

## Mensch, Der künstliche

Der Gedanke, einen Menschen unter Umgehung des Geschlechtsakts künstlich herstellen zu können, gehört zu den menschlichen Wunschträumen. In ihm findet der Erfinder- und Schöpferdrang des Menschen Ausdruck, der sich oft seiner Verantwortung zu spät bewusst wird, dann sein intellektueller Stolz, der sich über den Zwang des Sexus erheben und den Zeugungsakt durch einen geistigen und künstlerischen ersetzen möchte, und schließlich des Menschen Herrschsucht und Nützlichkeitsdenken, die im künstlichen Menschen einen Gehilfen und Diener zu gewinnen wünschen. Das literarische Motiv des künstlichen Menschen konnte an Schöpfungsmythen einiger Völker anknüpfen, die den ersten Menschen auch ohne Zeugungsakt entstehen lassen. Diese unkreierliche und meist durch göttliches Eingreifen bewirkte Schaffung des ersten Menschen nachzuvollziehen ist das vermessene Streben jener literarischen Gestalten, die es den Göttern gleich tun und Menschen herstellen wollen oder herstellen. Diese Schöpfer bilden den zweiten Brennpunkt des Motivs, dessen Spannungsfeld außer dem Geschöpf und seinem Schöpfer noch andere Mitmenschen umfassen kann. Da jedoch das Motiv psychisch nicht nur durch den Wunschtraum vom Schöpfermenschen gespeist wird, sondern auch durch die Angst, das Geschöpf des Menschen werde seinen Schöpfer überrunden und überwältigen, enden die meisten Geschichten um die Erschaffung eines künstlichen Menschen für den Schöpfer trotz anfänglicher Erfolge unglücklich. Entweder sind die Meister gezwungen, ihr eigenes, gefährlich werdendes Werk zu zerstören, oder es zerstört sich selbst und oft den Schöpfer oder andere Menschen zugleich.

Die Literatur der klassischen Antike kennt den künstlichen Menschen bezeichnenderweise hauptsächlich als einen durch einen künstlerischen Prozess dem natürlichen Vorbild nachgeschaffenen Androiden, der von Göttern oder Halbgöttern hergestellt oder zumindest belebt wird. Der Titan ↑ Prometheus formte nach OVID (*Metamorphosen* X, 4; 2–8 n. Chr.) aus Lehm und Wasser Männer und Frauen und belebte sie. Zu den von ihm Geschaffenen gehört nach einer wahrscheinlich alten, aber erst in später Fixierung (FULGENTIUS 5. Jh. n. Chr.) erhaltenen Überlieferung die schöne, aber verderbenbringende ↑ Pandora, die nach HESIOD (*Werke und Tage* 6. Jh. v. Chr.) jedoch von dem Gott der Schmiedekunst Hephaistos auf Befehl des Zeus hergestellt und zum Verderben des Prometheus auf die Erde geleitet wurde, von diesem abgewiesen, bei seinem Bruder Epimetheus Aufnahme fand, dort das mitgebrachte Gefäß öffnete und Unglück über die Geschöpfe des Prometheus brachte. Hephaistos, der bei HOMER (*Ilias* 8. Jh. v. Chr.) selbst von kunstvoll

geschaffenen goldenen Jungfrauen bedient wird, schuf für König Minos von Kreta den erzenen Riesen Talos, mit dem als dem Wächter der Insel die Argonauten (APOLLONIOS RHODIOS, *Argonautika* 3. Jh. v. Chr.) kämpfen müssen und der zu Fall gebracht wird, indem man den Zapfen herausstößt, der sein Adersystem verschließt, und ihn verbluten lässt. Der im Dienst des Minos stehende Schmied Daidalos stellte wunderbare bewegliche Figuren her, die man anbinden musste, damit sie nicht davonliefen. Während die letztgenannten Androiden schon eine Übergangsform zu den Automaten einer viel späteren Zeit darstellen, liegt der Akzent in OVIDS Erzählung von ↑ Pygmalion (*Metamorphosen* X) wieder auf dem künstlerischen Vorgang, durch den unter den Händen des Pygmalion eine so schöne Frauenstatue entsteht, dass der Künstler sich in sie verliebt und Aphrodite bittet, ihr Leben zu geben; Liebe ist der beseelende Faktor, der jedoch der Göttin als der eigentlichen Lebensspenderin bedarf. Im ↑ Pandora-Mythos hat die künstliche Frauengestalt die in der Geschichte des Motivs immer wieder verwendete Funktion, einen Menschen in Liebe an sich zu fesseln.

