

1 Zur Arbeit

Wie sich bereits mit der knappen Beschäftigung mit Metas *The Tiger & The Buffalo* zeigen lässt, ist das ›Virtuelle‹ – gleichwohl seiner Historizität – schwer greifbar oder zumindest erklärungsbedürftig. Als ursächlich für diese Konstitution ist auch die inhärente Doppelbedeutung zu identifizieren, die für das ›Virtuelle‹ mindestens zwei interpretatorische Fluchtrichtungen eröffnet, die zudem untereinander Interferenzen, Parallelen und Ausschlüsse aufweisen: So ist das ›Virtuelle‹ einerseits als dezidiert physikalisch-optisches Phänomen und andererseits als medienästhetisches Epistemon zu lesen. Nachdem die Differenzierung dieser beiden Stoßrichtungen grundlegende Bedeutung für alle weiteren Argumentationen in der vorliegenden Arbeit einnehmen, ist eine einheitliche Terminologie unverzichtbar – um Missverständnissen vorzubeugen, werden daher die beiden Artikulationen nachfolgend als ›Domänen‹ des Virtuellen bezeichnet.

Die vorliegende Arbeit setzt an diesem dualistischen Dispositiv an und möchte eine neue *Lesart* des ›Virtuellen‹ herausarbeiten, die die einbeschriebene Doppelbedeutung produktiv nutzbar macht und unter dem Vorzeichen der ›Maschine‹ respektive der ›Atmosphäre‹ beide Domänen schließlich in einem ästhetischen Prinzip zusammen führt (siehe Abb. 1).

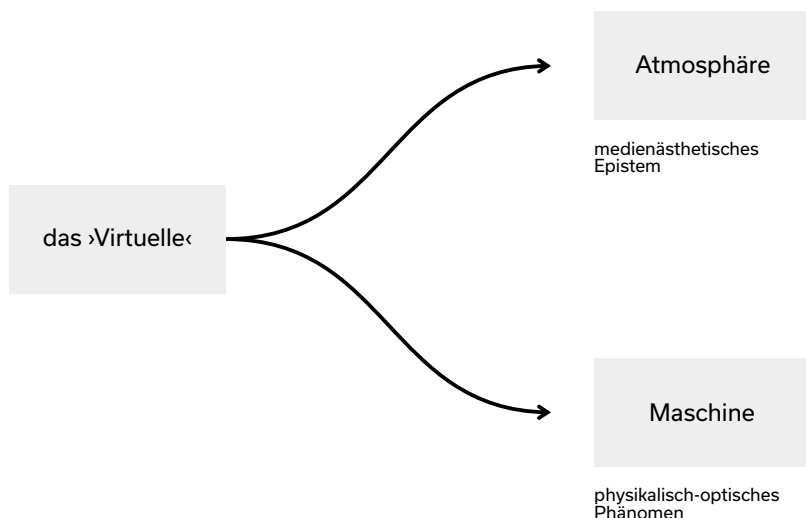


Abb. 1. Schematische Darstellung des Dualismus im Begriff des ›Virtuellen‹: Das Virtuelle spannt zwei ›Domänen‹ auf, die unter den Schlagwörtern der ›Atmosphäre‹ und der ›Maschine‹ zu fassen sind. (Quelle: Eigene Darstellung)

In Stellung zu bringen ist daher ein Forschungsgegenstand, der nicht nur erlaubt, den dualistischen Charakter des ›Virtuellen‹ zu beforschen, sondern der zudem auch die paradox anmutende Spannweite von historischer Fundierung und Zukunftstechnologie abbilden kann. Wie in Kapitel 1.1 gezeigt werden wird, lässt sich bereits durch die Etymologie nachvollziehen, dass das ›Virtuelle‹ stets zwischen diesen beiden Extrempolen changiert, was eine Forschungsperspektive verlangt, die einerseits die Historizität des Virtuellen berücksichtigt und gleichfalls dem Nimbus der modernen (Medien-)Technologie (vgl. dazu etwa Ryan 2015: 17) Rechnung trägt.

Um zunächst der ästhetischen Domäne des Virtuellen nachzukommen, ist mit Kant zu argumentieren, dass der Poesie, beziehungsweise, um in Kants Terminologie zu bleiben, der »Dichtkunst« (Kant 1797: 328) ein »Vorbildcharakter [...] für die Darstellung ästhetischer Ideen« (Barck 1993: 63) zukommt:

Unter allen [schönen Künsten] behauptet die Dichtkunst (die fast gänzlich dem Genie ihren Ursprung verdankt, und am wenigsten durch Vorschrift, oder durch Beyspiele geleitet seyn will) den obersten Rang. Sie

erweitert das Gemüth dadurch, daß sie die Einbildungskraft in Freyheit setzt und innerhalb den Schranken eines gegebenen Begriffs, unter der unbegrenzten Mannigfaltigkeit möglicher damit zusammenstimmender Formen, diejenige darbiethet [sic!], welche die Darstellung desselben mit einer Gedankenfülle verknüpft, der kein Sprachausdruck völlig adäquat ist, und sich also ästhetisch zu Ideen erhebt. (Kant 1797: 328)

Mit der These, dass der Text für die Darstellung ästhetischer Ideen zu privilegieren ist, ist wiederum die Unmittelbarkeit, mithin die ›Transparenz‹ des Mediums verbunden, denn laut Kant spreche die Poesie *direkt* mit dem Verstand und nicht, wie etwa Musik und Malerei, ausschließlich mit den Sinnen (vgl. Barck 1993: 63). Durch diese – noch zu verhandelnde – »immediacy« (Bolter/Grusin 2002: 23) des Textes (vgl. dazu auch Krämer 2006: 75) prädestiniert sich die ›Dichtkunst‹ als Dispositiv³ des Virtuellen; so schreibt Pierre Lévy (1998: 47) in der englischen Übersetzung von *Qu'est-ce que le virtuel?*: »Since its Mesopotamian origin the text has been a virtual object, abstract, independent of any particular substrate.«

Trotz dieser deutlichen Indizien, die auf das virtuelle Potential im Medium des Texts schließen lassen, wird in den einschlägigen Publikationen zum ›Virtuellen‹ zumeist auf (Medien-)Techniken verwiesen, die dezidiert visueller Natur sind (vgl. etwa Sherman/Craig 2003: 5). Ferner bildet der Text zwar die ›atmosphärischen‹ Komponenten des Virtuellen ab, klammert jedoch die ›maschinellen‹ Aspekte weitgehend aus. Um dieser Problematik zu begegnen, ist zunächst die Verwandtschaft der kantischen ›ästhetischen Idee‹ mit der »Einbildungskraft in Freyheit« (Kant 1797: 328) hervorzuheben: Die subjektiven »Konkretisationen« (Ingarden 1994: 43) eines Textes sind, zumindest im Denken um 1800, von dezidiert bildlicher Natur (vgl. dazu etwa Jean Paul 1804: 68) – so spricht etwa Reil (1803: 55) von einem »Miniaturgemälde einer Vorstellung« – was eine Verhandlung der Einbildungskraft beziehungsweise der Imagination als dezidiert visuelle Domäne innerhalb dieser Arbeit er-

3 Der Dispositivbegriff, der in vorliegender Arbeit herangezogen wird, bezieht sich dezidiert auf Foucaults Verständnis des Dispositivs als ›Diskursobjekt‹, mithin die »heterogene Gesamtheit, bestehend aus Diskursen, Institutionen, architektonischen Einrichtungen, reglementierenden Entscheidungen, Gesetzen, administrativen Maßnahmen, wissenschaftlichen Aussagen, philosophischen, moralischen und philanthropischen Lehrsätzen, kurz, Gesagtes ebenso wie Ungesagtes« (Foucault 2003: 392). Nachdem das »Dispositiv selbst [...] das Netz [ist], das man zwischen diesen Elementen herstellen kann« (ebd.) ist diese Konstitution in eine Fluchtrichtung mit den von Lévy (1998: 47) aufgerufenen »semantic landscape[s]« zu setzen, die in Kapitel VI verhandelt werden.

forderlich macht (vgl. Kapitel 5). Die Zeit um 1800 ist darüber hinausgehend ohnehin als Schwelle zu lesen, die zwischen dem verklärenden Maschinentopos des Barock und der pessimistischen Deutung der Maschine im Kontext der beginnenden Industrialisierung – Niefanger (2006: 38) prägt etwa den Begriff »Protoindustrialisierung«, um die Spezifika der Zeit zu konzeptualisieren – verortet ist. Gleichmaßen zeigt sich die zeitgenössische Kultur von den Illusionstechniken und einer geradezu »phantasmagorischen« Experimentalität (vgl. dazu Gamper 2009: 35) geprägt – die Gesellschaft zu Beginn des 19. Jahrhunderts setzt sich daher auch intensiv mit Phänomenen auseinander, die sich als medienästhetische, beziehungsweise »atmosphärische« Komponenten des Virtuellen lesen lassen und die in erweiterter Perspektive auch parallel zu den »Schwellenphänomenen« des Virtuellen zu verorten sind.

Um nun die – vermeintliche – Problematik der fehlenden »optischen Maschine« im Medium des Texts zu adressieren und den zentralen Korpus der vorliegenden Arbeit vorzustellen, ist der Blick auf E.T.A. Hoffmanns *Œuvre* zu richten, dessen besondere – und wie sich herausstellen wird: auch virtuelle – Konstitution in ausgewählten literarischen Werken und wiedergegebenen Aussagen (wie etwa in seiner Briefkorrespondenz und seinen persönlichen Tagebüchern) zu identifizieren ist. Wie in dieser Arbeit gezeigt werden wird, zeichnen sich Hoffmanns Texte durch zwei zentrale Dualismen aus, die parallel zu der aufgezeigten Konstitution des Virtuellen zu lesen sind:

- i. Hoffmann inszeniert die bildlichen Konkretisationen im Lesevorgang – nicht nur durch eine betont bildliche Beschreibungstechnik, sondern indem er die rezeptions- wie auch produktionsästhetischen Aspekte der Malerei bzw. des Malens zu einer dezidiert bildlichen Poetik weiterentwickelt. Mithin zeigt sich daher die bildlichen Konfiguration der Imagination in Hoffmanns Werk besonders prononciert.
- ii. Hoffmanns Texte lassen sich nicht nur als Artikulation einer »ästhetischen Idee« im Sinne Kants, sondern auch als »Maschine« *lesen*, welche die optischen Aspekte des Virtuellen aufgreifen kann. Dabei verarbeitet Hoffmann die Maschine nicht nur motivisch innerhalb seiner Erzählungen, sondern konzipiert ein Erzählverfahren, das den Text selbst zu einer besonderen, noch zu verhandelnden Maschine transformiert, die dieses Erzählverfahren wiederum als Metafiktionen exponiert.

