



# Das Mysterium der Puppe

Semantik und Funktion eines Zwischenwesens

Lisa Wolfson

**T** Frank & Timme

Verlag für wissenschaftliche Literatur

Lisa Wolfson  
Das Mysterium der Puppe



Lisa Wolfson

# Das Mysterium der Puppe

Semantik und Funktion eines Zwischenwesens

**F**Frank & Timme  
Verlag für wissenschaftliche Literatur

Umschlagabbildung: *Durch Raum und Zeit* © Lisa Wolfson

Die vorliegende Studie wurde 2015 von der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln als Dissertation angenommen. Für den Druck wurde der Text aktualisiert.

ISBN 978-3-7329-0457-0

ISBN (E-Book) 978-3-7329-9544-8

© Frank & Timme GmbH Verlag für wissenschaftliche Literatur  
Berlin 2018. Alle Rechte vorbehalten.

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

Herstellung durch Frank & Timme GmbH,  
Wittelsbacherstraße 27a, 10707 Berlin.

Printed in Germany.

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier.

[www.frank-timme.de](http://www.frank-timme.de)

# Danksagung

Mein ganz besonderer Dank gilt Prof. Dr. Lutz Ellrich für die hervorragende Betreuung dieser Dissertation und für seine stets inspirierenden Impulse, die jedes Mal aufs Neue kreative Kräfte entfesseln. Die allerersten Ideen zum *Mysterium der Puppe* kamen mir im Verlauf seiner fulminanten Vorlesung *Moderne Theatertheorien*. Die ethnologischen Aspekte meiner Forschungen zu Puppen und künstlichen Menschen speisen sich zu einem großen Teil aus meinem Studium bei Prof. Dr. Julia Pauli – auch ihr danke ich sehr herzlich für die prägenden Diskussionen und wertvollen Anregungen zu diesem Buch. Für seelischen und intellektuellen Geleitschutz während der Promotionszeit und der anschließenden Vorbereitung der Publikation bedanke ich mich vor allem bei meiner Mutter, Irina Volfson, die mich auf meinem Weg immer bestärkt hat. Meiner Familie und meinen Freunden nah und fern danke ich für beständigen Zuspruch und aufrichtiges Interesse, Sandra Köthemann darüber hinaus noch für ihre Unterstützung bei der Text- und Bildgestaltung. Ferner möchte ich mich bei Puppen und nichtmenschlichen Wesen sowie künstlichen und ‚echten‘ Menschen bedanken, über die ich mit unerschöpflicher Begeisterung geschrieben habe.



# Inhaltsverzeichnis

<b>Danksagung .....</b>	<b>5</b>	
<b>Vorwort .....</b>	<b>13</b>	
TEIL I		
ERSCHEINUNGSWEISEN VON PUPPEN UND KÜNSTLICHEN MENSCHEN: PHÄNOMENOLOGISCHE ANNÄHERUNGEN .....		15
<b>1 Die Vielfalt der Puppe .....</b>	<b>17</b>	
<b>2 Puppen und künstliche Menschen in Medien.....</b>	<b>23</b>	
<b>3 Metaphern – Modelle – Motive.....</b>	<b>36</b>	
3.1 Puppe und Marionette.....	36	
3.2 Automat – Roboter – Maschine .....	39	
3.3 Künstliche Menschen der Fiktion .....	46	
3.4 CYBernetic ORGanism .....	49	
<b>4 Eigenleben .....</b>	<b>53</b>	
4.1 Puppen in den Theaterdiskursen der Avantgarde .....	53	
4.2 Körper und Stimme des Schauspielers .....	57	
4.3 Exkurs: <i>Hand Made</i> – eine ungewöhnliche Theatervorstellung.....	58	
4.4 Fäden – Verbindungen – Rhizome .....	60	
4.5 Exkurs: Die Frage nach der Metaphysik in Takeshi Kitanos DOLLS ....	65	
4.6 ‚Eigensinnige‘ Puppen und künstliche Menschen im Film .....	70	

<b>5</b>	<b>Vermittlung</b> .....	<b>75</b>
5.1	Die Medialität der Puppe .....	75
5.2	Künstliche Menschen als Vermittler .....	80
<b>6</b>	<b>Metamorphosen</b> .....	<b>83</b>
<b>7</b>	<b>Hybridität</b> .....	<b>89</b>
7.1	Verschmelzungsfiguren .....	89
7.2	Verschmelzung von Menschen und Dingen .....	91
7.3	Verschmelzung im Cyborg .....	94
<b>8</b>	<b>Menschlichkeit</b> .....	<b>101</b>
8.1	Erinnerungen und Träume .....	103
8.2	Sentio ergo sum .....	106
8.3	Emotionen und Simulationen .....	108
8.4	Gespaltene Erinnerungen.....	110
8.5	Dichotomie und Uneindeutigkeit .....	115
8.6	Menschlichkeit und Unmenschlichkeit .....	122
<b>9</b>	<b>Menschen und Dinge – Präludium</b> .....	<b>126</b>
<b>10</b>	<b>Macht</b> .....	<b>132</b>
10.1	Macht und Ohnmacht der Puppenspieler und Strippenzieher.....	132
10.2	Macht und Ohnmacht des Blicks .....	142
<b>11</b>	<b>Leiblichkeit – Körperlichkeit – Materialität</b> .....	<b>149</b>
11.1	Körper(-Puppe), Maschine und Leib.....	149
11.2	Die Falle des ontologischen Dualismus.....	154
11.3	Die Puppe und die Prinzipien des Seins.....	155

11.4 Geflechte .....	163
11.5 Exkurs: Zwischen Leben und Tod – Inszenierungen körperlicher Ambiguität .....	167
11.6 Synthetische Körper und Leiblichkeit in A.I. ....	169
<b>12 Menschen und Dinge.....</b>	<b>174</b>
<b>13 Erscheinungsweisen des Puppenhaften.....</b>	<b>185</b>
 INTERMEZZO: DAS MONSTRÖSE .....	 189
 TEIL II FUNKTION UND SEMANTIK DES PUPPENHAFTEN .....	 205
<b>Prolog: Von Lust und Verlust oder Was Puppen über Leben, Liebe und Tod erzählen können .....</b>	<b>207</b>
Leben, Liebe und Tod.....	207
Puppen.....	211
Medialität .....	212
Poesie der Puppen.....	217
Stummes Erzählen .....	223
 <b>1 Semantik und Funktion.....</b>	 <b>226</b>
 <b>2 Puppen und künstliche Menschen in der Sphäre persönlicher Interaktion.....</b>	 <b>228</b>
2.1 Menschen, Dinge, Puppen .....	228
2.2 Ganz nah: <i>Love and Sex with Robots</i> .....	234
2.3 Künstliche Interaktionspartner in Mythen und Märchen .....	237
2.4 Mediales Phantasmen-Spiel des Puppenhaften.....	241
2.5 Zeitlichkeit der Puppe in den persönlichen Ritualen und Praktiken.....	244

