

2 Zur Methodik

2.1 Remediation als Medienästhetik

Mit Blick auf die ausgeführten Zielsetzungen ist daher festzuhalten, dass die vorliegende Arbeit keine »Medienphilologie« (Gaderer 2017: 25) oder »Virtuelle Philologie« (Lechtermann/Stock 2019: o.S.) unternimmt: Weder soll der Nachweis einer Literarizität des Virtuellen respektive der Virtual Reality erbracht werden, noch die Inkorporation »virtueller« Motive oder Ästhetiken in die Literatur untersucht werden. Vielmehr wird gewissermaßen eine Perspektive der »Remediation« (vgl. Bolter/Grusin 2002: 55) aufgezeigt, mit der übergreifenden Hypothese, dass die Literatur um 1800 das Virtuelle nicht nur konzeptionell vorgezeichnet, sondern vielmehr eine produktive Realisation/Implementierung des Virtuellen unternommen hat, *die nicht Virtual Reality ist*.

Die Theorie der »Remediation« wurde insbesondere durch die Arbeit *Remediation – Understanding New Media* von Jay D. Bolter und Richard Grusin geprägt. Grob zusammengefasst lässt sich die Remediation zunächst medientheoretisch auch als »Ästhetik der Disruption« begreifen: Jede neu geschaffene Medientechnologie zitiert Elemente der etablierten Technologie, indem diese mit den Ausdrucksformen neu interpretiert wird (vgl. ebd.: 45). Gleichzeitig inkorporiert das »alte« Medium Komponenten der neuen Medientechnologie in ihr bestehendes System, interpretiert diese mit etablierten semiotischen Paradigmen und behält so seine Relevanz, indem es sich selbst erneuert (vgl. ebd.: 55). Als griffiges Beispiel verwenden Bolter/Grusin (ebd.: 4–5) etwa das World Wide Web, das an der Schwelle zum 21. Jahrhundert in Konkurrenz zum linearen Fernsehen tritt. Während zusehends lineare Filme im Netz re-

zipiert werden, »remediatisiert« das TV zwar nur bedingt die Interaktivität des WWW, jedoch durchaus seine Ästhetik.²³

Die »wichtige[n] Resonanzen zwischen dem elektronischen Hypertext und früheren Genres«, die Bolter (2015: 326) in der fragmentarischen Textgestalt in Hoffmanns *Kater Murr* ausmacht, sind dabei streng genommen kein Effekt einer Remediation, da Hoffmann in seinem Märchen eine zentrale Ästhetik – Bolter/Grusin (2002: 45) sprechen von einer »property« – des Digitalen *vorweg* nimmt. Nachdem sich das Phänomen der Remediation jedoch nur durch die Verhandlung von einem etablierten und einem neuen Medium konstituiert (vgl. ebd.: 59), ist im Fall von *Kater Murr* eher von einer »Antizipation« (vgl. Bolter 2015: 326) zu sprechen.

Bolter und Grusin beschränken sich in ihrer Theorie der Remediation jedoch nicht darauf, den Befund der wechselseitigen Beeinflussung von verschiedenen Medientechniken zu dokumentieren, sondern identifizieren den Grund dieses Phänomens in einer fundamentalen Konstitution der (neuen) Medien, die ihre Medialität ablegen wollen, um »immediacy« – Unmittelbarkeit – zu erreichen. Mithin also ein Desiderat, das sich bereits bei Kant in der Herausstellung der Dichtkunst zur Artikulation einer ästhetischen Idee wiederfinden lässt. Dazu identifizieren Bolter/Grusin (2002: 19) zwei zentrale Techniken, die sie einerseits Transparenz (»transparent immediacy«) und andererseits Hypermedialität (»hypermediacy«) benennen und deren Logiken zu meist parallel in Erscheinung treten. Wie bereits zu Beginn der vorliegenden Arbeit angedeutet, ist dieses Phänomen im Virtuellen in besonders prononcierter Form auszumachen. Um diese Konstitution aufzuklären, ist der Blick zunächst auf die technische Realisation des Virtuellen, die Virtual Reality zu richten. So schreiben Bolter/Grusin (ebd.: 21): »Virtual reality is immersive, which means that it is a medium whose purpose is to disappear.« Dieser Anspruch an das Verschwinden des Mediums lässt sich insbesondere in der historischen Entwicklung der Virtual Reality nachweisen, der im Nachfolgenden kurz nachvollzogen wird.

Grob aufgeschlüsselt sind in der Mediengeschichte der VR drei voneinander unabhängige Zyklen zu identifizieren: Ivan Sutherland beschreibt um 1966 mit seinem Gedankenexperiment *The Ultimate Display* erste technologische

23 Aus heutiger Perspektive wirken diese Thesen wenig spektakulär, allerdings ist anzumerken, dass die Monografie mittlerweile knapp 20 Jahre alt ist und zu einer Zeit verfasst wurde, in der sich »Multimedia« auf dem PC erst langsam in der Breite durchsetzte.

Impulse, um das Virtuelle als Virtual Reality konzeptuell zu erforschen und präsentiert um 1968 in seinem Aufsatz *A head mounted three dimensional display* mit einem funktionierenden Prototyp auch eine maschinelle Implementierung seiner Ideen (vgl. Sutherland 1966: 506–508; Sutherland 1968: 757). Es stellt sich jedoch heraus, dass der damalige Stand der Technik nicht annähernd ausreichte, um die Grade an ›immediacy‹ oder Interaktivität zu erreichen, die determinierend für eine ›genuine‹ Virtual Reality sind (vgl. Vaihinger 1997: 23). Von einem ›Verschwinden‹ des Mediums, wie etwa von Bolter/Grusin (2002: 21) skizziert, kann daher angesichts der klobigen eingesetzten Technik und den Limitierungen von Sutherlands Prototypen nicht die Rede sein, allerdings lässt sich *The Ultimate Display* auch als Gedankenexperiment zur ›transparent immediacy‹ lesen, wenn etwa das hypothetische Display nicht als Bildschirm, sondern vielmehr als ›Raum‹ verstanden wird (vgl. Sutherland 1966: 507–508).