Als geradezu symptomatisch für den in (i) angesprochenen Befund ist der Titel von Hoffmanns Sammelwerk *Nachtstücke* zu lesen: Wie etwa Kaiser (2010: 953) hinweist, verstand man unter »Nachtstück« an der Schwelle zum 19. Jahr-

hundert zuvorderst eine Gattung der bildenden Kunst – erst die romantischen Autor:innen deuteten den Begriff als ein – noch relativ unspezifisches – Programm für ihre Poetik, das Hoffmann wiederum für sich fruchtbar machte, indem er die bildästhetischen Spezifika der gemalten Nachtstücke, die Kontraste der Hell-Dunkel-Malerei (vgl. Steinecke 2009: 953–954), auf seine Poetik rückbezieht, sodass ihm eine »zentrale Rolle in der Geschichte dieser Erzählgattung« (Steinecke 1997: 101) zukommt. Auch Hoffmanns erstes Sammelwerk, die 1814 veröffentlichten *Fantasiestücke*, »spielen«⁴ mit intermedialen Konnotationen – so wurde »Fantasiestück« um 1800 eher mit musikalischen oder bildlichen Kunstwerken in Verbindung gebracht (vgl. ebd.: 60). Wie Novalis kurz anreißt, lässt sich die »Fantastik« als die »produktive Komponente« der Ästhetik lesen: »Zur Fantastik gehört auch die Aesthetik gewissermaaßen [sic!], wie die Vernunftlehre zur Logik.« (Novalis 1901a: 187) Hoffmanns Verbindung der Fantastik und Wirklichkeit, die sich besonders prononciert im Hell-Dunkel-Kontrast der *Nachtstücke* zeigt, ist wiederum als Vorzeichnung der Moderne zu interpretieren, die sich etwa in der »romantische[n] Auseinandersetzung mit der Aufklärung und ihrer Haltung gegenüber dem Irrationalismus« (Neubauer-Petzoldt 2015: 354) offenbart. So ist mithin zu überlegen, ob die spezifische Poetik Hoffmanns bereits als »Wegbereiter[in] der Moderne« (Steinecke/Allroggen 2006b: 640) zu lesen ist (vgl. dazu auch Schmidt 2015a: 374). Festzuhalten ist, dass in der Forschung ein zunehmendes Interesse an Hoffmanns Methode auszumachen ist, was sich in der »wachsende[n] Hochschätzung von Hoffmanns Erzählverfahren, seiner Innovationen, seiner artistischen Virtuosität, seiner »Modernität« (Steinecke 1997: 221) zeigt. Sowohl das Experimentelle in seiner Arbeitsweise, als auch die undogmatische Verwendung (und Rekombination) unterschiedlichster stilistischer, konzeptueller und nicht zuletzt medientechnischer Mittel, machen Hoffmann – zumindest in der Lesart Steineckes – »modern«. So ist Hoffmanns »hybride« Poetik zwischen Moderne und Tradition, zwischen Idee und Maschine und nicht zuletzt zwischen Bild und Text als *Experiment*⁵ zu lesen, dessen Konstitution analog zum Virtuellen steht.

Als erläuterndes Beispiel lässt sich hier etwa die Untertitelung des Textes *Der goldene Topf* mit »Ein Märchen aus der neuen Zeit« (DKV, GT: 229) he-

4 Hoffmanns spezifisches »Spiel« wird im Kontext der »Manier Callot's« in Kapitel 3.3 untersucht.

5 Das Experiment nahm im zeitgenössischen Kultur- und Wissenschaftsbetrieb eine besondere Stellung ein. Die Funktion oszillierte zwischen Wissensgenerierung einerseits

ranziehen, das wie Steinecke/Allroggen (2006b: 764) ausführen, als Selbstanspruch Hoffmanns zu lesen sei, die fixierten Gattungstradition des Märchens ein Stück weit zu verlassen und ein ›Erzählexperiment‹⁶ zu wagen, das etablierte Mythen (biblischer Sündenfall, Atlantis, ...) mit zeitgenössischer Naturwissenschaft und Esoterik (vgl. Wirth 2012a: 116–117) verbindet.

Bereits dieser schlaglichtartige Blick auf Hoffmanns Poetik offenbart, dass sich dessen schriftstellerisches Œuvre für die Untersuchung des Virtuellen insofern prädestiniert, als dass Maschine und Atmosphäre sowohl inner- als auch extradiegetisch bearbeitet werden. Daneben sind Hoffmanns Texte – analog zum Virtuellen – als ›Schwellenphänomen‹ zu lesen: Als einer der bedeutendsten Vertreter der deutschen Romantik verhandelt Hoffmann in seinen Arbeiten die Ideale dieser kulturhistorischen Epoche, sodass in Kapitel 3 ein kursorischer Blick auf ausgewählte Aspekte einer »Theorie der Romantik« (Uerlings 2016a: 9) vorgenommen wird. Ein zentraler Topos, den etwa das romantische Kunstwerk auszeichnet, ist der Anspruch an eine umspannende Universalität (vgl. ebd.: 27), der einen damit einhergehenden inter- und transmedialem Pluralismus bedingt, der in Kapitel 3.2 näher untersucht wird, an dieser Stelle jedoch auch als Schwellenphänomen gedeutet werden kann. So beschreibt Auerbach (2015: 436) ein ›Prinzip der Stilmischung‹, das sich ab 1820 mit den Vorreitern Hugo und Balzac unter den romantischen Autoren durchsetze. Dass sich so in Hoffmanns Werk, parallel zu Hugo, auch eine Art Transformation – oder zumindest ein Hinwenden – zum Realismus nachweisen ließe, wird in der neueren Hoffmann-Forschung allerdings widersprochen (vgl. Kremer 2003: 181; Steinecke 1997: 219). Strenggenommen lässt sich Hoffmann dieser Strömung also nicht zurechnen – ohnehin starb er nach schwerer Krankheit 1822 (vgl. Wittkop-Ménardeau 2004: 157) – so nehmen die inter- und transmedialen Fragmente in Hoffmanns Œuvre ein Stück weit das ›Prinzip der Stilmischung‹ vorweg. Diese Vorwegnahme als ›Transformation‹ zu deuten, wäre dabei, wie oben gezeigt, nicht zutreffend; jedoch ließe sich argumentieren, dass die Grundsteine des modernen Realismus in der Romantik gelegt wurden (vgl. Auerbach 2015: 316; Neubauer-Petzoldt 2015: 354) und Hoffmann so ebenfalls einen Beitrag zu diesem Wandel geleistet hat – ohne

und Täuschung respektive Blendwerk andererseits (vgl. dazu auch: Gamper 2009: 34–35). Auf diese Funktionalitäten und ihre Interferenzen mit der Imagination und der Maschine wird in Kapitel 8 detaillierter eingegangen.

6 Hier wird die Terminologie von Kaiser (2010: 415) aufgegriffen, der damit den experimentellen Charakter des *Nachtstücks Der Sandmann* einordnet.

ihn selbst in toto zu vollziehen. Freilich läuft diese Argumentation der ›traditionellen‹ Interpretation der Romantik als Gegenkonzept zur ›kalten‹ Moderne (vgl. Engelbrecht 2006: 21) teilweise zuwider und spricht für eine ›universelle Ambivalenz‹, mit der das Œuvre Hoffmanns stets zu lesen ist. In dieser »Janusköpfigkeit zwischen Romantik und Moderne« (Lubkoll 2015b: 10) ist gleichsam die Dialektik zwischen progressiven Experiment und traditioneller Rekursion eingeschrieben, mithin ein zentraler Befund, der einmal mehr durch seine Parallele zum Virtuellen hervorhebt, dass sich Hoffmanns Werk für die vorliegende Arbeit prädestiniert. Dieses Schlagwort der ›Modernität‹ sei, so Drux (2005: 51), auch in den mannigfaltigen ›Momenten der Unbestimmbarkeit‹ eingeschrieben, die »die exegetischen Bemühungen allmählich an den Rand des Unüberschaubaren« trieben. Mit diesem Befund, den Drux im Kontext der *Sandmann*-Untersuchungen in den Raum stellt, ist auch die große Gefahr konturiert, die in der Hoffmann-Forschung allgegenwärtig ist: Dass die Vielzahl an Motiven, Experimenten und Wendungen im Korpus die Analyse im Arbiträren versanden lässt. Konform mit dieser Sichtweise geht etwa Peter von Matt, der in Hoffmanns Duktus einen »geradezu sprunghaften Eklektizismus« (Matt 1971: 2) vermutet, der jedoch zugleich »eine ausgeprägte Originalität« (ebd.: 18) aufweise. Es wird also mitunter nötig sein, im Rahmen dieser Arbeit die ›unüberschaubare Universalität‹ in greifbare Konzepte zu überführen – auch wenn diese Konzeptualisierung Gefahr läuft, vereinzelte Zwischentöne nicht aufgreifen zu können. Wo immer möglich und sinnvoll, wird auf diese nuancierten Aspekte in Exkursen oder Fußnoten eingegangen.