<b>3</b>	<b>Puppen und künstliche Menschen in der Ökonomie.....</b>	<b>246</b>
3.1	Medien wirtschaftlichen Erfolgs.....	246
3.2	Talisman – Werkzeug – Klon .....	249
3.3	Katalysatoren des Austauschs: Partner – Mittler – Waren.....	254
<b>4</b>	<b>Puppen und künstliche Menschen in der Politik .....</b>	<b>259</b>
4.1	Anthropomorphe Verkörperungen der Macht.....	260
4.2	Puppen als Agenten politischer Selbstermächtigung .....	267
4.3	Selbstermächtigung als Prometheisches Vermächtnis.....	271
<b>5</b>	<b>Puppen und künstliche Menschen in der Religion .....</b>	<b>289</b>
5.1	Phantasmen-Geflecht.....	296
5.1.1	Prozess-Phantasmen der Schöpfung und Verlebendigung... 296	
5.1.2	Begehrte (Un-)Mittelbarkeit: Zwischen Interaktion und Kommunikation.....	297
5.1.3	Magische Form(e)l(n): Das Talisman-Phantasma und die Heiligkeit der Dinge .....	302
5.2	Apokalyptische Visionen: „Let he who is without <i>sim</i> cast the first stone“ .....	304
5.3	Phantasmatische Vollkommenheit.....	308
5.3.1	Esse homo: Der künstliche Messias als vollendete Form .....	308
5.3.2	Qualitäts-Phantasmen des Religiösen und künstliche Göttlichkeit .....	316
<b>6</b>	<b>Das Puppenhafte in der Ästhetik .....</b>	<b>319</b>
6.1	Pygmalions Tiefen.....	325
6.2	Zweckfreiheit, Zweckmäßigkeit und künstlerische Reflexion .....	336
6.3	Exkurs: Ästhetische Reflexion der Geschichte. Was Puppen über die Kreuzzüge erzählen können.....	340

<b>7 Puppen und künstliche Menschen als Medien und Akteure philosophischer Reflexion .....</b>	<b>345</b>
7.1 Mytho-Morphosen .....	347
7.2 Phantasmen des künstlichen Menschen in der Philosophie .....	352
7.3 Visionen des Menschen .....	354
7.4 Körper-Vorbilder.....	362
7.5 Ethische Vorbilder: Synthetische Menschen als Philosophen.....	365
<b>8 Funktionale Grenzgänger und ihre phantasmatischen Horizonte .....</b>	<b>373</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>377</b>
<b>Filmographie.....</b>	<b>395</b>



# Vorwort

Mir scheint es sinnvoll, ein ethnologisches Paradigma der ‚Puppenschrift‘ zu entwickeln. [...] Wenn die Puppen aber eine Schrift bilden, so ist es nicht verwunderlich, daß man mit denselben Puppen verschiedene Texte schreibt [...].<sup>1</sup>

Die Puppe als Spiegel der Gesellschaft ist eine Mitteilung dieser Gesellschaft über sich selbst.<sup>2</sup>

Seit in der Morgenfrühe der Menschheit die anthropomorphe Puppe auf die Bühne der Kultur getreten ist, führt sie eine zwielfichtige Existenz inmitten von Menschen, Dingen und Göttern. Indem sie zwischen Leben und Tod oszilliert, strahlt sie eine faszinierende Rätselhaftigkeit aus, die wohl kaum ihresgleichen besitzt. Während sich das reichhaltige Formenspiel des artverwandten, spiegelartigen Gegenübers anschaulich-konkret der menschlichen Betrachtung und Berührung darbietet, entgleitet „das Wesen der Puppe, ihre ungewisse ontologische Essenz als unbestimmter, ambivalenter und alltäglicher Symbolkörper“<sup>3</sup> jeglicher eindeutigen Festlegung. Diese Diskrepanz erzeugt eine eigentümliche Spannung, ein fortwährendes Mysterium, das meine interdisziplinär angelegte Studie aus verschiedenen Blickrichtungen zu ergründen sucht.

So erkundet der erste Teil die Erscheinungsweisen von Puppen und künstlichen Menschen im Geflecht aus sozialen Praktiken, Diskursen und medialen Repräsentationen, wobei das besondere Augenmerk auf ihrer Darstellung in den Medien Theater, Film und Fotografie liegt. Um die Semantik und Funktion des Puppenhaften zu präzisieren, verortet der zweite Teil bereits vorgestellte und weiterführende Beispiele sowohl im Bereich der persönlichen Interaktion

.....

- 1 Yoko Tawada: Spielzeug und Sprachmagie in der europäischen Literatur. Eine ethnologische Poetologie. Tübingen 2002, S. 104.
- 2 Jürgen Fritz: Spiele als Spiegel ihrer Zeit: Glücksspiele, Tarot, Puppen, Videospiele. Mainz 1992, S. 7.
- 3 Claudia Peppel: Der Körper der Puppe. In: Fabio Camilletti/Martin Doll/Rupert Gaderer (Hrsg.): Phantasmata: Techniken des Unheimlichen, Wien/Berlin 2011, S. 157.

als auch in den wichtigsten sozialen Sub- bzw. Funktionssystemen<sup>4</sup> (Wirtschaft, Politik, Religion, Kunst und Wissenschaft, hier vertreten durch die basale Disziplin Philosophie).<sup>5</sup> Der gewählte Aufbau verlangt unterschiedliche methodische Zugriffe: Teil I präsentiert eine ‚dichte Beschreibung‘ des Materials, das heißt eine Darstellung, die mikrologische Bestandsaufnahmen mit der Herausarbeitung latenter Bedeutungen verknüpft. Zudem ist Teil I in konzeptioneller Hinsicht ein Experiment; denn ich versuche hier, Handlungen und Aussagen fiktiver Figuren (z.B. aus Filmen, Theaterstücken, Romanen etc.), theoretische Positionen und reale Vorgänge als gleichrangige „epistemische Dinge“ (Rheinberger) zu behandeln und für diese Status-Egalität eine angemessene Darstellungsform oder Schreibweise zu finden. Anders die Fußnoten, sie lassen Diskurs- und Ebenen-Differenzen sowie Standards der klassischen Wissenschaftsprosa unangetastet. Eine Sonderstellung nehmen die Kapitel 3 (*Metaphern – Modelle – Motive*) und 11 (*Leiblichkeit – Körperlichkeit – Materialität*) ein; sie kombinieren nämlich Begriffsexplikationen mit Bestandsaufnahmen des Materials und bereiten auf diese Weise die Analysen der zweiten Hälfte der Arbeit vor.

