

Jana Scholz

# DIE PRÄSENZ DER DINGE

Anthropomorphe Artefakte in Kunst,  
Mode und Literatur



**[transcript]** Fashion Studies

**Aus:**

*Jana Scholz*

## **Die Präsenz der Dinge**

Anthropomorphe Artefakte in Kunst, Mode und Literatur

Mai 2019, 222 S., kart., Klebebindung, 20 SW-Abbildungen

34,99 € (DE), 978-3-8376-4817-1

E-Book:

PDF: 34,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4817-5

Menschenähnliche Dinge fordern uns in besonderem Maße heraus. Sie lösen Gefühle und Imaginationen aus, sie beeinflussen unsere Körperhaltung und unsere Mimik. Woher rühren unsere bisweilen starken Reaktionen auf anthropomorphe Artefakte? Warum neigen wir dazu, sie wider besseres Wissen zu verlebendigen? Jana Scholz fragt erstmals gezielt nach der Agency künstlerischer Artefakte in menschlicher Gestalt. Anhand dreier Beispiele aus Fotografie, Mode und Literatur lotet sie das Verhältnis zwischen materiell-visueller Inszenierung und ästhetischer Wahrnehmung aus. Dabei werden neue Sichtweisen auf die Beziehungen von Dingen und Menschen eröffnet – in einer Zeit, in der diese zunehmend undurchdringlich scheinen.

**Jana Scholz**, geb. 1987, arbeitet in der Wissenschaftskommunikation und als freie Autorin. Ihre Forschung konzentriert sich auf dingliche Agency und künstlerische Kommunikationsstrategien, Performativität sowie Body und Gender Studies.

Weiteren Informationen und Bestellung unter:  
[www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4817-1](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4817-1)

# Inhalt

---

## 1 DAS PARADOX DER ANIMATION | 7

## 2 DINGE WAHRNEHMEN | 19

### 2.1 Materialität | 19

2.1.1 Was sind materielle Kulturen? | 19

2.1.2 Netzwerke und Agency | 22

2.1.3 Performanz und Affekt | 26

### 2.2 Visualität | 32

2.2.1 Was sind visuelle Kulturen? | 32

2.2.2 Geschlecht sehen | 35

2.2.3 Animation und Performanz | 38

### 2.3 Was sind anthropomorphe Artefakte? | 46

2.3.1 Artificielle Körper in der Forschung | 46

2.3.2 Natürlichkeit und Künstlichkeit | 53

2.3.3 Dimensionalität und Wahrnehmung | 65

## 3 KÜNSTLERISCHE FIGURATIONEN ANTHROPOMORPHER ARTEFAKTE | 69

### 3.1 Hans Bellmer: Die Puppe | 69

3.1.1 Konstruktions-Dokumente | 69

3.1.2 Visualisierte Materialität | 76

3.1.3 Fragmentierte Perspektiven | 89

3.1.4 Geschlecht und Subjektivität | 96

3.1.5 Inszenierte Artifizialität | 101

### 3.2 La Planète Jean Paul Gaultier | 106

3.2.1 Modewelten | 106

3.2.2 Modekörper | 114

3.2.3 Modeszenen | 121

3.2.4 Moderäume | 130

3.2.5 Animierende Artefakte | 138

**3.3 E.T.A. Hoffmann: Der Sandmann | 144**

3.3.1 Fiktionale Präsenz | 144

3.3.2 Natürlichkeit und Authentizität | 149

3.3.3 Körper und Fragment | 157

3.3.4 Lebende Fiktionen | 165

3.3.5 Unbestimmtheit und Illusionsproduktion | 173

**4 DIE REALITÄT DER FIKTION | 183**

**5 Dank | 187**

**6 Literatur | 189**

**7 Abbildungsnachweise | 219**

# 1 Das Paradox der Animation

---

*Abbildung 1: Römische Stoffpuppe, 1.-5. Jh. v. Chr., Fundort Ägypten*



Dieses Gebilde gleicht dem menschlichen Körper nur vage. Da ist kein Gesicht, keine Haut, kein Haar, auch keine Kleidung oder Schmuck. Da ist kein organischer Körper, sondern drapierter Stoff, der entfernt an einen menschlichen Rumpf mit Kopf und Extremitäten erinnert. Und doch erkennen wir in diesem Gebilde sofort einen Menschen. Obwohl es nicht einmal Augen besitzt, fühlen wir uns womöglich beobachtet oder in irgendeiner anderen Weise adressiert. Vielleicht entdecken wir in den Körperformen gar etwas wie Neugierde, eine Aufforderung, etwas mit diesem Ding zu tun; es in die Hand zu nehmen und von allen Seiten zu

betrachten. Oder wir glauben eine Bewegung zu erahnen und einen Schritt vorherzusehen. Fest steht: Wenn es um auch nur entfernt menschenähnliche Dinge geht, sehen wir immer mehr, als wir eigentlich sehen.

Diese römische Stoffpuppe wurde irgendwann zwischen dem fünften und dem ersten Jahrhundert vor Christus in Ägypten hergestellt und diente vermutlich als Spielzeug. Ihre bunten Kleider und das gläserne Haar-Ornament sind nicht erhalten. Doch gerade in dieser fragmentierten Überlieferung steht sie exemplarisch für das Verhältnis von Menschen zu anthropomorphen Dingen. Wie wenig sie uns im Detail ähneln, wie bruchstückhaft, wie grotesk sie auch sein mögen – wir animieren sie permanent. Indem wir ihren Blick zu spüren glauben und ihn entgegen, indem wir ihren Bewegungssuggestionen folgen und die Stimmungscharaktere von Farben, Formen und Materialien aufnehmen, indem wir sie vervollständigen und in abstrakten materiellen Formationen menschliche Züge erkennen. Und vielleicht, so jedenfalls lässt diese fragmentiert tradierte Stoffpuppe vermuten, ist es gerade die unvollkommene Erscheinung menschenähnlicher Dinge, die eine Verlebendigung herausfordert.

Das Erkenntnisinteresse dieser Studie richtet sich auf die Wirkung ausgewählter menschenähnlicher Dinge im westlichen Kulturkreis seit dem 19. Jahrhundert. Es wird gefragt, mit welchen Strategien die visuellen Inszenierungen des materiellen Artefakts auf eine Animation zielen und welche Rolle die Agency von Dingen für deren Verlebendigung spielt. Dafür werden drei künstlerische Figurationen menschenähnlicher Dinge untersucht: Hans Bellmers Fotoserie *Die Puppe* (1934), die Pariser Modeausstellung *La Planète Jean Paul Gaultier. De La Rue aux Étoiles* (2015) und E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* (1816). Während Bellmers und Hoffmanns Geschöpfe nur vermittelt über die Fotografie und die Literatur erfahrbar sind, konnten die menschenähnlichen Dinge in der Ausstellung direkt, mit allen Sinnen erfahren werden.

Dieses Buch behandelt also sehr verschiedene Darstellungskontexte, bei denen zum Teil verschiedene künstlerische Gattungen ineinandergreifen und für die der Werkbegriff mitunter problematisch ist. Deswegen spreche ich in dieser Untersuchung von künstlerischen Formaten. Mit dem Ausdruck orientiere ich mich an Dorothee Richter, die feststellt, dass sich alle bildnerischen Mittel seit den 1960er Jahren „im Übergang, in einem Schwebezustand“ (Richter 2013, 1) befinden. Verschiedene künstlerische Mittel würden verstärkt assoziiert und von multimedialen Formaten durchsetzt (vgl. ebd.). Dieser Schwellencharakter gilt insbesondere für die multimediale Modeausstellung und bis zu einem gewissen Grad auch für Bellmers fotografiertes menschenähnliches Objekt, der Ausdruck wird aber zugunsten der Einheitlichkeit gleichsam für den literarischen Text verwendet. Wie menschenähnliche Dinge erfahren werden, entscheidet sich in jedem Fall maßgeblich

über den Präsentationskontext. Die Perspektive dieses Buchs richtet sich daher gezielt auf das Zusammenspiel von künstlerischem Format und dem darin erscheinenden Artefakt.

Um den Forschungsgegenstand dieser Studie kennenzulernen, seien die zu analysierenden menschenähnlichen Dinge kurz vorgestellt. Sie alle bilden den menschlichen Körper oder seine Teile mehr oder weniger mimetisch nach, und zwar insbesondere in seiner normalerweise sichtbaren Oberfläche. Diese lebensgroßen und beweglichen Figuren bestehen aus verschiedenen Werkstoffen wie Holz, Gips, Kunststoff, Wachs und Metall. Prägnant für diese Materialhybride ist ihr sichtbarer Konstruktionscharakter aus Einzelteilen, der auch die Beweglichkeit der Glieder bedingt. Ergänzt werden die hybriden Körper durch Kleider, Haar und andere Beigaben, aber auch durch technische Elemente mechanischer und digitaler Art. Insofern sind die drei Figurationen menschenähnlicher Dinge durch die Struktur des Fragments gezeichnet. Unter Fragment (von lat. *fragmentum*: Bruchstück, s.a. lat. *frangere*: zerbrechen) ist mit Schöning der anwesende Teil eines abwesenden Ganzen zu verstehen. Der Begriff setzt also logisch eine Ganzheit voraus, die real oder ideell sein kann (vgl. Schöning 2006, 117). In dieser Untersuchung geht es damit um eine fragmentarische Struktur, womit im Wortsinn das Zerbrechen einer Einheit gemeint ist. Die Einzelteile können neu zusammengefügt oder durch Teile einer anderen Einheit ergänzt werden, doch die Signatur des Fragments bleibt erkennbar bestehen.

Für die hier behandelten menschenähnlichen Dinge ist außerdem die multisensuelle Erfahrbarkeit von herausragender Bedeutung – wenn auch nicht direkt, wie in der Modeausstellung, dann vermittelt über die Fotografie oder den literarischen Text. In Abhängigkeit vom künstlerischen Darstellungskontext fordern sie spezifische Wahrnehmungspraktiken heraus, die es im Hinblick auf die Animation des Artefakts zu untersuchen gilt. Und schließlich wurden alle drei Figurationen menschenähnlicher Dinge innerhalb ihres künstlerischen Formats als „Puppen“ bezeichnet: vom Künstler, von den Kuratierenden oder vom Autoren. Allerdings widersetzen sie sich vehement Kategorisierungen und überschreiten in vielerlei Hinsicht Grenzen. Sie dekonstruieren das alltagskulturelle Verständnis von Puppen.

So ist Hans Bellmers Schöpfung zwar durch den Werktitel als Puppe definiert. Doch der Künstler setzt eigentlich groteske Körperfragmente in Szene, die die Puppe lediglich über eine Pars pro Toto-Struktur evozieren. Das weiblich codierte Artefakt in E.T.A. Hoffmanns Erzählung wird abwechselnd als Puppe, Automate, Wachsgesicht oder schlicht als weibliche Figur bezeichnet. Dieses menschenähnliche Ding ist vor allem durch seine Uneindeutigkeit bestimmt. Die Modepuppen der Ausstellung entsprechen den gängigen Konnotationen der Puppe am ehesten. Doch durch eine strategisch unvollkommene digitale Animation unterlaufen auch

sie das Bild des idealisierten Mannequins. Damit sind die drei Figurationen gerade durch ihre Transgressivität gezeichnet. Sie sind weder Alltagsdinge noch Gebrauchsartikel, weder Kitschgegenstände noch Waren. Sie überführen die Puppe aus der Populärkultur in die Kunst.<sup>1</sup>

Somit stehen künstlerische Formate und ästhetische Rezeptionsweisen im Vordergrund, wenn auch die Grenzen zur Populärkultur teils fließend sein mögen. Die zu untersuchenden menschenähnlichen Dinge erscheinen in einem künstlerischen Format und können auch selbst als Kunstwerke gelten. Hier sollen einige Anhaltspunkte genannt werden, warum die drei Figurationen als künstlerische Darbietungen bezeichnet werden können, was jeweils ein Zusammenspiel aus dem Format und dem darin erscheinenden Artefakt meint.<sup>2</sup> So zielen die zu untersuchenden Formationen menschenähnlicher Dinge auf Einmaligkeit und Einzigartigkeit und widersetzen sich dem Standardisierten (vgl. hierzu Liessmann 2014, 218). Sie stellen „ein Gegenteil zur Anpassung und Konformität“ (Hügel 2003, 13) dar, wie Hügel über Kunst im Spannungsverhältnis zur Populärkultur schreibt. Sie formulieren tendenziell Neues, testen Grenzen aus, erschüttern Sicherheiten und stören Publikumserwartungen. Sie sind mehr als Unterhaltung. Sie verlangen unsere ungeteilte Aufmerksamkeit und fordern eine kontemplative Rezeptionshaltung ein (vgl. ebd.). Diese Aspekte zur Charakterisierung der Figurationen menschenähnlicher Dinge als künstlerische Darbietungen dienen der ersten Orientierung und werden im Laufe dieses Buchs spezifiziert.