Im Gegensatz zu Sutherlands Ansatz, der stets auch die Realisierbarkeit seiner Ideen mittels prototypischer Apparate erprobte, wurde der zweite Boom der VR nicht durch ein technisches Artefakt, sondern durch die narrative Darstellung einer Vision, wie VR aussehen und funktionieren könnte, ausgelöst. Zunächst eingeleitet mit William Gibsons Roman *Neuromancer* (1984), wurde das Narrativ der VR insbesondere unter dem Schlagwort des ›Cyberspace‹²⁴ von Fürsprechern wie Michael Heim (1991: 59–60) oder Howard Rheingold²⁵ zu Beginn der 1990-er Jahre ausbuchstabiert. Obwohl auch an maschinellen Implementierungen der skizzierten Visionen geforscht wurde, blieben die Versprechungen von Virtual Reality Anfang der Neunziger größtenteils ›Luftschlösser‹ (vgl. Ryan 2015: 35), deren Narrative nur peripher durch technische Innovation realisierbar waren. Selbst die Erfindung der Bezeichnung ›Virtual Reality‹ wird dem charismatischen »[G]uru« (Hillis 1999: 59) Jaron Lanier zugeschrieben, der damit eher eine Vision als eine tatsächliche Realisation artikulieren wollte (vgl. Lanier/Biocca 1992: 150).

Ein dritter Zyklus des Virtual-Reality-Booms, wurde wiederum medientechnologisch durch die Entwicklung der *Oculus Rift* und der Übernahme von

24 Der Begriff des ›Cyberspace‹ erfuhr in den damaligen Ausführungen kaum präziser Ausdifferenzierung, sondern diente als ›umrella-term‹ für eine Vielzahl an Technologien und Konzepten, die von immersiver Virtual Reality, über Sci-Fi-Holodecks bis hin zum Internet reichten (vgl. dazu etwa: Benedikt 1991: 186).

25 Vgl. etwa die stark emotionalisierend verfasste Monografie *Virtual reality* (Rheingold 1991).

Oculus VR durch Facebook Mitte der 2010-er Jahre ausgelöst und durch die Vorstellung der *Vive* durch *HTC* und *Valve* weiter befeuert. Erstmalig löste sich Virtual Reality vom Nimbus des technischen Prototypen, der in den 1990-er Jahren noch vorherrschte (vgl. Biocca et al. 1995: 13), durch einen Technologiesprung, der ermöglichte, eine maschinelle Realisierung von ›Consumer-VR‹ anzubieten, mithin eine Virtual Reality Erfahrung, die durch ihre Qualität und vergleichsweise geringen Anspruch an technischer Ausstattung auch Rezipient:innen überzeugen konnte, die nicht dem Kreis der ›digitalen Avantgarde‹ zuzurechnen sind (vgl. Sieß et al. 2017: 315–317). Gleichwohl präsentieren sich auch diese Medientechnologien als durchaus opak – erfüllen also nicht den Anspruch nach einem verschwindenden, transparenten Medium und sind darüber hinausgehend weit davon entfernt, als genuines Massenmedium gelten zu können.²⁶

Auffallend bei dieser kursorischen Betrachtung über die Geschichte der Virtual Reality ist, dass dieser Medientechnologie unterstellt wurde, zukünftig das ›ultimativen Medium‹ (vgl. Biocca et al. 1995: 13; Heim 1991: 59; Ryan 2015: 43) darzustellen,²⁷ das durch seine Immersion, Interaktivität und insbesondere durch seine Transparenz jedes andere Medium in die Obsoleszenz führen und mithin die ›Singularität‹, das Ende der Mediengeschichte, einleiten würde. An dieser Stelle muss nicht das überholte ›Rieplsche Gesetz‹ bemüht werden (vgl. dazu Ströhl 2014: 51–54), um die Idee des ›ultimativen Mediums‹ zu verwerfen; vielmehr ist der Blick auf die historische Entwicklung der Virtual Reality ausreichend, um festzustellen, dass diese zu keiner Zeit eine etablierte Medientechnologie ansatzweise verdrängt oder ersetzt hat.

Obwohl die Vorstellung, die dem ›ultimativen Medium‹ einbeschrieben ist, sich in allen Hype-Zyklen der Virtual Reality in verschiedenen Ausprägungen wiederfinden lässt, spiegelt sie insbesondere den Zeitgeist der VR-Enthusiast:innen der 1990-er Jahre wieder. Deutlich wird diese Denkweise insbesondere, wenn in den damaligen Aufsätzen der Vergleich zwischen etablierten

26 An diesen Befund knüpft Facebooks respektive Metas Versuch, das Metaverse für seine Nutzer zu erschließen, nahtlos an. Bisweilen erinnert diese neue Strategie an die Narrative des Cyberspace aus den 1990-er Jahren – so fällt auf, dass Meta ihre Vision nicht mehr – wie etwa in den 2010-er Jahren mit *Oculus VR* – an technische Apparate bindet, sondern vielmehr versucht, das Metaverse als Narrativ zu etablieren.

27 Zumindest implizit zitiert diese Wortwahl den einflussreichen Aufsatz Sutherlands, der in *The Ultimate Display* eine ›totale‹ Virtual Reality vorzeichnet (vgl. Sutherland 1966: 506–508).

Medien und der ›neuen‹ Technologie der Virtual Reality gezogen wird: So sprechen etwa Biocca/Levy (1995: 132–133) davon, dass Virtual Reality zwar auf das Storytelling des Romans rekurriere – nämlich insofern, als dass den Rezipient:innen ein Präsenzerleben in einem imaginär-virtuellen Raum zuteil werde – jedoch verwandle Virtual Reality die imaginären Räume der Einbildungskraft zu wortwörtlichen Räumen, was – so Biocca/Levy (ebd.: 132) weiter – deutlich näher an künstlerische Ideale heranreiche, als es bisherige Medien erzielt hatten. Paradoxerweise fußt dieser Zeitgeist auf kulturellen Konzepten, die zunächst literarisch konstituiert wurden. Dezidiert Impulsgeber dieser Zeit ist dabei, wie bereits ausgeführt, Gibsons Roman *Neuromancer*, der ein Bild der Virtual Reality konturiert, indem er zukünftige technologische Rahmenbedingungen vorzeichnet, die – in der Fluchtlinie von Bolter/Grusin (2002: 15) – ›remedial‹ in die Gegenwart wirken: »A writer like William Gibson helps us grasp what is phenomenal in current culture because he captures the forward movement of our attention and shows us the future as it projects its claim back onto our present.« (Heim 1991: 61)