Teil II bietet eine Meta-Perspektive an, die auf Distanz zu den impliziten und expliziten Selbstbeschreibungen innerhalb der einzelnen gesellschaftlichen Bereiche bzw. der Sphäre des Persönlichen geht und Formen des praktischen, diskursiven und medialen Umgangs mit dem Puppenhaften reflektiert. Die digital veröffentlichten Übersichtstabellen<sup>6</sup> systematisieren die Erscheinungsweisen des Puppenhaften und liefern ein Gesamtbild der Befunde beider Teile dieser Studie.

---

4 Vgl. Niklas Luhmann: Soziale Systeme. Frankfurt am Main 1984, Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt am Main 1997, sowie die 6 Bände zu den einzelnen Funktionssystemen, Frankfurt am Main 1988–2000.

5 Wer sich speziell für diese Aspekte der Puppe bzw. der künstlichen Menschen interessiert, kann den ersten Teil überspringen und direkt mit der Lektüre der durchaus selbstständigen Analysen des zweiten Teils beginnen.

6 Siehe <[http://frank-timme.de/fileadmin/docs/Wolfson\\_Mysterium\\_der\\_Puppe\\_Übersicht.pdf](http://frank-timme.de/fileadmin/docs/Wolfson_Mysterium_der_Puppe_Übersicht.pdf)>.

**TEIL I**  
**ERSCHEINUNGSWEISEN VON PUPPEN**  
**UND KÜNSTLICHEN MENSCHEN:**  
**PHÄNOMENOLOGISCHE ANNÄHERUNGEN**



# 1 Die Vielfalt der Puppe

Indem die Puppe verschiedene Diskurse und Praktiken durchquert, zeigt sich ihre erstaunliche Wandelbarkeit in Zeit und Raum. Puppen finden sich etwa in der Sphäre des Spiels, in magischen und religiösen Kontexten sowie in den Bereichen Kunst und Technik. Doch auch in philosophischen Diskursen, in der Metaphorik, in mündlicher Überlieferung, in der Literatur sowie in anderen Medien tauchen Puppen auf. Aufgrund dieser Vielseitigkeit lässt sich die Frage, was eine Puppe nun genau ist, kaum beantworten. Selbstverständlich gibt es Definitionen für die verschiedenen Erscheinungsweisen der Puppe wie z.B. für ihren Auftritt als Götterfigur im Kult oder als Marionette im Puppentheater. Das Formenreichtum der Puppe jedoch verweigert sich einer eindeutigen Definition. Ihr durch Variabilität ausgezeichnetes, uneindeutiges, hybrides Wesen macht sie zu einem Rollenspieler oder einem *tricksterartigen* Vermittler zwischen den scheinbar sehr verschiedenen Sphären menschlichen Lebens. Das Hybride, und mit ihm die Medialität, sind in die Puppe eingeschrieben, da sie als menschenähnliche und von Menschenhand geschaffene *Verkörperung* „ein Vexierbild von Künstlichem und Natürlichem“<sup>7</sup> darstellt. Bei der anthropomorphen Puppe handelt es sich um ein geheimnisvolles Artefakt, das uns durch dessen Anblick immer an Menschen erinnert. Als ein menschenähnliches Ding ist die Puppe ein Stellvertretergeschöpf, das sowohl Mensch als auch eine anthropomorphe Gottheit sein kann. Gewöhnlich wird die Menschenähnlichkeit der Puppe an ihrer äußeren Erscheinung festgemacht. Doch es ist auch die Wandelbarkeit der Puppe, ihre Vielseitigkeit und Ambiguität, in der ihre Menschenähnlichkeit zum Vorschein kommt. Das anthropomorphe Aussehen der Puppe ist insofern virulent, als sie dadurch stets ihren Aufforderungscharakter behält: Geliebt oder verachtet, verehrt oder verboten, seelenlos oder animiert, ihre menschenähnliche Gestalt, vor allem ihr auch nur teilweise angedeutetes Gesicht aktiviert ein bestimmtes neuronales Muster im menschlichen Gehirn, das uns auf ein artverwandtes Wesen aufmerksam macht.

.....  
7 Vgl. Jochen Kiefer: Die Puppe als Metapher, den Schauspieler zu denken. Zur Ästhetik der theatralen Figur bei Craig, Meyerhold, Schlemmer und Roland Barthes. Berlin 2004, S. 65.

In ihrem mehrdeutigen Zwischenreich wird die Puppe von ihren menschlichen Liebhabern vielfach belebt und beseelt. Dies geschieht auch anderen Dingen [...], doch ist die Puppe als Ebenbild des Menschen auf besondere Weise dafür disponiert, scheint sie doch mit dem *Blick aus Augen, die denen des Menschen ähneln* [Herv. durch Verf.], eine solche Verlebendigung geradezu herauszufordern: Was uns ansieht oder anzusehen scheint, stellt eine Beziehung zu uns her, die wir kaum ignorieren können.<sup>8</sup>

Die Puppenfamilie ist weit verzweigt. Sie umfasst verschiedenste (mehr oder weniger) menschenähnlich gestaltete Masken und anthropomorphe Figuren wie Menschen- und Götterstatuen, Kinder- und Theaterpuppen, die im Spiel und im Kult lebendig werden können. Auch Pflanzenpüppchen wie Alraunenmännlein oder kindähnliche Kolokasien-Samenknollen<sup>9</sup>, die laut Sagen und Märchen ein Eigenleben entwickeln und sich gar in Menschen verwandeln können, gehören dieser bunten Sippe an. Dabei ist der Übergang von verlebendigten Puppen zu künstlich hergestellten Menschen wie dem kleinen Homunkulus, dem riesigen Golem oder Frankenstein's ‚Monster‘ fließend. Als menschenähnliche Automaten, Roboter und Avatare finden die mechanischen und virtuellen Nachkommen der Puppe Eingang in den Mensch-Technik-Diskurs. Das Aussehen der Puppen ist kultur- sowie epochenspezifisch und lässt sich unterschiedlichen Stilen verpflichten. Doch schon in ihrer stark stilisierten, minimalistischen oder verfremdeten Ausprägung sind Puppen menschliche Stellvertreter. So dienen sie etwa als Grabbeigaben, die sich im Jenseits in lebendige Diener oder Krieger verwandeln sollen. Und in imitativen magischen Praktiken fungieren *Rachepuppen*<sup>10</sup> als Doppelgänger der Personen, denen ein Schaden zugefügt werden soll. Die täuschende äußerliche Ähnlichkeit der Automatenandroiden mit den echten Menschen demonstriert E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann* anhand der Puppe Olimpia. Diese Tradition der

.....