Der kurze Ausblick auf den Forschungsgegenstand wirft bereits die grundlegende Frage nach angemessenen Begrifflichkeiten auf. Können die drei Figurationen tatsächlich als Puppen bezeichnet werden, wie es ihre Schöpferinnen und Schöpfer tun, wenn sie doch gängige Vorstellungen von Puppen kreuzen und als künstlerische Darbietungen auf eine Brechung von Wahrnehmungskonventionen zielen? Insa Fooken und Jana Mikota schlagen zwar explizit vor, den Ausdruck ‚Puppe‘ als „übergreifende Kategorie“ zu verwenden, „unter der man die verschiedensten Varianten künstlicher Menschen subsumieren kann.“ (Fooken/Mikota 2014, 217) Doch an die Puppe knüpfen sich hauptsächlich Konnotationen zur Mode und zum Spiel. Um eine Engführung zu vermeiden und der wahrnehmungsbezogenen Eigenart dieser „Grenzfiguren“ (Müller-Tamm/Sykora 1999, 68) gerecht zu werden, erscheint der Ausdruck ‚anthropomorphe Artefakte‘ geeigneter, der sich ebenfalls bei Fooken/Mikota findet (vgl. Fooken/Mikota 2014, 208).

- 
- 1 Vgl. Ortlepp (2014) zu Alltagsdingen und Gebrauchsartikeln, Liessmann (2014) zu Kitschgegenständen, Appadurai (1986) zu Waren, Hügel (2003) zu populären Kulturen.
  - 2 Dabei ist von „Anhaltspunkten“ die Rede, weil es sich nach Leutner bei dem Attribut ‚ein Kunstwerk sein‘ nicht um eine substanziale Eigenschaft von Dingen handelt, sondern um eine symbolische Zuschreibung durch das Kunstsystem (vgl. Leutner 2011, 1).



Der Begriff führt zwei essenzielle Qualitäten zusammen: Menschenähnlichkeit (von griech. *anthrōpómorphos*) und Gemachtheit durch Kunst oder Wissen (von lat. *arte*: Kunst(fertigkeit) oder auch Wissen(schaft) sowie lat. *factum*: das Gemachte). Dieses Buch untersucht also anthropomorphe Artefakte, wobei verschiedene Formen von Puppen als Referenzmodelle der hier behandelten künstlerischen Formationen eine Rolle spielen werden. Es soll außerdem eine präzise Definition anthropomorpher Artefakte entwickelt werden, welche über die genannten Eigenschaften der Menschenähnlichkeit und der Gemachtheit hinausgeht.

Die verschiedenen Formen von Nachbildungen des Menschen, die insbesondere bei der Darstellung des Forschungsstandes eine Rolle spielen werden, sollen übergreifend als artifizielle Körper bezeichnet werden. Dazu zählt erstens die ganze Vielfalt körperhafter menschenähnlicher Dinge wie die hier untersuchten anthropomorphen Artefakte, aber beispielsweise auch Maschinenkörper (Cyborgs, Roboter, Automaten) oder Puppen im engeren Sinne (im Spiel, in der Mode). Zweitens gehören dazu künstliche Menschen, die sich primär durch ihre Lebendigkeit auszeichnen (Golem, Homunculus, Frankensteins Schöpfung), und drittens *per se* körperlose anthropomorphe Figuren (Hologramme, Avatare). Der Ausdruck des artifiziellen Körpers wird vor allem eingesetzt, um der terminologischen Unschärfe zwischen unterschiedlichen Menschenimitaten in der Forschung einen sinnvollen Oberbegriff entgegenzusetzen, aber auch um die Erkenntnisse über die zu untersuchenden anthropomorphen Artefakte verallgemeinerbar zu machen. Diese Studie konzentriert sich jedoch auf die Spezifika der hier behandelten menschenähnlichen Dinge und wird zugunsten eines präzisen Forschungsergebnisses andere Formen artifizieller Körper nur am Rande betrachten.

Nachdem der Gegenstand überblickshaft vorgestellt wurde, soll nun das weitere Vorgehen dieser Untersuchung erläutert werden. Bei dieser handelt es sich weder um eine empirische Studie noch um eine Geschichte menschenähnlicher Dinge, sondern um eine kulturtheoretische Analyse von Inszenierungsstrategien, die auf die Verlebendigung von Dingen zielen.<sup>3</sup> Wie unten erläutert wird, werden drei Formationen untersucht, welche für eine solche Fragestellung prädestiniert zu sein scheinen. Wie aber sind diese Analysen theoretisch zu fundieren, wie lässt sich die Animation des unbelebten Artefaktes methodisch greifen? Erst einmal

---

3 Für eine Kulturgeschichte artifizieller Körper sind die einschlägigen Darstellungen bei Sykora (2002), Müller-Tamm/Sykora (1999) und von Boehn (1929a, 1929b) zu empfehlen. Eine empirische Studie zur Beziehung von Kind und Puppe legten Alexander Ellis und Granville Hall (1897) bereits Ende des 19. Jahrhunderts vor. Jüngere Studien zur Wirkung insbesondere von Robotern beziehen sich häufig auf den *Uncanny Valley*-Effekt, den der Japaner Masahiro Mori (2012) Anfang der 1970er Jahre formuliert hatte. Vgl. bspw. Phillips 2018.

sind die behandelten Figurationen konkrete materielle Dinge, die gleichzeitig gerade die visuelle Wahrnehmung ansprechen. Insofern liegt es nahe, die anthropomorphen Artefakte zwischen Materialität und Visualität zu verorten und dabei an die jüngsten Forschungen zu Materiellen und Visuellen Kulturen anzuschließen.

Materielle Kulturen geraten seit der Jahrtausendwende in den Fokus der Geisteswissenschaften. Für die wahrnehmungsorientierte Untersuchung menschenähnlicher Dinge sind die Material Culture Studies insofern relevant, als sie ausgehend von der Materialität des Artefakts Aufschluss geben können über Interaktionen zwischen Menschen und Dingen. Die Forschung zur Materiellen Kultur geht von einer praxis- und subjektkonstitutiven Qualität von Dingen aus. Sie formen Körperhaltungen und Bewegungen, legen Gebrauchsweisen nahe und tönen Räume atmosphärisch, wodurch sie Affekte modellieren. Dinge stellen stets ein Setting her und sind insofern als soziale Akteure zu betrachten. Anthropomorphe Artefakte legen dabei ein ganz eigenes Handlungsprogramm nahe: Sie fordern dazu auf, sie wie Menschen zu behandeln. Diese spezifische Aktivität gilt es in dieser Studie herauszuarbeiten.

Visuelle Kulturen sind insbesondere seit Anfang der 1990er Jahre ein Schwerpunkt verschiedener kulturwissenschaftlicher Disziplinen. Die Forschung zur Visuellen Kultur hat gezeigt, dass wir auf Bilder reagieren. Sie affizieren Rezipierende, was an Blicksprüngen, Körperhaltungen, Gestik oder Mimik sichtbar wird. Die Visualitätsforschung kann damit Auskunft geben über die Bedeutung des Sehens für die Wirkungsweisen von Dingen. In einer Analyse ikonografischer Darstellungstraditionen und visueller Aneignungspraktiken soll insbesondere untersucht werden, durch welche Strategien anthropomorphe Artefakte visuelle Aufmerksamkeit erzeugen. Aufmerksamkeit verstehe ich dabei mit Lüddeckens als „konzentriertes Gerichtetsein auf Objekte (Gegenstände, Ideen, Vorgänge), die dadurch aus der Fülle der möglichen Wahrnehmungen herausgehoben werden“ (Lüddeckens 2008, 51).

Der knappe Überblick über die Material Culture Studies und die Visual Culture Studies zeigt bereits eine gemeinsame Fragestellung beider Forschungsfelder auf: Warum reagieren wir überhaupt auf ein artifizielles Gegenüber, seien es Dinge, seien es Bilder? Diese Frage wurde zwar aufgeworfen, bislang aber nicht konkret untersucht. Ich gehe davon aus, dass sie durch eine Analyse der ästhetischen Situation zu beantworten ist, welche durch die Artefakte selbst wie auch durch kulturell normierte Wahrnehmungsmuster strukturiert ist. Denn wie die römische Stoffpuppe gezeigt hat, geschieht bereits beim Betrachten des Objekts etwas, das uns in dem drapierten Stoff ‚mehr‘ sehen lässt.

Prägend für die Begegnung mit artifizialen Körpern ist deswegen eine Formulierung Dominique-Octave Mannonis (1969): *Je sais bien, mais quand même.*

Ich weiß es wohl, aber dennoch ... Wider besseren Wissens entdecken wir Leben in unbelebten Artefakten. Diese paradoxe Wahrnehmungserfahrung kann mit Victor Turner (1989a, 1989b) als liminale Situation begriffen werden, als ein Dazwischen, das in der sinnlichen Präsenz des Artefakts seinen Ausgang nimmt. Denn menschenähnliche Dinge verweisen immer auch „auf ein Nicht-Mehr und ein Noch-Nicht, auf Übergänge und Transformationen.“ (Fooker 2012, 48)

Schon der antike Mythos thematisiert solche Grenzpositionen. In Ovids *Metamorphosen* gibt der Bildhauer Pygmalion seiner elfenbeinernen Statue „eine Gestalt, wie sie nie ein geborenes Weib kann / Haben, und ward vom Liebe zum eigenen Werke ergriffen.“ (Ovid 2010, 10. Buch, V. 248f.) Noch bevor die Elfenbeinstatue durch die Göttin Venus erweckt wird, ist sie *almost human*: „Wie einer wirklichen Jungfrau ihr Antlitz, du glaubtest, sie lebe“ (ebd., V. 250). Denn Pygmalions Kunstfertigkeit ist so groß, dass sie als solche unkenntlich wird. Sein Können verberge die Kunst, heißt es (vgl. ebd., V. 252). Diese sich selbst verbergende Künstlichkeit des artifiziellen Körpers, das heißt seine Naturalisierung, wird in dieser Untersuchung durchweg Thema sein. Dem gegenüber stehen Strategien der Artifizialisierung. Damit meine ich Weisen, durch die die künstlerische Gemachtheit des Artefakts gerade herausgestellt wird.