1.1 Zum Begriff des Virtuellen

Irgendwann nach den 1960er-Jahren ist neben das Fiktionale, das Imaginäre und das Reale, das zweifelsohne nicht weniger durch Diskurse, Vorstellungen oder Praktiken konstituiert ist als durch seine materiellen Momente, das Virtuelle getreten.

Christina Lechtermann & Markus Stock: VIRTUELLE PHILOLOGIE (2019)

Hoffmanns ›Modernität‹, die Inkorporation⁷ von ›maschinellen‹ Komponenten in seinen Texten und nicht zuletzt seine Experimentalität deuten bereits an, dass sich mit diesen Charakteristika einer Poetik tatsächlich ein Dispositiv herausbildet, das sich auch für digital produzierte Realitäten fruchtbar machen lässt. Pointiert bringt es etwa Bolter (2015: 326) zum Ausdruck, wenn er in der fragmentarischen Textgestalt von Hoffmanns Roman *Lebens-Ansichten des Katers Murr* »wichtige Resonanzen zwischen dem elektronischen Hypertext und früheren Genres« ausmacht. Auch wenn diese These in einer Kontinuität mit der im heutigen Sprachgebrauch omnipräsente Assoziation des ›Virtuellen‹ mit computergenerierten Wirklichkeiten gelesen werden kann (vgl. Bolter/Grusin 2002: 23; Ryan 2015: 17–18), soll zunächst eine etymologisch geprägte Untersuchung angestoßen werden, die den Begriff des ›Virtuellen‹ – insbesondere im romantischen Kontext – historisch verortet und herausarbeitet, dass digitale Wirklichkeiten nur eine Teilmenge des Virtuellen darstellen.

Eingeleitet kann dieses Vorhaben mit einem Zitat aus dem Werk *Ueber die Verbesserung der ersten Philosophie und über den Begriff der Substanz*, in dem Leibniz um 1740 schreibt:

Um davon einen Vorgeschmack zu geben, will ich nur sagen, dass der Begriff der Kraft oder des Virtuellen (was die Deutschen und die Franzosen *la force* nennen) für deren Erklärung ich eine besondere Wissenschaft der Dynamik bestimmt habe, sehr viel dazu beiträgt um den wahren der Substanz zu erfassen. Denn die thätige Kraft ist von der blossen Macht (*potentia*), die in den Schulen behandelt wird, verschieden, weil die thätige Macht der Scholastiker oder das Vermögen nichts anderes ist, als die nahe Möglichkeit zu wirken, welche aber dabei einer Erweckung von

7 Mit ›Inkorporation‹ im Sinne einer ›Verkörperung‹ ist tatsächlich wie Abschnitt IV zeigt, sowohl die Interpretation des Menschen als Maschine, als auch die Inversion dieses Zusammenhangs, mithin die Nachbildung einer Maschine als Mensch gemeint.

Aussen und gleichsam eines Stachels⁸ bedarf, um in Wirksamkeit überzugehen. Allein die thätige Kraft enthält eine gewisse Wirksamkeit oder ενελεχειον und ist ein Mittleres zwischen der Fähigkeit zu wirken und dem Wirken selbst. Sie enthält das Streben und wird so durch sich selbst zur Wirksamkeit übergeführt ohne einer Hülfe zu bedürfen nur die Hindernisse müssen beseitigt werden. (Leibniz 1879: 53)

In Leibniz' *Monadenlehre* besitzt jede Monade ein eigenes Kraftpotential, das unabhängig von etwaigen mechanischen Kräften wirken kann und das er – unter anderem – mit ›dem Virtuellen‹ umschreibt. Das obige Zitat wird in einschlägigen Publikationen, die sich aus heutiger Perspektive mit der wissenschaftsgeschichtlichen Verortung des Virtualitätsbegriffs beschäftigen, gern herangezogen,⁹ um die ›historische‹ Fundierung des Terminus herauszuarbeiten. Allerdings ist das ›Virtuelle‹ in dieser Passage eher als erläuternder Zusatz zu verstehen und nicht als konsistente Begriffsprägung mit wissenschaftlichen Anspruch.¹⁰ Trotz dieser Einschränkungen lässt sich aus Leibniz' Vorstellung des Virtuellen als dynamisches Prinzip (vgl. Leibniz 1846b: 18; vgl. dazu auch: Völker 2014: 105–107) herauslesen, dass das Virtuelle als ein ›ureigenes‹ (Auto-)Potential zu denken ist, das jeder Monade innewohnt, jedoch in ihrem Wesen (zunächst) obskur und nicht wahrnehmbar ist. Darüber hinausgehend lässt sich, bleibt man der Lesart treu, dass sich in der *Autodynamik* der Monaden eine Konzeptualisierung des Virtuellen finden lässt, ein weiterer Aspekt aus den Ausführungen Leibniz für das Virtuelle ableiten: Wie bereits angedeutet, ist der Aufsatz auch als Kritik an der bisherigen Arbeitsweise von Descar-

8 In anderen Ausgaben ist hier anstelle von einem ›Stachel‹ von einem ›Sporn‹ die Rede (vgl. Leibniz 1846b: 16).

9 Als kurze Momentaufnahme kann hier etwa auf Holischka (2016: 15–16) oder Völker (2014: 107) verwiesen werden.

10 Wie etwa Völker (2014: 106) betont, war eine der grundlegenden Intentionen von Leibniz, als er diesen Text verfasste, begriffliche Eindeutigkeit in der Philosophie herzustellen: So kritisiert Leibniz etwa Descartes scharf, »denn er war nur sprungweise zur Lösung der schwierigsten Fragen vorgeschritten, ohne die dabei vorkommenden Begriffe erklärt zu haben« (Leibniz 1879: 52) Auch an den Scholastikern und Platonikern kritisiert er, dass sie mehr Fragen gestellt, als tatsächlich beantwortet hätten (vgl. ebd.: 51–53): »Die davon aufgestellten Definitionen sind nicht einmal Nominal-Definitionen und erklären deshalb Nichts. [...] Daher haben wir statt deutlicher Definitionen nur kleinliche Unterscheidungen [...]« (Ebd.: 51). Der Begriff des ›Virtuellen‹ wird jedoch im gesamten restlichen Text nicht mehr verwendet. Andere Leibniz-Ausgaben aus dem 19. Jahrhundert lassen diesen Zusatz auch ohne Ersatz oder nähere Hinweise weg (vgl. Leibniz 1846b: 16).

tes (jedoch auch von Aristoteles und Platon) zu verstehen. Leibniz versucht hier, das Instrumentarium der Mathematik als Lösung des *Leib-Seele-Problems* zu etablieren: »Mittels der richtigen Begriffsdefinition von ›Substanz‹ soll Metaphysik in eine Art Rechenwissenschaft überführt werden« (Völker 2014: 106). Diese ›Art Rechenwirtschaft‹ präzisiert Leibniz, wenn er schreibt, dass »mit der Euklidischen Methode nach Art einer Rechnung die Fragen gelöst« (Leibniz 1846b: 16) werden können. In dieser Fluchtlinie ist auch die Kritik an Descartes und den Scholastikern zu sehen: Erst durch eine möglichst eindeutige (an dieser Stelle möchte man fast von *diskreten* und insbesondere in Bezug auf Leibniz' Beiträge zum Binärsystem von geradezu *digitalen* Entitäten sprechen) Begriffsbestimmung ist es möglich, das bisher ›philosophische Problem‹ in das standardisierte System der Mathematik einzubetten. Leibniz' Ziel ist also nichts weniger als die Reformation der Philosophie, indem er mathematische Eindeutigkeit in die Terminologie bringt (ebd.: 14–15). Um diese Betrachtung von Leibniz' Begriffsverständnis des Virtuellen an dieser Stelle vorerst enden zu lassen und ein kurzes Resümee zu ziehen: Im Virtuellen lassen sich Fragmente einer dem Konzept inhärenten Berechenbarkeit wiederfinden. Und weiter: Durch die jeder *Monade* eingeschriebene *Autodynamik* ist das Virtuelle als Kraft (bzw. als Kraftpotential) anzusehen.

Der Begriff der ›Kraft‹ liefert auch das Stichwort für einige grundsätzliche Überlegungen, die mithin den Ausführungen von Leibniz voranzustellen sind. Möchte man ›das Virtuelle‹ in seiner Etymologie untersuchen, so bietet sich, neben dem von Leibniz kritisierten Descartes, auch der Rückgriff auf die Schriften von Benedictus de Spinoza an, der gegen Ende des 17. Jahrhunderts in seinem – zunächst nicht zur allgemeinen Veröffentlichung bestimmten – Traktat *Kurze Abhandlung von Gott, dem Menschen und seinem Glück* das ›Virtuelle‹ mit der Kraft Gottes gleich setzt. Gott ›wählt‹ aus der unendlichen Substanz bestimmte ›Attribute‹ aus (vgl. Spinoza 1922: 22–23), die er den ›Dingen‹ verleiht (was in dieser Deutung auch bedeutet, dass die unendliche Substanz auch vorher existent war) und sie so zur Erscheinung bringt. Spinoza verwendet den Begriff der ›Kraft‹ als präsenten Attribut, das jedem ›Ding‹ durch die Attribuierung Gottes innewohnt (vgl. ebd.: 103) und die unscharf mit dem ›Virtuellen‹ gleichgesetzt werden kann. Deutlich wird diese Konfiguration, wenn Spinozas Ausführungen in einer Fluchtlinie mit Leibniz gelesen werden. So schreibt dieser um 1714 in seiner *Monadologie*:

Alle jemals stattfindenden Veränderungen sind längst von Anbeginn her in jeder Monade oder vielmehr in dem ihr von Gott eingepflanzten Ver-

änderungsgesetze virtuell vorhanden, und laufen wie aufgezogene Uhrfedern nacheinander ab. Auf diese Weise wird die ganze reale Welt mit allen wechselnden und bleibenden Zuständen das Abbild einer idealen Welt von Gesetzen in Gottes Verstande. (Leibnitz 1847: 50)¹¹

Das Virtuelle ist demnach die Summe der von Gott in den Monaden angelegten (»eingepflanzten«) Veränderungsgesetze, mithin also die Potentialitäten, die sich aus den Monaden *entfalten* können. Wie sich im weiteren Verlauf dieser Arbeit zeigt, findet in der Romantik ein fundamentaler Paradigmenwandel statt, in der die Rolle der »Schöpfer:in« nicht mehr bei einer externen Macht (»Gott«) zu verorten, sondern vielmehr in jedem »genuin romantisch denkenden« Individuum angelegt ist. So stellt etwa Reil (1803: 55) in seiner Funktion als (Nerven-)Arzt fest, dass der Mensch »sich gleichsam selbst in jeder Vorstellung [fühle], [und] bezieht, was vorgestellt wird, auf sich, als den Schöpfer desselben, und behauptet dadurch ein Eigenthumsrecht über die Welt ausser ihm, so weit sie vorstellbar ist.« Und auch Novalis notiert, dass das individuelle Subjekt in seiner Ideenfindung »wo nicht *actu*, doch *potentia*, Schöpfer« (Novalis 1901a: 25) sei. Diese Konstitution des Virtuellen als inhärentes, jedoch zunächst obskures und nur nach der Aktualisierung wahrnehmbares Kraftpotential eines (imaginären) Objekts lässt sich, wie Kapitel III zeigen wird, auch für die Verhandlung von Hoffmanns Poetik fruchtbar machen.