Auch wenn Virtual Reality nicht zum Ende der Mediengeschichte geführt hat, so lässt sich die Idee des ›ultimativen Mediums‹ in einer Kontinuität zum Computer als ›ultimative (Turing-)Maschine‹ (vgl. dazu Zemanek/Goldscheider 1971: 3) setzen (vgl. Kapitel 7.1), mithin ein Apparat, den Kiefer (1991: 180) bereits unter dem Vorzeichen einer ›Symbolmaschine‹ (vgl. dazu auch Bolter/Grusin 2002: 66) als Produktionsmittel des Virtuellen in Stellung gebracht hat. Dabei ist jedoch eine zentrale Konstitution dieser Maschine anzusprechen: So ist der Computer einerseits als ›Werkzeug‹ zu lesen, mit dem, so Krämer (1998b: 32), »symboltechnische Operationen« ausgeführt werden können, die »wir – im Prinzip – auch ohne Maschine vollbringen können, jedoch mit Computer einfacher und wirksamer zu realisieren vermögen«; andererseits eröffnet der Computer auch Möglichkeiten, »über die wir ohne die Apparatur nicht etwa abgeschwächt, sondern überhaupt nicht verfügen«, eine Charakteristik, die Krämer als »Medium« (ebd.) benennt. Auf diese Unterscheidung, die bereits in der Romantik vorgezeichnet wurde, wird in Kapitel 10.2 detailliert eingegangen. Diese ›mediale‹ Konstitution der ›ultimativen Maschine‹ ist stets vor dem Dispositiv der ›immediacy‹ zu verhandeln: So wurde, wie bereits ausgeführt, ein zentraler Aspekt der VR in der Eigenschaft verortet, die Maschine unsichtbar zu machen (vgl. Bolter/Grusin 2002: 21; Lanier/Biocca 1992: 166). Diese Transparenz des Mediums – so eine zentrale Position in der VR-Community – sei durch eine möglichst exakte Kopie der Realität herzustellen: Durch fotorealistische Darstellung lasse sich eine naturgetreue Wie-

dergabe der physikalischen Wirklichkeit erzielen (vgl. Bolter/Grusin 2002: 5), die den Rezipient:innen die Medialität ihrer virtuellen Umgebung vergessen lasse (vgl. Ryan 2015: 42). Dieser These lässt sich in unterschiedlichen Fluchtrichtungen widersprechen – so schreibt bereits Benjamin in *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*:

So ist die filmische Darstellung der Realität für den heutigen Menschen darum die unvergleichlich bedeutungsvollere, weil sie den apparatfreien Aspekt der Wirklichkeit, den er vom Kunstwerk zu fordern berechtigt ist, gerade auf Grund ihrer intensivsten Durchdringung mit der Apparatur gewährt. (Benjamin 1974: 496)

Bemerkenswert an dieser Feststellung ist, dass Benjamin nicht auf die, im Vergleich zur Malerei, realistischere Darstellungsqualität des Films rekurriert, sondern vielmehr das Verschwinden der Produktionsmaschinerie aus dem Blickfeld der Betrachter:innen als zentrale Charakteristik des Films ausmacht (vgl. ebd.: 495). Analog dazu ist das ›Verschwinden der Maschine‹, die Lanier/Biocca (1992: 166) einfordern, nicht durch ein Faksimile der Realität herzustellen, sondern bildet sich vielmehr durch Transparenz der Medientechnik heraus. Auch aus pragmatischer Sicht ist mit heutiger Simulationstechnik eine exakte multisensorische, interaktive Replikation der physikalischen Realität nicht möglich: Der Nutzer:in wird daher nach wie vor eine Modulation ihrer Imagination (vgl. Coleridge 1847: 1) in Form einer ›suspension of disbelief‹ abverlangt (vgl. Kapitel 4.3), was eine reflektierte respektive ›kompetente‹ Auseinandersetzung mit dem Medium und seiner Medialität bedingt. Selbst bei einer hypothetisch angenommenen ›perfekten‹ Virtual Reality wären die Inhalte an die physikalischen Paradigmen der tatsächlichen Realität gebunden, was das Virtuelle zu einer reinen Simulation degradieren würde – eine Prämisse, die bereits von Sutherland (2007: 32) in den 1970-er Jahren nachdrücklich verworfen wurde.

Tatsächlich ist die mediale Transparenz nur *eine* produktive Realisation eines Mediums, das seine Medialität sublimiert hat – so sprechen Bolter/Grusin (2002: 53) neben der Transparenz auch von der ›Hypermedialität‹ als alternative Umsetzung, um ›immediacy‹ herzustellen: In Opposition zur Transparenz inszeniert das Hypermediale die Medialität, um so eine eigene Realität zu konstituieren: »Transparent digital applications seek to get to the real by multiplying mediation so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience, which can be taken as reality.« (Ebd.) Eine ähnliche Argumentation verfolgen auch Lombard und Ditton, die die ›nonmediation‹ – Krämer (2006:

76) spricht in diesem Zusammenhang vom ›Neutralisieren eines Mediums‹ – ebenfalls dualistisch interpretieren:

51

The illusion of nonmediation can occur in two distinct ways: (a) the medium can appear to be invisible or transparent and function as would a large open window, with the medium user and the medium content (objects and entities) sharing the same physical environment; and (b) the medium can appear to be transformed into something other than a medium, a social entity. (Lombard/Ditton 1997: o.S.)

Wie gezeigt werden wird, findet sich dieser Aspekt in besonders prononcierter Form auch in Hoffmanns Poetik wieder: So lassen sich die Erzählexperimente (vgl. Kapitel 4.6) nicht nur unter dem Vorzeichen der Desynchronisation von Künstler:in und Rezipient:in lesen, sondern auch als Metamorphose eines Mediums zu einer sozialen Entität.

