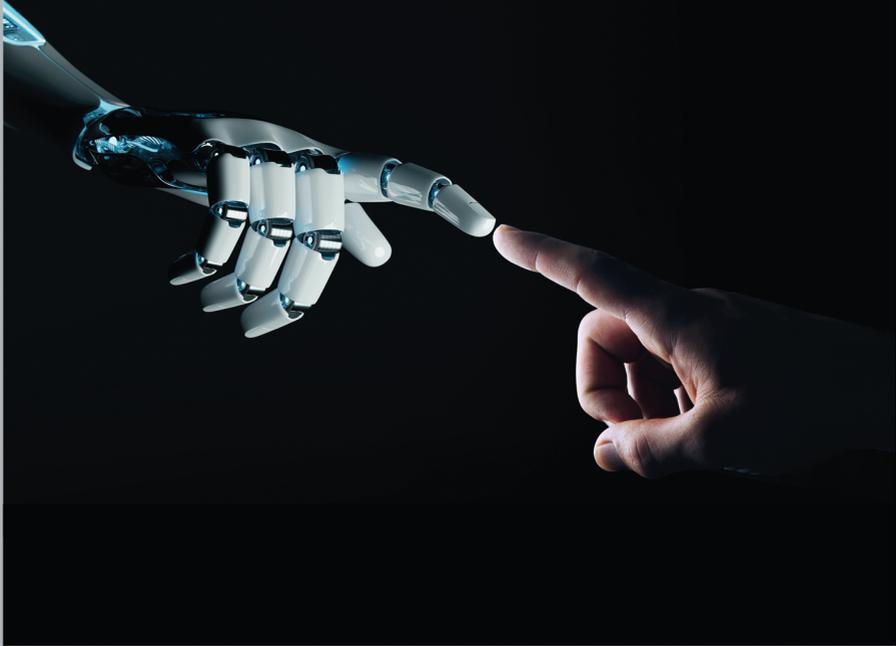


11

Literatur und Medien



Johannes Otte

Erschöpftes Bewusstsein

**Sichtbarkeit, Macht und Subjektivität
in E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann*
und Alex Garlands *Ex Machina***

Tectum

Literatur *und* Medien

Literatur und Medien

Herausgegeben von
Volker Wehdeking
Gunter E. Grimm
Rolf Parr
Christof Hamann

Band 11

Erschöpftes Bewusstsein

Sichtbarkeit, Macht und Subjektivität
in E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann*
und Alex Garlands *Ex Machina*

von

Johannes Otte

Tectum Verlag

Johannes Otte

Sichtbarkeit, Macht und Subjektivität in E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann*
und Alex Garlands *Ex Machina*
Literatur und Medien; Band 11

eBook 978-3-8288-7508-1

(Dieser Titel ist zugleich als gedrucktes Werk unter der ISBN
978-3-8288-4477-3 im Tectum Verlag erschienen.)

ISSN 1867-7479

© Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2020

Umschlaggestaltung: Tectum Verlag, unter Verwendung des Bildes
1379131412 von sdecorret | www.shutterstock.com

Besuchen Sie uns im Internet
www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind
im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Vorwort

Relationen von Subjektivität und Wahrnehmungsdispositiven in Zeiten künstlicher Menschmaschinen stehen im Zentrum dieser Studie, die insbesondere dadurch besticht, dass sie nicht nur zwei zeitlich separate Repräsentationen des Maschinenmenschen – Romantik und Gegenwart –, sondern auch zwei Medienformen dieser Repräsentation – literarische Prosa und Film – in den Blick nimmt. Auf der Basis von Michel Foucaults Überlegungen zum Verhältnis von Macht, Subjekt, Beobachtung und Disziplinierung wird einerseits herausgestellt, dass in E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* (1816) bereits aktuelle Wirklichkeiten, Projektionen und Imaginationen des Mensch-Maschine-Diskurses verhandelt werden und die Erzählung somit plausibel als Maschinen-Science-Fiction *avant la lettre* gelesen werden kann. Andererseits wird dafür argumentiert, wie sich in Alex Garlands Film *Ex Machina* (2014) Traditionsbestände der Maschinen- und Subjektdiskurse um 1800 fortschreiben und verfestigen. Somit kann *Der Sandmann* inhaltlich, sowie durch die frühen Anklänge des posthumanistischen Themenkomplexes, als prämedialer Wegbereiter von Garlands Film ausgewiesen werden. Stets bleiben aber auch die historischen, medialen, materialen und technologischen Differenzen zwischen literarischer Erzählung und Film präsent. Anhand dieser Differenzen kann die Studie Verschiebungen aufzeigen, die in Garlands Film mitgezeigt und miterzählt werden müssen, wenn es gilt, Gegenwart und mögliche Zukunft des Konzepts ›Mensch‹ vor dem Hintergrund artifizierender ›Formen des Subjekts‹ ästhetisch zu verhandeln. So werden u.a. für *Ex Machina* die Elemente, Strategien und ästhetischen Formen herausgestellt, mit denen der Film die gesteigerte Komplexität der ›Realität‹ hochmoderner (cyber-artifizierender) Subjektivierungsprozesse der Wahrnehmung des Zuschauers unterbreitet.