Aus der Spätantike sind dann auch Belege bekannt, bei denen sowohl der künstlerische Schaffensvorgang wie die belebende göttliche Macht fehlen und es sich um reine Zauberkünste handelt. Der Sophist APULEIUS (*Metamorphosen* 160/170), der selbst im Ruf eines Zauberers stand, berichtet von der Hexe Pamphile, durch deren Liebeszauber versehentlich nicht der geliebte Jüngling zu ihr hingezogen wurde, sondern Ziegenbälge sich belebten und in ihr Haus eindringen, und LUKIANOS (*Philopseudes* um 150) erzählt von einem beliebigen Gerät, das man in menschliche Kleider stecken und durch Zaubersprüche zu menschenähnlichen Aktionen beleben kann. Rein zauberischen Charakters ist das Moment der Belebung auch in der jüdischen Tradition, der aufgrund des Gebots »Du sollst dir kein Bildnis machen!« das Moment der künstlerischen Gestaltung fehlen musste. Gott selbst schuf zwar den Menschen aus einem Erdenkloß und blies ihm den lebendigen Odem durch die Nase ein, aber als ein Mensch, Seths Sohn Enos, versucht, Gott nachzuahmen, schlüpft der Teufel in die Erdgestalt und regiert seitdem das Geschlecht des Enos. Die Zauberkraft, durch die Belebung erfolgt, kann nur mit Gottes Beistand und gerade am Ungestalteten wirksam werden, und Gott verleiht sie den frommen Rabbis, die in der in talmudischer Zeit (200–500) entstandenen und vom 14. bis 17. Jahrhundert in Deutschland in verschiedenen Varianten verbreiteten ↑ Golem-Sage aus einem Erdklumpen oder einem Stück Holz den dienenden Golem schaffen. Ein magisches Zeichen, der »Schem«, belebt den »Ungestalteten«, und die Wegnahme des Zeichens vernichtet ihn. Seine Stummheit und seine Knechtfunktion zeigen an, dass das Geschöpf des Menschen im Vergleich zu dem Gottes von minderer Qualität ist, aber seine

übernatürliche Kraft und Größe machen ihn gefährlich, sodass sein Schöpfer ihn meist vernichten muss.

Im Mittelalter lebten, wenn auch nicht in zentraler Position, die belebten steinernen oder erzenen Figuren der Antike fort. Nur schaffen und beleben jetzt nicht Götter diese Bilder, sondern ihre Belebung erfolgt durch menschliche Leidenschaften und Willensäußerungen, die der geheime Zauber des Bildes im Betrachter auslöst und durch die er an das dämonisierte Bildnis gebunden werden kann. WILLIAM OF MALMESBURY (*De gestis Regum Anglorum libri quinque* 1124/25) berichtete als Erster die später vielfach variierte Geschichte von der Statuenverlobung, d. h. der unheimlichen Macht, die eine Venusstatue auf einen Jüngling ausübt, der ihr leichtfertig seinen Ehering an den Finger steckte. Die geschickten Künstler der Antike fanden in den sagenhaften Zauberergestalten des Mittelalters Nachfolger: Von dem in den Ruf eines Zauberers gelangten Theologen und Naturwissenschaftler Albertus Magnus (1193(?)–1280) erzählt die Sage, dass er sich in mühevoller Arbeit einen sprechenden eisernen Kopf als Türhüter geschaffen habe, den aber sein Schüler Thomas von Aquin als gotteslästerliches Werk zerstrümmerte, und von dem in der mittelalterlichen Sage zum Zauberer umgeschaffenen Dichter Vergil berichtet der Erzählzyklus vom *Zauberer Vergil* (1. Hälfte 14. Jh.), dass dieser »Heide« für die Römer einen sprechenden, weissagenden Kopf und eine künstliche öffentliche Dirne aus Stein geschaffen habe.