2.2 Hoffmann mit Hoffmann lesen

Die Inszenierung der Medialität, die Bolter/Grusin (2002: 5) unter dem Schlagwort der ›hypermediacy‹ subsumieren, findet ihr Adäquat in einem romantischen Motiv, das in der Literatur zu Hoffmann zumeist unter dem Begriff der ›Selbstreflexion‹ zusammengefasst wird (vgl. Brandl-Risi 2015: 356; Klesse 2015: 392–393; Stockinger 2012c: 535–537), das jedoch deutlich griffiger als ›Metafiktionalität‹ zu konzeptionalisieren ist. Als metafiktional definiert Waugh (1984: 9) das Phänomen, dass Texte ihre eigene Künstlichkeit ›dekonstruieren‹ – und so deren Medialität in ihrer »Literarizität, [...] Künstlichkeit und Gemachtheit« (Stockinger 2012c: 535–536) herausstellen: »Metafictional novels tend to be constructed on the principle of a fundamental and sustained opposition: the construction of a fictional illusion (as in traditional realism) and the laying bare of that illusion.« (Waugh 1984: 6)

Nachdem romantische Texte, wie Kremer (2003: 106) festgestellt hat, »nie nur Geschichten, Szenen oder Stimmungen« entwickeln, sondern auch ihre Produktionsbedingungen selbstreflexiv offenbaren, eröffnet die Metafiktionalität eine analytische Stoßrichtung, die Hoffmanns Œuvre mittels genau in ›Hoffmann'scher Poetik‹ untersucht. Sowohl in Anbetracht der substantiellen Sekundärliteratur, die zu Hoffmanns Werk verfasst wurde, als auch um den explorativen Charakter der vorliegenden Arbeit Rechnung zu tragen, soll

mit dem metafikionalen Ansatz ein Verfahren angewendet werden, das versucht, Hoffmanns Prosa vor der Folie der innerdiegetisch skizzierten Poetik zu lesen; oder, wie es Waugh (1984: 2) formuliert: »explore a theory of fiction through the practice of writing fiction«.

Zur Darstellung der metafikionalen Aspekte in seinen Texten verwendet Hoffmann einerseits das »Groteske«, das, wie Lieb (2012b: 496–497) ausführt, »einen wichtigen Stellenwert in der frühromantischen Reflexion literarischen Schreibens« einnehme und das, so Lieb weiter, besonders prononciert in Hoffmanns *Fantasiestücke in Callot's Manier* zum Ausdruck komme. Neben dem Grotesken findet sich auch die Ironie als »Effekt einer literarischen Selbstreflexion« (Scherer 2012a: 493) in Hoffmanns Poetik wieder, »die das Ästhetische und Illusionäre der Wirklichkeit wie der Imagination präsent hält, um beide Bereiche zugleich in ihrer jeweiligen Geltung ironisch zu relativieren.« (Ebd.) In der älteren Forschung wird dem Frühwerk eher groteske Beschreibungsverfahren zugeordnet – so etwa nachzuweisen in den *Fantasiestücken* (vgl. DKV, JC: 18), – während im Spätwerk eher ein Fokus auf das Ironische – wie etwa in *Prinzessin Brambilla* (vgl. Steinecke 2009: 1158–1159) – herausgelesen wurde (vgl. dazu auch Steinecke 1997: 219). Tatsächlich sind jedoch beide Reflexionsmethoden als parallele Phänomene zu deuten, deren Verhältnis »eher als Interferenz denn als Gegensatz zu begreifen« (Scherer 2012a: 494) sei.

Exemplarisch für beide Methoden der Metafikionalität sind an dieser Stelle Hoffmanns poetische Programme, die »Manier Callot's« und das *Serapiontische Prinzip* heranzuführen. Nachdem Hoffmann beide Programme innerhalb einer fiktionalen Umgebung skizziert, ist mit einer Verfremdung zu rechnen, die eine entsprechende Kontextualisierung der extrahierten Prinzipien erfordert. Das *Serapiontische Prinzip*, dessen ästhetische Programmatik in Kapitel 6.2 fruchtbar gemacht wird, steht gewissermaßen in einer Kontinuität zur »Manier Callot's« – dementsprechend wurde der *Serapiontik*, analog der »Manier Callot's« (vgl. Steinecke/Allroggen 2006b: 581–583), bisweilen vorgeworfen, dass auch sie als eine Art »Verlegenheitslösung« Hoffmanns zu lesen sei, um einem Sammelband eine Anmutung von Werkkohärenz zu verleihen. So kritisiert etwa Kleinschmidt (2012: 539) die Inkohärenzen im ästhetischen Programm der *Serapiontik* seien als Artefakt der Bemühungen Hoffmanns entstanden, aus den unzusammenhängenden Erzählungen ein in sich geschlossenes Werk herzustellen. Trotz aller Kritik wird gleichwohl nicht bestritten, dass sich aus dem *Serapiontischen Prinzip* ein ästhetisches Programm ableiten lässt, mithin eine selbstreflexive Ästhetik, die Hoffmann für Hoffmann'sche Prosa geschaffen hat. Diese als »Poesie der Poesie« in der Tradition der Frühro-