8 Gundel Mattenklott: Heimlich-unheimliche Puppe: Ein Kapitel zur Beseelung der Dinge. In: Insa Fooker/Jana Mikota (Hrsg.): Puppen – Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginierten Räumen. Göttingen 2014, S. 31.

9 Vgl. etwa Max Lüthi: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens [1964]. Göttingen 2008, S. 76f. Im Kapitel *Die lebende Puppe* stellt der Märchenforscher eine Erzählung der ostafrikanischen Bantu-Völker, *Das Märchen von Mrile* vor. Dort verwandelt sich ein „Samenknollen“, ein *Kolokasien-Steckling*, in ein kleines Kind.

10 Vgl.: ‚Rachepuppe‘. In: Hanns Bächtold-Stäubli/Eduard Hoffmann-Krayer (Hrsg.): Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens, Bd. 7. Berlin/Leipzig 1935/1936, Sp. 459ff.

möglichst großen Menschenähnlichkeit setzen moderne Roboterandroiden fort.

Bemerkenswert ist die Vielfalt der Materialien, die zur Herstellung von Puppen verwendet werden; denn sogar Pflanzenknollen und Lebensmittel wie Teig, Zucker<sup>11</sup> oder Schokolade eignen sich zu ihrer Anfertigung. Auch die Körpergestaltung der Puppen erweist sich als sehr variabel. Aus einem einheitlichen, sie gleichsam formenden und füllenden Material gemacht – wie etwa eine Marmorstatue oder eine Knetefigur, – weisen Puppen gar kein Innenleben auf. Die russische bemalte Steckpuppe *Matrjoschka*<sup>12</sup> hingegen birgt – bis auf das letzte Püppchen dem Verschachtelungsprinzip folgend – immer kleiner werdende, ineinander gesetzte Holzfiguren in sich. Puppen können aber auch gänzlich hohl und leer sein wie jene zerbrechlichen Porzellanwesen oder umgekehrt ein kompliziertes Innenleben eines zusammensetzbaren Automaten aufweisen. Noch komplexer wird dieses Innenleben bei einem Roboter. Schließlich versuchen einige KI-Forscher ganz in der Tradition von Erschaffung und Verlebendigung künstlicher Menschen in ihren Geschöpfen menschliche Intelligenz, wie auch immer sie definiert sein mag, nachzubilden. Auch die Gestalt und die innere Beschaffenheit der Theaterpuppen unterscheiden sich je nach Gattung. So sind Schattenspiel-Figuren etwa flach, Handpuppen aber dreidimensional, und ihr Innenleben wird durch menschliche Hände (mit)gestaltet Während manche Marionetten Mechanismen in ihrem Inneren bergen, weisen andere gar kein Innenleben auf.

Dieser Einblick in die Puppenfamilie deutet schon die Leitthemen des ersten Teils meiner Studie an. Ins Auge springt zunächst die Körperlichkeit der Puppe, die in ihrer geformten Stofflichkeit auf die menschliche Physis sowie die Materialität schlechthin referiert und prekäre Fragen des ontologischen Dualismus nach Form und Inhalt, Außen und Innen, Materie und Geist ins Bewusstsein rückt. Diesen gehe ich insbesondere im Kapitel *Leiblichkeit – Körperlichkeit – Materialität* (11) nach.

Das Ausgangsmotiv meiner Überlegungen liefert allerdings das rätselhafte Eigenleben der Puppe und der Maschine, das in einem aufschlussreichen Spannungsverhältnis zur Metaphorik dieser beiden Konzepte steht. Es verweist

.....

11 Zum „Motiv des [verlebendigten] Gries- und Zuckermanns“ in italienischen und griechischen Märchen vgl. Lüthi, *Es war einmal*, S. 69.

12 Beachtenswert sind auch die *japanischen* Wurzeln dieser Puppe, die Russland symbolisiert. (Vgl. etwa James H. Billington: *Russia in Search of Itself*. Baltimore 2004, S. 148 sowie Anonymus: *Matroschka – die russische Schachtelpuppe*. <<https://www.russlandjournal.de/russland/matroschka/>> (17.2.2018)).

sowohl auf die potentielle Unverfügbarkeit der Dinge und der Technik bzw. auf die befürchtete Eigendynamik des Künstlichen und zudem – in einer ganz spezifischen Spielart – auf den ‚Eigensinn‘ der Kunst, *als auch* auf die Emanzipation synthetischer Menschen der Science-Fiction und stellt dadurch immer wieder die Machtverhältnisse der Subjekt/Objekt-Dichotomie in Frage, wie ich in den Kapiteln *Metaphern – Modelle – Motive* (3), *Eigenleben* (4), *Verschmelzung* (7), *Macht* (10) und *Menschlichkeit* (8) ausführlich erläutern werde.

Eines der zentralen Anliegen im ersten Teil meiner Untersuchung ist es, die verschiedenen Aspekte der Menschlichkeit des (im weitesten Sinne) Künstlichen zu erörtern. Diese Indikatoren einer Menschlichkeit, die über die äußerliche anthropomorphe Erscheinungsform hinausreicht, werden an Puppen und synthetischen Menschen (oder menschenähnlichen Geschöpfen) der Fiktion sowie an Artefakten der tatsächlichen (alltäglichen und künstlerischen) Praxis – seien es Puppen oder auch andere *Dinge* – exemplifiziert.

Die Verhandlung der Menschlichkeit von künstlichen Menschen und von Dingen führt zwangsläufig zur entscheidenden Frage nach dem Menschsein bzw. der Menschlichkeit überhaupt, auf die ich sowohl im gleichnamigen Kapitel (8) als auch in den beiden Kapiteln über *Menschen und Dinge* (9 und 12) Antworten suche.

Das hybride und schillernde Wesen der Puppe, aufgrund dessen sie eine Vermittlerrolle zwischen vermeintlichen Gegensätzen einnimmt, genießt in meinen Ausführungen besondere Prominenz. Diese produktive Ambiguität zeichnet ebenfalls synthetische Menschen sowie anthropomorphe künstliche Geschöpfe der Science-Fiction aus und wird in den Kapiteln *Vermittlung* (5), *Metamorphosen* (6), *Hybridität* (7) sowie *Leiblichkeit – Körperlichkeit – Materialität* (11) unter verschiedenen Gesichtspunkten thematisiert.

Die kritische Auseinandersetzung mit den Dichotomien wie Echtheit (Natürlichkeit) und Künstlichkeit, Natur und Kultur, Mensch und Ding, Subjekt und Objekt, Körper und Seele, Reflexion und Unmittelbarkeit sowie Abhängigkeit und Freiheit avanciert zu einem roten Faden meiner Überlegungen.