Christof Hamann

Inhaltsverzeichnis

I	Einleitung: Zeitlose Fragen zu künstlicher Intelligenz in <i>Der Sandmann</i> und <i>Ex Machina</i>	1
II	Foucault: Der Mensch als Objekt der Wissenschaft und der Panoptismus ...	7
	1. ‚Die Erfindung des Menschen‘	7
	2. Der Panoptismus	9
	3. Das Subjekt der Macht	12
III	Sichtbarkeit, Macht und Subjektivität in <i>Der Sandmann</i>	17
	1. Augen, Blicke und Sichtbarkeit	17
	2. Das internalisierte Machtverhältnis	25
	3. Der Subjektivierungsprozess Nathanaels.....	28
IV	<i>Der Sandmann</i> – Ein früher Science-Fiction-Roman?	33
	1. Naturwissenschaftliche Erkenntnisse und Debatten in <i>Der Sandmann</i>	33
	2. Der Turing-Test in <i>Der Sandmann</i>	36
	3. Künstliche Menschen.....	38
	4. Künstliche Intelligenz und Subjektivität	40
V	Komparative Analyse von <i>Der Sandmann</i> und <i>Ex Machina</i> unter Berücksichtigung von Aspekten der Sichtbarkeit, Macht und Subjektivität	45
	1. Eine kurze Zusammenfassung von <i>Ex Machina</i>	45
	2. Inhaltliche und thematische Parallelen zwischen <i>Der Sandmann</i> und <i>Ex Machina</i>	46

3. Disziplin versus Kontrolle – Gilles Deleuze: <i>Postskriptum über die Kontrollgesellschaften</i>	50
4. Machtprinzip der Kontrolle in <i>Ex Machina</i>	54
5. Aktualität von Kontrolle und Disziplin	56
6. Die Disziplinargesellschaft im Zeitalter der Digitalisierung	57
7. Panoptismus in <i>Ex Machina</i>	68
8. Nathan als Wiedergänger des ‚Panopticons Coppelius‘	73
9. Subjektivierung und Widerstand in <i>Ex Machina</i>	75
10. Avas Imitation menschlicher Subjektivierungsprozesse	77
11. Subjektivität und Performativität nach Butler	80
12. Performativität in <i>Ex Machina</i>	84
13. Menschlicher Wahnsinn im Angesicht künstlicher Intelligenz	87
14. Das posthumane Subjekt in <i>Ex Machina</i>	88
15. Singularität und die künstliche Erzeugung eines Bewusstseins	90
16. Die Unterwerfung des menschlichen Subjekts	96
17. Das Vorscheinen des Posthumanismus in <i>Der Sandmann</i> und <i>Ex Machina</i>	100
VI Fazit: Immerwährende Sorge um die Integrität des Menschen	103
VII Literaturverzeichnis	107
VIII Abbildungsverzeichnis	
	111

I Einleitung: Zeitlose Fragen zu künstlicher Intelligenz in *Der Sandmann* und *Ex Machina*

Dass mit dem Protagonisten Nathaniel in *Der Sandmann* eine Kritik des nach autonomer Subjektivität strebenden romantischen Künstlers dargestellt ist, wurde schon mehrfach beschrieben.¹ Hoffmanns Erzählung kann so als eine kritische Auseinandersetzung mit der romantischen Vorstellung eines autonomen Subjekts und einem künstlerischen Genie, das ohne traditionelle Verbundenheit aus sich selbst heraus Kunst schöpft, verstanden werden.² Mit Nathanaels Schreiben wird in *Der Sandmann* somit eine Dichtungsauffassung dargestellt, die das künstlerische Schaffen in der Vorstellungskraft und dem Phantasma sucht, ohne dieses mit der Lebensrealität abzugleichen.³ Die Selbstverletzung Nathanaels am Ende der Erzählung kann so als ein unvollständiger Subjektivierungsprozess verstanden werden,⁴ welcher der Autonomie des Subjekts eine Absage erteilt.