mantik« (Begemann 2015: 93) zu denkende Ästhetik ist, trotz der theoretischen Anklänge, jedoch stets als Prosawerk zu verstehen, was die von Kleinschmidt (2012: 593) ausgemachte terminologische Unschärfe erwarten lässt, die eine Lesart bedingt, die sich von einer streng wissenschaftlich geprägten Hermeneutik unterscheidet. Diese besondere – mithin ›romantische‹ – Hermeneutik vergleicht etwa Schleiermacher (1838: 16) mit einem »Kunstwerk«, das jedoch nie zu einem singulären Abschluss respektive zu einer vollständigen Vollendung kommen kann, sondern vielmehr den »Charakter der Kunst an sich trägt« (ebd.). Vor diesem Hintergrund ist die Kritik Peter von Matts, der Hoffmanns Werk aufgrund seiner uneindeutigen Verwendung von Terminologien und seinen mitunter »tumultuarischen Sprachgebilden« (Matt 1971: 2) bemängelt, insofern zielführend, weil auch er eine »Verweisfunktion« (Rotermond 1968: 55) in Hoffmanns Texten identifiziert, die als Analogie zum Verweischarakter der Kunst nach Hegel (vgl. dazu Bertram 2011: 44–45) zu lesen ist: Matts Feststellung, Hoffmanns Texte seien »gleichsam abstrahierend« zu lesen, um »die bedrängenden Grunderfahrungen aufzuspüren« (Matt 1971: 2), ist daher als Realisation einer ›romantischen Hermeneutik‹ zu interpretieren, die bereits um 1800 von Schleiermacher beschrieben wurde. Dieser Befund impliziert jedoch, dass die stark divergierenden Textinterpretationen, die Matt (ebd.: 1) auf die uneindeutigen, ambivalenten Begriffsverwendungen durch Hoffmann zurückführt, kein störendes Artefakt, sondern vielmehr integraler Bestandteil von Hoffmanns Erzählverfahren darstellen, die den »Charakter der Kunst« (Schleiermacher 1838: 16) in seiner Poetik herausstellen. So ist den kritisch geprägten Lesarten, die sich auf die Uneindeutigkeit in Hoffmanns poetischen Prinzipien fokussieren, auch eine Position entgegen zu stellen, die die von Hoffmann skizzierten Programme in ihrer Ambivalenz produktiv fruchtbar macht. Japp (2012: 258) geht etwa davon aus, dass das in der Rahmenhandlung der *Serapions-Brüder* eingeführte *Serapiontische Prinzip* durchaus als rudimentäre Theorie zu verstehen sei, die Hoffmann aus seiner eigenen Schreibpraxis heraus entwickelt habe – dementsprechend sei die ästhetische Differenz zwischen Texten, die aus der Periode vor der Einführung des *Serapiontischen Prinzips* stammen und Erzählungen, die dediziert im Sinne der *Serapiontik* verfasst wurden, weniger groß, als zunächst zu vermuten wäre.

Die hier vorgeschlagene Vorgehensweise, die ›Hoffmann mit Hoffmann liest‹ ist freilich nicht neu: Bereits 1819 bedient sich der Bamberger Schriftsteller Friedrich Gottlob Wetzel auch des *Serapiontischen Prinzips*, wenn er in

der Ausgabe 76 der *Heidelberger Jahrbücher der Litteratur* [sic!] Hoffmanns *Serapions-Brüder* rezensiert. Wetzel schreibt:

Es gibt Dichtungswerke, die so unverkennbar alle Zeichen einer bestimmten Gattung auf der Stirn tragen, daß wir, um sie zu beurtheilen, nur die Regeln auf sie in Anwendung zu bringen brauchen, die dem Verfasser selbst augenscheinlich bey seiner Schöpfung vorschwebten. (Wetzel 1819: 1201)

Der große Vorteil dieser Arbeitsweise, die ›Hoffmann mit Hoffmann liest‹ ist, dass hier eine analytische Stoßrichtung geschaffen werden kann, die nicht auf eine Synthese oder Auflösung der von Matt (1971: 1–2) aufgezeigten Uneinheitlichkeiten in der Hoffmann-Forschung (vgl. dazu auch Steinecke 1997: 229–230) angewiesen ist, sondern vielmehr ein Dispositiv schafft, mit dem sich ›so nah wie möglich‹ mittels Hoffmann-eigener Poetik argumentieren lässt. Gleichwohl zeigt bereits Wetzel (1819: 1201) in seiner Rezension auf, dass sich ›geniale‹ Werke nicht in das »Fachwerk einer bestimmten Art einschieben und nach dem Gesetz derselben ermessen« ließen. So ist Hoffmanns Poetik einmal mehr als ›Spiel‹ (vgl. BRIEFE I: 176) zu lesen, das die selbst aufgestellten Prinzipien selbstreflexiv bricht und durch ihre Metafiktionalisierung verhandelt.²⁸

2.3 Rezeptionsästhetik: Zum Verhältnis von Autor:in und Rezipient:in

Schleiermachers Feststellung, die romantische Hermeneutik besitze den »*Charakter* der Kunst [...], weil mit den Regeln nicht auch die Anwendung gegeben ist« (Schleiermacher 1838: 16) bedingt ein Erzählverfahren, das die ›Gemachtheit‹ der fiktionalen Realität inszeniert. Diese metafiktionale Poetik ist als Konsequenz auf ein Phänomen aufzufassen, das Waugh (1984: 4) folgendermaßen beschreibt: »The metafictionalist is highly conscious of a basic dilemma: if he or she sets out to ›represent‹ the world, he or she realizes fair-

28 Wetzel (1819: 1212) hebt in seiner Rezension hervor, dass Ludwig Tiecks *Phantastus*, der in den zeitgenössischen Besprechungen der *Serapions-Brüder* als Referenz herangezogen wird, zwar »logischer und kunstgerechter« sei, jedoch Hoffmanns Werk »vergnügli-cher und unterhaltender« sei (vgl. dazu auch Segebrecht 2008: 1251).

ly soon that the world, as such, cannot be ›represented‹.« Tatsächlich setzt sich auch Hoffmann mit dieser Fragestellung auseinander, wie etwa Steinecke (1997: 218) feststellt:

[Hoffmanns] Erzählverfahren werden im Laufe weniger Jahre radikalisiert, insbesondere wächst das Mißtrauen gegen die Erzählbarkeit der Welt und des Menschenlebens und damit der Zweifel an Möglichkeit und Sinn mimetischer Darstellungsverfahren; als Folgerung daraus werden in weit stärkerem Maße als früher Strukturen die neuen Bedeutungsträger [...].