Die Stoßrichtung des Virtuellen als Kraftpotential ist auch etymologisch zu unterfüttern – so ist festzuhalten, dass »virtuell« von lateinisch »virtus« abstammt, ein Begriff, der sich wörtlich etwa mit »Wirkkraft« beziehungsweise »der Kraft nach« übersetzen lässt (vgl. Grötter/Knebel 2017: o.S.) und in übertragender Bedeutung auch »wirksam« und darüber hinaus auch »Tugend« und »Tüchtigkeit« bedeuten kann (vgl. Sprenger 2019: o.S.). Philosophisch fruchtbar wird das Konzept des »Virtuellen« jedoch erst im Mittelalter gemacht und – in der »modernen« Semantik – erst in der Spätscholastik verwendet (vgl. Grötter/Knebel 2017: o.S.). Sprenger führt hier – jedoch ohne bibliografischen Verweis – etwa Thomas von Aquins Verwendung des Begriff heran, der »virtu-

11 Nachdem in der hier zitierten Ausgabe von 1847 der Name »Leibniz« mit einer tz-Ligatur gesetzt wurde, wird in den Siglen des Werks diese Schreibweise verwendet.

aliter« als komplementär zu »essentialiter«, »materialiter« und »actualiter« verwende (vgl. Sprenger 2019: o.S.).

Um an dieser Stelle auch eine Quelle zu referenzieren, die sich nicht nur durch ihren historischen Kontext, sondern insbesondere auch durch ihre nachweisliche Verwendung durch Hoffmann auszeichnet,¹² kann hier das Wörterbuch (*Versuch einer allgemeinen deutschen Synonymik in einem kritisch philosophischen Wörterbuche der sinnverwandten Wörter der hochdeutschen Mundart*) von Johann August Eberhard herangeführt werden, der unter dem Lemma »Kraft« zwischen den Termini »Kraft« als Hervorbringer von Wirkung (»actu« (Novalis 1901a: 25)) und »Vermögen« (»potentia« (ebd.)), das sich als imaginäre Wirkkompetenz interpretieren lässt, unterscheidet. In seinen Ausführungen findet sich folgende Überlegung: »Die Kraft ist also das Bestreben, die durch das *Vermögen* möglichen Veränderungen zu wirken. Dieses Bestreben ist der Grund der Wirklichkeit derselben.« (Eberhard 1799: 305) Bereits in dieser knappen lexikalischen Definition findet sich demnach eine Autopoiesis der »Kraft« angelegt, die ihre Wirklichkeit selbst zur Erscheinung bringt. Mit diesen Ausführungen zur Lesart des Virtuellen als, um mit Leibniz zu sprechen, der Monade innewohnenden Kraft respektive dem angenommenen Wirkpotential eines »Dings« (vgl. Spinoza 1922: 22–23) lässt sich die epistemische Domäne des Virtuellen fassen, blendet jedoch die »maschinell-optische« Lesart weitgehend aus. So interpretiert Ryan das Virtuelle als »Kontinuum«, dessen Extrema einerseits durch eine positivistische, mithin »atmosphärische« und andererseits durch eine illusionäre, »optisch-maschinelle« Deutung bestimmt sind:

[T]he meaning of *virtual* stretches along an axis delimited by two poles. At the one end is the optical sense, which carries the negative connotations of double and illusion [...]; at the other is the scholastic sense, which suggests productivity, openness and diversity. (Ryan 2015: 19)

Daher kristallisiert sich neben dem Virtuellen als Potentialität eine Interpretation des Virtuellen heraus, dessen Konstitution als »täuschende Maschine« (vgl. Flusser 1997: 9–10) und optisches Simulacrum (vgl. Baudrillard 1994: 3) zu fassen ist. Während sich in der Scholastik keine Zeugnisse finden lassen, dass das »Virtuelle« im Sinne eines dezidiert optischen (oder auch nur bildli-

12 Zur Nutzung dieses Werks durch Hoffmann findet sich in Kapitel 6.1 eine ausführliche Auseinandersetzung. An dieser Stelle ist zunächst festzuhalten, dass Hoffmann das Wörterbuch aktiv verwendete und, wie sich mit Verweis auf das *Nachtstück Das öde Haus* zeigen lässt, auch einige Textstellen in sein Prosawerk übernahm (vgl. DKV, DÖH: 164).

chen) Phänomens Verwendung fand (vgl. Grötter/Knebel 2017: o.S.), ist die ›moderne‹ Lesart des Virtuellen gerade durch seine visuellen Konnotationen geprägt: So führt etwa Esposito (1998: 287) aus, das Virtuelle sei als Terminus technicus der Optik entlehnt und beziehe »sich auf die im Spiegel reflektierten Bilder«. ¹³ Obwohl diese Lesart, wie aus den vorhergehenden Ausführungen zu entnehmen ist, nur ein Bruchstück der Semantik des Virtuellen fassen kann und diesen in einer dediziert ›modernen‹ Perspektive untersucht, prädestiniert sich diese starke Fokussierung auf den optischen Teilbereich durchaus für eine weitere Diskussion: So vergleicht Ivan Sutherland (1966: 507–508) – mithin einer der Pioniere der (technischen) Virtual Reality (vgl. Kiefer 1991: 177) – in seinem Aufsatz *The Ultimate Display* von 1966 das VR-Display mit einem Spiegel, »durch den man in ein mathematisches, im Computerspeicher konstruiertes Wunderland gelangen kann.« (Sutherland 2007: 31) ¹⁴ Im Virtuellen sind demnach mehrere Aspekte angelegt, die sich – mitunter *durch* die Interferenzen mit der Physik – in ihren Phänomen fassen lassen:

- Das ›Virtuelle‹ scheint auf ein (technisches) Artefakt für die Vermittlung angewiesen zu sein: Im einfachsten Fall – wie ihn auch Esposito (1998: 287) kurz umreißt – findet sich das ›Virtuelle‹ als Spiegelbild wieder – ist also nur durch ein artifizielles Medium sichtbar. ¹⁵
- Die Metapher des Spiegelbildes formatiert den physikalischen wie auch ästhetischen Möglichkeitsraum des ›Virtuellen‹ als *Abbild* eines Urbildes (vgl. dazu Friese 2001: 7197) – mithin ein Befund, der sich bereits in Leibniz' Ausführungen zum Virtuellen identifizieren lässt. Nachdem

13 Tatsächlich wird in der technischen Optik tendenziell nicht vom ›Virtuellen‹, sondern genauer von einem ›virtuellen‹ oder ›scheinbaren Bild‹ (vgl. Fischer 2005: 3) gesprochen.

14 Das Zitat entstammt der deutschsprachigen Übersetzung des originalen Konferenzbeitrags von 1966, die 2007 von Jens Schröter und Nicola Glaubitz angefertigt wurde.

15 Dazu zwei Kommentare: (i) Diese Lesart klammert zunächst ›natürliche‹ Phänomene ausdrücklich aus, die jedoch mitunter möglicherweise fruchtbar in der Fluchtlinie dieses Projekts erscheinen. Konkret ist hier etwa auf Ovids *Metamorphosen* zu verweisen, deren Relevanz für einzelne Aspekte in Hoffmanns Poetik noch zu klären ist. (ii) Eine weitere Frage, die im Rahmen der vorliegenden Arbeit zu verhandeln ist, stellt sich in Bezug auf die Genese des Virtuellen: Macht das (technische) Medium das ›Virtuelle‹ lediglich sichtbar oder findet das ›Virtuelle‹ vielmehr *innerhalb* des Mediums statt (vgl. dazu Kapitel 5)? Die Verhandlung dieser Fragestellung ist insbesondere vor dem Hintergrund interessant, inwieweit der *Eigensinn* des Mediums respektive der Medientechnik die Ästhetik des Virtuellen beeinflusst, bedingt und bestimmt.

als Blaupause dieses Urbilds die tatsächliche oder, um mit Hoffmann zu sprechen, die ›prosaische Welt‹ (vgl. DKV, DÖH: 168) gelten kann, ist die maschinell-optische Domäne des Virtuellen in einem Aushandlungsprozess gefangen, der die Maßstäbe (an Ästhetik, Physik, etc.) der tatsächlichen Wirklichkeit zumindest implizit an die Inhalte des virtuellen Raumes anlegt (vgl. Bolter/Grusin 2002: 54; vgl. dazu auch Ryan 2015: 18–19) – ein Befund, der sich besonders prononciert in der Virtual Reality zeigt. Auf *diese* (Simulations-)Ästhetik, die auch als qualitative Umsetzung der Abbildung gelesen werden kann, wird unter dem Vorzeichen der *Mimesis* in Kapitel 6.6 näher eingegangen.