Der Vorstellung einer durch die Lebenswahrheit des Kunstwerks gewissermaßen erzwungenen Belebung und der einer Belebung durch Zauberkraft steht eine dritte, mehr naturwissenschaftliche Vorstellung gegenüber. Eine Sage der Iraner lässt das erste Menschenpaar aus der befruchteten Erde hervorsprießen. Der gleichfalls aus dem Orient stammende Glaube an die geheime Kraft der menschenähnlichen Mandragorawurzel oder den Alraun nimmt in Deutschland die Form an, dass die Wurzel zu einem menschlichen Wesen belebbar sei, wenn sie unter besonderen Bedingungen ausgegraben wird. Sie wächst unter dem Galgen und ist aus dem Samen entstanden, den ein »reiner« junger Mann, der gehenkt wird, in Todesnot hervorbringt. Zu diesen halb biologischen Konzeptionen treten chemische, wenn die Sage vom Zauberer Simon (*Clementinische Recognitionen* 2. Jh.) ihrem Helden zuschreibt, dass er durch chemische Versuche einen Knaben gebildet habe, den er später wieder in Luft verwandelte, dessen Seele er aber als Gehilfen für seine Zaubereien benutzte. Während das Mittelalter es für frevelhaft hielt, das Werk des Schöpfers nachzuahmen, konnte in der frühwissenschaftlichen Epoche ↑ Paracelsus (*De generatione rerum naturalium* um 1530) sich rühmen, einen Menschen aus menschlichem Samen, genährt durch Pferdedung, herstellen zu können. Nicht von ungefähr macht daher Goethe des Paracelsus Art- und

Zeitgenossen ↑ Faust zum Schöpfer des Menschleins in der Retorte, des Homunculus.

Die in dem Motiv mitschwingende Angst vor der Überwältigung des Schöpfers durch das Geschöpf trat in der Mitte des 18. Jahrhunderts zurück vor dem Glauben an die Bändigung und Verschönerung der Natur durch den Menschen und an die Macht künstlerischen Schöpfertums. Diese Sicherheit kam in den vielen Bearbeitungen des ja auch der antiken Vorlage nach optimistischen ↑ Pygmalion-Stoffes (J. J. BODMER, *Pygmalion und Elise* Erz. 1747; J. E. SCHLEGEL Kantate 1766; J.-J. ROUSSEAU Melodram 1770) zum Ausdruck, in denen der antike Mythos schließlich zum Symbol einer durch Gefühl möglichen Weltbemächtigung erhoben wurde. Dieser Optimismus befähigte die Zeit auch, sich ohne Schrecken an den Zukunftsträumen eines J. O. de LA METTRIE (*L'Homme machine* 1748) zu erfreuen, der es für möglich hielt, dass eines Tages rein mechanisch ein Androide gebaut werden würde, der stehen, gehen, sprechen und alle menschlichen Gebärden verrichten könne, und sich von automatisch bewegten Figuren wie dem »schachspielenden Türken« (1769) und der »Sprechmaschine« des Wolfgang Ritter von Kempelen oder dem »Flötenspieler« (1783) J. de Vaucansons faszinieren zu lassen. Das technische Zeitalter deutete sich mit der neuen Motivvariante des Automaten an.

Jedoch schon am Ausgang des 18. Jahrhunderts erkannte man die bedrohliche Kehrseite des dienstwilligen Automaten, und die Angst vor den Geistern, die man gerufen hatte und nicht wieder loszuwerden fürchtete, erwachte. Symptomatisch für die Veränderung der seelischen Lage ist die Entwicklung, die der alte Topos vom Leben als Theater, der Welt als Bühne und dem Menschen als Schauspieler in dieser Zeit durchmachte. Von EPIKTET bis de ROTROU war bei diesem Topos der Akzent auf die Aufgabe und Pflicht des Menschen gelegt worden, die Rolle zu spielen, die ihm die Vorsehung bzw. Gott zudiktiert hatte, und sie auch möglichst gut zu spielen, wie es in CALDERÓN'S *El gran teatro del mundo* (Dr. 1645) besonders einprägsam formuliert wird. Nun jedoch empfand man seine Rolle weniger als Aufgabe denn als Zwang und Unfreiheit, und man ersetzte daher den Vergleich mit dem Schauspieler durch den mit einer Marionette. Das hängt natürlich mit der säkularisierten Vorstellung vom Leben zusammen, das nicht mehr als »nur Theater«, Vorläufigkeit und Vorspiel des Lebens nach dem Tode, sondern als verlockende und vielleicht einzige Arena aufgefasst wird, auf der man sich frei bewegen und nicht an unsichtbaren Drähten dirigiert werden wollte. In diesem Sinn tauchte der Marionettenvergleich in GOETHES *Die Leiden des jungen Werthers* (R. 1774) auf, in K. Ph. MORITZ' *Anton Reiser* (R. 1785–90), in L. TIECK'S *Karl von Berneck* (Dr. 1797), seinem *William Lovell* (R. 1795–96)

sowie seiner Erzählung *Die gelehrte Gesellschaft* (1796) und gewann in den *Nachtwachen* («Von Bonaventura», R. 1804) und später bei Georg BÜCHNER leitmotivische Funktion. Im Zuge des sich verstärkenden Gefühls menschlicher Determiniertheit wird er jedoch schon um die Jahrhundertwende manchmal durch den extremeren Vergleich mit der »Automate« ersetzt, während gleichzeitig SCHILLER (*Über Anmut und Würde* 1793) und H. v. KLEIST (*Über das Marionettentheater* 1810) die Marionette zum Symbol für die Freiheit des Spiels und der Welt des schönen Scheins aufwerteten.