Diese Strategien betreffen sowohl die Materialität des Artefakts wie auch seine visuelle Inszenierung. Sie sind maßgeblich für die paradoxe Wahrnehmungssituation verantwortlich. Analysierbar wird diese aber nur, wenn das handlungsstiftende Potenzial der materiell-visuellen Inszenierung in den Blick gerät. Zur Analyse der Dingwirkungen werden daher kulturwissenschaftliche Performanztheorien hinzugezogen. Performativität wird als Gegenentwurf zum Ausdrucksgeschehen gedacht und bezieht sich auf das Ereignis der Wahrnehmung, in welchem etwas als gegenwärtig hervortritt. Denn anthropomorphe Artefakte lassen die Wahrnehmenden immer in eine wirklichkeitskonstituierende Situation eintreten.

Die Wirkungsweisen anthropomorpher Artefakte, die diese Untersuchung erhellen will, bezeichne ich als Agency (von lat. *agēns*, Partizip von *agere*: antreiben, tätig sein).<sup>4</sup> Die Animation (von lat. *animātiō*: Belebung) des Artefakts wird als Ergebnis dieser Agency verstanden. Sowohl die Agency des Artefakts als auch die Animation gilt es in dieser Studie genauer zu bestimmen. Hinter diesem Ziel steht der Gedanke, dass wir die Zukunft mit den mehr und mehr in den Fokus geratenden artifiziellen Körpern – seien es Puppen, seien es Roboter, seien es digital prozessierte anthropomorphe Figuren – besser gestalten können, wenn wir verstehen, warum wir auf sie reagieren. Vielleicht würden wir dann unsere Reaktionen auf das Artefakt nicht mehr als Paradox erfahren, das aus dem Wissen um

---

4 Vgl. auch den philosophischen Terminus ‚Agens‘ für „das Wirkende, Tätige als Prinzip“ (Meyer 2008, 11).

seinen artifiziellen Charakter entsteht. Alte Dualismen zwischen Erkenntnis und Affekt, Wissen und Unbewusstem, Repräsentation und Präsenz könnten überdacht und die transformierende Kraft von Dingen könnte systematisch erschlossen werden.

Diese Studie fragt daher nach den Strategien, mit denen anthropomorphe Artefakte innerhalb westlicher materieller Kulturen visuell inszeniert werden und nach den Wirkungen, auf welche diese Inszenierungen zielen. Der repräsentationskritische Ansatz dieses Buchs fokussiert die künstlerischen Gestaltungen einerseits und die Ereignishaftigkeit der Rezeption andererseits. Es geht um die Interaktionen zwischen Rezipierenden und dem ästhetischen Gebilde, durch welche Bedeutung erst hervorgebracht wird. Die sinnliche Erfahrung wird damit als Ausgangspunkt einer Agency anthropomorpher Artefakte betrachtet.

Für eine solche rezeptionsorientierte Analyse künstlerischer Darbietungen ist der Begriff der Ästhetik zentral. Ästhetik (von griech. *aisthētikḗ (téchnē)*: Wissenschaft vom sinnlich Wahrnehmbaren) wird dem wörtlichen Sinn nach zunächst als die Lehre vom sinnlich Erscheinenden oder von der Wahrnehmung begriffen, seit dem 18. Jahrhundert als die Wissenschaft vom Kunstschönen und dessen Erfahrung (vgl. Lüthe 2008, 46). Die „Anerkennung der Sinne als einer eigenständigen, durch besondere Präsenz und Datenfülle ausgezeichneten Erkenntnisform“ (Drügh 2014, 247) vollzieht sich in der Folge von Alexander Gottlieb Baumgartens Aufwertung der sogenannten unteren Seelenvermögen. Mit Baumgartens 1750 erschienenem Werk „Aesthetica“ entsteht eine neue Disziplin, die sich als bislang vernachlässigte Form der Erkenntnistheorie versteht (vgl. Seel 2000, 16). Damit „gerät auch dasjenige in den Fokus, worauf sich die Sinne richten: die Oberfläche der Dinge.“ (Drügh 2014, 247) Mit der Ästhetik kommt den Dingen folglich ein Wert auch unabhängig von Qualitäten zu, die nach Maßgabe hermeneutischer Bemühungen in den Objekten, also in ihrer Tiefe verborgen liegen (vgl. ebd.). In diesem Sinne eines von der wahrnehmbaren Oberfläche ausgehenden ästhetisch-ästhetischen Dialogs zwischen Mensch und Artefakt erforscht dieses Buch Formen von Präsenz.

Das lateinische *praesentia* meint sowohl Anwesenheit oder Gegenwärtigkeit wie auch unmittelbarer Eindruck, Wirkung oder Kraft. Das Erkenntnisinteresse dieser Studie zielt auf diese beiden Bedeutungstendenzen: Unter Präsenz verstehe ich hier die unmittelbare Wirkung, die ein Gegenstand in seiner sinnlichen Gegenwärtigkeit entfaltet, und welche wiederum die Anwesenheit einer beziehungsweise eines Wahrnehmenden voraussetzt. In Bezug auf Wahrnehmungsoperationen kommen daher substantivierte Partizipien zum Einsatz wie Rezipierende, Betrachtende oder Lesende. Auf diese Weise soll der Vollzug des Wahrnehmens be-

tont und gleichzeitig eine geschlechtergerechte Sprache gewährleistet werden. Jedoch spreche ich bewusst von menschlichen und nichtmenschlichen Akteuren und verzichte in diesem Fall auf eine geschlechterorientierte Anpassung, welche die Festschreibung von dinglichen Akteuren auf ein Geschlecht bedeuten würde. Da in diesem Buch auch eine dekonstruierende Sichtweise auf die Kategorie Geschlecht durch eine neue Perspektive auf Mensch-Ding-Interaktionen anvisiert wird, würde das dem Ziel der Untersuchung entgegenstehen.

Die Auswahl der Beispiele erfolgte aus einer Fülle an Material, denn in Kunst und Populärkultur ist die Faszination menschenähnlicher Dinge ungebrochen. Die Beispiele stammen aus einem Zeitraum von genau 200 Jahren, vom Beginn des 19. bis zum Beginn des 21. Jahrhunderts. Mit drei unterschiedlichen künstlerischen Formaten kann nicht nur die Varianz des Themas im westlichen Kulturkreis aufgefächert werden. Es können auch die ganz verschiedenen Möglichkeiten des performativen Interaktionsfeldes ausgelotet werden, in welchem sich anthropomorphe Artefakte verorten. Indem die Spuren von Mensch-Ding-Interaktionen in der Kunst bis ins 19. Jahrhundert zurückverfolgt werden, soll der herausragende Stellenwert menschenähnlicher Dinge für unsere Gegenwart erhellt werden. Hervorzuheben ist die vergleichbare Brisanz der drei Beispiele, die sich in einem spezifischen Interesse in Populärkultur, Kunst und Wissenschaft niederschlägt.

Ihre jeweilige Resonanz zeugt nämlich von einem gewissen Konfliktpotenzial. So ist gerade Hoffmanns *Sandmann* weit in die Populärkultur vorgedrungen und hat international zahlreiche Adaptionen, von der Oper übers Ballett bis zum Film, erfahren. Gleichzeitig existiert eine äußerst umfangreiche und kontroverse Forschungsliteratur zu dem Nachtstück.<sup>5</sup> Im deutschsprachigen Raum wurden Hoffmanns *Nachtstücke* in den ersten Jahren nach dem Erscheinen weitgehend negativ beurteilt. Zeitgenossen wie Johann Wolfgang von Goethe, Konrad Schwenck oder Heinrich Heine kritisierten das Werk zum Teil recht harsch und stellten dabei Textwirkungen von Schrecken und Grauen in den Vordergrund (vgl. hierzu Steinecke 2009, 948ff, 962ff). Dichter wie Edgar Allen Poe, Fjodor Dostojewski oder Charles Baudelaire dagegen schätzten Hoffmanns *Nachtstücke*, die im Ausland sehr viel positiver aufgenommen wurden (vgl. ebd.). *Der Sandmann* erfuhr jedoch im Anschluss an Sigmund Freuds psychoanalytische Deutung von 1919 in der deutschsprachigen Forschung eine Neubewertung. Insbesondere in den letzten

---

5 Die Erzählung erschien mit sieben weiteren Texten in dem Buch *Nachtstücke*, wobei Hoffmann den Begriff ‚Nachtstück‘ für den *Sandmann* erstmals wählte und die Erzählung vermutlich programmatisch an den Anfang der Sammlung setzte (vgl. Steinecke 2009, 955).

fünf Jahrzehnten sind unzählige, teils konträre Interpretationen erschienen, die immer wieder neue Aspekte im Text entdecken und auf diese Weise die Unabschließbarkeit hermeneutischer Verfahren demonstrieren.

Die Wanderausstellung zum Œuvre des Modedesigners Jean Paul Gaultier war gemessen an den Besuchszahlen weltweit ein Erfolg und wurde von den Medien international wahrgenommen, wobei gerade die animierten Modepuppen viel Aufmerksamkeit erhielten. Die Resonanz war ganz unterschiedlich: Die Mannequins wurden als „mind-blowing“ (Glickman 2012), „unnerving“ und „eerie“ (Ferguson 2011), als „uncannily expressive“ (Saad 2013), „gimmicky“ (Cardiff 2011) oder als „monstrous distraction“ (McDonald 2015) empfunden. Offenbar drängten sich die Modepuppen, welche doch für gewöhnlich der Präsentation der Kleider dienen, massiv in den Vordergrund und evozierten dabei zwiespältige Reaktionen. Von der Forschung ist das jüngste Beispiel *La Planète Jean Paul Gaultier* dagegen bisher nur wenig beachtet worden, was jedoch auch dem Umstand geschuldet ist, dass Mode – zumal die *Modeausstellung* – in der Wissenschaft weiterhin unterrepräsentiert ist.

Hans Bellmers Werk ist vergleichsweise unbekannt, erfährt aber seit den 1980er Jahren zunehmend Aufmerksamkeit. In Kunst und Populärkultur werden seine umstrittenen Fotografien immer wieder zitiert, etwa von der Fotografin Cindy Sherman, dem Modedesigner Alexander McQueen oder dem Schöpfer der Animationsfilme *Ghost in the Shell*, Oshii Mamoru. Die Forschungsliteratur zu Bellmers Œuvre steht ähnlich wie Hoffmanns Erzählung in der Tradition psychoanalytischer Deutungen und konzentriert sich insbesondere auf geschlechtsspezifische Fragen. So wurde *Die Puppe* mehrheitlich als misogyn bewertet und hat im deutschsprachigen Raum eine kontroverse, feministisch geprägte Debatte evoziert. Dieser Diskurs wird in jüngster Zeit durch internationale Stimmen ergänzt, die ebenfalls sexuelle Suggestionen in den Vordergrund stellen. Noch heute haben Bellmers Fotografien den Ruf eines Skandalons.

Allen drei Beispielen scheint also ein gewisser Umbruchcharakter zu eignen, der wohl ihre anhaltende Brisanz begründet und sie für eine wirkungsorientierte Analyse prädestiniert erscheinen lässt. In der Forschung wurden menschenähnliche Dinge jedoch bislang nicht explizit in materielle und visuelle Kulturen eingeordnet. Auch die Frage nach ihrer Agency wurde von der kulturwissenschaftlichen Literatur weitgehend ausgeklammert. Zur Bearbeitung dieses Desiderats sind die drei künstlerischen Figurationen besonders geeignet, denn sie demonstrieren in eindringlicher Weise, wie es zur Animation des Artefakts kommen kann. Sie beziehen die Rezipierenden in herausragender Weise ein und verdeutlichen dadurch exemplarisch die Agency menschenähnlicher Dinge. Sie stehen paradigmatisch für die paradoxe Wahrnehmungssituation, die diese evozieren.