- Das ›Virtuelle‹ wird durch den Rezeptionsvorgang selbst sichtbar, der hier als physikalisch-optischer Prozess modelliert ist; – es ist demnach anzunehmen, dass sich virtuelle Phänomene mehrheitlich durch *Bilder* artikulieren, das ›Virtuelle‹ also in seiner *Bildlichkeit* zu untersuchen ist. Dieser Umstand bedingt ein ästhetisches Prinzip, das den individuellen Sehvorgang als zentrales Dispositiv – mithin als ›Schnittstelle‹ zwischen Innen- und Außenwelt – begreift. Dementsprechend existiert auch in der maschinellen Lesart des ›Virtuellen‹ paradoxerweise keine objektive Wirklichkeit, sondern vielmehr unzählige, an den jeweiligen Rezeptionsvorgang gebundene Wirklichkeiten. Vor diesem Hintergrund kommt dem subjektiven Wahrnehmungsprozess tiefgehende Bedeutung für die Verhandlung des Virtuellen zu.

Neben diesem Fokus auf optische Phänomene innerhalb der maschinellen Domäne des Virtuellen ist ebenso festzuhalten, dass das Virtuelle – auch vor dem Hintergrund der Maschine – als *Zeichenprozessor* zu lesen ist: So definiert Kiefer (1991: 180) das Virtuelle etwa als »ein beliebiges physikalisches System, das eine physikalische Realisation einer universellen Turing-Maschine ist, einer Maschine also, die prinzipiell alles berechnen kann, was in endlicher Zeit berechenbar ist, bzw. eine Maschine zur freien Manipulation von Symbolen.«

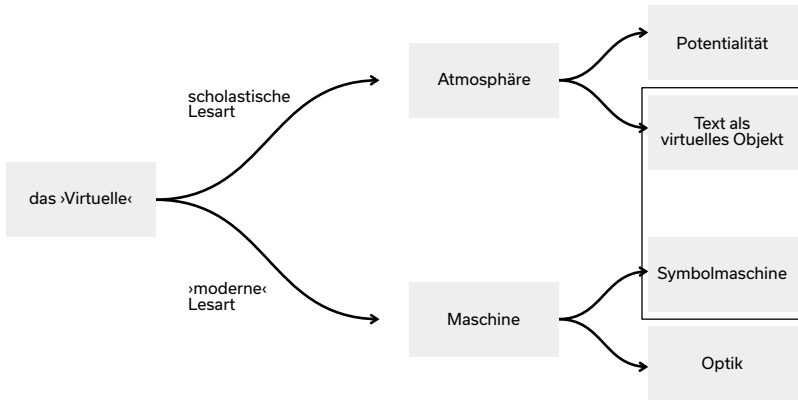


Abb. 2. Granuläre Aufteilung der Überbegriffe Maschine und Atmosphäre. Insbesondere zwischen den Lesarten des Textes als virtuelles Objekt und der Maschine als ›Symbolmaschine‹ finden sich fruchtbare Schnittstellen. (Quelle: Eigene Darstellung)

Hervorzuheben ist also, dass die beiden Lesarten des Virtuellen als Maschine respektive Atmosphäre nicht als Opposition, sondern vielmehr als Dialektik zu begreifen sind, die sich durch Parallelen und ›Gleichzeitigkeiten‹ auszeichnet. Mit Kiefers Anmerkung ist nun eine feinere Ausdifferenzierung der maschinellen Stoßrichtung des Virtuellen ausbuchstabiert (vgl. Abb. 2), die sich für die Überlegungen im Kontext von Hoffmanns Poetik fruchtbar machen lässt. So ist die optische Lesart des Virtuellen in die zahlreichen Bearbeitungen Hoffmanns zur (Erzähl-)Perspektive (Kapitel 4.6) bzw. zum ›richtigen‹ Sehen einzuschreiben, während die technischen Artefakte ebenfalls ihr Adäquat in Hoffmanns Œuvre finden (Kapitel 8). Darüber hinausgehend lässt sich die ›informatische‹ Lesart, die das Virtuelle als ›Symbolmaschine‹ (vgl. ebd.: 176–177) begreift, nicht nur im Kontext der Schrift als Konstituens imaginärer Welten (Kapitel 6.3) fruchtbar machen, sondern liefert mit ihrem Charakteristikum der Berechenbarkeit (Kapitel 6.7) und ihrer Artikulation mittels Symbolen wichtige Impulse.

Obwohl beide maschinelle Stoßrichtungen als ›moderne‹ Interpretation des Virtuellen zu lesen sind – Vaihinger (1997: 20) weist etwa darauf hin, dass das heutige Verständnis erst im 20. Jahrhundert geprägt wurde – bleibt die ›Kraft‹ eine bezeichnende Komponente des Virtuellen, die bereits in den ›historischen‹ Überlegungen Verwendung findet. Virtualität stehe »als Fachbegriff für eine Eigenschaft, die nicht in der Form existiert, in der sie erscheint, die

also nur in ihrer Funktion, Erscheinung oder Wirksamkeit, aber nicht physikalisch vorhanden ist« (Sprenger 2019: o.S.) – ein Befund, der sich insbesondere in der ›informatischen‹ Lesart des Virtuellen festmachen lässt (vgl. Kiefer 1991: 180–181). Eine ähnliche Definition schlägt Vaihinger (1997: 21) vor, der schreibt, dass Virtualität als eine »vorübergehende, quasi-irreale Seinsweise eines Objektes« zu verstehen sei, die »mit Kategorien der Vorhandenheit nicht zu fassen ist.« Ebenfalls ist hervorzuheben, dass auch Lévy's Feststellung zur Virtualität des Textes (vgl. Lévy 1998: 47) in einer Kontinuität mit Kiefers ›Symbolmaschine‹ zu lesen ist, die »symbolische Modellierungen beliebiger physikalischer Phänomene« (Kiefer 1991: 181) vornimmt.

Trotz dieser Parallelen zwischen den Domänen der Atmosphäre und der Maschine zeigen sich in den Ästhetiken des Virtuellen, die beide Stoßrichtungen eröffnen, Unterschiede. Besonders deutlich wird dieser Befund in der modernen-maschinellen Lesart, in der stets von einem Vermittlungsprozess zwischen virtuellen und realen Entitäten auszugehen ist: Vaihinger (1997: 21) spricht etwa davon, dass »die quasi-wirkliche, nachgebildete Wirklichkeit der Virtualität gegenüber der traditionell als gegebenen Wirklichkeit verstandene Wirklichkeit an Wirklichkeit gleichkommen soll, kurz: Virtualität nicht weniger wirklich sein soll als die wirkliche Wirklichkeit selbst.« Eine ähnliche Stoßrichtung verfolgt auch Kiefer (1991: 176–177), dessen oben angesprochene Interpretation des Virtuellen als ›Realisation einer universellen Turing-Maschine‹ ebenfalls einfordert, dass das Subjekt mit virtuellen Objekten »genau-so umgehen kann wie mit realen Objekten«.

Diesen Vorstellungen entgegen zu halten ist, dass das Virtuelle »über die Eigenschaften der Simulation hinaus« (Esposito 1998: 270) geht und »nicht mehr auf die Unterscheidung von Zeichen und Referent« (ebd.) zu beziehen ist. Auch wenn Esposito hier die epistemische/atmosphärische Domäne des Virtuellen adressiert, ist diese Feststellung auch für die maschinellen Aspekte des Virtuellen relevant. So stellt bereits VR-Pionier Sutherland fest, dass ein grundlegender Vorteil des Virtuellen nicht nur die Auflösung physikalischer Limitierungen sei (»There is no reason why the objects displayed by a computer have to follow the ordinary rules of physical reality with which we are familiar.« (Sutherland 1966: 508)), sondern auch die Möglichkeit der Darstellung von Konzepten bietet, die keinerlei Korrelat in der physikalischen Welt besitzen (»Concepts which never before had any visual representation can be shown [...]« (Ebd.)) – und daher mangels referenzierbaren Urbilds durch ihre selbstreferenzielle Zeichenfunktion eine virtuelle Realität prägen »für wel-

che [...] die Frage der realen Realität ganz und gar gleichgültig ist.« (Esposito 1998: 270)

Sutherlands Ideen aus den 1960-er Jahren stehen in einem harten Gegensatz von Kiefers Vorstellungen, die in den 1990-er Jahren auch vor dem Hintergrund der Diskussionen um den *Cyberspace* gelesen werden müssen, in denen eine Implementierung einer ›totalen‹ virtuellen Realität verhandelt wurde (vgl. Kapitel 2.1). Diese Opposition lässt sich zunächst dialektisch auflösen, wenn die Forderung, dass die »Virtualität nicht weniger wirklich sein *soll* als die wirkliche Wirklichkeit selbst« (Vaihinger 1997: 21) nicht als kopiertes Faksimile verstanden wird, sondern, im Geiste Sutherlands, der schreibt, dass ein im Virtuellen »dargestellter [...] Stuhl [...] zum Sitzen geeignet« (Sutherland 2007: 32) sein müsste, eher als Plausibilität gelesen wird. Denn: Wahrgenommene Realität konstituiert sich nicht durch eine Kopie der ›ontologischen‹ respektive der ›prosaischen‹ (vgl. DKV, DÖH: 168) Wirklichkeit, sondern, wie Bolter/Grusin (2002: 53) ausführen, durch eine unmittelbare und daher ›authentische‹ emotionale Reaktion der Rezipient:innen.¹⁶ Diese Reaktion ist, so Bolter/Grusin (ebd.: 30–31) weiter, kein Ausdruck von Naivität, sondern eine bewusste ›suspension of disbelief‹ (vgl. Coleridge 1847: 1), die das Dargestellte in seiner Wahrhaftigkeit bestärkt.