Die Idee der eigenen Marionetten- und Automatenhaftigkeit führte zu Überlegungen über Freiheit und Bedingtheit des als Gleichnis der eigenen Situation empfundenen künstlichen Menschen, der in der Literatur der Jahrhundertwende in den Mittelpunkt der Diskussion rückt und unter Rückgriff auf die genannten verschiedenen volkstümlichen Traditionen in vielen Varianten entwickelt wird. Diese idealistisch bestimmte Zeit stellt sich gegen jede automatische Funktion eines Lebewesens. JEAN PAUL wies in *Auswahl aus des Teufels Papieren* (1789) und in *Die Frau aus bloßem Holz* (1789) satirisch auf die Möglichkeit hin, dass menschliches Tun und Reden durch Automaten ersetzt werden könnte, und zielte damit, wie Schoppes Wachsfiguren im *Titan* (1800–03), auf eine Gesellschaft, deren Automatismus in dieser Ersetzbarkeit aufschien. Als gefährlich zeigt sich der durch Zauber geschaffene künstliche Diener in GOETHES vom *Philopseudes* des LUKIANOS angeregter Ballade *Der Zauberlehrling* (1798): ein belebter Besen, der keinen Verstand und keine Fähigkeit zur Kommunikation mit seinem Schöpfer besitzt, durch automatisches Funktionieren dessen Kontrolle entgleitet und zerstört statt dient. Um dieses Moment der verderblichen Wirkung des Kunstprodukts auf den Menschen ging es auch E. T. A. HOFFMANN bei seiner wiederholten Verwendung des Motivs, zugleich aber auch um das Problem des Techniker-Magiers, dessen belebte Automaten Projektionen seiner Phantasie sind, die im »Erfassen« zerstört werden. Dämonischer Bösewicht ist Coppelius-Coppola in *Der Sandmann* (Erz. 1817), während das Wesen des Automatenerschöpfers in *Die Automate* (Erz. 1819) undeutlich bleibt, obgleich eine betrügerische Manipulation mit der Weissagung seines sprechenden Türken zum Schaden des jungen Ferdinand denkbar ist. L. TIECK erfand für seine Vogelscheuche (*Die Vogelscheuche* Erz. 1835) keine automatische, wissenschaftliche oder betrügerische Belebung, sondern ließ sie sehr romantisch durch eine Elfe belebt werden, die sich auf der Flucht in der ledernen Puppe verbirgt, außerdem aber auch durch tellurische und magische Kräfte, die die Elfe an sich gezogen hat. Der neugebackene Herr von Ledebinna spielt in der Gesellschaft eine Rolle, bis ihn der Besitzer der Scheuche erkennt und verklagt, sodass Ledebinna das Nervenfieber bekommt, die Elfe mit allen ihren geistigen

Wirkungsmöglichkeiten aus ihm entweicht und er nur aufgrund der elementaren Kräfte weiterlebt, die aus ihm und seinen mit der Tochter seines ehemaligen Besitzers gezeugten Nachkommen ein Geschlecht von Ledernen machen.