Durchzogen von mannigfaltigen Beispielen medialer Darstellungen von Puppen und künstlichen Menschen in Theater, Film und Fotografie ist der erste Teil meiner Studie als ein vergleichender Überblick angelegt, der sich mit den Erscheinungsweisen des Puppenhaften aus medienwissenschaftlicher und ethnologischer Perspektive befasst und außer den medialen Repräsentationen auch Diskursen und sozialen Praktiken Beachtung schenkt.

Um die große Relevanz der Puppe für das Medium Theater zu präsentieren, reichen Beispiele aus dem Puppen- und Figurentheater nicht aus. Deshalb

betrachte ich ebenfalls die Metaphorik der Puppe in den Schauspielkunstdiskursen von Diderot (Aufklärung), Kleist (Romantik), Craig, Meyerhold, Schlemmer (historische Avantgarde) und Roland Barthes (Poststrukturalismus). Im Kontext dieser Diskurse beschreibe ich die Aufführung einer jungen St. Petersburger Theatertruppe, die ihre *Hand-* und *Körper-Spieltechnik* aus dem Puppenspiel heraus entwickelt hat. Bei den von mir gewählten Arten des Puppentheaters handelt es sich um zwei außereuropäische Kunstformen aus dem asiatischen Raum – das indonesische Schattenspiel *Wayang-Kulit* (welches cineastische Qualitäten aufweist und damit der filmischen Puppenanimation verwandt ist) und das japanische Puppenspiel *Bunraku*. Sowohl im schauspielästhetischen Diskurs Roland Barthes' als auch in einem der ausgesuchten Filmbeispiele nimmt das *Bunraku* – als Praxis, Ideal und Referenz – eine entscheidende Position ein. Eine weitere Facette der Puppe im Medium Theater bildet ihr Auftritt als Bühnencharakter. Dieser Modus wird anhand der Figur *Puppe* aus dem Theaterstück *Ghetto* des israelischen Dramatikers Joshua Sobol veranschaulicht.

Die wenigen fotografischen Beispiele schöpfen aus dem Pool sehr heterogener Puppenmotive der surrealistischen Fotografie und stellen verschiedene Macht-Dispositive aus. Sie erzählen von der Beziehung zwischen männlichen Künstlern und ihren weiblichen Puppen-Modellen, indem sie typische Gender-Konstellationen in Szene setzen, und experimentieren mit der Zergliederung und Neuzusammensetzung künstlicher Körper (vor der Kamera und in der Fotomontage). Mit einer Arbeit von Cindy Sherman wird zudem noch eine komplexere Gender- und Macht-Anordnung von höherer Uneindeutigkeit und Manipulationskraft vorgestellt. Auch jene eigentümliche körperliche Identität von Mensch und Puppe, die fotografische Aufnahmen generell produzieren, findet im ersten Teil der Studie Beachtung. (Die Reflexion der bemerkenswerten – durch Bildhaftigkeit gestifteten – Verwandtschaft zwischen Puppe und Fotografie erfolgt im Prolog des zweiten Teils.)

Die Wahl der Filmbeispiele berücksichtigt verschiedene Typen von Puppen und künstlichen Menschen bzw. anthropomorphen synthetischen Wesen. Während einige von ihnen der Realität entspringen, gehören andere der fiktionalen Sphäre an oder bewegen sich in einem faszinierenden medial kreierte Zwischenreich des bereits außerhalb der Fiktion Vorhandenen und des vielleicht irgendwann künftig verwirklichten Potentiellen. Dabei erwähne ich einige Filme eher en passant wie Ingmar Bergmans *FANNY UND ALEXANDER*, Artur Pohls *POLE POPPENSPÄLER*, Martin Scorseses *HUGO*, Paul Wegeners und Carl Boeses *DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM* sowie Stanley Kubricks

2001: A SPACE ODYSSEY. Die Filme, die ich hinsichtlich ihrer Darstellung von Puppen und künstlichen Menschen genauer unter die Lupe nehme, sind Craig Gillespies LARS AND THE REAL GIRL, Audrius Juzėnas' GHETTO, Takeshi Kitanos DOLLS (Japan), James Whales FRANKENSTEIN und FRANKENSTEINS BRAUT, Ridley Scotts BLADE RUNNER, Steven Spielbergs A.I. – ARTIFICIAL INTELLIGENCE, Alex Proyas' I, ROBOT von sowie Mamoru Oshii's Anime GHOST IN THE SHELL (Japan) und Park Chan-wooks I'M A CYBORG, BUT THAT'S OK (Südkorea).<sup>13</sup>

.....

13 Die genauen Angaben zu allen besprochenen Filmen finden sich im Anhang dieser Arbeit.

## 2 Puppen und künstliche Menschen in Medien

Während das traditionelle Puppentheater mithilfe von Puppen Geschichten erzählt, hat für das Schauspieler-Theater die diskursive Dimension der Puppe mit ihren symbolischen und metaphorischen Aspekten eine herausragende Bedeutung. Als Idee der „großen Puppe“<sup>14</sup> oder „Modellpuppe“<sup>15</sup> bei Diderot und wesentlich ausführlicher in Gestalt der Kleistschen Marionette gewinnt die Puppe für die darstellerischen Diskurse dieser Autoren Erwähnung, taucht allerdings nicht als Akteur oder Figur in ihren Bühnenstücken auf. Craig indes lässt puppenhafte Wesen – Marionetten, Masken und geheimnisvolle *Über-Marionetten* – nicht nur seine theatertheoretischen Texte und phantasmatischen Zeichnungen bevölkern, sondern verfasst sogar kleine Dramen für Marionetten. Ähnlich verhält es sich mit Schlemmer: Als schauspielerisches Ideal der „Kunstfigur“ begegnet uns die Puppe in seinen Theaterschriften (und -entwürfen); in einer *menschlichen Figurine* realisiert erscheint das hybride Geschöpf tanzend auf der Bühne.<sup>16</sup>

Die Puppe besitzt generell mehrere Möglichkeiten, um auch jenseits des Puppen- oder Figurentheaters ein Teil der Aufführung zu sein. Je nach Regie-einfall kann sie (sogar unabhängig von ihrer eigentlichen materiellen Ausführung und vordergründigen Bestimmung) als Requisite mitwirken, der Bühnendekoration angehören oder sich in einen eigenständigen Bühnencharakter verwandeln.