Der theoretische Teil wird anthropomorphe Artefakte innerhalb materieller und visueller Kulturen verorten. Die wesentlichen Themen und Fragestellungen der Materialitäts- und Visualitätsforschung wurden oben bereits umrissen. Verbunden werden beide Forschungsfelder in dieser Studie durch das Performativitätstheorem, welches ebenfalls knapp beschrieben wurde. Die drei Ansätze bilden mithin den methodischen Rahmen einer Analyse von Interaktionen zwischen Menschen und anthropomorphen Artefakten. Ein wesentliches Ziel besteht darin, dem Grenzcharakter der hier untersuchten Artefakte terminologisch zu begegnen. Daher werden ausgehend vom Forschungsstand zu artifiziellen Körpern zunächst kulturhistorische Konzepte erarbeitet, die einer Beschreibung anthropomorpher Artefakte zwischen Natürlichkeit und Künstlichkeit, Leib und Körper, Subjektivität und Dinglichkeit dienen können. Anthropomorphe Artefakte werden dann als sexuierte Körper charakterisiert, die gleichzeitig zwei ambivalente Körperbilder materialisieren: Opazität und Grotteske. Als Abschluss des Theorieteils werden anthropomorphe Artefakte in Rückbindung an die erschlossene Materialitäts- und Visualitätsforschung in ihrem spezifischen Verhältnis von Plastizität und Bildlichkeit zu definieren sein. Dabei ist die Rolle der Wahrnehmung bei der Animation des Artefakts zu klären.

Im Analyseteil werden die drei künstlerischen Figurationen menschenähnlicher Dinge achronologisch untersucht. In diesen Einzelanalysen werden auch stilistische Charakteristika der jeweils zeitgenössischen Ästhetik von Bellmers surrealistischer Fotoserie, der postmodernen Modeausstellung und Hoffmanns romantischem Nachtstück herausgestellt. Motiviert wird der Aufbau durch die zunehmende Komplexität der Argumentation, die sich in dieser Reihenfolge besonders nachvollziehbar darstellen lässt: Die Fotoserie *Die Puppe* wird zunächst die essenziellen Subjektivierungsstrategien geschlechtlich codierter Artefakte aufzeigen. Die Mannequins der Pariser Modeausstellung *La Planète Jean Paul Gaultier: De la Rue aux Étoiles* dienen als zweites Beispiel insbesondere zur Demonstration von Adressierungsstrategien und des performativen Interaktionsraums, den menschenähnliche Dinge eröffnen. Das Nachtstück *Der Sandmann* soll schließlich insbesondere das selbstreferenzielle Verfahren des künstlerischen Formats aufzeigen, durch welche die Agency des anthropomorphen Artefakts gleichsam verdoppelt wird. Die jeweils genannten Aspekte werden dabei aber in unterschiedlicher Gewichtung in jedem Beispiel eine Rolle spielen. Und so viel sei schon gesagt: Alle drei Figurationen spielen mit dem Paradox einer Berührung durch artifizielle Dinge. Sie alle stellen auf diese Weise die anthropozentrische Subjektposition grundsätzlich infrage.





## 2 Dinge wahrnehmen

---

### 2.1 MATERIALITÄT

#### 2.1.1 Was sind materielle Kulturen?

Seit der Jahrtausendwende ist ein steigendes Interesse an materiellen Kulturen zu verzeichnen, das sich in einer Fülle von Publikationen, Tagungen und Forschungsverbänden niederschlägt. Es kann von einem Material Turn<sup>1</sup> in den Geisteswissenschaften gesprochen werden. Zwar ist genau genommen eine Reihe von Disziplinen seit jeher genuin mit Dingen befasst, wie die Ethnologie, die Archäologie, die Geschichtswissenschaft, die Kunstgeschichte oder die Museologie. Doch bislang wurden die spezifische Materialität und die sinnliche Präsenz der Dinge den Bedeutungen systematisch untergeordnet.

Frühe Ansätze, materielle Kulturen dezidiert als solche zu erforschen, stammen aus der Ethnologie, der Anthropologie und der Soziologie.<sup>2</sup> In der englischsprachigen Forschung sind materielle Kulturen bereits seit den 1980er Jahren ein Thema. Vorreiter sind hier der amerikanische Ethnologe Arjun Appadurai und der

- 
- 1 Der Begriff des Turns ist dafür geeignet, an Forschungstendenzen strategisch anzuknüpfen und Desiderate zu schließen, weswegen in dieser Arbeit gezielt drei jüngere, viel diskutierte Forschungsfelder aufgegriffen werden: der Material, der Visual und der Performative Turn. Um die kulturelle Diversität von Mensch-Ding-Interaktionen zu unterstreichen, werde ich dabei soweit möglich von materiellen und visuellen Kulturen im Plural sprechen.
  - 2 Auch die Psychologie ist seit Längerem mit Subjekt-Objekt-Beziehungen befasst (vgl. bspw. Habermas 1996; Winnicott 1969). Insa Fookan beschäftigt sich insbesondere mit Puppen aus (entwicklungs-)psychologischer Perspektive (vgl. bspw. Fookan/Mikota 2014; Fookan/Lohmann 2013; Fookan 2012).

britische Anthropologe Daniel Miller, der die Material Culture Studies maßgeblich geprägt hat.<sup>3</sup> In der Soziologie ist Bruno Latour zu nennen, der Anfang der 1990er Jahre die prominente Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) entwickelte. Neuere kulturwissenschaftliche Untersuchungen aus der Mode- und Designforschung, der Alltagskultur- und Konsumforschung widmen sich materiellen Kulturen gerade auch im Hinblick auf die Konstruktion sozialer Identitäten.

Im Folgenden wird ein kurzer Überblick über die wesentlichen Fragen der Materialitätsforschung gegeben, um anschließend zwei für das Erkenntnisinteresse dieser Studie wesentliche Aspekte zu fokussieren: einerseits die physikalische Widerständigkeit von Dingen, andererseits ihre modellierende Wirkung auf Menschen. Für die wirkungstheoretische Perspektive liefern Überlegungen von Bruno Latour, Stephan Moebius und Sophia Prinz sowie von Alfred Gell wichtige Erkenntnisse. Diese werden durch Argumentationen aus der Performanztheorie und der Ästhetik ergänzt, um eine methodische Grundlage zur Analyse der Agency anthropomorpher Artefakte als besondere Dinge innerhalb materieller Kulturen zu erarbeiten.

Was sind überhaupt materielle Kulturen? Der Ethnologe Hans Peter Hahn begreift materielle Kultur als die Summe aller Gegenstände, die in einer Gesellschaft genutzt werden oder bedeutungsvoll sind (vgl. Hahn 2014, 18). Zur materiellen Kultur zählten alle berührbaren und sichtbaren Dinge, die den Menschen umgeben, wobei der Umgang mit diesen Dingen eine hervorgehobene Rolle spiele (vgl. ebd., 19). Samida/Eggert/Hahn unterscheiden zudem von Menschen geschaffene „Sachen“ und „naturgegebene Dinge“. Die Differenzierung zwischen beiden Kategorien sei teils allerdings unmöglich (vgl. Samida/Eggert/Hahn 2014, 2). Diese vorläufige Bestimmung von materieller Kultur als Summe der in einer Gesellschaft genutzten oder bedeutsamen Gegenstände, seien es Artefakte oder Naturfakte, dient der ersten Orientierung, soll aber im Laufe dieses Kapitels sukzessive durch eine eigene Definition ersetzt werden.

Obwohl inzwischen physikalische Dingeigenschaften und der menschliche Umgang mit Dingen betont werden, ist das Forschungsfeld materieller Kulturen durch semiotische Perspektiven geprägt. Exemplarisch steht hierfür die Einschätzung von Hans Albrecht Hartmann und Rolf Haubl, wonach Menschen nicht vorrangig auf die physikalische Beschaffenheit der Dinge in ihrer Lebenswelt reagieren, sondern darauf, was sie ihnen bedeuten (vgl. Hartmann/Haubl 2000, 10). Auch für Hahn sind Dinge „hervorragende Träger von Bedeutungen“, die im Alltag als „Medium nichtsprachlicher Kommunikation“ vielfältig eingesetzt würden (vgl. Hahn 2014, 113). In der Trennung zwischen Zeichen und Bedeutung wird

---

3 Vgl. zur Geschichte und Ausrichtung der von Miller mitbegründeten Material Culture Studies Geismar et al. 2014.

aber immer auch der westliche Geist-Materie-Dualismus gestützt, den die Forschung eigentlich zu überwinden sucht (vgl. bspw. Samida/Eggert/Hahn 2014; Hahn 2014; Scharfe 2005). Wenn Materialität und Bedeutung als zwei verschiedene Analysekatoren behandelt werden, bleibt das Verhältnis zwischen Ding und Mensch zutiefst abstrakt. Damit Interaktionen überhaupt analysierbar werden, gilt es, „die Materialität und Eigengeltung des Phänomens“ (Angehrn 2011, 93) ins Zentrum zu rücken.

So muss eine Untersuchung von Artefakten bei ihrer konkreten physikalischen Form ansetzen (vgl. Miller 1994, 99). Die physikalische Konstitution der Dinge – Materialien, Gestalten, Farben und Texturen – ist dabei hochgradig suggestiv. In ihren synästhetischen Charakteren entwickeln Dinge „nahezu anthropomorphe, jedenfalls vielfältige wirk- und eigenmächtige, zu vielfältigen sozialen Interaktionen fähige Qualitäten“ (Pöpper 2015, 28). Laut König schreiben sie sich in das Verhalten ein und modellieren Affekte (vgl. König 2005, 18). Miller zufolge setzen Dinge einen Rahmen, nach dem wir unser Verhalten mehr oder weniger bewusst ausrichten: „Material objects are a setting. [...] The less we are aware of them, the more powerfully they can determine our expectations, by setting the scene and insuring appropriate behaviour, without being open to challenge.“ (Miller 2010, 50) Dinge strukturieren also Praktiken und leibliche Erfahrungen: Sie evozieren Handlungen ebenso wie Assoziationen, Imaginationen und Gefühle.

Gerade deswegen dienen Dinge der sozialen Distinktion und sind aus dieser Perspektive nicht unschuldig. Sie materialisieren Differenzkategorien wie Geschlecht, Alter, Klasse, Nation, Ethnos oder Religion (vgl. König 2014, 66). Effektiv werden solche Materialisierungen aber meines Erachtens erst im sinnlichen Umgang; in den Praktiken, in welche die Dinge eingebunden sind. Dinge sind also „materialisierte Erlebnis- und Handlungspotentiale, die einer Realisierung bedürfen, um wirksam zu werden“ (Hartmann/Haubl 2000, 9). Insofern könne der Umgang mit Dingen gruppen- und personenspezifische Identitäten entwerfen, stabilisieren und transformieren. „Menschen erfinden und produzieren Dinge, durch deren Aneignung sie sich selbst erfinden und produzieren.“ (Ebd., 10f.) Miller unterstreicht, dass das menschliche Subjekt überhaupt nicht außerhalb der materiellen Welt gedacht werden könne, in welcher und durch welche es konstruiert werde (vgl. Miller 1994, 86). Und für Alfred Gell ist ein Individuum gar die Summe der Dinge, welche dessen biografische Existenz bezeugen (vgl. Gell 1998, 222f.). Menschen und Dinge sind also aufs Engste miteinander verwoben.

Gertrud Lehnert begreift Kultur in diesem Sinne „nicht als Ansammlung von Artefakten, sondern als einen Prozess, der aus dem besteht, was Menschen tun.“ (Lehnert 2005, 252) Dabei sei das Tun selbst ebenso wichtig wie die – oft nur ephemere – Bedeutung, die mit diesem Tun geschaffen werde (vgl. ebd., 252f.).

Eine Analyse materieller Kulturen muss daher beim ereignishaften, sinnlichen Umgang mit Dingen ansetzen, in dem Bedeutungen erst entstehen. Materielle Kulturen bilden sich mithin in den Interaktionen von Menschen und Dingen.