Die besondere Gefährlichkeit des künstlichen Menschen offenbart sich in der erotischen Fixierung eines lebendigen Menschen an ihn. Dieser Zug des Motivs weist sicher Zusammenhänge mit sexuellem Fetischismus auf, wie er in der bereits erwähnten künstlichen Dirne des *Zauberers Vergil* und in dem verbreiteten Märchentyp vom Gieß- und Zuckermann deutlich wird, den G. Basiles Erzählung *Pintosmalto* (1634) repräsentiert, in der ein Mädchen alle Männer ablehnt und sich aus süßem Teig einen schönen Jüngling knetet, den die Liebesgöttin belebt und der später ihr Mann wird. Diese Variante erscheint in der klassisch-romantischen Epoche zuerst in GOETHES *Der Triumph der Empfindsamkeit* (Dr. 1787) mit der Bindung Prinz Oronaros an eine Puppe, die für ihn allen Spöttern zum Trotz eine Seele hat und die er schmerzlich entbehrt, als man die Puppe mit ihrem lebendigen Urbild vertauscht, sodass man ihm dann seine Puppe wiedergibt. Ähnlich fixiert ist Marggraf in JEAN PAULS *Der Komet* (1822) an die Wachsbüste einer Prinzessin. Der Kaiser von China in H. C. ANDERSENS Märchen *Die Nachtigall* (1843) entscheidet sich gegen den lebenden Vogel für einen künstlichen und wird krank, als das Kunstwerk entzweigt; er gesundet jedoch durch den verschmähten Gesang des lebenden Vogels. Weit dämonischer und aktiver als die Puppe des goetheschen Prinzen ist bei A. v. ARNIM *Melück Maria Blainville* Erz. 1812) die Kleiderpuppe, der der Graf einen Frauenrock anzog, um eine Stelle aus der *Phädra* besser deklamieren zu können, und die ihm dann Beifall klatscht, aber fortan sein Leben an sich zieht. Dagegen misslingt ein ähnlicher Anschlag auf Leben und Seele eines Menschen dem Alraun in A. v. ARNIMS *Isabella von Ägypten* (Erz. 1812), der sich hochmütig zur menschlichen Persönlichkeit emporschwindeln möchte, um Bellas Liebe zu erlangen, aber mit einem Golem abgesspeist wird. Auch unter den Motivvarianten E. T. A. HOFFMANNS findet sich eine Puppe (*Der Sandmann* Erz. 1817), Olympia, deren Seelenlosigkeit Nathanael für weibliche Anschmiegsamkeit hält, während er schließlich in seiner Braut eine tote Puppe erblickt und, gefühlswirrt, wahnsinnig wird, ähnlich den Betroffenen in V. ODOEVSKIJS *Derevjannyj gost/Der hölzerne Gast* (Erz. 1833) und A. K. TOLSTOJS *Don Juan* (Dr. 1859/60). Zu den dämonischen Verzauberinnen menschlicher Seelen gehören stoffgemäß die belebten oder scheinbelebten Statuen und Bilder in den romantischen Bearbeitungen des Stoffes von der ↑ Statuenverlobung (J. v. EICHENDORFF, *Julian* Epos Druck 1852/53, *Das Marmorbild* Nov. 1819; W. v. EICHENDORFF, *Die zauberische Venus* Gedicht 1816; A. v. ARNIM, *Päpstin Jutta* Epos 1813, Druck

1848; E. T. A. HOFFMANN, *Die Elixiere des Teufels* R. 1815/16; P. MÉRIMÉE, *La Vénus d'Ille* Nov. 1837). Mit Einschränkung kann für diese Motivvariante auch die »schöne Kunstfigur« C. BRENTANOS (*Gockel, Hinkel, Gackeleja* Märchen ersch. 1838) genannt werden, die tanzende Puppe, in der eine Tanzmaus steckt und die als Medium der Bezauberung und Verführung fungiert, für das wertvolles Gut dahingegeben wird.

Schließlich schuf GOETHE (*Faust II* 1832) auch das Muster für einen dritten Aspekt des Motivs, der sich dem Innenleben des künstlichen Menschen zuwendet. Der auf wissenschaftlichem Wege von Faust geschaffene Homunculus, von dem Wagner rühmt, dass er durch Denken hervorgebracht sei und nicht durch den Zeugungsakt, der künftig den Tieren überlassen bleibe, ist gleich nach dem Entstehen erwachsen und gelehrt, besitzt aber keinen Leib und auch keine Seele, seine Existenz ist nur in der Retorte möglich, und seine Sehnsucht, ein vollkommenes Wesen zu werden, kann sich nur durch Selbstvernichtung erfüllen; sein Zerschellen am Wagen der Galatee bedeutet daher eine Art beseelenden Liebestodes. Dieses sehr romantische Motiv der Seelenlosigkeit, sonst mit dämonischen → Verführerinnen wie Nixen und Elfen verbunden, findet sich auch bei dem Golem in A. v. ARNIMS *Isabella von Ägypten*, einer von einem Juden aus Ton hergestellten → Doppelgängerin Bellas, die weder Geist noch Seele besitzt und ihr Urbild hasst, weil ihr an ihm zum Bewusstsein kommt, dass sie kein echtes Leben hat. Auch der von dem Studenten Frankenstein aus Teilen von seziierten Leichen zusammengesetzte künstliche Mensch in M. WOLLSTONECRAFT SHELLEYS berühmtem Roman (*Frankenstein* 1818) ist ein dem Homunculus verwandter Typ; er beseelt sich durch das Naturgesetz, wird aber wegen seiner Größe und Hässlichkeit von der Mitwelt abgelehnt. Als sein Schöpfer dem herangewachsenen Monster die begehrte Partnerin und die Möglichkeit, sich zu vermehren, verweigert, tötet es die Braut seines Herrn in der Hochzeitsnacht, den damit die Strafe für seine Hybris erteilt.