Vor diesem Hintergrund vergrößert sich nicht nur der ästhetische »Spielraum« (BRIEFE I: 176), den Hoffmann sich mit seiner Poetik erschließt, sondern er versetzt auch bei seinen Leser:innen im besonderen Maße die »Einbildungskraft in Freyheit« (Kant 1797: 328), um individuelle Aktualisierungen hervorzubringen. Der Text wird so zu einer ›Partitur‹ transformiert, die bei jedem Rezeptionsvorgang eine neue Interpretation herausbildet. Die ›Strukturen‹, welche Steinecke (1997: 218) als neue ›Bedeutungsträger‹ identifiziert, die wiederum als Analogie zu Schleiermachers »Regeln« (Schleiermacher 1838: 16) zu lesen sind, konturieren gewissermaßen nur grobe »Abblätterungen von der wirklichen Welt« (Jean Paul 1804: 31), die in ihrer Verweis- und Zeichenfunktion zu lesen sind (vgl. Kapitel 6.2) und durch eine ›kompetente Leser:in‹ subjektiv vergegenwärtigt werden. Indem Hoffmann durch seinen metafiktionalen Beschreibungsstil die Funktionsweise seiner Texte offenlegt, hilft er nicht nur bei der Herausbildung der Leser:innenkompetenz, sondern schafft, um mit Waugh (1984: 6) zu sprechen, ein ›dialogisches Potential des Texts‹, das, wie bereits angedeutet, als *Interaktivität* zu fassen ist.

Diese neue Rolle der Leser:innen findet ihr Äquivalent in einem Rezipient:innenmodell, das Sherman/Craig (2003: 50) für die Beschreibung der Nutzer:innen von Virtual Reality vorlegen. Um die besondere Charakteristik des Verhältnisses zwischen Autor:in und Nutzer:in von VR zu fassen, schlagen sie vor, das Verständnis der ›Autor:innenschaft‹ (»authorship«) – und implizit auch der Rezipient:innenschaft – durch das Konzept des ›creatorships‹ zu ersetzen. Für die Romantik findet sich, wie bereits mit Verweis auf Leibniz' *Monadologie* und insbesondere die (welt-)gestalterische Potentialität im Wahrnehmungsprozess (vgl. Novalis 1901a: 25; Reil 1803: 55) mit dem Begriff der ›Schöpfer:in‹ ein entsprechendes Adäquat. Es zeichnet sich also bereits ab, dass der individuellen romantischen Rezipient:in, die Rolle einer ›Schöpfer:in‹ zufällt, die anstelle von Gott die in den Monaden virtuell angelegten Verände-

rungsgesetze (vgl. Leibnitz 1847: 50) nicht nur aktualisiert, sondern gleichermaßen ›einpflanzt‹. Diese ›Einpflanzung‹ ist, wie Kapitel 3.3 und 6.3 zeigen, als ein ›Aufpfropfen‹ respektive als ein ›Einschreiben‹ zu lesen.

Damit erweitert die romantische Poetik das (virtuelle) »Vermögen möglichen Veränderungen zu wirken« (Eberhard 1799: 305) – einmal mehr ist auf den Zusammenhang zwischen Kraft und Virtuellen zu verweisen – deutlich, denn im Kontext der Virtual Reality erinnert das ›creatorship‹ noch deutlich an die von Gott determinierten Veränderungsgesetze, die Leibniz aufruft. So ist die grundlegende These, die Sherman/Craig (2003: 50) für das ›creatorship‹ in VR postulieren, dass eine klare Trennlinie zwischen Inhalt und ›Experience‹ (vgl. dazu auch Sieß 2020: 208–209) zu ziehen sei: während die Autor:in mit dem Inhalt das ›Gerüst‹ für die Rezipient:innen erschafft, ist die tatsächliche Urheberschaft der aus diesem Inhalt synthetisierte ›Experience‹, so in der Lesart von Sherman/Craig (2003: 50), deutlich diffuser angelegt und ist – durch die im Virtuellen stattfindende Desynchronisation zwischen Autor:innenperspektive und Leser:innenperspektive (vgl. Esposito 1998: 271) – auch den Rezipient:innen zuzugestehen. Die metafiktionale Inszenierung schafft dazu nicht nur eine Affordanz zur ›Partizipation‹ (vgl. Sherman/Craig 2003: 50) für die Nutzer:innen, sondern trägt zur interaktiven Charakteristik des Mediums bei. So stellen Sherman/Craig (ebd.: 50) fest: »when the recipient mulls over the presentation, they are in a way interacting with the presented material.«

Aus literaturtheoretischer Perspektive ist diese Diskussion keinesfalls neu. So erinnert nicht nur die ›Auflösung‹ des Autors an Barthes Konzept des ›Schreibers‹, das er in *Der Tod des Autors* präsentiert, sondern auch das Herauslösen der Rezipient:innen aus einer rein konsumierenden Rolle steht in einer Kontinuität mit Barthes Postulat, dem »Leser wieder seinen Platz« (Barthes 2015: 58) zuzugestehen, während sich die klassische Kritik nie um ihn gekümmert habe (vgl. ebd.: 63). Dass in Sherman und Craigs Grundlagenwerk das Verhältnis zwischen Autor:in und Rezipient:in im Kontext der VR hinterfragt wird, ohne auf einen prägenden Diskurs in den Literaturwissenschaften (vgl. Nünning 2016: 42) einzugehen, dessen initiales Argument spätestens mit Roland Barthes Aufsatz *Der Tod des Autors* über 35 Jahre zuvor publiziert wurde, kann als Indiz dafür gewertet werden, dass ein umfassender interdisziplinärer Austausch zwischen den jeweiligen Fachdisziplinen kaum stattgefunden hat. Auch aufgrund dieses Befundes möchte die vorlie-

gende Arbeit einen Untersuchungsansatz verfolgen, der Konvergenzen zwischen beiden Fachkulturen identifiziert.

Vor dem Hintergrund der neuen Rolle der Rezipient:innen ist Interaktivität weder Charakteristik noch *Eigensinn* einer spezifischen Medientechnik (vgl. dazu auch Ryan 2015: 160–161), sondern ist in der Deutung von Sherman/Craig (2003: 50) vielmehr als ästhetische Domäne aufzufassen, deren Entstehungsbedingungen in der individuellen Imaginationskraft der ›Rezipient:in‹ und in der ›Präsentation‹ des Inhalts zu verorten sind.²⁹ Aus diesem Grund ist zu untersuchen, welche Rolle die Imagination im Kontext von Hoffmanns Œuvre einnimmt. Unter welchen Entstehungsbedingungen findet Imagination statt? In welchem Verhältnis stehen die von Hoffmann selbst skizzierten poetischen Prinzipien mit dem zeitgenössischen Verständnis der Imagination?