Individualität und Subjektivität sind aber auch abseits der literarischen Bestrebungen von Nathanael ein Kernthema der Erzählung, da dieser sein Innenleben und damit sein „Begehren nach Subjektivität“⁵ in die Leere des Automaten Olimpia projiziert und diese so ‚zum Leben erweckt‘.⁶ Wenn Nathanael sich dann durch die Zerstörung Olimpias deren Automatenwesens bewusst wird, treibt ihn dies zum ersten Mal in den Wahnsinn. In dieser Passage scheint die Maschinenartigkeit des Menschen dargestellt zu sein, da Nathanael dieser Subjektivität

1 Vgl. z.B. Schmidt: *Die Krise der romantischen Subjektivität*; Kormann: *Künstliche Menschen oder der moderne Prometheus*; Tabbert: *Die erleuchtete Maschine*, S. 109–111; Merkl: *Der paralytierte Engel*, S. 188 ff.

2 Vgl. Schmidt: *Die Krise der romantischen Subjektivität*, S. 359.

3 Drux: *Marionette Mensch*, S. 94.

4 Vgl. auch Reckwitz: *Subjekt*, S. 94.

5 Greschonig: *Divination Lost*, S. 351.

6 Vgl. auch Drux: *Marionette Mensch*, S. 90.

zugestanden hat⁷ und damit „eine Erschütterung des menschlichen Selbstverständnis“⁸ einhergeht.

Die Labilität des Menschen als epistemologischer Entwurf macht es dem vermeintlichen Gattungswesen zunehmend schwer zu unterscheiden, wo denn eigentlich die Grenzen zwischen ihm und der Maschine im Sinne einer integrativen subjektiven Einheit liegen könnten.⁹

Die in *Der Sandmann* dargestellte Dezentrierung des Subjekts stellt somit eine frühe Verhandlung der Krise des Individuums¹⁰ und „die faktische Nichtintegrationsfähigkeit des Subjektentwurfs der Aufklärung in die soziale Ordnung einer vorscheinenden Moderne“¹¹ dar.

Mit der Zerstörung Olympias wird aber nicht nur das Menschenbild in die Nähe einer Maschine gerückt, sondern auch Nathanael wird sich bewusst, dass die Vorstellung seiner Subjektivität eine Täuschung und Manipulation durch die Alchemisten Coppelius und Spalanzani war.

Die Subjektivität Nathanaels wird von Beginn der Erzählung an mit dem Motiv der Augen und des Sehens verbunden, die für „das geistige Anschauungsvermögen, Einbildungskraft, Verstand“¹² und Urteilsvermögen stehen. Zunächst ist es das Ammenmärchen des Sandmanns, der den Kindern die Augen raubt, welches Nathanael traumatisiert, und später ist es die imaginierte Reinkarnation der Märchenfigur des Sandmanns Coppelius/Coppola, der „den Sehsinn Nathanaels durch optische Apparaturen zu manipulieren versucht.“¹³

Mit der Motivkette der Augen und der optischen Geräte verweist Hoffmanns Text dabei nicht so sehr auf das Beobachtete als auf das Beobachten selbst. Ständig wird in der Erzählung das Problem verhandelt, wer unter welchen Bedingungen was sieht und worin sich diese Bedingungen unterscheiden. Der Text macht also das Beobachten selbst beobachtbar.¹⁴

7 Vgl. Tabbert: *Die erleuchtete Maschine*, S. 111.

8 Tabbert: *Die erleuchtete Maschine*, S. 113.

9 Greschonig: *Divination Lost*, S. 346.

10 Vgl. auch Kormann: *Künstliche Menschen oder der moderne Prometheus*, S. 73.

11 Greschonig: *Divination Lost*, S. 352.

12 Drux: *Erläuterungen und Dokumente*, S. 59 f.

13 Brandes: *Optische Täuschungen*, S. 129.

14 Kirchmeier: *Die Literatur der Gesellschaft und die Gesellschaft der Literatur*, S. 171.

Den andauernden Manipulationen seiner Wahrnehmung ausgesetzt äußert Nathanael dann sein Subjektverständnis gegenüber Clara so, als dass „jeder Mensch, sich frei wähnend, nur dunklen Mächten zum grausamen Spiel diene.“¹⁵

Diese Verbindung von beobachtenden Blicken und optischen Apparaten, die die Wahrnehmung verändern und das Handlungsfeld des Protagonisten strukturieren, sowie dessen Auffassung des Menschen als unfreiem Subjekt, welches Mächten zu unterliegen scheint, erinnert stark an Michel Foucaults Beschreibung der um 1800 einsetzenden Disziplinargesellschaft, wie dieser sie in *Überwachen und Strafen*¹⁶ dargestellt hat. Foucault beschreibt mit dem Panoptismus das Machtprinzip in einer Gesellschaft, welches auf einem Sichtbar-Machen der Individuen beruht, das wiederum eine Anpassung des Verhaltens evoziert und diese so zu Subjekten unterwirft, die das Gefühl beobachtet zu werden internalisiert haben.

