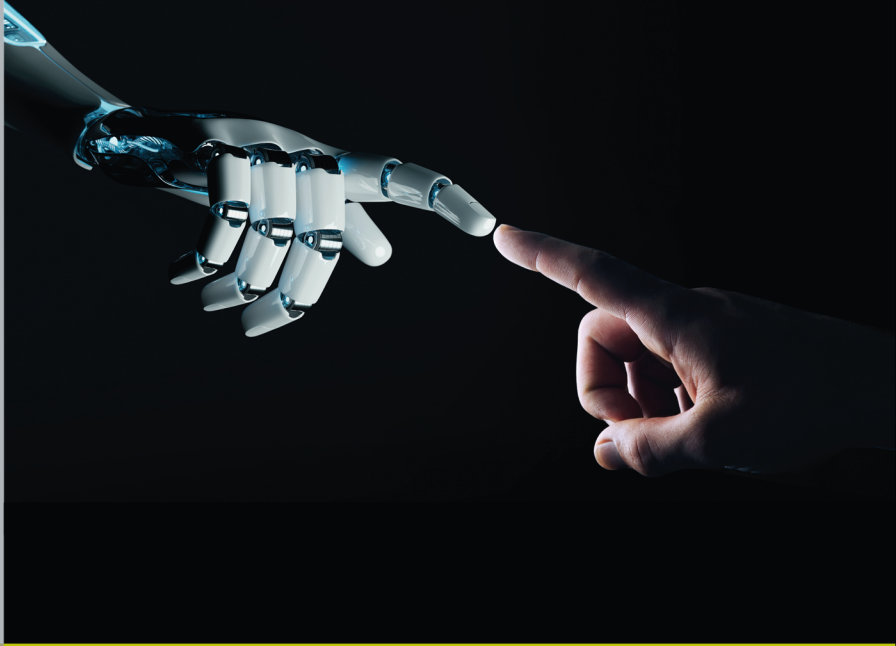


11

Literatur und Medien



Johannes Otte

Erschöpftes Bewusstsein

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

Tectum

Literatur *und* Medien

Literatur und Medien

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

Band II

Erschöpftes Bewusstsein

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

von

Johannes Otte

Tectum Verlag

Johannes Otte

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

eBook 978-3-8288-7508-1

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

ISSN 1867-7479

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

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

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

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

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

Vorwort

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

Christof Hamann

Inhaltsverzeichnis

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

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