Interaktivität, so die hier vertretene These, entsteht aus dem spezifischen Verhältnis von Autor:in und Leser:in. Je ausgeprägter die Rolle der Autor:in auf die Rolle einer ›Schreiber:in‹ (vgl. Barthes 2009: 189) zurückfällt, umso ausgeprägter ist das (virtuelle) Wirkpotential der Rezipient:innen anzusehen. In extrapolierte Perspektive zeigt sich dieser Befund nicht nur in der ›romantischen Hermeneutik‹ (vgl. Schleiermacher 1838: 16) bei der Lektüre eines Buches, sondern auch im ›creatorship‹ (vgl. Sherman/Craig 2003: 50) der Virtual Reality.

Kremer (2003: 106) identifiziert die Verhandlung der »Funktion des Lesers und die Relation Autor-Leser« als einen zentralen Topos der romantischen Poetik, wie sich etwa exemplarisch mit einem Blick auf Hoffmanns Selbstverständnis als ›Autor für die Leser:innen‹, der seinen Schreibstil eher auf sein Lesepublikum und weniger auf Feuilleton oder Kulturkritik ausrichtete (vgl. Steinecke 1997: 220), hervorheben lässt. Wie in Kapitel 4.6 diskutiert wird, verschleiert Hoffmann seine Autorenrolle auf vielfältige Art und Weise oder

29 In dieser Fluchtlinie lässt sich auch Foucaults ›Antwort‹ auf Barthes Essay fruchtbar machen. So schreibt etwa Foucault (2009: 238), dass Schreiben als »ein Spiel von Zeichen« zu lesen sei, »das sich weniger am bedeutenden Inhalt [›signifié‹] als an der Natur des Bedeutenden [›signifiant‹]« ausrichte. Dieser Befund ist insbesondere im Kontext der romantischen ›Urschrift‹ nutzbar zu machen, in der ›Zeichen, Signifikanten und Signifikate identisch sind.« (vgl. Montandon 1979: 12) Zum Interaktionsbegriff vgl. auch Espósito (1998: 286), die ausführt, dass sich Interaktivität durch das Einwirken der Empfänger:in auf die Kommunikation konstituiere und sich insbesondere durch die Möglichkeit auszeichne, dass die Empfänger:in die Botschaft individuell verändern und verarbeiten könne.

versucht, wie es sich für die *Fantasiestücke* nachweisen lässt (vgl. Steinecke/Allroggen 2006b: 563), vollständig anonym zu publizieren. Geradezu symptomatisch für die herausragende Position der Rezipient:innen im Gefüge von Autor und Leser:in ist, auch in der Fluchtlinie der romantischen Subjektivierung (Kapitel 4), Hoffmanns Leser:innenansprache zu werten: Wie in Kapitel 4.6 gezeigt wird, spricht Hoffmann die Leser:in stets in der zweiten Person Singular, also als Individuum, an. Anstelle einer ›dominanten, allwissenden und gottähnlichen‹ Autorenstimme funktioniert Hoffmanns Poetik durch einen ›Dialog‹ (vgl. Waugh 1984: 6), mit der Leser:in als Individuum, indem sie, wie Kittler (1991: 259) anmerkt, suggeriere, »nur für diese einzige unersetzliche Adresse da zu sein«.

2.4 Zur Abgrenzung von Rezeptions- und Produktionsästhetik

Die im vorhergehenden Abschnitt ausgeführten Aspekte lassen sich grob unter der Domäne der Rezeptionsästhetik »als Netzwerk von an den Rezipienten gerichteten Appellstrukturen« (Antor 2016: 620) versammeln. Das Verwischen der Grenze zwischen Rezipient:in und ›creator‹, das Sherman/Craig (2003: 50) für Virtual Reality identifizieren, wurde für die Literaturrezeption bereits in den 1970-er Jahren von Ingarden (1994: 47) unter dem Vorzeichen der Rezeptionsästhetik ausgeführt, in der er feststellt, dass den Leser:innen eine geradezu »schöpferische Tätigkeit« zuzusprechen ist, da sie bei jedem Lesevorgang eine individuelle ›Konkretisation‹ des Textes herausbilden. Der Text wird so nicht mehr als singuläre Realität, sondern vielmehr als Affordanz beziehungsweise als ›Appell‹ verstanden, was zu einer »Pluralität möglicher Bedeutungen« (Antor 2016: 621) führt. Diese »Entfaltung des Textes durch die Lektüre« (Iser 1994: 228), lässt sich als ›Potential‹ beziehungsweise ›Potentialität des Textes‹ begreifen, mithin Aspekte des Virtuellen, die im Rahmen der vorliegenden Arbeit unter dem Konzept der Atmosphäre versammelt werden.

Das Virtuelle ist, wie in Kapitel 1.1 aufs Deutlichste aufgezeigt, als ›Schwellenphänomen‹ zu begreifen, das in einer Kontinuität mit dem Zeitgeist der »Protoindustrialisierung« (Niefanger 2006: 38) und dem Bild der ›Maschine‹ um 1800 zu lesen ist. Nachdem diese Aspekte nur durch die Hinzunahme des historischen Kontexts verhandelt werden können, ist neben der Wirkästhetik auch eine produktionsästhetische Argumentation ratsam, die die kultu-

rellen Rahmenbedingungen des Texts abbilden kann. Auch aus den biographischen Stationen und Situationen Hoffmanns lassen sich, wie beispielsweise in Kapitel V unter dem Vorzeichen der Inszenierung – produktive Erkenntnisse ziehen. Nachdem diese Betrachtungen eher der Domäne der Produktionsästhetik zuzurechnen sind, die »das Werk als unausweichlichen Reflex der historischen, ökonomischen, sozialen und politischen Konstellationen seiner Entstehungszeit« (Nieragden 2016: 598) liest, ist der »Geschichte und Geschichtlichkeit von Literatur« (Rothschild 1994: 124) ebenfalls Raum zuzugestehen. Vor diesem Hintergrund deckt in der Verhandlung des Virtuellen der »Tod des Autors« (Barthes 2009: 193) respektive die neue Rolle der Nutzer:innen – als »creator« (vgl. Sherman/Craig 2003: 50) in VR und als »Schöpfer:in« (vgl. Ingarden 1994: 47; Novalis 1901a: 24–25) bei der Lektüre – nur einen Teilbereich der Konstitution des Virtuellen ab. Wie auch der kurze historische Abriss zur VR in Kapitel 2.1 gezeigt hat, verändert sich das Bild des Virtuellen im historischen Kontext und erfährt, je nach Zeitgeist, auch unterschiedliche Lesarten.