Das Ereignis dieser Begegnungen von Dingen und Menschen gilt es noch zu spezifizieren. Vorerst können aber materielle Kulturen als die Gesamtheit der Interaktionen von Menschen und Dingen bestimmt werden, wobei in dieser Studie ausschließlich menschengemachte und strategisch gestaltete Dinge (Artefakte) behandelt werden. Diese basale Definition materieller Kulturen wird mit soziologischen, designtheoretischen und anthropologischen Ansätzen zu differenzieren sein.

### **2.1.2 Netzwerke und Agency**

Bruno Latour hat Dingen einen neuen Stellenwert beigemessen. Mit einer „symmetrischen Anthropologie“ fordert der Soziologe eine Gesellschaft, in der die Objekte auch präsent sind, die ihr immer schon Gewicht gegeben hätten (vgl. Latour 1998, 192). Dingen eigne ein Skript, ein „Aktionsprogramm“ (Latour 1996, 47), wie Latour am Beispiel des Berliner Schlüssels aufzeigt: Sie strukturieren Handlungen und verändern gegebene Situationen. In diesem Sinne sind Dinge soziale Akteure (vgl. Latour 2001, 285). Latours Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) interessiert sich gerade für die Assoziationen von menschlichen und nichtmenschlichen Akteuren, welche wiederum andere Akteure modifizieren (vgl. ebd., 108). Solche gewissermaßen aktiven Netzwerke analysiert die ANT als Hybride (vgl. Latour 1998, 64). Das Konzept eines Netzwerks verschiedener Akteure wird für die Definition materieller Kulturen eine wesentliche Rolle spielen.

Stephan Moebius und Sophia Prinz zufolge vernachlässigt die symmetrische Anthropologie die übergeordneten kulturellen Sichtbarkeitsordnungen sowie die sinnliche Wahrnehmung der menschlichen Akteure (vgl. Moebius/Prinz 2012, 14). Daher plädieren sie in der Einleitung ihres gleichnamigen Sammelbands für eine „Kultursoziologie des Designs“, welche die sozial ausgehandelte Bedeutung von Dingen mit der strukturierenden Funktion visueller Ordnungen sowie den materiellen Handlungsprogrammen von Artefakten zusammendenkt. Diese sei zwischen Visual und Material Turn anzusiedeln, deren Analyseprogramme mithilfe eines Konzepts der sinnlichen Wahrnehmung miteinander verschaltet werden sollten (vgl. ebd.).

Moebius/Prinz verstehen die Dingwelt aufgrund ihrer aktiven Formung von körperlichen Bewegungen und Haltungen, visuellen Aufmerksamkeiten und sinnlichen Eindrücken als einen praxis- und subjektkonstitutiven Faktor (vgl. ebd., 10). An den Formationen der Artefakte, die von den Subjekten sowohl visuell als

auch haptisch erfahren werden, bilden sich kulturelle Wahrnehmungsschemata und visuelles Wissen aus (vgl. ebd., 13). Die ästhetische Beschaffenheit und die materielle Widerständigkeit der Dinge würden körperlich-sinnliche Praktiken und Wahrnehmungsweisen ordnend vorstrukturieren (vgl. ebd., 17). Gleichzeitig könnten die Akteure das vom Design intendierte Handlungsprogramm umcodieren und die Dinge den eigenen Praktiken anpassen (vgl. ebd., 18).

Insofern materialisiert die Erscheinung des Dings kulturell normalisierte Wahrnehmungsmuster und fordert zugleich zum Nachvollzug dieser normalisierten Wahrnehmung auf, wobei immer auch die Möglichkeit einer Verweigerung besteht. Das Ding ist daher die Schnittstelle aus manifesten und potenziell neuen Wahrnehmungsmustern. Artefakte sind so gesehen Umschlagpunkte kultureller Praktiken und als solche prädestiniert für Kulturanalysen.

Die von Moebius/Prinz aufgeworfenen Fragen werden in dieser Studie auf anthropomorphe Artefakte in der Kunst bezogen. Es wird gefragt, in welcher Weise die sinnliche Gestaltung des Artefakts im Zusammenspiel mit dem künstlerischen Format leibliche Erfahrungen stimuliert. Dabei konzentriert sich die Untersuchung explizit um den Begriff der Agency, wo Moebius/Prinz von der „Aktivität dinglicher Materialität“ (ebd., 13) sprechen. Merkwürdigerweise ist der Agency-Begriff in praxeologischen Ansätzen unterrepräsentiert (vgl. bspw. Reckwitz 2015; Prinz 2014; Moebius/Prinz 2012).

Den Terminus hat Alfred Gell an der Schnittstelle von Anthropologie und Kunstwissenschaft entscheidend geprägt. In seiner Monografie „Art and Agency. An Anthropological Theory“ beschreibt der Sozialanthropologe zunächst Intentionalität als Voraussetzung für Agency. Das Wort ‚Agency‘ diene primär zur Unterscheidung „between ‚happenings‘ (caused by physical laws) and ‚actions‘ (caused by prior intentions).“ (Gell 1998, 17)

Agency is attributable to those persons (and things [...]) who/which are seen as initiating causal sequences of a particular type, that is, events caused by acts of mind or will or intention, rather than the mere concatenation of physical events. An agent is one who ‚causes events to happen‘ in their vicinity. (Ebd., 16)

Gell spricht auch Dingen Agency zu, obwohl diese *per se* nicht intentional handeln. Hierfür unterscheidet Gell zwischen Menschen als erstrangigen Akteuren, denen Intentionalität, Autonomie und Autarkie zugeschrieben würden (vgl. ebd., 17), und Artefakten als zweitrangigen Akteuren.

I am prepared to make a distinction between ‚primary‘ agents, that is, intentional beings who are categorically distinguished from ‚mere‘ things or artefacts, and ‚secondary‘ agents,

which are artefacts, dolls, cars, works of art, etc. through which primary agents distribute their agency in the causal milieu, and thus render their agency effective. But to call artefactual agents ‚secondary‘ is not to concede that they are not agents at all, or agents only ‚in a manner of speaking‘. (Ebd., 20)

Dingen eignet also Agency, insofern sich die Agency primärer Akteure in ihnen manifestiert. Dies erläutert Gell am Beispiel der Kinderpuppe. Diese sei zwar kein „self-sufficient agent like an (idealized) human being“ (ebd.). Sie ist jedoch „an emanation or manifestation of agency, and hence a source of such potent experiences of the ‚co-presence‘ of an agent as to make no difference.“ (Ebd.) Insofern geht es dem Sozialanthropologen ähnlich wie Latour weniger um den ontologischen Status von Dingen oder Personen als um deren Position innerhalb eines Netzwerkes sozialer Beziehungen (vgl. ebd., 123).

Gell zufolge stellt sich der Philosophie noch immer die Frage, wie genau Dinge und Personen zu unterscheiden sind (vgl. ebd.). Denn weil es keinen Test gebe, der Agency eindeutig nachweisen könne, gebe es auch keinen Grund *nicht* anzunehmen, dass etwa eine stillstehende Statue ein Bewusstsein hat, und nur still steht, weil sie dies beabsichtigt (vgl. ebd., 126). Gell kommt somit auf einen zentralen Aspekt bei der Untersuchung artifizieller Körper zu sprechen, der in dieser Studie immer wieder eine Rolle spielen wird: die Unmöglichkeit, Bewusstsein eines Akteurs sicher auszuschließen.

In diesem Zusammenhang unterscheidet Gell zwischen dem internalistischen und dem externalistischen Verständnis von Agency. Die internalistische Theorie verortet die Ursachen für Verhalten wie Gedanken, Wünsche und Intentionen im Innern von Personen und nicht wie die externalistische Theorie zwischen ihnen, im öffentlichen Raum (vgl. ebd., 127). So kann die Gestaltung menschenähnlicher Artefakte wie Statuen Innerlichkeit suggerieren und mithin im Dienst internalistischer Agency-Attribuierung stehen:

The ‚internalist‘ theory of agency (in its informal guise as part of everyday thinking) motivates the development of images with ‚marked‘ characteristics of inwardness versus outwardness. Paradoxically, the development of idols which depict the visible, superficial, features of the human body make possible the abduction of the ‚invisible‘ mind, awareness, and will form the visible image. (Ebd., 132)

Dies kann beispielsweise über die Augen gelingen, welche nach Gell auf die „primordial inside-outside relation“ (ebd., 133) verweisen. Weil die Augen in internalistischer Perspektive als Ausdruck eines Bewusstseins gelten, kann die Installation von Blicken bei artifiziellen Körpern der Simulation von Subjektivität

dienen. Ähnlich kann die Gestaltung der Körperoberfläche zur Suggestion von Leiblichkeit beitragen. Die sichtbare Oberfläche des Artefakts erzeugt dann den Eindruck von Innerlichkeit, die Illusion eines „sacred centre“ (ebd., 148): „The surface of an idol is not an impermeable barrier, but a means of access to this essential interior.“ (Ebd., 147) Die Animation eines unbelebten Artefakts wird ermöglicht, wie Gell andeutet, weil die Oberfläche des Körpers im internalistischen Verständnis ein Inneres repräsentiert. Die an menschlichen Körpern eintrainierten Deutungspraktiken werden dann ebenso am anthropomorphen Artefakt vollzogen, an dessen Oberfläche der Eindruck von Innerlichkeit explizit gestaltet wurde.

Im externalistischen Verständnis dagegen spielt Innerlichkeit keine Rolle. Der Ansatz geht davon aus, dass sich die Existenz von Bewusstsein der Erkenntnis entzieht und lediglich soziale Interaktionen beobachtbar sind (vgl. ebd., 130):

If I can get along with the other in the give-and-take of interaction, if our practical efforts to deal with one another work out, then the other is a producer of intelligible (meaningful) behavior, and hence has a mind, intentions, volitions, etc. I cannot really tell, from the outside, whether the ‚other‘ is a zombie or an automation, who/which mimics the behavior of an ordinary human being but does not have any of the ‚inner experiences‘ we habitually associate with this behavior. But this does not matter because the whole panoply of ‚mind‘ is not a series of inner, private experiences at all, but is out there, in the public domain, as language, practices, routines, rules of the game, etc.; that is, ‚forms of life‘. Call this the ‚externalist‘ theory of agency-attribution. (Ebd., 126)

Wenn über das Bewusstsein eines Dings keine letztgültige Aussage getroffen werden kann, ist die Differenzierung zwischen primären und sekundären Akteuren eigentlich behelfsmäßig. Insofern wäre die Konklusion, im externalistischen Sinne lediglich auf die Interaktionen zu schauen und Kategorisierungen zwischen Akteuren zu vermeiden. In der Repräsentationstradition der westlichen Kulturen ist aber das internalistische Modell weiterhin dominant. Daher ist es das Ziel dieser Studie, von einem externalistischen Standpunkt aus die Inszenierungsstrategien von Innerlichkeit zu analysieren, welche das internalistische Subjektverständnis hervorgebracht hat.