Wie bereits angedeutet, kann die Puppe den performativen Modus beeinflussen, selbst wenn sie (als eigenständiges physisches Gebilde) auf der Bühne gar nicht präsent ist – nämlich indem sich die schauspielerische Darstellung an der Puppe als Ideal orientiert und entsprechende ästhetische Diskurse zu verkörpern sucht.<sup>17</sup> Zudem können Schauspieler ebenfalls in direkter Nachah-

14 Denis Diderot: Paradox über den Schauspieler. Übers. u. eingel. v. Felix Rellstab. Wädenswil 1981, S. 18.

15 Zu dieser Übersetzung vgl. Kiefer, Die Puppe als Metapher, S. 148.

16 Vgl. Oskar Schlemmer: Mensch und Kunstfigur. In: Ders./Laszlo Moholy-Nagy/Farkas Molnar (Hrsg.): Die Bühne im Bauhaus, mit Nachwort v. Walter Gropius. Faksimile-Nachdruck nach der Ausgabe v. 1925. Hrsg. v. Hans M. Wingler. Mainz 1965, S. 7–43.

17 Vgl. dazu Kapitel 4.1 *Puppen in den Theaterdiskursen der Avantgarde*.

mung (die im Grunde schon immer *parodistische* Züge aufweist) explizit puppen- oder automatenhaft agieren – mal im Sinne einer ernsten, (tragi-)komischen oder grotesken Veranschaulichung bestimmter Gemüts- und/oder Gesellschaftszustände, mal um lediglich eine körperbetonte komödiantische Einlage zur Belustigung des Publikums anzubieten.

Welche konkrete Gestalt sie auch annehmen mag, die Puppe weckt spezifische Assoziationen, etwa Niedlichkeit, Künstlichkeit oder Leblosigkeit, die bei ihrem Auftritt stets mitschwingen. Wie ich aber in den nächsten beiden Kapiteln zeigen werde, besitzt weder die Konnotation noch die Metaphorik der Puppe Eindeutigkeit. Allerdings kann sowohl die literarische Konzeption einer Puppen-Figur als auch ihre Inszenierung auf Bühne und Leinwand bestimmte metaphorische Perspektiven hervorheben. Angesichts der generellen Wichtigkeit der Symbolik für das Medium Theater übernimmt gerade hier die Puppe – als Requisite wie Bühnenperson – immer wieder die Aufgabe der Stellvertretung und der Veranschaulichung spezifischer Eigenschaften und Kontexte. So wird in der zertrümmerten Kinderpuppe häufig die Zerstörung der Kindheit versinnbildlicht, während ihre intakte pausbäckige Gestalt üblicherweise die heile Welt unbeschwerter Kindertage repräsentiert. Die Puppe kann auch für Kinderlosigkeit und unerfüllte Mutterschaft stehen, oder aber unmittelbar ein (kleines) Kind darstellen, das für die Inszenierung benötigt wird.

Joschua Sobol wählt in *Ghetto* (1984) eine weniger alltägliche Puppensymbolik; denn seine Puppe repräsentiert als Dramenperson Wahrheit und Freiheit, die mit den kreativen Mitteln der Kunst ausgedrückt werden. Diese Symbolik speist sich aus mehreren Quellen: Einerseits steht sie im Zusammenhang mit dem tradierten Eigenleben des Künstlichen und der emanzipatorischen Metaphorik der Puppe in den Schriften der Theaterprogrammatiker der historischen Avantgarde<sup>18</sup>, andererseits verweist sie auf tatsächliche soziale Praktiken und Institutionen. So erinnert Sobols Puppe an das Wilnaer jiddische Marionettentheater *Majdim*.<sup>19</sup> Außerdem trägt sie karnevaleske Züge und lässt in ihrer Unerschrockenheit ein freches satirisches Jahrmarkts-Kasperle vergangener Epochen aufleben.

Bezeichnenderweise kann nicht nur das fotografische Bild, sondern auch das Theaterspiel Menschen in Puppen und Puppen in Menschen verwandeln.

.....  
18 Diesen Themen widmen sich Kapitel 3 und 4.

19 Vgl. Joshua Sobol: *Ghetto*. Schauspiel in drei Akten. Mit Dokumenten und Beiträgen zur zeitgeschichtlichen Auseinandersetzung sowie Zeichnungen von Johannes Grützke. Hrsg. v. Harro Schweizer. Berlin 1984, S. 78 (Stück) und S. 30 (Dokumente).

Wie in Sobols *Ghetto* lassen sich Puppen-Charaktere nämlich von menschlichen Schauspielern verkörpern. Die Rolle der mechanischen Puppe, der Automate *Coppélia* im gleichnamigen Ballett von 1870 (*Coppélia ou La Fille aux yeux d'émail* – so der erweiterte Titel)<sup>20</sup> und der Part *Olympias* in der Oper *Hoffmanns Erzählungen* (*Les Contes d'Hoffmann*, 1881)<sup>21</sup> liefern hier prominente Beispiele. Sowohl das Ballett als auch die Oper (samt ihr zugrundeliegendem gleichnamigen Theaterstück von 1851) basieren auf E.T.A. Hoffmanns Novellen mit ihren Puppen- und Automaten-Motiven. Die *Coppélia/Olympia*-Figur ist der wegweisenden Erzählung *Der Sandmann* (1816/1817)<sup>22</sup> nachempfunden, die mit der Verwechslung von Frau und Puppe (*Olimpia* im Original) ein makabres Spiel betreibt und deren Einfluss bis heute in der medialen Darstellung künstlicher Menschen spürbar ist. Das vordergründig heitere Ballett bietet mit dem Spiel-im-Spiel-Element noch eine weitere Nuance: In einer Schlüsselszene (zum *Valse de la poupeé*) täuscht das junge Mädchen Swanilda vor, die Puppe *Coppélia* zu sein. Dabei verkörpert eine Tänzerin Swanilda, die ihrerseits die Automate *Coppélia* mimt. Somit wird in *Coppélia* eine mehrfache Puppenhaftigkeit erzeugt, die auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt ist: Eingebettet in die generelle Künstlichkeit und Stilisierung des klassischen Tanzes betritt ein für die Zuschauer\_innen deutlich erkennbarer Puppen-Charakter mit komischen Zügen die Bühne, um von einer anderen Figur nachgeahmt und dadurch parodiert sowie im nächsten Schritt vermeintlich verlebendigt zu werden.