Diese ›Wahrhaftigkeit‹, die Ryan (2015: 91) im Englischen mit dem Begriff der »*verisimilitude*« fasst, findet sich bereits im romantischen Denken wieder – so notiert etwa Novalis in den *Blüthenstaub-Fragmenten*:

Wenn wir von der Außenwelt sprechen, wenn wir wirkliche Gegenstände schildern, so verfahren wir wie das Genie. So ist also das Genie das Vermögen von eingebildeten Gegenständen wie von wirklichen zu handeln, und sie auch, wie diese, zu behandeln. (Novalis 1901b: 5)

Als konstitutive Vorbedingung für die Verhandlung der Ästhetik des Virtuellen als Abbild der prosaischen Wirklichkeit kann die Vorstellung eines grundlegenden Dualismus von Realität und Virtualität gelten. Während die ›modernen‹ Lesarten das Virtuelle als vollständige Alternative zur ›wirklichen Wirklichkeit‹ begreifen, in der das Subjekt vollständig eintauchen soll, sich so selbst virtualisiert (vgl. Ryan 2015: 22) und die *Virtual Reality* damit die tat-

16 Vgl. dazu auch die bereits diskutierte Passage in Kants *Critik der Urtheilskraft*, die den privilegierte Position der Dichtkunst zur Artikulation einer ästhetischen Idee an der Unmittelbarkeit des Mediums festmacht (vgl. Barck 1993: 63; Kant 1797: 328).

sächliche Wirklichkeit vollständig substituiert, findet sich im romantischen Denken eine Vorstellung wieder, die diese Konstitution ablehnt – und den dafür notwendigen Wahrnehmungsmodus der Rezipient:innen mitunter als Symptom des Wahnsinns einordnet. Wie in Kapitel 4.5 und 6 gezeigt werden wird, zeichnet sich die Poetik der Romantik dagegen durch das ›Prinzip der Duplizität‹ aus, in dem Realität und Virtualität als parallele Wirklichkeitskonstruktionen zu lesen sind, die sich einander bedingen, interferieren und potenzieren. Das Virtuelle in dieser Vorstellung ist demnach kein Kontinuum, wie es etwa Ryan (2015: 19) vermutet, wenn sie von einer ›Achse des Virtuellen‹ spricht, deren Extrema durch die Domänen Maschine/Simulacrum – Atmosphäre/Potential abgesteckt werden und auf deren Skala die jeweilige Lesart des Virtuellen singulär zu verorten ist. Vielmehr umfasst das Virtuelle, romantisch gelesen, multiple Bedeutungskonstellationen, ist also Atmosphäre und Maschine simultan, was eine Untersuchungsperspektive erfordert, die dieser Konstitution Rechnung trägt.

In dieser Fluchtrichtung scheinen Novalis' ›eingebildete Gegenstände‹ (vgl. Novalis 1901b: 5) im Übrigen nur auf den ersten Blick an eine ›modern-maschinelle‹ Ästhetik des Virtuellen heranzureichen, die Vaihinger (1997: 21) folgendermaßen umreißt: »Virtualität besteht aus Bildern, aber in einer Art, die den Schein des Bildseins verneint, nämlich so, daß der Betrachter meinen soll, es seien nicht nur die Bilder, sondern die Dinge selbst, die die Bilder meinen.« Um diesen Effekt zu erreichen, ist das Medium selbst transparent zu machen (vgl. Kiefer 1991: 186), was in der ›modernen‹ Denktradition durch ein naturalistisches Faksimile der prosaischen Realität vorgenommen wird. Gleichwohl ist festzuhalten, dass sich in Hoffmanns Poetik eine alternative Bildästhetik findet, die, um an dieser Stelle einen pointierten designästhetischen Begriff zu verwenden, in einer Fluchtlinie zum *Skeuomorphismus* gelesen werden kann; mithin ein bildsprachliches ›Idiom‹ (vgl. Sherman/Craig 2003: 55) das sich durch die Rekontextualisierung von etablierten Zeichen auszeichnet, die in ihrer neuen Anwendung jedoch die Verbindung zum ursprünglichen Referent gelöst haben (vgl. dazu etwa Basalla 1999: 107).

Trotz dieser (design-)ästhetischen Unterschiede ist zu betonen, dass auch um 1800 die Transparenz des Mediums verhandelt wird, wie sich bereits mit Blick auf Kant (1797: 328) gezeigt hat (vgl. dazu auch Krämer 2006: 75). Allerdings findet sich diese Transparenz nicht nur in der Kaschierung des Mediums, sondern auch in dessen metafiktionalen Inszenierung wieder: Die romantische Vorstellung der ›Potenzierung‹ (vgl. dazu Novalis 1901b: 526–527) leitet mithin auf das ›post-moderne‹ Dispositiv der ›hypermediacy‹ (vgl. Bol-

ter/Grusin 2002: 5) über, das durch Multiplikation und *nicht* durch Kaschierung des Mediums dessen Medialität auslöscht (vgl. dazu auch Eco 1986: 43) – ein Befund, der in Kapitel V verhandelt wird.

1.2 Thesen: Zum Vorgehen/zur Argumentation

Um an dieser Stelle einen groben Überblick über die Ausgangsbedingungen und die zentralen Thesen der vorliegenden Arbeit zu geben, wird nachfolgend die anvisierte Argumentation schlaglichtartig ausgeführt.

Wie bereits festgestellt, ist das Virtuelle an ein Medium gebunden – ein Phänomen, das als durchaus problematisch für die Untersuchung einer genuinen Ästhetik des Virtuellen zu werten ist. Dass bisweilen der *Eigensinn* der Medientechnik die Charakteristika des Virtuellen überlagert oder kaschiert, zeigt sich etwa in der noch vorzunehmenden Differenzierung von Virtual Reality (VR) und dem Virtuellen – zwei mediale Erscheinungsformen, die mitunter fälschlicherweise synonym gebraucht werden. Vor diesem Hintergrund ist einmal mehr der Text als Untersuchungsgegenstand zu privilegieren, da anzunehmen ist, dass diese Medientechnik – die laut Kant (1797: 328) ›direkt mit dem Verstand spricht‹ – den geringsten Einfluss auf die Ästhetik des Virtuellen ausübt, insofern als dass der *Eigensinn* des textlichen Virtuellen nur zu einem geringen Maße in der Medientechnik selbst, sondern vielmehr in den subjektiven Konkretisationen – also der *Eigensinnigkeit* – der Rezipient:innen (vgl. Ingarden 1994: 43) in Erscheinung tritt. Diese Besonderheit des Textes konstituiert sich, um mit Kittler (1995: 147) zu sprechen, im ›Imaginären‹ (vgl. dazu auch Ströhl 2014: 208), ein Befund, der eine Verhandlung des Virtuellen vor der Folie des Imaginären erfordert (vgl. Kapitel 5).

In dieser Fluchtlinie, die eine Differenzierung von Virtual Reality und dem Virtuellen nahelegt, ist ein zentraler Aspekt bereits zu Beginn der vorliegenden Arbeit herauszustellen: VR ist *nicht* mit dem Virtuellen deckungsgleich, vielmehr ist VR als *eine* spezifische Implementierung des Virtuellen zu deuten (vgl. dazu Sherman/Craig 2003: 5). Nachdem, wie bereits mit Verweis auf Lévy (1998: 47) festgestellt, auch Texte als ›virtuelle Objekte‹ aufzufassen sind, stellt die Medientechnik VR keineswegs ein exklusives Medium für das Virtuelle dar, sondern reiht sich in eine Genealogie von ›alten‹ wie ›neuen‹ Medientechniken ein (vgl. Sherman/Craig 2003: 6), die eine technologische Rea-

lisierung des Virtuellen anstreben.¹⁷ Der *Eigensinn* der VR strebt gegenwärtig zu einer ästhetischen Darstellung, die sich unter dem Normativ des Naturalismus subsumieren lässt: Antizipiertes Ziel der VR ist, wie sich ansatzweise in der im Folgenden zitierten ›Gründungsakte‹ der Technikästhetik von 1966 feststellen lässt, eine Realität, die sich in keiner Wahrnehmungsmodalität von der physikalischen Wirklichkeit unterscheidet. So schreibt Ivan Sutherland in *The Ultimate Display* zum ›virtuellen‹ Raum: »A chair displayed in such a room would be good enough to sit in. Handcuffs displayed in such a room would be confining, and a bullet displayed in such a room would be fatal.« (Sutherland 1966: 508) Während sich Sutherlands Ausführungen noch auf die ›Plausibilität‹ respektive auf die ›verisimilitude‹ der Funktionen konzentrieren, wird diese Vorstellung von VR, wie bereits mit Blick auf die Transparenz des Mediums grob skizziert, in den 1990-er Jahren deutlich zugespitzt und auch als (bild-)ästhetisches Prinzip gedeutet. Auch neuere Publikationen deuten das spezifische ›Idiom‹ (Sherman/Craig 2003: 55) der Virtual Reality als naturalistische Ästhetik, um ein »Simulationsmodell der Welt« (Dörner et al. 2013: 6) entstehen zu lassen. Der *Eigensinn* der VR scheint daher eine Ästhetik zu privilegieren, die sich an der Maßgabe einer möglichst getreuen (visuellen) Reproduktion der prosaischen Realität orientiert. Wie Esposito (1998: 270) betont, besteht jedoch eine fundamentale Differenz zwischen Simulation und Virtualität: Während die Simulation eine möglichst genaue Replikation der physikalischen Realität bezweckt, ist die Virtualität außerhalb der binären Realitätskonstruktion zu sehen, denn sie »verfolgt eine viel reichhaltigere Absicht« (ebd.), in der »die Frage der realen Realität ganz und gar gleichgültig ist.« (Ebd.) Festzuhalten ist, dass Virtual Reality mit dem Maßstab einer Simulation gemessen wird, mithin ein Anspruch, der weder technisch realisierbar noch ästhetisch erstrebenswert erscheint (vgl. Baudrillard 1994: 3; vgl. dazu auch Lévy 1998: 16). Als ›neues Medium‹ (vgl. Sherman/Craig 2003: 6) ist VR vielmehr an seinen Möglichkeiten zu messen (vgl. Schnell 2000: 282), denn bereits Sutherland stellt in den 1960-er Jahren fest, dass es »keinen Grund [gebe], warum von einem Computer dargestellte [...] Objekte den gewöhnli-