Am Ausgang der klassisch-romantischen Epoche taucht das inzwischen etwas verbrauchte Motiv in Randstellung mit der Absicht auf, eine Gesellschaft zu kritisieren, die den Umweg über die Automate wählt, um zwischenmenschliche Beziehungen zu klären, so wenn bei C. BRENTANO (*Ponce de Leon* Lsp. 1804) der unerkannt heimkehrende Vater sich seinen Kindern und künftigen Schwiegerkindern auf einem Maskenball in Automatenkostüm nähert, bei F. v. KURLÄNDER (*Der Mechanikus von Plundershausen* Lsp. 1825) ein Liebhaber eine mechanische Figur spielt und dadurch seinen künftigen Schwiegervater täuscht oder bei dem von Brentano beeinflussten G. BÜCHNER (*Leonce und Lena* Lsp. 1842) der → Narr Valerio das Thronfolgerpaar am Hof König Peters als Automaten vorstellt, die von Menschen

nicht unterscheidbar seien. Auf der Linie JEAN PAULS bewegen sich mit ähnlicher satirischer Tendenz Hinweise auf die Ersetzbarkeit des Menschen durch Automaten bei K. IMMERMANN (*Die Papierfenster eines Eremiten* 1822, *Tullifantchen* Verserz. 1830) und H. HEINE (Bericht über den englischen Mechanikus in *Zur Geschichte der Religion und Philosophie in Deutschland* 1835).

Der von Heine erneut verwandte Zug der Seelenlosigkeit des sonst einem Gentleman gleichenden Automaten, der seinen Schöpfer mit der Bitte um eine Seele verfolgt, war im späteren 19. Jahrhundert und weit in das 20. hinein Hauptfaktor des Motivs, da die fortschreitende Technik das Schreckbild einer Automatisierung des Menschen und die Verantwortung der Erfinder immer deutlicher machte. Die künstlichen Lebewesen, die der Mann der Zukunft als Arbeitssklaven benutzen wird (E. G. BULWER, *The Coming Race* R. 1870), sind vom denkenden Menschen kaum zu unterscheiden, haben aber keine Seele, sind nicht einmal geschaffen, sondern entworfen, technisch konstruiert und fabrikmäßig hergestellt. PUŠKIN (*Mednyj vsadnik/Der eherne Reiter* Verserz. 1833) stellte in der belebten Statue Peters des Großen ein Gefäß übermenschlicher Macht dar. R. HAMERLINGS in der Retorte erzeugter *Homunculus* (Epos 1888), der einer Dorfschulmeistersfrau zur Geburt in den Leib verpflanzt wurde, folgt seiner seelenlosen Wesensart, gründet einen Staat, dessen Bürger er zu Pessimismus und Selbstmord überreden will, wird aber von der Menschheit an seinen Weltverneinungsplänen gehindert und erkennt zu spät, dass ihm menschliche Erfahrungen gefehlt haben. Unter den Aspekt der Seelenlosigkeit bzw. Beseelbarkeit sind auch die neuromantischen Bearbeitungen des ↑ Golem-Stoffes gestellt, in denen der Golem an seinem Unvermögen, die Liebe der Tochter des Rabbis zu erringen, scheitert (R. LOTHAR Nov. 1899; A. HOLITSCHER Dr. 1908; P. WEGENER/H. GALEEN Film 1914) oder doch schließlich Menschenwürde erlangt (F. LION/E. d'ALBERT Oper 1926). Einen neuen Typ repräsentieren die Tiere, die Dr. Moreau (H. G. WELLS, *The Island of Doctor Moreau* R. 1896) durch Operationen in menschenähnliche Wesen verwandelt und die er durch das Gesetz, dass sie weder Fleisch essen noch auf allen vieren gehen dürfen und ihn als Herrn anerkennen müssen, unter seiner Herrschaft halten will, die aber ihren Meister und seine Helfer umbringen. Ähnliche Zwitter entstehen auf experimentellem Wege in S. MAUGHAMS *The Magician* (R. 1908) und in G. MEYRINKS *Des deutschen Spießers Wunderhorn* (Nov.-Slg. 1913). Aus der Automatenvorstellung ist dagegen sowohl das computerähnliche Wesen entwickelt, das bei K. SPITTELER (*Olympischer Frühling* Epos 1900–06) die anstürmenden Menschen von der Burg des Weltherrn Ananke abwehrt, wie vor allem die Titelfigur in G. GILBERTS Roman *Seine Exzellenz der Automat* (1907), deren Mechanik der Konstrukteur nicht mehr abstellen kann, weil der Automat auf Aggression