Sobols Puppe lässt bereits in der Textvorlage eine Lesart zu, der zufolge es sich bei ihr gar nicht um eine Puppe handelt, sondern um einen brillanten Schauspieler *in der Rolle* einer Bauchredner-Puppe. Die Tatsache, dass diese spezielle Figur gewöhnlich von einem Menschen dargeboten wird, weist im Übrigen darauf hin, dass die Dramen-Person *Puppe* auch ein Mensch sein könnte. In *Pinocchio*- und *Burattino*<sup>23</sup>-Inszenierungen werden Puppen-Figuren ebenfalls sehr häufig von menschlichen Schauspielern verkörpert. Allerdings

20 Aurélie Loyer: *Coppélia, ou La Fille aux yeux d'émail* – Léo Delibes. In: Bibliothèque numérique de la Philharmonie de Paris. <<http://digital.philharmoniedeparis.fr/0821979-coppelia-ou-la-fille-aux-yeux-d-email-leo-delibes.aspx>> (16.2.2017).

21 Anne Thunière: *Les Contes d'Hoffmann* – Jacques Offenbach. In: Bibliothèque numérique de la Philharmonie de Paris. <<http://digital.philharmoniedeparis.fr/0764379-les-contes-dhoffmann-de-jacques-offenbach.aspx>> (16.2.2017).

22 E.T.A. Hoffmann: *Der Sandmann*. Hrsg. v. Rudolf Drux. Stuttgart 2011.

23 Vgl. Carlo Collodi: *Pinocchio* [1883]. Köln 2011 sowie Alexej Tolstoi: *Das goldene Schlieselchen oder Die Abenteuer des Burattino* [1936]. Weinheim/Basel 2006.

handelt es sich bei Pinocchio sowie bei Burattino und seinen Gefährten – trotz ihres Puppen-Status – eher um Kinder- als um Puppen-Charaktere. Gewissermaßen fallen hier Kind und Puppe zusammen. Die menschliche Darstellung von Puppen-Figuren bringt gegenseitige Transformationsprozesse zwischen Mensch und Puppe zum Vorschein, die eine ganz eigentümliche Faszination ausstrahlen.

Im Puppen- und Figurentheater können anthropomorphe Puppen und Spielfiguren Menschen, übernatürliche Wesen (wie Götter und Dämonen), aber auch reine Puppen verkörpern (schließlich lässt sich die Pinocchio-Geschichte ebenfalls als ein Puppenspiel aufführen) bzw. je nach eigener äußerlicher Gestaltung und – im Kontext des Übersinnlichen – je nach religiöser Vorstellung der jeweiligen Kultur ebendiese Wesen und Puppen-Charaktere auch *sein*.

Der russische Kulturwissenschaftler Jurij M. Lotman macht auf eine bemerkenswerte Relation zwischen dem Schauspiel- und dem Puppentheater in der westlichen Tradition aufmerksam: Als *Doppelung* der menschlichen theatralen (Re-)Präsentation stellt das Puppentheater die *Theatralität* des Theaters zur Schau. Deshalb werden Puppen zu abgewerteten Parodien menschlicher Schauspieler, wenn das Puppentheater das naturalistisch orientierte Schauspieler-Theater nachahmt. Sobald jedoch das Schauspieler-Theater das Phänomen Stil<sup>24</sup> reflektiert und dieses explizit sucht, wird wiederum das Puppentheater in seiner Stilisierung zum *Vorbild* des Schauspieler-Theaters<sup>25</sup> wie bei den historischen Avantgarden. Ein solches Vorbild bedeutet aber keine Eins-zu-Eins-Nachahmung in dem Sinne, dass Schauspieler Puppen kopieren. Es geht vielmehr um die fruchtbare Auseinandersetzung mit den nicht-naturalistischen, stilisierten Darstellungsweisen des Puppentheaters, um „[d]ie Puppe als Metapher, den Schauspieler zu denken“<sup>26</sup>, und um die Eigenständigkeit der Kunst.

Anders als in Puppen- und Figurentheaterformen, in denen Puppenspieler verborgen sind oder wie im japanischen *Bunraku* sichtbar im Hintergrund

.....  
24 Vgl. Hans Ulrich Gumbrecht/K. Ludwig Pfeiffer (Hrsg.): *Stil. Geschichten und Funktionen eines kulturwissenschaftlichen Diskurselements*. Frankfurt am Main 1986.

25 Vgl. Jurij M. Lotman: *Kukly v sisteme kul'tury* [1978; Artikel in russischer Sprache: Puppen im kulturellen System]. In: Ders.: *Izbrannyje stat'i v trech tomach* [Ausgewählte Artikel in drei Bänden], Bd. I: *Stat'i po semiotike i tipologii kul'tury* [Artikel zur Kultursemiotik und -typologie]. Tallinn 1992, S. 379. Lotman spricht hier u.a. explizit von einer „Poetik der Verdopplung“ und davon, dass „das Puppentheater [...] im Theater“ dessen „Theatralität [freilegt]“ bzw. „entblößt“.

26 Kiefer, *Die Puppe als Metapher, den Schauspieler zu denken*.

agieren, tritt in Sobols *Ghetto* der Puppenspieler und Bauchredner Srulik gemeinsam mit seiner Puppe auf. Eine solche Bühnenpartnerschaft zwischen Mensch und Puppe, die für Bauchredner und ihre Puppen typisch ist, findet immer mehr Eingang in zeitgenössische innovative (Figuren-)Theater-Darbietungen, die Puppenspiel und Schauspiel kombinieren. (Im Krefelder Kinder- und Jugendtheater KRESCH fand Mitte der 1990er Jahre z.B. eine *Pinocchio*-Inszenierung statt, in der zwei Schauspieler, die in verschiedene Rollen schlüpfen, mit einer gegliederten Zeichenpuppe – einem schlichten, kleinen Manichino mit der typischen Mütze und einer zuweilen sehr langen Nase – hantierten.)

Trotz der oft vorrangigen metaphorischen und symbolischen Funktion der Puppe im Schauspieler-Theater kann sie auch dort mitunter zum Protagonisten einer eigenen Geschichte werden, wie etwa im Falle von *Pinocchio* oder *Burattino*. Im Film jedoch tritt die Geschichte der Puppe bzw. des künstlichen Menschen, der dieses Medium stark für sich beansprucht, eindeutig in den Vordergrund, gerade im Unterschied zum Theater und vor allem zur Fotografie, die per se eine Momentaufnahme aus dem Fluss des Lebens präsentiert und eher die Rezipierenden selbst dazu auffordert, eine oder mehrere potentielle Geschichten des Dargestellten vor dem inneren Auge ablaufen zu lassen.<sup>27</sup> Der symbolische Gestus, den unbewegte Bilder geschickt als Stärke auszuspielen wissen, manifestiert sich gern nicht nur in der künstlerischen, sondern ebenfalls in der explizit dokumentarischen Fotografie. Diesen symbolischen Gehalt können Puppen und künstliche Körper auf Zeichnungen oder Gemälden sowie in Fotografien (die aufgrund der Spezifik ihres Mediums selbst im digitalen Zeitalter einen Realitätsanspruch erheben) verstärken oder gar gänzlich ausmachen. Ähnliches gilt übrigens für abgebildete – vornehmlich fotografierte Menschen, die puppenhaft (künstlich, steif, mannequin- oder automatenartig) wirken, weil sie in der erstarrten Fotografie grundsätzlich Leblosigkeit ausstrahlen. Die Wahl der Motive und auch ihr Arrangement, ihre Gestaltung und Inszenierung im Sinne der *Mise en Scène*, die Weise des erfolgten Aufnahmeprozesses, die analoge Entwicklung und die sei es analoge, sei es digitale Bearbeitung fotografischer ‚Lichtschriften‘ produzieren im Zusammenspiel mehr oder weniger ‚neutrale‘, stilisierte, verfremdete, symbolträchtige Bilder.