17 Nachdem diese Differenzierung den zentralen Aspekten dieser Arbeit zuzurechnen ist, kommt, wenn diese spezifische technische Implementierung des Virtuellen adressiert wird, ausschließlich die englische Bezeichnung (›Virtual Reality‹) beziehungsweise die Abkürzung ›VR‹ zur Anwendung.

chen und uns vertrauten Regeln der physikalischen Realität folgen müssten.« (Sutherland 2007: 32)

Die Frage nach der Sinnhaftigkeit einer mimetisch-naturalistischen Reproduktion der prosaischen Wirklichkeit in einem Kunstwerk ist ein Diskurs, der auch um 1800 geführt und von den romantischen Künstler:innen und Autor:innen mit einer spezifischen, mithin ›manieristischen‹ Ästhetik beantwortet wurde (vgl. Kapitel 6.6). So stellt Jean Paul fest, dass »der Grundsatz, die Natur treu zu kopieren [sic!], kaum einen Sinn [habe]. Da es nämlich unmöglich ist, ihre Individualität durch irgend ein Nachbild zu erschöpfen; da folglich das letztere allezeit zwischen Zügen, die es wegzulassen, und solchen, die es aufzunehmen hat, auswählen muß« (Jean Paul 1804: 10–11). Dieser Befund verdeutlicht einmal mehr, dass die Begriffe ›Virtual Reality‹ und ›das Virtuelle‹ keineswegs synonym zu verwenden sind; obgleich eine gemeinsame Schnittmenge erhalten bleibt: So konstituiert sich die Realität der VR, wie sich mit Verweis auf Sutherlands ›ultimatives Display‹ zeigen lässt, als dezidiert visueller Stimulus am Bildschirm – selbst das tödliche Geschoss, das Sutherland in seinem Gedankenexperiment in Stellung bringt, bleibt ein optisches Phänomen, das »displayed« (Sutherland 1966: 508), mithin ›zur Darstellung gebracht‹ wird. Analog dazu sind die in Kapitel 1.1 herausgearbeiteten visuellen Komponenten des Virtuellen zu lesen, die im Rahmen der vorliegenden Arbeit unter dem Maschinenbegriff subsumiert werden.

Trotz der Potentialität des Textes als ›virtuelles Objekt‹ (vgl. Lévy 1998: 47) strebt das Virtuelle paradoxerweise zu einer bildhaften Medialität respektive zu einem visuellen Wahrnehmungsmodus. Dieser vermeintliche Widerspruch von textlichen und bildhaften Modalitäten lässt sich bereits bei Hoffmanns Poetik mit seiner »Vorgängigkeit des Visuellen« (Kremer 2003: 177) nachweisen: Durch eine Beschreibungstechnik, die nicht nur die atmosphärischen Aspekte, sondern insbesondere auch die maschinell-bildhaften Komponenten des Virtuellen einbezieht, schafft Hoffmann mit dem *serapiontischen Prinzip* (vgl. 6.2), beziehungsweise mit der ›Manier Callot's‹ (vgl. 3.3) eine Poetik, die den Dualismus des Virtuellen vollständig *abbilden* kann. Die Funktionsweise dieser Bildästhetik in Hoffmanns Poetik unterscheidet sich jedoch diametral von der Simulationsästhetik der VR: Während die Simulation innerhalb des »semiotischen Paradigmas« (Esposito 1998: 270) verweilt, mithin eine isomorphe 1:1-Verknüpfung von Zeichen und Referent anstrebt, löst die romantische Poetik diesen starren Konnex zu Gunsten eines ›Universalkunstwerks‹ auf, in dem die ›Zeichen transzendiert‹ (vgl. Montandon 1979: 12) werden und das nicht auf eine singuläre exegetische Entschlüsselung, sondern vielmehr

auf seine ästhetische Wirkung hin optimiert ist (vgl. dazu auch Kremer 2003: 107). Dieser fluide Zustand funktioniert, indem Hoffmann den Text als ›Partitur‹ begreift, die von den Leser:innen qua Imagination bildlich aktualisiert und interpretiert werden soll: Wie bereits im Kontext der Hell-Dunkel-Malerei des ›Chiaroscuro‹ in den *Nachtstücken* angedeutet und weiter unten in Kapitel V herausgearbeitet, zeichnet sich Hoffmanns Poetik durch eine Beschreibungstechnik aus, die die für diesen imaginativen Prozess unerlässlichen Unbestimmtheitsstellen affirmativ inszeniert.

Die dafür notwendige Imagination ist – zumindest in romantischer Deutung – stets als Modus der Wahrnehmung zu lesen, da die Einbildungskraft auch als Introspektive, als ›Blick nach innen‹ (vgl. Jean Paul 1804: 31), beziehungsweise in platonischer Lesart, als »Sehen mit den Augen der Seele« (Perpeet 1988: 21) gelesen werden kann. Spätestens Descartes hat mit dem *Genius malignus* (vgl. Descartes 1882: 22–26) gezeigt,¹⁸ dass Wahrnehmung stets als subjektiv konstruiertes, nicht objektivierbares (vgl. Dörner et al. 2013: 5) Phänomen zu lesen ist, mithin ein zentraler, bei der Lektüre stets zu reflektierender Befund für das Verständnis von Hoffmanns Poetik. Neben dieser Introspektive skizziert Hoffmann auch einen Wahrnehmungsmodus, der durch suggestiven Blick die prosaische Wirklichkeit ›augmentiert‹: Wie in Kapitel 6.1 ausgeführt werden wird, konturiert dieser ›wunderbare‹ Rezeptionsmodus einen dezidiert semiotischen Vorgang, der zwischen Perzeption, Imagination und Mnemotechnik verortet ist. Die rezipierten Bilder werden zu ›wunderbaren‹ Erinnerungen, die nur »zugeflogne Abblätterungen von der wirklichen Welt« (Jean Paul 1804: 31) darstellen, mithin zeichenhafte »Schattenbilder« (DKV, SB2: 13) respektive »Miniaturgemälde einer Vorstellung« (Reil 1803: 55), die – wiederum mittels suggestiven, nach innen gerichteten Blicken – »zu lebendiger Imagination gebracht werden müssen.« (Kremer 2003: 177) Diese »Hieroglyphen-Schrift« (DKV, DJG: 131) der Natur (vgl. Jean Paul 1804: 32), die sich in den metaphorischen ›Schattenbildern‹ finden lässt, transformiert eine ehemals naturalistische Erinnerung in ein abstraktes Zeichen, während

18 Vgl. dazu auch die berühmte (vgl. Schneider 2015a: 327) ›Kant-Krise‹ Heinrich von Kleists, die er in einem Brief an Wilhelmine von Zenge folgendermaßen ausformuliert: »Wenn alle Menschen statt der Augen grüne Gläser hätten, so würden sie urtheilen müssen, die Gegenstände, welche sie dadurch erblicken, sind grün – und nie würden sie entscheiden können, ob ihr Auge ihnen die Dinge zeigt, wie sie sind, oder ob es nicht etwas zu ihnen hinzuthut, was nicht ihnen, sondern dem Auge gehört. So ist es mit dem Verstande.« (Kleist 1884: 165)

die suggestive Introspektive die starre Relation von Referens und Referent zu Gunsten von multiplen Bedeutungskonstellationen ablöst. Das romantische Imaginationskonzept ist daher als semiotischer Vorgang zu fassen, in der die introspektive Wahrnehmung als »Symbolisierung des Imaginären« (Caduff 2003: 153) zu lesen ist. Daraus ergibt sich eine »manieristisch-mimetische« Darstellungstechnik, die mittels eines abstrahierten, jedoch in seiner Gestalt zutiefst prosaischem Zeichenschatz eine fantastische Realität konstruiert.¹⁹ Gewissermaßen lassen sich auch Hoffmanns Texte als »Schattenbilder« lesen, deren als »Chiaroscuro« inszenierte »Unbestimmtheitsstellen« (Ingarden 1994: 43) als Affordanz an die Imagination der Leser:innen gerichtet sind. In dieser Fluchtlinie kann Descartes' *Genius malignus* auch konstruktivistisch gelesen werden: Der »Mechanismus« von Hoffmanns »Texten als Partitur« funktioniert, indem das Phänomen, dass bei jedem Lektürevorgang ein differentes bildhaftes Kunstwerk entsteht, als integraler Teil des poetischen Prinzips interpretiert wird. Dieses Erzählverfahren, das auf die Trennung von Zeichen und Referent abzielt – und so die Ästhetik einer »manieristische Mimesis« konturiert (vgl. Kapitel 6.6) – findet ihr Adäquat in der Unterscheidung zwischen Virtualität und Simulation: Während die Simulation eine 1:1-Relation von Zeichen und Referent unterstellt, in der das dargestellte Zeichen und das Bezeichnete soweit deckungsgleich sind, dass eine simulierte (»displayed«) Kugel tödlich wäre (vgl. Sutherland 1966: 508), offenbart das Virtuelle deutlich reichhaltigere Bedeutungskonstruktionen, »für welche, die Frage der realen Realität ganz und gar gleichgültig ist.« (Esposito 1998: 270) Wie in Kapitel 8 und 12.2 ausgeführt wird, konzeptualisiert Hoffmann diese multiplen Bedeutungs- und Reflexionsebenen in seinen Texten auch mit Allegorien, die er aus der Optik entlehnt. Mithin sind diese maschinellen Artefakte – exemplarisch sind etwa Spiegel und »Krystall« zu nennen – als Mise en abyme aufzufassen, als Metafiktionen, mit denen der Text selbst Hinweise zu seiner Interpretation anbietet (vgl. Kapitel 10.2). Vor dem Hintergrund dieses Befunds fordert die adäquate Entschlüsselung der im Text angelegten Allegorien und die Synthese individueller imaginärer Bildwelten aus den abstrakten Schattenbildern einen spezifischen Leser:innentypus ein, denn die Allegorien »funktionieren semiotisch so kompliziert, daß sie nicht einfach auf den Gebildeten rechnen wollen, son-