entsprechend reagiert, darum ungehindert Großindustrieller und Minister wird, seinem Schöpfer die Braut abspenstig macht und erst, als seine Tätigkeit zur nationalen Katastrophe zu werden droht, im Kampf durch seinen Erfinder unschädlich gemacht wird. In anderen Fällen gelingt das Attentat des rebellischen und rachsüchtigen Kunstprodukts auf seinen Schöpfer, sei es, dass es sich rächt, weil es im Schachspiel mattgesetzt wurde (A. BIERCE, *Maxon's Master* Erz. 1880), sei es, dass ihm sein Schöpfer, der Alchemist, das Geheimnis verweigert, wie es sich Nachkommen schaffen kann (K. M. KLOB, *Homunculus* R. 1919), und der Mutter- und daher Seelenlose, mit Satans Hilfe Geschaffene sich diesem seinem zweiten »Vater« überantwortet, sei es, dass der einer Mode des 18. Jahrhunderts entsprechend als »künstlicher Gefangener« im Burgverlies Gehaltene mit seinem Herrn, einem Grafen, gewaltsam die Rolle tauscht (K.H. STROBL, *Der Automat von Horneck* Erz. 1924), oder dass eine an Tiecks Erzählung erinnernde Vogelscheuche als → Doppelgänger ihres Herrn diesen von seinem Platz im Leben verdrängt (O. H. A. SCHMITZ, *Herr von Pepinster und sein Popanz* Nov. 1912). Im Gefolge Bulwers führte R. HAWEL (*Im Reich der Homunkuliden* R. 1910) in ein Zukunftsreich von Homunkuliden, in dem alles perfekt ist, die Frauen ausgestorben sind und die Männer in Fabriken nach Bedarf hergestellt werden, in dem aber die Gefühle nicht mehr existieren, und K. ČAPEK wiederholte den Einfall mit bedrohlicheren Akzenten in seinem Drama *R. U. R.* (= Rossums Universal Robots 1920), das zugleich eine neue Bezeichnung für die menschenähnliche Automate, den »Roboter«, in Umlauf brachte. Die alten Kennzeichen der Seelenlosigkeit und der aufsässigen Gewalttätigkeit wurden hier mit einem neuen sozialen Aspekt versehen: Von zwei Männern geschaffen, von denen der ältere durch seine Schöpfung die Nicht-Existenz Gottes beweisen, der jüngere an ihr verdienen will, wird der Roboter zum Feind und Verdränger des Arbeiters, und er vernichtet mit seinen Artgenossen die Menschen, statt sie, wie erhofft, durch seine billigere Arbeitskraft frei zu machen. Auch in K. L. SCHUBERTS Spiel *Ein Mensch* (1923) bringen die Maschinenmenschen der Menschheit den Untergang, statt sie von Sklaverei zu befreien. Moderne Varianten solcher Zukunftsvisionen kann man in I. ASIMOVs *I, Robot* (1950) und R. BRADBURYs *Marionettes, Inc.* (1951) sehen, Erzählungen, in denen die Automaten sich zu Herren gemacht und die Menschen in die den Automaten zuge dachte Rolle von Sklaven abgedrängt haben. Im Zuge der Rehabilitierung der Unterprivilegierten kann jedoch die traditionelle Stoßrichtung des Motivs auch umgekehrt werden und der künstliche Mensch als Symbol der programmierten »Wohlstandsmarionette«, die wegen ihrer Aufsässigkeit verfolgt und diffamiert wird, Sympathie fordern (W. D. SIEBERT, *Frankenstein oder Einer der auszog und das Fürchten lernte* Dr. 1974).