An dieser Stelle können folgende Erkenntnisse festgehalten werden. Anthropomorphe Artefakte sind sekundäre Akteure. Materielle Kulturen sind Netzwerke aus primären und sekundären (das heißt menschlichen und nichtmenschlichen) Akteuren, die sich wechselseitig beeinflussen. Gells Definition der Agency von Artefakten ist dabei zu differenzieren.<sup>4</sup> Nach Gell bedeutet Agency, dass ein Ding

---

4 Der Begriff des sekundären bzw. passiven Akteurs wird im Folgenden dieser Differenzierung entsprechend verwendet.

als Manifestation menschlicher Agency ein Ereignis verursacht. Gell vernachlässigt, dass nicht für alle Wirkungen von Dingen menschliche Akteure verantwortlich sind. Auch wenn Artefakte von Menschen gestaltet werden, sind die Wirkungen von Material, Form, Farbe etc. in ihrem Zusammenspiel nie vollständig absehbar. Ebenso ist den Spuren der Objektbiografie<sup>5</sup> ein unkontrolliertes Moment eigen und die Umgebungskonstellationen im jeweiligen Präsentationskontext entfalten wiederum eigene Dynamiken. Artefakte entwickeln Agency gerade in der Unvorhersehbarkeit des Zusammenspiels ihrer Eigenschaften im jeweiligen Ereignis ihres Erscheinens. Die Agency von Artefakten ist daher allgemeiner gefasst als Wirkungsprinzip zu bestimmen und sagt etwas über die leiblichen Erfahrungen aus, die an einem Ding gemacht werden. Voraussetzung für diese Wirkungen ist der sinnliche Umgang mit diesem Ding. Um die von Gell nicht näher betrachtete sinnliche Erfahrung in ihrer Leiblichkeit greifen zu können, werden nun Ansätze aus der Performanzforschung ergänzt.

### 2.1.3 Performanz und Affekt

Diese Studie knüpft an die performative Wende an (vgl. hierzu Bachmann-Medick 2006, 104-143). Dieses vergleichsweise junge Forschungsfeld erschließt aus Ereignissen, Praktiken, materiellen Verkörperungen und medialen Ausgestaltungen die Hervorbringungs- und Veränderungsmomente des Kulturellen (vgl. ebd., 104). Unterschieden werden zumeist zwei Begriffe des Performativen, die beide repräsentationskritisch sind: ein sprachtheoretischer<sup>6</sup> sowie ein theater- und kunsttheoretischer (vgl. Krämer 2011, 65f.). Der diskursive Performanzbegriff wurde von Judith Butler im Feld der Gender Studies weiterentwickelt, wie unten noch erläutert wird, während Erika Fischer-Lichte ihn auf die Theateraufführung als Modellfall des Performativen bezieht. Letztere Konzeption wird nun knapp vorgestellt, um anschließend nach dem performativen Umgang mit Dingen zu fragen.

Performativität lässt sich als „Gegenbegriff zur Repräsentation“ (von Hantelmann 2001, 255) greifen. Repräsentation wiederum ist laut Krämer seit der frühen Neuzeit ein Achsenbegriff für Signifikationsprozesse: Etwas repräsentiert etwas

---

5 Nach Hahn können Dinge eine Lebensdauer von wenigen Sekunden oder vielen Jahren besitzen und dabei den Kontext wechseln: von der Ware über den Gebrauchsgegenstand bis zum musealisierten Ding (vgl. Hahn 2014, 40ff). Diese Phasen können personifizierend als „Lebenslauf“ (ebd.) eines Dinges betrachtet werden. Die Idee der Objektbiografie ist auf Appadurai (1986) zurückzuführen.

6 So untersuchte John L. Austin (1989) jene Sprechakte, bei denen das Äußern der Worte gleichzeitig das entscheidende Ereignis im Vollzug einer Handlung ist. Vgl. auch John R. Searles (2010) Sprechakttheorie.



anderes. „Fluchtpunkt der Konzeptualisierungen des Performativen nun ist die Unterscheidung eben dieser kategorischen Trennung zwischen Zeichen und Bezeichnetem.“ (Krämer 2011, 66) Performativität erfasst mithin „eine Dimension aller kulturellen Praktiken im Spannungsverhältnis zwischen einem Ereignis und seiner Wahrnehmung“ (Krämer 2004, 21). In der Materialität, der Korporalität, der Präsenz und der Ereignishaftigkeit von Zeichen werde etwas wirksam, das die Ordnung des Zeichens unterminiere und somit als Repräsentationsgeschehen nicht mehr angemessen zu beschreiben sei (vgl. ebd., 20). Denn jeder Akt der Repräsentation schließt die Präsentation von etwas sinnlich Erfahrbarem ein und sinnliche Wahrnehmungen und Erfahrungen gehen im Semiotischen nie ganz auf (vgl. Jost 2011, 99).

Nach Fischer-Lichte hebt Performativität auf die Selbstbezüglichkeit von Handlungen und ihre wirklichkeitskonstituierende Kraft ab (vgl. Fischer-Lichte 2013, 29). Performativität bezeichnet also

symbolische Handlungen, die nicht etwas Vorgegebenes ausdrücken oder repräsentieren, sondern diejenige Wirklichkeit, auf die sie verweisen, erst hervorbringen. Sie entsteht, indem die Handlung vollzogen wird. Ein performativer Akt ist ausschließlich als ein verkörperter zu denken. (Ebd., 44)

Fischer-Lichte zufolge manifestiert und realisiert sich Performativität im Aufführungscharakter von Handlungen (vgl. Fischer-Lichte 2005, 41), weswegen der Begriff der Aufführung ebenso in Bezug auf (alltägliche) kulturelle Praktiken außerhalb des Theaters Verwendung findet. Er ist dabei untrennbar mit dem Begriff der Inszenierung verbunden, beide stehen in einem Spannungsverhältnis. Die Inszenierung bezeichnet die vorausgehende, wiederholbare und strategische Festlegung von Konstellationen oder Handlungen, die Aufführung hingegen die ephemere, unwiederholbare und einmalige Situation.<sup>7</sup> Einmal geht es um die Strategie der Hervorbringung einer spezifischen Wirklichkeit, einmal um das jeweilige tatsächlich eintretende Ereignis dieser Wirklichkeitskonstruktion.

Performative Prozesse sind *per definitionem* auf die Zukunft bezogen (vgl. Fischer-Lichte 2013, 85). Sie schaffen eine soziale und mitunter ästhetische Wirklichkeit, die es vorher nicht gegeben hat, und lösen Wirkungen aus, welche die Betroffenen in unterschiedlicher Hinsicht zu verwandeln vermögen (vgl. ebd., 71, 45). Hier liegt das verbindende Moment zum Konzept der Liminalität. Die Ritualforschung nach Victor Turner stellt nämlich einen wichtigen Impuls für die in diesem Buch fokussierte theater- und kunsttheoretische Performanzforschung.

---

7 Vgl. zu diesem Begriffspaar auch Bork Petersen 2013, 88; Gronau 2012, 36; Fischer-Lichte 2000, 20.

Nach Turner ist die liminale Phase, die der Ethnologe im Hinblick auf Initiationsriten erforscht hat, „die Zeit und der Ort zwischen zwei Bedeutungs- und Handlungskontexten. Sie ist die Zeit, in der der Initiand weder das ist, was er einmal gewesen ist, noch das, was er einmal sein wird.“ (Turner 1989a, 180) Sowohl Liminalität als auch Performativität werden greifbar als transitorische Zustände mit einer transformierenden Kraft.<sup>8</sup>

Mit diesem Wissen können Dinge nun in Bezug zur Performativität gesetzt werden. Nach Fischer-Lichte kann es auch mit *per se* nicht performativen Phänomenen wie Texten, Bildern oder Dingen einen performativen Umgang geben (vgl. Fischer-Lichte 2013, 52). So materialisieren heilige Dinge wie Reliquien und Fetische die heilende, schützende oder zerstörerische Macht, auf die sie verweisen (ebd., 164). Prestigedinge vermögen starke Emotionen wie Stolz oder Neid zu erregen und beispielsweise Konsumakte auszulösen (vgl. ebd., 170). Musealisierte Dinge können laut Fischer-Lichte aufgrund ihrer Auratisierung eine ästhetische Wahrnehmung hervorrufen. Performativ ist insofern der Blick auf die den Besuchenden entrückten Dinge (vgl. ebd., 172). Vermüllte Dinge könnten durch ihr Zusammenwirken eine Situation herstellen, auf welche die durch sie betroffenen Menschen reagieren müssen (ebd., 177). Gebrauchsdinge schließlich formen in ihrem Gebrauch durch den Menschen dessen Körper und bringen ihn dazu, sich so anzupassen, dass die mit ihm vollzogene Handlung gelingen kann (vgl. ebd., 168). Dabei kann laut Fischer-Lichte zwischen dem Subjekt des Handelns und den in die Handlung einbezogenen Dingen nicht klar unterschieden werden (vgl. ebd., 166f.). Gebrauchsdingen sei jedoch kaum eine eigene Agency zuzusprechen, da sie von Menschen gehandhabt würden (vgl. ebd., 165). Hier wäre Agency genauer zu definieren. Im Sinne Gells treten diese Dinge nämlich in der von Fischer-Lichte selbst beschriebenen Weise als sekundäre Akteure auf und besitzen insofern Agency.

An dieser Stelle kann folgendes Ergebnis formuliert werden: Dinge sind performativ, insofern sie primäre Akteure transformieren. Dies tun Dinge durch das ihnen eigene Handlungsprogramm. Durch ihre materiellen Qualitäten und ihre sinnliche Erscheinung bestimmen sie leibliche Erfahrungen und Handlungen mit. In dieser wirklichkeitskonstituierenden Qualität von Artefakten liegt mithin ihre Performativität – und ihre Agency. Dingen eignet Agency, insofern sie primäre Akteure transformieren, und genau dann sind sie performativ. Die Rolle der Leib-

---

8 Turner spricht in Bezug auf Kunst, Unterhaltung und Spiel von liminoiden Phänomenen, die durch Freiwilligkeit gekennzeichnet sind, wohingegen liminale Phasen eine tief ernste, furchterregende Sache seien (vgl. Turner 1989a, 66f.). Vgl. auch Turner 1989b.

lichkeit in den performativen Mensch-Ding-Interaktionen muss jetzt genauer bestimmt werden. Denn wenn bisher häufig vom Gebrauch der Dinge die Rede war, geht es bei Begegnungen mit Objekten der Kunst weniger (aber auch) um Handlungen als um leibliche Erfahrungen.

Wie in dieser Studie zu zeigen ist, beruht die Wirkungsweise von Dingen auf der Möglichkeit leiblicher Berührung: der Affizierung. Zunächst ist der Affekt als reflexhafte Reaktion auf sinnliche Prozesse zu verstehen.<sup>9</sup> Affekt (von lat. *afficere*: in einen Zustand versetzen, beeindrucken) meint „etwas dem einzelnen Zustoßendes beziehungsweise den Zustand der Seele nach einer Einwirkung von außen.“ (Zumbusch 2016, 529) Diese Wirkungen haben eine physiologische Seite und heben die Fassung des Subjekts vorübergehend auf (vgl. ebd.). Die Affizierung ist dabei nicht allein emotionstheoretisch zu konzipieren. Schließlich ist nicht von einer Dichotomie zwischen mentalen und emotionalen Prozessen auszugehen, sondern vielmehr von einer mentalen Verfasstheit des Emotionalen und der emotionalen Verfasstheit des Mentalen. Ebenso wenig ist die Affizierung ein rein physiologisches Geschehen, auch wenn der Begriff besonders geeignet ist, die Leiblichkeit einer Erfahrung zu untersuchen. Mit Dorothy Kwek und Robert Seyfert verstehe ich daher unter einem Affekt den

Wechsel oder die Transformation eines Körpers, die durch die Begegnung mit einem anderen Körper ausgelöst wird. Dieser Wechsel ist immer zugleich körperlich und imaginär oder symbolisch, bezieht sich also immer zugleich auf Körper und Geist. (Kwek/Seyfert 2015, 128)

Kwek/Seyfert zufolge stellt eine Affektanalyse die performativen Effekte der Beziehungen zwischen (menschlichen und nicht-menschlichen) Akteuren in Rechnung; die Art und Weise wie diese Beziehungen das Wesen und die Umwelt der sozialen Akteure verändern, wenn sie miteinander interagieren (vgl. ebd., 140). Insofern ist der Begriff des Affekts ein wichtiges Instrument für die in dieser Studie vorgeschlagene Analyse performativer Interaktionen von Menschen und anthropomorphen Artefakten.

