) gekennzeichnet wird. Die kindliche Protagonistin Marie, auf die der Pate Droßelmeier, ein Obergerichtsrat, der auch als Uhrenmacher exzelliert, sei-

nen wohlwollenden Blick hat, durchlebt ein Initiationsgeschehen, im Laufe dessen sich ein Nußknacker – wieder geht es auch um das Sujet der Vivifikation – in einen Bräutigam von »nicht unangenehme[r] Gestalt« (305) verwandelt.

Lebens-Ansichten des Katers Murr: der »Archimechanicus«

Auch im *Kater Murr* begegnet dem Leser ein Automatenbauer, Abraham Liscov, der im Zentrum des höfischen »Kulturbetriebes« steht, als Schwarzkünstler und Maître de plaisir. Meister Abraham, der Orgelbauer und Automatenhersteller, nimmt »magische Operationen« (DKV V, 51) vor, exzelliert als »Hexenmeister«, der über »Satanskünste« (50) verfügt, in »Fantasmagorien« (52), inszeniert Feste. Ihm ist es um das Erzielen von Effekten, um die Produktion von Illusionen – auch des »Wunderbaren« – zu tun. Als »Techniker« der Eindrucksmanipulation verfügt er über die artistischen und wissenschaftlichen Mittel, die ihm wirkungsvolle Illusionsherstellung erlauben – auch wenn er manchmal die Kontrolle über seine Maschinerie verliert. Die Kreislerbiographie führt ihn als Lehrer des kleinen Johannes ein, zeigt ihn als (dem Leser schon wegen seiner Freundschaft zu Kreisler) sympathische, in ihrer »Ironie« Kreisler ähnliche, wie dieser von »Sehnsucht« getriebene, aber »lebenstüchtiger« Figur. Für von Matt (1971, 161) ist sie der »Archimechanicus«, das Alter Ego Kreislers, »die genaue Komplementärfigur zum serapiontischen Künstler« (ebd., 174; s. Kap. IV.13). Meister Abraham »schlägt sich ex officio mit dem Stoff herum, er bastelt und konstruiert, er schraubt und hämmert und nietet, kurz: er verfertigt Opera, wo jener andere »schaut« und das Werk als Actus setzt« (ebd.). Sein »Geschäft«, die *techné*, ist dem Hofleben nicht als sein diametral *anderes* entgegengesetzt, sondern es ist dessen integraler Teil. Meister Abrahams Fertigkeiten machen ihn zum »belebende[n] Prinzip der Hofmaschine« (DKV V, 51). Allerdings ist die Souveränität gegenüber der Vergnügungsmaschinerie, die er bedient, eine prätendierte. Zwar lässt Meister Abraham mit seinen Mitteln am Hof die Elemente aufbegehren und die Puppen tanzen, die Marionettenspielerin im Hoftheater, die wirklich die Fäden zieht, ist aber Rätin Benzon (vgl. 48 f.). Meister Abraham gelingt die Aktion, mit der er Kreisler helfen wollte, am Namensfest der Fürstin so wenig wie die Rückführung seiner Chiara, von der er durch Hof-Ranküne getrennt wurde. Liscov bezahlt die In-Dienst-Stellung seiner Schwarzkünste und Automatenspielereien,

seine Partizipation am ›Chimärenspiel‹ des Pseudo-Hofs, also mit dem Verlust des geliebtesten Menschen – des Menschen überdies, der ihm Einblick in jenes rational unerklärliche ›authentische‹ Wunderbare, in jene Transzendenz verschaffte, die er selbst bloß als technischen Effekt zu suggerieren vermag.

Kippfiguren

Das wissenschaftliche Interesse des 18. und noch des 19. Jh.s an Automaten ist durch die Frage danach, wie sich der Mensch begreifen lässt, motiviert. Angesichts philosophischer Konzepte und technischer Entwicklungen, die den Körper in der Automate simulieren, auch angesichts der Frage (der Hoffmann in seinen Tiererzählungen, etwa im *Schreiben Milo's, eines gebildeten Affen, an seine Freundin Pipi in Nordamerika*, nachgeht), wie sich Mensch und Tier zueinander verhalten, wird die Automate zum Spiegel des Menschen und zu seinem ›Anderen‹. Um die Menschenähnlichkeit der Automaten auf den Prüfstand zu stellen, ist es den Automatenkonstrukteuren um so überzeugende Nachahmung zu tun, dass der Betrachter getäuscht werden kann. Die von Uhrmachern und Ingenieuren gebauten Automaten setzen das Bild vom Menschen als perfekte Maschine in Szene, die bewundert wird, die aber auch Ängste auslöst. Wird das Phantasma, künstliche Menschen herzustellen, von den Automatenbauern bedient, kennt das 18. Jh. aber auch andere Vorstellungen, Homunculi zu produzieren. Zu nennen ist vor allem die alchemistische, die hermetische Tradition (auf die auch Johann Wolfgang von Goethe in Bezug auf seinen Homunculus in *Faust II* recurriert).

Wissenschaftsgeschichtlich wird das Konzept des Menschen als Maschine gegen Ende des 18. Jh.s vom neuen, für das 19. Jh. konstitutiven Organismusmodell abgelöst. Die künstlichen Menschen Hoffmanns, etwa im *Sandmann* oder in *Die Automate*, figurieren noch nicht als ›Organismen‹, sondern setzen das Uhrwerkparadigma des 17. und 18. Jh.s noch einmal in Szene. Hoffmanns Texte interessieren sich für die Kippfiguren zwischen Menschen und Maschinen, die Automaten werden von ihm nicht als die Differenzfiguren zu den menschlichen Protagonisten skizziert, sondern usurpieren den Bereich des Menschlichen auf unheimliche Weise. Sie stellen überdies die traditionelle Genderkodierung von Prokreation in Frage: Nur noch um ›biologische‹ Menschen herzustellen bedarf es des weiblichen Körpers – Automatenbauer, Professoren oder Männerpaare (wie etwa Nathans Vater und Coppelius)

übernehmen die Konstruktion von künstlichen Menschen.

Literatur

- Drux, Rudolf: *Marionette Mensch. Ein Metaphernkomplex und sein Kontext von E. T. A. Hoffmann bis Georg Büchner*. München 1986.
- : Männerträume, Frauenkörper, Textmaschinen. Zur Geschichte eines Motivkomplexes. In: Eva Kormann u. a. (Hg.): *Textmaschinenkörper. Genderorientierte Lektüren des Androiden*. Amsterdam/New York 2006, 21–34.
- Gaderer, Rupert: *Poetik der Technik. Elektrizität und Optik bei E. T. A. Hoffmann*. Freiburg i. Br. 2009.
- La Mettrie, Julien Offray de: Der Mensch eine Maschine. In: Klaus Völker (Hg.): *Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunculi, Androiden und lebende Statuen*. München 1971, 67–86.
- Lieb, Claudia: Der gestellte Türke. Wolfgang von Kempelens Maschinen und E. T. A. Hoffmanns Erzählung ›Die Automate‹. In: *Hoffmann-Jb.* 16 (2008), 82–97.
- Matt, Peter von: *Die Augen der Automaten. E. T. A. Hoffmanns Imaginationslehre als Prinzip seiner Erzählkunst*. Tübingen 1971.

Claudia Liebrand