Gegenüber den sozialkritischen Aspekten trat die erotische Dämonie des künstlichen Menschen in neuerer Zeit zurück. Nicht jedoch in den Romanen von M. HOUELLEBECQ (*Les particules élémentaires* 1998, *La possibilité d'une île* 2005). Hier spielt die Frage nach der Sexualität zukünftiger Menschen eine prominente Rolle: Im früheren Roman arbeitet einer der Protagonisten an einer zukünftigen geschlechtslosen Menschenrasse, die sich durch Klonen vermehrt, im späteren Roman sind die Protagonisten geklonte Neo-Menschen. Ähnlich wie Nathanael in E. T. A. HOFFMANN'S *Der Sandmann* entscheidet sich bei V. de L'ISLE ADAM (*L'Ève future* R. 1887) der englische Lord, der sich über die seelische Stumpfheit seiner schönen Geliebten beklagt hat, für das von dem Forscher Edison hergestellte, mit dem Geist einer Somnambule beseelte galvanoplastische Ebenbild dieser Frau, aber Gott lässt den Eingriff in seine Schöpfung nicht zu, das Kunstprodukt fällt einer Schiffskatastrophe zum Opfer. An die volkstümliche Tradition des Alraunenglaubens knüpfte H. H. EWERS (*Alraune* R. 1911) mit seinem durch Befruchtung einer Dirne mit dem letzten Samen eines guillotinierten Mörders entstandenen vampartigen Wesen an, das, kalt und todbringend, alle Menschen in seinen Bann zieht, bis sich schließlich der Neffe seines Schöpfers durch Willensstärke davon befreit. Todbringend ist auch das Kunstgeschöpf in Th. v. HARBOUS *Heliopolis* (R. 1926). Moderne psychoanalytische Erkenntnisse und Märchenhaft-Folkloristisches fließen zusammen in dem von dem Schweizer H. SCHNEIDER (*Der Sennentuntschi* Dr. 1972) vorgeführten weibsteufelhaften Fetisch, den sich drei Sennen auf menschenferner Alm geschaffen haben und der Gewalt über sie zu erlangen droht.

E. Rapp, *Die Marionette in der deutschen Dichtung vom Sturm und Drang bis zur Romantik*, 1924; R. Majut, *Lebensbühne und Marionette*, 1931; M. Racker, *Gestalt und Symbolik des künstlichen Menschen in der Dichtung des 19. und 20. Jahrhunderts*, Diss. Wien 1932; D. Kreplin, *Das Automaten-Motiv bei E. T. A. Hoffmann*, Diss. Bonn 1957; R. Plank, *The Golem and the Robot (Literature and Psychology 15)* 1965; K. Völker (Hrsg.), *Künstliche Menschen. Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunculi, Androiden und liebende Statuen*, 1971; Th. Ziolkowski, *Disenchanted Images*, Princeton 1977; P. Gendolla, *Die lebenden Maschinen*, 1980; L. Sauer, *Marionetten, Maschinen, Automaten* 1983; A. Hildenbrock, *Das andere Ich. Künstlicher Mensch und Doppelgänger in der deutsch- und englischsprachigen Literatur*, 1986; R. Drux, *Marionette Mensch. Ein Metaphernkomplex und sein Kontext von Hoffmann bis Büchner*, 1986; B. J. Dotzler/F. Gendolla/J. Schäfer, *Maschinenmenschen*, (Bibliographie) 1992; M. Böhmig, *Das Motiv der lebenden Statue in der deutschen und russischen Literatur*

Leseprobe

der Romantik, (Ricerche Slavistiche 39/40) 1992/93; P. Brunel u. a. (Hrsg.), *L'homme artificiel*, Paris 1999; G. Drux (Hrsg.), *Der Frankenstein-Komplex: kulturgeschichtliche Aspekte des Traums vom künstlichen Menschen*, 1999; M. Geier, *Fake. Leben in künstlichen Welten. Mythos – Literatur – Wissenschaft*, 1999; G. Ruppelt, »Keiner, den ein Weib geboren«: von schönen neuen Menschen und Klonen in der Literatur, 2002; G. Febel (Hrsg.), *Menschenkonstruktionen: Künstliche Menschen in Literatur, Film und Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts*, 2004; Th. Tabbert, *Menschmaschinengötter: künstliche Menschen in Literatur und Technik*, 2004; C. Bauer-Funke (Hrsg.), *Der automatisierte Körper: literarische Visionen des künstlichen Menschen vom Mittelalter bis zum 21. Jahrhundert*, 2005.