In dieser Studie wird der Subjektivierungsprozess Nathanaels anhand des Panoptismus untersucht und die Macht der Sichtbarkeit und der Sichtbarkeitsmotive in der Erzählung dargestellt und ausgeführt werden, dass der Selbstmord Nathanaels als fehlende Reflexion über seinen Status als ‚unterworfenen Subjekt‘ verstanden werden kann.

In einem zweiten Teil wird *Der Sandmann* als prämedialer Vorgänger von Alex Garlands Science-Fiction-Film *Ex Machina*¹⁷ ausgewiesen werden.¹⁸ Hierfür soll zunächst dargestellt werden, dass *Der Sandmann* als Science-Fiction-Literatur eingeordnet werden kann und beschrieben werden,¹⁹ dass Nathanaels Begegnung mit Olimpia als eine frühe literarische Darstellung eines Turing-Tests verstanden werden kann. Der Turing-Test bildet den thematischen Kern von *Ex Machina*, da der Protagonist Caleb in eine Forschungseinrichtung manövriert wird, um die Androidin Ava auf menschliches Bewusstsein zu testen.

15 Hoffmann: *Der Sandmann*, S. 100.

16 Foucault: *Überwachen und Strafen: Die Geburt des Gefängnisses*. Suhrkamp, 1993.

17 *Ex Machina*. Regie: Alex Garland. Drehbuch: Alex Garland. UK: Universal Pictures International, Film 4, DNA Films. 2015.

18 Vgl. auch Henke, Jennifer: „Ava’s body is a good one“, S. 138.

19 Vgl. Kreuzer.: *Künstliche Menschen und menschliche Künstlichkeit*. E. T. A. Hoffmanns Automaten im Kontext eines SF-Motivkomplexes; Wittig: *Maschinenmenschen*, S. 63–81.

Während des Tests verliebt sich Caleb in Ava, ähnlich wie das Begehren Nathanaels für Olimpia geweckt wird.

Um mit der Verhandlung des Panoptismus in *Ex Machina* einen weiteren thematischen Bogen zu Hoffmanns *Sandmann* zu schlagen, soll dann aber zunächst die Frage nach der Aktualität und Relevanz von Foucaults Konzept in der heutigen Zeit behandelt werden. Gerade im Zeitalter der Digitalisierung, die in Garlands Film auf verschiedene Weise im Mittelpunkt der Handlung steht, scheint die Theorie des Panoptismus an die veränderten technischen Vorzeichen und Beobachtungssituationen angepasst werden zu müssen, um als Analyseinstrument zielführend angewandt werden zu können. Diese Überführung des Panoptismus in die heutige Zeit wird durch eine Diskussion geleistet, in der exemplarisch die Kritikpunkte Kevin Haggertys, wie er sie in seinem vielzitierten Aufsatz *Tear down the walls: on demolishing the Panopticon*²⁰ beschrieben hat, mit ebenfalls vielbeachteten Gegenstimmen abgeglichen werden. Mit der hieraus gewonnenen Einschätzung, dass der Panoptismus möglicherweise heutzutage noch relevanter und omnipräsenter ist, als er es im 19. und 20. Jahrhundert war, werden dann die Beobachtungssituationen und Machtverhältnisse in *Ex Machina* erläutert.

Ähnlich wie auch im *Sandmann* wird auch in *Ex Machina* Sichtbarkeit als Ausgangspunkt menschlicher Subjektivität verhandelt. Das Anwesen, in dem der Turing-Test stattfindet, ist mit Überwachungskameras ausgestattet, der Protagonist Caleb und die Androidin Ava sind der ständigen Beobachtung des Initiators des Tests, Nathan, ausgesetzt. Dass die Forschungseinrichtung so einem Panopticon gleicht, wurde schon mehrfach angemerkt.²¹

Der Protagonist Caleb erhebt sich am Ende des Films gegen seinen Überwacher, indem er sich dessen Beobachtung entzieht und den Wächter Nathan zu einem Überwachten degradiert. Es kann also argumentiert werden, dass Caleb aus der Reflexion über seinen Zustand als unterworfenen Subjekt in einem panoptischen Machtverhältnis seinen

20 Haggerty, Kevin D.: *Tear down the walls: on demolishing the Panopticon*. In: Lyon, David (Hg.): *Theorizing Surveillance – The Panopticon and Beyond*, Willan Publishing, 2006, S. 23–45.

21 Vgl. Di Minico: *Ex-Machina and the Feminine Body*, S. 73; Jacobson: *Ex Machina in the Garden*, S. 31.