---

9 Obwohl eine Unterscheidung in Emotion, Gefühl und Affekt durchaus angebracht ist, werde ich die Begriffe in den Analysen nicht differenzieren, da es sich bei dieser Untersuchung nicht um eine empirische Studie handelt, sondern künstlerische Inszenierungsstrategien untersucht werden. In diesem Rahmen kann es nicht das Ziel sein, zwischen den (zeitlichen) Abstufungen von Affekt, Emotion und Gefühl bei der Rezeption trennscharf zu differenzieren. Wenn daher insgesamt vor allem vom Affekt die Rede ist, heißt das stets, dass an diese Affizierung Gefühle und Stimmungen (aber auch Reflexionen, Erinnerungen, Assoziationen, Imaginationen) anschließen können.

Das leiblich-affektive Betroffensein ist Robert Gugutzer zufolge *das* empirische Kriterium für eine soziale Beziehung zwischen Menschen und Dingen (wie auch zwischen Menschen und Tieren) (vgl. Gugutzer 2015, 107). Eine soziale Beziehung sei bereits dann gegeben, wenn einer der Beteiligten leiblich ist und dadurch von einem anderen Akteur, der weder menschlich noch anwesend sein muss, spürbar affiziert wird (vgl. ebd., 120). „Dinge und Sachen bringen uns dazu, etwas Bestimmtes mit ihnen zu tun, weil Menschen leibliche Wesen sind. Leiblich sein impliziert, *resonanzfähig* zu sein für Gestalten, Bewegungen, Rhythmen, Farben, Stimmen, Töne etc.“ (Ebd., 111, H.i.O.) Die leibliche Kommunikation von Menschen mit Dingen sei aber keineswegs in jedem Fall eine harmonische, symmetrische oder gar gelingende Art der Interaktion. Im Gegenteil sei vielmehr der Konflikt das typisch leibliche Kommunikationsmodell (vgl. ebd., 111f.). So erscheint der Prozess sinnlicher Aneignung genau dann performativ, wenn er für den leiblich Rezipierenden einen Konflikt eröffnet und auf diese Weise eine Transformation herausfordert.

Die Leiblichkeit der Mensch-Ding-Interaktionen spielt auch in Bezug auf Atmosphären eine wichtige Rolle. Schließlich geht von Dingen etwas aus, das leiblich erspürt wird, „das sich zwischen dem Ding und dem es wahrnehmenden Subjekt im performativen Raum ergießt – eine spezifische Atmosphäre“ (vgl. Fischer-Lichte 2005, 203). Atmosphären sind nach Sabine Schouten Phänomene des Performativen, die sich zwischen Wahrnehmendem und Wahrgenommenem im Prozess der Aufführung herausbilden (vgl. Schouten 2011, 244). Sie entstehen im Zusammenspiel von leiblich Wahrnehmenden und Wahrgenommenem und sind insofern wirklichkeitskonstituierend.

Gernot Böhme hat Atmosphären als Grundbegriff einer „neuen Ästhetik“ (Böhme 2013a) etabliert. Der Leiblichkeit der Wahrnehmung räumt er dabei einen großen Stellenwert ein. Der Mensch müsse wesentlich als Leib gedacht werden, der in seinem Sich-Spüren ursprünglich räumlich sei: „Sich leiblich zu spüren heißt zugleich spüren, wie ich mich in einer Umgebung befinde, wie mir hier zuzumute ist.“ (Ebd., 31) Die Atmosphäre „ist die Wirklichkeit des Wahrgenommenen als Sphäre seiner Anwesenheit und die Wirklichkeit des Wahrnehmenden, insofern er, die Atmosphäre spürend, in bestimmter Weise leiblich anwesend ist.“ (Ebd., 34) Mit Atmosphären würden Gefühlsqualitäten draußen, an der Umgebung, an den Dingen erfahren (vgl. Böhme 2013b, 25). Das Konzept räumlich ergossener Gefühlsqualitäten mache insofern die ‚Introjektion der Gefühle‘ rückgängig (vgl. Böhme 2013a, 31).

Als Phänomene leiblicher Erfahrung werden Atmosphären gespürt. Das Spüren bezeichnet „die ahnungsvolle Unbestimmtheit“ ebenso wie „die bis in leibliche Regungen reichende affektive Betroffenheit“ (Böhme 2013b, 59). Im Spüren

seien verschiedenen Sinnesqualitäten durcheinander vertreten (vgl. ebd., 59) – oder, wie Schouten formuliert: Das atmosphärische Erleben beruht auf der leiblichen Substanz unserer intersensoriellen Sinnestätigkeit (vgl. Schouten 2011, 245). Atmosphären widerfahren aber nicht nur, sondern werden gezielt erzeugt. „Die ästhetische Arbeit besteht darin, Dingen, Umgebungen oder auch dem Menschen selbst solche Eigenschaften zu geben, die von ihnen etwas ausgehen lassen.“ (Böhme 2013a, 35) Die an einem Ding gestaltete Atmosphäre wird dann als „eine unbestimmt räumlich ergossene Gefühlsqualität“ (ebd., 27) in die eigene leibliche Befindlichkeit aufgenommen.

Für diese Perspektive auf das Ding muss es aus seiner Begrenzung und seiner Bestimmung durch das Subjekt gelöst werden. Böhme zufolge wurde das Ding seit René Descartes nur noch durch seine In-sich-Geschlossenheit charakterisiert. „Es ist inaktiv und begrenzt.“ (Ebd., 234) Die Eigenschaften eines Dinges, seine Form, Farbe, ja sogar sein Geruch werden gedacht als dasjenige, was es nach außen hin abgrenzt. Dementsprechend wird das Dasein des Dings „ihm letzten Endes vom erkennenden Subjekt zugeschrieben, indem das Subjekt das Ding *setzt*.“ (Ebd., 32, H.i.O.)

Böhme geht es nun darum, das Ding als „ein körperliches, sinnlich gegebenes Seiendes“ (ebd., 227) nicht mehr in seiner Abgrenzung und Einheit zu denken, sondern in den Weisen, durch die es aus sich heraustritt (vgl. ebd., 32f.). Diese Formen von Präsenz nennt Böhme die „Ekstasen des Dings“ (ebd., 33). Ekstatisch seien Dinge nicht nur im Hinblick auf Gerüche oder Farben, sondern auch in ihrer Form, die gewissermaßen in die Umgebung hineinstrahle, und den Raum mit Spannungen und Bewegungssuggestionen erfülle. Atmosphären sind daher Räume, die durch die Anwesenheit von Dingen, Menschen oder Umgebungskonstellationen, das heißt durch Ekstasen, tingiert sind (vgl. ebd.).

Mit Gernot Böhme gehe ich davon aus, dass Artefakte in ihrer sinnlich erfahrbaren Materialität gestimmte Räume hervorbringen und damit Rezipierenden leibliche Erfahrungen ermöglichen. Es ist dabei gerade die Leiblichkeit, welche die Überwindung der „metaphysischen Subjekt-Objekt-Spaltung“ (ebd., 11) und die Lösung von der „Rede von der Seele“ (vgl. ebd., 31) erlaubt. Denn im Spüren ekstatischer Dinge werden Kategorisierungen in Subjekt oder Objekt, beseelt oder unbeseelt, natürlich oder artifiziell, leblos oder lebendig irrelevant. Im leiblichen Spüren gibt es keine Täuschung, sondern nur Präsenz.<sup>10</sup>

Böhmes „neue Ästhetik“ begreift Dinge nicht mehr als abgeschlossene Objekte, deren Bedeutung durch Subjekte semiotisch zu entschlüsseln ist. Vielmehr wird ihre Agency als ein Aus-sich-Heraustreten untersucht, das Menschen leiblich

---

10 Dieses im Hinblick auf artifizielle Gegenstände zentrale Moment wird in Kapitel 2.3.2 weiterverfolgt.

affiziert. Eine Ästhetik der Atmosphären unterstreicht den Netzwerkcharakter der Mensch-Ding-Interaktionen, der die verschiedenen Akteure nicht, oder zumindest weniger, hierarchisiert. Insofern ist dieser Ansatz zur Analyse der affektiven Dimensionen von Mensch-Ding-Netzwerken geeignet. Die von den ekstatischen Dingen mitbestimmte Atmosphäre, die intersensoriell erfahren wird, ist allerdings abhängig von Wahrnehmungskonventionen, was Böhme nicht näher untersucht. Der Stellenwert visueller Ordnungen in den Begegnungen von Dingen und Menschen soll nun mit der Forschung zu den Kulturen des Visuellen erschlossen werden. Zuvor sind materielle Kulturen auf Grundlage der erarbeiteten Theoreme abschließend zu definieren: Materielle Kulturen sind performative und affektive Netzwerke aus primären und sekundären Akteuren, die durch eine Analyse leiblich gespürter Atmosphären erfasst werden können.

## 2.2 VISUALITÄT

### 2.2.1 Was sind visuelle Kulturen?

Anthropomorphe Artefakte sind menschenähnliche Dinge, die vornehmlich visuell inszeniert und rezipiert werden. Ziel dieses Kapitels ist es daher, mit Hilfe der Forschung zu visuellen Kulturen ein methodisches Fundament für die Analyse der auf den Sehsinn gerichteten Inszenierungen von menschenähnlichen Dingen in unterschiedlichen Präsentationskontexten zu erarbeiten. Schließlich befassen sich die Visual Culture Studies mit Formen und Praktiken visueller Darstellung und Wahrnehmung. Es folgt ein Überblick über das Forschungsfeld, um anschließend wesentliche Einzelaspekte der Visualitätsforschung zu erschließen: das geschlechtsspezifische Sehen, die Animation von Bildern und den performativen Blickakt. Im Zentrum steht dabei die Frage, wie anthropomorphe Artefakte durch visuelle Inszenierungen Aufmerksamkeit erzeugen und warum wir sie im Blick beleben.

Gottfried Boehm hat 1994 die „Rückkehr der Bilder“, die sich auf verschiedenen Ebenen seit dem 19. Jahrhundert vollziehe, als „ikonische Wendung“ charakterisiert (vgl. Boehm 2006, 13). In der englischsprachigen Forschung ist insbesondere der Bildtheoretiker W.J.T. Mitchell zu nennen, der zwei Jahre zuvor einen „pictorial turn“ proklamiert hatte (Mitchell 1994). Mitchell zufolge zeichne sich dieser verstärkt seit den 1980er Jahren sowohl in den Humandisziplinen wie in der Sphäre der Alltagskultur ab (vgl. Mitchell 2007, 40; Mitchell 2008a, 238).

Seit Anfang des Jahrtausends mehren sich vergleichbare Positionen. Inzwischen wird von einem Visual Turn gesprochen (vgl. hierzu Bachmann-Medick

2006, 329-380), der sich insbesondere seit Ende des 20. Jahrhunderts in veränderten Wahrnehmungsangeboten, visuellen Techniken und Rezeptionsweisen bemerkbar macht.<sup>11</sup> Oliver Grau und Thomas Veigl treffen in ihrem Band „Imagery in the 21st Century“ eine für die Visual Culture Studies in ihrer Dramatik prototypische Feststellung: „Never before has the world of images changed so fast; never before have we been exposed to so many different image forms; and never before has the way images are produced transformed so drastically.“ (Grau/Veigl 2011, 1) Sie sprechen von einer neuen globalen Komplexität der Visualisierung (vgl. ebd.).