.....

27 Zur selten konstatierten narrativen Komponente der auf den ‚Augenblick‘ fixierten Fotografie vgl. John Berger/Jean Mohr: *Eine andere Art zu erzählen. Photo/Essay*. München/Wien 1984, bes. S. 279ff.

Der Film kann als ein narratives Medium Erzählstrukturen besonders gut vermitteln. Zudem verfügt er über medientechnische Voraussetzungen (fotografischer Realitätsbezug, plus Bewegung, Spezialeffekte und moderne digitale visuelle Effekte), die Kreation und die Beschaffenheit, das Eigenleben oder die Metamorphose von künstlichen Wesen quasi ‚naturalistisch‘ zu präsentieren und aufwendige Zukunfts-Milieus mit ihren High-Tech-Robotern, -Androiden und -Cyborgs glaubhaft (‚realistisch‘) zu simulieren, wobei die symbolische Darstellung der Eigendynamik und der Verwandlung des Künstlichen im Theater oder in der künstlerischen Fotografie einen ganz eigenen Stellenwert aufweist.

Scott Bukatman rückt indes die *grundlegende* Beziehung von „Cinema and Synthetic Life“ in den Blick:

In the 18th century, Vaucanson unveiled a mechanised excreting duck and a pump-operated flautist with mechanical fingers. [...] In the late 19th century, another machine began generating a simulacrum of life – the cinema. Shadows took on volume and a real-time existence, their actions could move audiences to tears, laughter or anger. Uncle Josh, in a 1902 film by Edwin S. Porter (under the auspices of Edison, a recurring figure in this story), thinks the projected figures are real: like Hoffmann’s Nathaniel, he tries to woo and win the silent simulation. Another early Edison film was an adaptation of *Frankenstein*, which would be refilmed in the early 30s. Now the monster was brought to life with electricity and light – the stuff of cinema. Around the same time, King Kong was being billed as the Eighth Wonder of the World, but did that refer to the giant ape or to the miniature one endowed with the image of life by animator Willis O’Brien? In *Pinocchio*, Gepetto, like the artisans of the Disney studio, wanted his crafted object to be ‚a real boy‘. Cinema not only creates life, it reflects upon that very desire.<sup>28</sup>

Ungeachtet der filmischen Leidenschaft für Narration können metaphorische und symbolische Anteile des künstlichen Menschen (der Puppe, des Mannequins, des Automaten etc.) auch im Film einen prominenten Stellenwert erlangen. Genauso wie im Theater und in der Fotografie lassen sich bestimmte Konnotationen inszenatorisch herausarbeiten, abmildern oder forcieren.

.....  
28 Scott Bukatman: *Blade Runner*. London 1999, S. 64.

Bei näherer Betrachtung der ‚Puppenfilme‘ fällt auf, wie heterogen sie sind. Es lassen sich mehrere Genres unterscheiden: Während in den Märchen-, Fantasy- oder Horrorfilmen vor allem lebendig gewordene Puppen (zum Beispiel die Marionette *Pinocchio* oder die mordende Kinderpuppe *Chucky*<sup>29</sup>), Statuen (etwa die Tonfigur *Golem*), anthropomorph anmutende pflanzliche Gebilde oder magisch erzeugte organische Homunkuli auftreten, kommen in den Science-Fiction-Produktionen künstliche Menschen und anthropomorphe Wesen wie Roboter, Androiden, Cyborgs oder sich ihrer selbst bewusst gewordene Computerprogramme vor. Sobald Puppen und künstliche Menschen als Protagonisten oder wichtige Charaktere agieren, spielt die Darstellung *ihrer* Geschichte eine bedeutende oder gar zentrale Rolle. Doch trotz des narrativen Schwerpunkts solcher Filme schwingt – zumindest untergründig – die Metaphorik der Puppe (ggf. noch jene der Maschine, des Automaten und des Roboters) beim Erscheinen künstlicher Doppelgänger auf der Leinwand oder dem Bildschirm immer mit.

Ein weiteres Genre der ‚Puppenfilme‘ sind Theaterfilme, die das Puppentheater (z.B. *POLE, DER POPPENSPÄLER* oder *DOLLS*), das Schauspieler-Theater (etwa *GHETTO*, wo beide Darstellungsformen vorkommen) und sogar die theatrale Atmosphäre als solche thematisieren können.<sup>30</sup> Durch die Puppen symbolisiert kann das Theatrale ebenfalls in Filmen vorkommen, die sich nicht explizit auf Theater (als Institution und Ort der Handlung) beziehen, in denen jedoch vor allem die Metaphorik und Symbolik der Puppe als einem ausdrücklich artifiziellen, (in positivem oder negativen Sinne) auf äußere Wirkung hin konzipierten und u.U. kunst-affinen Gegenstand im Rampenlicht stehen. Neben dem Spielerischen und Theatralen können Puppen auch im Film Kindheit und Unschuld – angesichts von zerstörten Puppen deren Verlust oder Überwindung – symbolisieren sowie Niedlichkeit und Abhängigkeit oder wiederum (im Falle einer entsprechenden Darstellung) die erwachende Emanzipation der Helden repräsentieren.

Es ist wichtig zu betonen, dass nicht nur Puppen (im engeren Sinne), sondern auch Automaten und künstliche Menschen der Science-Fiction zu expliziten Trägern metaphorischer und symbolischer Inhalte avancieren können. In *I'M A CYBORG, BUT THAT'S OK* bringen etwa filmisch visualisierte Menschma-

.....  
29 Siehe dazu das *Intermezzo* im Anschluss an den ersten Teil dieser Arbeit.

30 So reicht etwa der Film *FANNY UND ALEXANDER* mit seiner umfassenden Spiel-Affinität und theatralen Ausstattung-Opulenz voller puppenhafter Requisiten über die Darstellung eines Schauspieler-Theaters und eines Marionettenspiels hinaus.