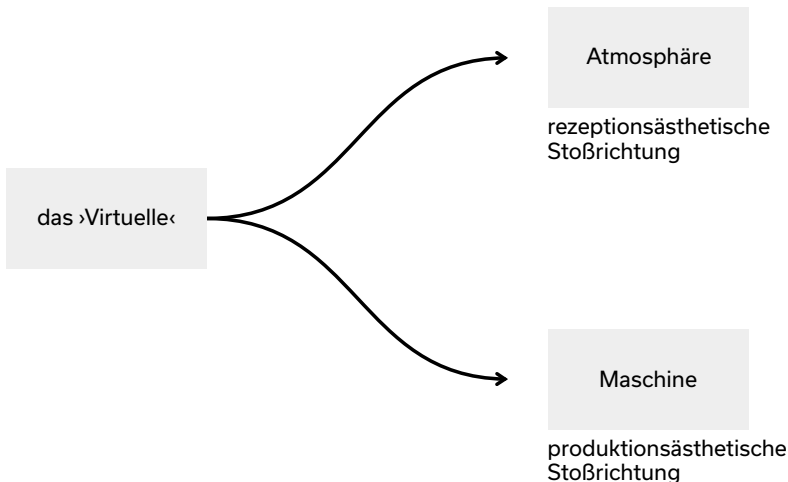


Abb. 3. Grobes Schema der Zuordnung der ästhetischen Perspektiven zu den beiden Stoßrichtungen des Virtuellen. (Quelle: Eigene Darstellung)

Pointiert ließe sich an dieser Stelle festhalten, dass die »atmosphärische« Domäne des Virtuellen eher mit dem Dispositiv der Rezeptionsästhetik zu verhandeln ist, während die »maschinelle« Domäne tendenziell in ihrer historisch-kulturellen Einbettung zu beforschen ist und daher eine produktionsäs-

thetische Lesart einfordert (vgl. Abb. 3). Mithin bietet sich – insbesondere im Kontext der dualen Konstitution des Virtuellen – auch eine Untersuchungsperspektive an, die Rezeptions- und Produktionsästhetik nicht als »Opposition« (Nieragden 2016: 598), sondern vielmehr als Dialektik begreift.



Zusammengefasst wird in der vorliegenden Arbeit folgendermaßen vorgegangen: Kapitel II beschäftigt sich zunächst mit dem momentanen Stand der Hoffmann- und Romantikforschung und wirft einen Blick auf ausgewählte Aspekte der romantischen Theorie (vgl. Uerlings 2016a: 9). In Kapitel III werden Medialität und Ästhetik des Imaginären und der Imagination in der zeitgenössischen Kultur und insbesondere im Kontext von Hoffmanns poetischen Programmen untersucht. Im Hinblick auf die visuelle Vorgängigkeit des Virtuellen werden Hoffmanns Poetiken als *Bildästhetiken gelesen* (vgl. dazu Kremer 2003: 177), deren *Potentialität* sich durch affirmative und mithin *berechnete* Unbestimmtheitsstellen konstituiert. Die semiotischen Paradigmen (vgl. Esposito 1998: 270), die sich aus dem Hoffmann-typischen Dualismus von Symbolisierung des Imaginären (vgl. Caduff 2003: 153) und prosaischem Substrat herausbilden, werden anschließend im Konzept der »manieristischen Mimesis« gefasst. Nachdem jene Bildwelten in der doppelbödigen Konstitution des Virtuellen tendenziell in der Domäne der Maschine zu verorten sind, wird diese in Kapitel IV näher untersucht: Zunächst durch einen historischen Abriss des Maschinenbegriffs, der um 1800 selbst als »Schwellenphänomen« zwischen der barocken Begeisterung des Automats und der einsetzenden Frühindustrialisierung gelesen werden kann. Anschließend wird die Motivik der Maschine in Hoffmanns Texten herausgearbeitet und auf die Parallelen hin zum Virtuellen und der Virtual Reality untersucht. Bevor schlussendlich das Imaginäre selbst als Maschine gelesen wird, findet in einem Zwischenschritt eine Auswertung der Vorstellung des Menschen als Maschine statt, die wiederum in den Zusammenhang von Hoffmanns Poetik gesetzt wird. Eine ähnliche Stoßrichtung wird unter dem Begriff der Atmosphäre in Kapitel V verfolgt, indem ebenfalls zunächst die Historizität und Motivik des Konzepts verhandelt und anschließend in den spezifischen Kontext von Hoffmanns Poetik gesetzt wird. Herauszuarbeiten ist, dass sich das Atmosphärische durchaus als Hybrid von beiden Domänen des Virtuellen lesen lässt: So findet sich die Atmosphäre auch als Bildästhetik wieder, lässt sich jedoch – analog zur Maschine – auch als Konzeptualisierung von Hoffmanns poetischem Programm deuten.

Diese dialektische Verschränkung ist, wie sich ebenfalls in Kapitel V zeigen wird, geradezu typisch für eine Lesart des Virtuellen vor der Folie von Hoffmanns Poetik. So wird in diesem letzten Abschnitt eine rudimentäre Medienästhetik des Virtuellen ausbuchstabiert, die sich dezidiert an den romantischen Idealen orientiert. Schließlich wird nicht nur nachgewiesen, dass sich die heutige Vorstellung des Virtuellen mindestens seit 1800 herausgebildet hat, sondern, dass die Literatur der Romantik eine von Virtual Reality divergente Implementierung des Virtuellen unternommen hat, die sich rein ›imaginärer Maschinen‹ und Atmosphären bedient.