We face great difficulties in synthesizing the broad field of the visual: what images are and what they do, how they function and what effects they have – even the concept of the image cannot be clarified by an ontological or elementary definition. Images cannot be reduced to a specific technology (gravure printing or X-ray), to genres (portrait or silhouette), to practices (taking photographs or programming), to specific instruments or devices (pencil or microscope), to symbolic forms (perspectives), to a social function (edification or diagnosis), to materiality or symbolism – and yet images operate in all of these. (Ebd., 7)

Angesichts einer offenbar nur schwer kategorisierbaren Fülle von Technologien, Praktiken, Instrumenten, Formen und Funktionen des Visuellen überrascht es nicht, dass sich die Analyse visueller Kulturen „durch starke Interdisziplinarität“ (Benthien/Weingart 2014a, 7) auszeichnet. Zumal der Gegenstandsbereich des Forschungsfeldes gleichzeitig „Hoch- und Populärkultur, künstlerische wie alltäglich-profane Bilder integriert.“ (Ebd.) Entsprechend werden unter dem Bildbegriff außer „konkreten ikonischen Elementen“ (ebd., 10) meist eine ganze Reihe weiterer visueller Phänomene subsumiert. Mitchell zum Beispiel nennt nicht nur grafische Bilder, zu denen er neben Gemälden oder Zeichnungen auch Statuen und Pläne zählt, sondern außerdem optische Bilder (Spiegel, Projektionen), perzeptuelle (Sinnesdaten, Formen, Erscheinungen), geistige (Träume, Erinnerungen, Ideen, Vorstellungsbilder) sowie sprachliche Bilder (Metaphern, Beschreibungen) (vgl. Mitchell 2008a, 20). Auch Martin Schulz plädiert für einen weiten Bildbegriff, um natürliche Bilder wie Spiegel- und Schattenbilder, ephemere und prozessuale Bildphänomene im Kontext von Ritualen, Inszenierungen und Performtionen sowie skulpturale und plastische Bilder einzuschließen (vgl. Schulz 2014, 186).

---

11 So lässt sich der Visual Turn vor dem Hintergrund einer digitalisierten Informationsgesellschaft begreifen, wie auch der Material Turn im Zusammenhang mit der Ubiquität des Digitalen betrachtet werden könnte: Womöglich hat die „zunehmende Herrschaft des Virtuellen“ das Interesse an konkreten Dingen gesteigert (vgl. Scharfe 2005, 116).

Die Identifizierung des Bildes mit dem vermeintlich zweidimensionalen Tableau hat also ausgedient. Die Grenzen zwischen Bild und Körper, Flächigkeit und Plastizität, Statik und Prozessualität, vorgefundenen und menschengemachten Bildern, der Rezeption über den Sehsinn allein und der intersensoriellen Wahrnehmung sind in Auflösung begriffen. Doch selbst wenn die Plastizität des Bildlichen inzwischen stärker in den Fokus gerückt ist, bleibt der Bildbegriff für menschenähnliche Dinge problematisch. Obwohl ihnen Bildlichkeit eignen kann, wie unten erklärt wird, sind sie mit dem Instrumentarium einer Bildwissenschaft allein nicht hinreichend beschreibbar. Die Visual Culture Studies beschränken sich aber eben nicht auf Bilderfragen, sondern untersuchen Formen der Sichtbarmachung und Praktiken des Sehens. Insofern können sie normative Strukturen des Visuellen aufzeigen, auf deren Grundlage auch anthropomorphe Artefakte unsere Wahrnehmung zu steuern vermögen.

So untersuchen Marius Rimmel und Bernd Stiegler nicht primär visuelle Objekte, sondern „prinzipielle Verflechtungs- und Bedingungsverhältnisse von Kultur und Visualität“ (Rimmel/Stiegler 2012, 10). Es geht ihnen „um die visuelle Verfasstheit von Kulturellem“ und die „kulturelle Verfasstheit von Sehvorgängen“ (ebd.). Das Feld des Visuellen nehme die Dimensionen kultureller Sichtbarkeit in den Blick (vgl. ebd., 163), welche gleichsam unter politischen und ideologischen Gesichtspunkten zu betrachten ist: „Bereits was Gegenstand des Sehens werden darf, wen oder was ich ansehe, und erst recht, wie ich mich den (imaginierten) Blicken anderer präsentiere, ist abhängig von kulturellen Bedingungen.“ (Ebd., 11) Gleichzeitig ist die visuelle Wahrnehmung mit Rolf Haubl als aktiver Prozess zu begreifen, durch den wir unsere Umwelt immer auch als das sehen, was wir in sie hineinsehen (vgl. Haubl 2000, 164). So wie das Sehen durch kulturelle Bedingungen vorstrukturiert ist, stabilisieren Sehpraktiken als aktive, performative Prozesse kulturelle Muster. Das gilt ebenso für die Bildproduktion, die in Abhängigkeit von kulturellen Bedingungen Visualisierungen hervorbringt, die selbst wiederum Wirklichkeit konstituieren und Normen fixieren.

Bilder entwickeln dabei eine Wirkmächtigkeit, die wohl auch in der Informationsdichte des Visuellen begründet ist. Sie besitzen laut Sachs-Hombach/Schirra zahlreiche Darstellungsdimensionen wie Farbe, Form, Größe, Position der Einzelemente, Liniendicke etc., die für sprachliche Darstellungen im Regelfall irrelevant seien (vgl. Sachs-Hombach/Schirra 2009, 411). Daher eigneten sich Bilder zur schnellen Erfassung komplexer Sachverhalte, zur Erzeugung erlebnisnaher Illusionen sowie zur affektbetonten Rezeption (vgl. ebd.). Diese Darstellungs- und Wahrnehmungsqualitäten gelten ebenso für vornehmlich visuell rezipierte, dezidiert plastische und menschenähnliche Artefakte, wie in dieser Studie herausgear-



beitet werden soll. So sind nach diesem Überblick über einige wesentliche Positionen innerhalb des Visual Turn die visuellen Inszenierungsstrategien von Geschlecht zu bestimmen, die für eine Analyse anthropomorpher Artefakte essenziell sind und die stets auf eine Affizierung der Betrachtenden zielen.

### **2.2.2 Geschlecht sehen**

Die enge Verbindung von Visualität und Geschlecht findet in der Forschung zunehmend Beachtung.<sup>12</sup> Dieser Konnex betrifft nicht nur die stets geschlechtlich codierte Produktion und Rezeption von Bildern, sondern auch die visuelle Verfasstheit von Geschlecht. Schließlich wird Geschlechtszugehörigkeit am menschlichen Körper insbesondere über visuelle Inszenierungen hergestellt: Geschlechtsproduktionen sind immer ein Spiel mit visuellen Aufmerksamkeiten. Die Voraussetzung für die Erzeugung visueller Aufmerksamkeit und mithin der Produktion von Geschlecht ist, dass Körper überhaupt sichtbar sind. So konstituiert sich Geschlecht gerade über (Un-)Sichtbarmachungen. Weiblichkeit entsteht traditionell durch das Zurschaustellen von Körperlichkeit, wohingegen Männlichkeit gewissermaßen über die Nicht-Sichtbarkeit von Körperlichkeit produziert wird. Nach Hentschel ist die Technik des Betrachtens in der westlichen Kultur eine maskulinisierte, während das Betrachtete feminisiert wird (vgl. Hentschel 2001, 11).

Auch für eine Untersuchung anthropomorpher Artefakte stellt die Frage nach geschlechtsspezifischen Sehkonventionen einen Schwerpunkt dar. Denn wie Personen erhalten menschenähnliche Dinge ein Geschlecht über visuelle Inszenierungen und konzentrieren dabei visuelle Aufmerksamkeit. Und: Gerade die Geschlechtsattribution erzeugt die Illusion von Subjektivität.<sup>13</sup> Hier sollen fünf Strategien zur Aufmerksamkeitserzeugung vorgestellt werden, die gleichzeitig zentrale Inszenierungsweisen von Geschlecht beim lebendigen wie beim leblosen Körper sind: Exhibition, Kontemplation, Fragmentierung, Selbstbezüglichkeit und Blickwechsel.

---

12 Vgl. bspw. Rimmel/Stiegler 2012; Schade/Wenk 2011; Hentschel 2001. Wobei die Relevanz der Kategorie Geschlecht für die Kulturen des Visuellen gerade von prominenten Bildtheoretikern wie Hans Belting, Gottfried Boehm oder W.J.T. Mitchell wenig bis gar nicht thematisiert wird.

13 Unter Subjektivität ist vorerst die Einheit des Bewusstseins aus Gefühl, Wahrnehmung, Denken und Willen zu verstehen (vgl. Hügli/Lübcke 2013b, 862). Ich werde später differenzierter auf diesen zentralen Begriff zurückkommen.

Der Begriff der Exhibition (von lat. *exhibitio*: das Vorzeigen oder Ausliefern) bezeichnet in dieser Untersuchung die Produktion von Weiblichkeit über eine strategische Sichtbarmachung von (artifizialen) Körpern.<sup>14</sup> Gemeint sind deiktische Strategien der Aufmerksamkeitserzeugung: Rahmen, Sockel, Podeste, Lichtinstallationen und Glaselemente exhibieren anthropomorphe Artefakte, indem sie einen Zeigegestus bedienen. Sie erzeugen einen visuellen Fokus. Dadurch geben sie ein Handlungsprogramm vor, nämlich eine ästhetische Wahrnehmungshaltung einzunehmen, und verleihen dem Betrachteten den Status eines Kunstwerks. Vitrinen, Sockel und Rahmen sind zugleich Ausdrucksmittel, die das Aufbrechen der Grenzen zwischen Betrachtenden und Artefakt spielerisch andeuten und damit das Lebendigwerden des Betrachteten thematisieren können.<sup>15</sup> Weil Sichtbarkeit mit Weiblichkeit assoziiert ist, werden besonders häufig weiblich codierte Artefakte auf diese Weise inszeniert – oder anders formuliert: durch die Exhibition werden anthropomorphe Artefakte überhaupt erst weiblich definiert.

Die Strategien der Kontemplation (von lat. *contemplatio*: Betrachtung) und der Fragmentierung (von lat. *fragmentum*: Bruchstück) lassen sich anhand grundlegender Überlegungen von Laura Mulvey aufzeigen. In ihrem erstmals 1975 veröffentlichten Aufsatz „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ legte Mulvey das von einer patriarchalen Kultur dominierte Blickregime im Mainstream-Film offen.<sup>16</sup> Die wesentliche Feststellung Mulveys bezieht sich auf die Darstellung von Weiblichkeit, deren Ziel die Erzeugung visueller Aufmerksamkeiten ist: „In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote *to-be-looked-at-ness*.“ (Mulvey 2009, 19, H.i.O.)

- 
- 14 An jedem Körper kann Weiblichkeit durch visuelle Inszenierungen evoziert werden. Dies sei betont, damit nicht der Eindruck einer Essenz von Weiblichkeit entsteht, die sich in solchen Inszenierungen ‚ausdrückt‘. Steffen Kitty Herrmann hat gezeigt, wie Männlichkeit mit Hilfe bestimmter Praktiken inszeniert wird (vgl. Herrmann 2007, 29). Dennoch wird weiterhin vor allem den Inszenierungen von Weiblichkeit ein artifizielles Moment zugeschrieben.
- 15 So ist nach Stoichita der Sockel für die Statue, was der Rahmen für das Bild ist: „Er gehört weder ganz zur Statue noch ganz zur Welt. Den Sockel ‚überschreiten‘ kommt einem Heraustreten der Fiktion aus dem Rahmen gleich, einem Austreten der Form aus ihrer Begrenzung.“ (Stoichita 2011, 122)
- 16 Der Text zählt heute zum Kanon feministischer Literatur. 2009 gab Mulvey den Aufsatz in ihrem Buch „Visual and Other Pleasures“ zusammen mit einigen Nachbetrachtungen und anderen Aufsätzen erneut heraus, wobei sie grundsätzlich an den wesentlichen Argumenten der Erstausgabe festhält.