19 Adorno (1998: 36) merkt dazu etwa an, dass die »[p]hantastische Kunst, die romantische wie Züge davon in Manierismus und Barock ein Nichtseiendes als seiend vor[stellen]. [...] Der Effekt ist die Präsentation eines Nichtempirischen, als wäre es empirisch.«

dern selbst an der Ausbildung eines erwünschten, d. h. kompetenten Lesers mitarbeiten.« (Kremer 2003: 106) Die Kompetenz der ›idealtypischen‹ romantischen Leser:in erschöpft sich nicht nur in der Fähigkeit zur Hermeneutik und ›konkretisierenden‹ (vgl. Ingarden 1994: 43) Re-Synthese der textlichen Affordanzen, sondern, wie sich besonders prononciert in Hoffmanns Poetik zeigt, in einer ›besonnenen‹ Suspension of Disbelief (vgl. Coleridge 1847: 1), die unter Anerkennung der Duplizität (vgl. DKV, SB2: 68) der Realitätssysteme eine Balance zwischen involvierter Immersion und distanzierter Reflexion findet (vgl. dazu etwa AMZ, BEETHOVEN I: Spalten 633–634). Vor dem Hintergrund der Immersion als zentrales Normativ des Virtuellen (vgl. Ryan 2015: 61) respektive der Virtual Reality (vgl. Sherman/Craig 2003: 7–10) ist der von Hoffmann vorgezeichnete Rezeptionsmodus als Blaupause für eine Medienästhetik zu interpretieren, die das Virtuelle von der Forderung nach einer ›totalen‹ Immersion (vgl. DKV, K1: 73) emanzipiert und so das von Ryan (2015: 19) vermutete Kontinuum des Virtuellen zu einer Wirklichkeitskonstruktion ausweitet, die sich durch eine simultane Verortung des Subjekts sowohl in der prosaischen als auch in der virtuellen Realität auszeichnet.

Während Hoffmann seine Autorenrolle durch verschiedene Verfremdungen und Erzählexperimente verschleiert oder zumindest moduliert (vgl. Kapitel 4.6) gesteht er dem »Leser wieder seinen Platz« (Barthes 2015: 58) zu, indem er den Rezipient:innen durch seine Poetik der individuellen Konkretisationen ein gehobenes Maß an gestalterischem ›Spielraum‹ einräumt. Diese Konstitution ist in einer Kontinuität mit einem Phänomen des Virtuellen zu lesen, das Sherman/Craig (2003: 50) mit den Begriffen ›authorship‹ respektive ›creatorship‹ konzeptualisieren. Durch die Desynchronisation von Künstler:innen- und Rezipient:innenperspektive im Virtuellen, die die »Wahrnehmungswelt des Beobachters [...] vom Koordinatenraum der Repräsentation« (Esposito 1998: 271) trennt, kommt den Rezipient:innen des Virtuellen die Rolle der ›creators‹ zu, die selbst für die Produktion ihrer subjektiven Erfahrungen in der ›virtuellen Welt‹ (vgl. Sherman/Craig 2003: 6–7) verantwortlich sind. Analog zum ›creator‹ formiert die ›kompetente Leser:in‹ bei Hoffmann einen Rezipient:innentypus, der nicht mehr mit dem Analyseraster einer reinen Rezeptionsästhetik zu fassen ist – vielmehr kommt, wie in Kapitel 2.3 ausgeführt wird, ein Hybrid aus Rezeptions- und Produktionsästhetik zu Einsatz, um Hoffmanns Poetik zu untersuchen. In letzter Konsequenz wirkt die neue Rolle der Rezipient:innen zurück auf den *Eigensinn* des Mediums, der nun an die subjektiven Charakteristika, die individuelle Imaginationskraft und nicht zuletzt an die ›Kompetenz‹, mithin also an die *Eigensinnigkeit* der Nutzer:in-

nen gekoppelt wird. Durch diese Rückwirkung formiert sich, medientheoretisch gesprochen, ein ›Feedback-Kanal‹ (vgl. Enzensberger 2002: 256), ein System reziproker Beeinflussung, das letztendlich ein *interaktives* Medium konstituiert (vgl. dazu Quiring/Schweiger 2006: 9–10). Text, so stellen auch Sherman/Craig (2003: 23) fest, kann daher – analog zu Virtual Reality – interaktives Potential entfalten, was einmal mehr auf medienästhetische Parallelen zwischen dem Virtuellen als Archetyp eines interaktiven Mediums (vgl. dazu Ryan 2015: 160; Sherman/Craig 2003: 10–12) und dem Text hindeutet; oder wie es Esposito (1998: 291) formuliert: »Der Punkt, auf den es hier ankommt, ist, [...] die Abhängigkeit der Beobachtung vom Beobachter, und das führt uns erneut auf die Frage nach der Interaktivität als Grundeigenschaft des ganzen Bereiches des Virtuellen zurück.« Dieser Befund ist in einer Kontinuität mit dem romantischen Topos der Subjektivierung zu lesen, der im Kontext von Hoffmanns Poetik als »medientheoretische« (Kremer 2012b: 151) Operation zu interpretieren ist, mit der Hoffmann den Standpunkt des Autors vom Standpunkt der Rezipient:innen desynchronisiert. Besonders plastisch äußert sich dieser Befund vor dem Hintergrund der »Vorgängigkeit des Visuellen« (Kremer 2003: 177) in der maschinell-optischen Domäne des Virtuellen, deren Verwandtschaft mit der zentralperspektivischen Darstellung offensichtlich ist.²⁰ Die Zentralperspektive ermöglicht, »einen einheitlichen und unabhängigen fiktionalen Raum zu erzeugen – also die Wahrnehmungswelt des Beobachters deutlich vom Koordinatenraum der Repräsentation zu trennen.« (Esposito 1998: 271) Diese Privilegierung der einzelnen Beobachter:in legt eine besondere Betonung des individuellen Rezeptionsmomentes nahe und fordert einmal mehr ein erhebliches Maß an *Interaktivität* vom Medium ein. Durch Hoffmanns Poetik, die den subjektiven Wahrnehmungsprozess in seiner ›Konstruiertheit‹ nicht nur anerkennt, sondern als konstitutives Moment begreift, ist die Perzeption des Virtuellen demnach für jedes Subjekt unterschiedlich und stets an den Rahmen des individuellen Rezeptionsprozesses gebunden.

20 Die vermeintliche Nachbildung des menschlichen Sehens, die sich in der Zentralperspektive wiederfindet, stellt dabei nur einen von vielen – noch zu ermittelnden – Parameter dar, die eine Ästhetik des ›Virtuellen‹ präformatieren. Diese Diskussion wird in Kapitel V adressiert.

1.3 Desiderat und Forschungslücke

Um diese Argumentation auszuführen, sondiert die vorliegende Arbeit Hoffmanns Œuvre in zwei Stoßrichtungen: So sollen, wie bereits dargelegt, die medientechnischen Komponenten des ›Virtuellen‹ vor der Folie der ›Maschine‹ verhandelt werden, während die medienästhetischen und epistemischen Aspekte²¹ unter dem Begriff der ›Atmosphäre‹ untersucht werden. Dabei offenbaren diese beiden Stoßrichtungen den grundsätzlichen Dualismus, der dem ›Virtuellen‹ doppelbödig eingeschrieben ist.

Analog zu der in Abb. 2 (Seite 31) skizzierten Doppelbedeutung der Maschine sowohl als optisches System (vgl. ebd.: 287) als auch als ›Symbolmaschine‹ (vgl. dazu einmal mehr Kiefer 1991: 180) findet sich auch in Hoffmanns Poetik eine duale Konfiguration der Maschine wieder: Einerseits inkorporiert Hoffmann in sein Prosawerk medientechnische Apparate (wie etwa Camera obscura, Spiegel, ›Krystalle‹), die nicht nur in einer technischen, sondern auch ästhetischen Kontinuität zum Virtuellen zu lesen sind. Andererseits zeigt sich, dass Hoffmann nicht nur Motivkomplexe wie den Menschen als Maschine bearbeitet (vgl. Kapitel 9), sondern, dass auch der Text selbst mitunter als spezieller Maschinentypus zu deuten ist (vgl. Kapitel 10.2).²²

Die epistemische Domäne des Virtuellen wird unter dem Vorzeichen der Atmosphäre untersucht. Korrespondierend mit der Konstitution der Maschine ist auch in der Atmosphäre eine zweifache Bedeutungskonstruktion zu identifizieren, die einerseits in (spät-)scholastischer Tradition als Potentialität (vgl. etwa Aristoteles 2008: 3; Leibniz 1879: 53) und andererseits als singuläre, individuelle Konkretisation (vgl. Ingarden 1994: 43) des Textes als vir-

21 ›Epistemisch‹ referenziert hier eine Semantik, wie sie etwa Foucault in *Die Ordnung der Dinge* ausbuchstabiert: Mit ›Epistem‹ wird eine »Zugehörigkeit zu einer universalen Berechnung und einer Suche nach dem Elementaren in einem künstlichen System [aufgerufen], das dadurch die Natur von ihren ursprünglichen Elementen bis hin zur Gleichzeitigkeit all ihrer möglichen Kombinationen erscheinen lassen kann.« (Foucault 1974: 97) So ruft die epistemische Domäne eine Verhandlung der ›Zeichenhaftigkeit‹ des Virtuellen auf, die in den Kapiteln V und VI näher untersucht wird.

22 Das Verb ›inkorporieren‹ wird hier also bewusst verwendet, um das Phänomen hervorzuheben, dass in Hoffmanns Poetik die Maschinen nicht nur motivisch innerdiegetisch Verwendung finden, sondern auch Hoffmanns Texte selbst – mithin also der zugrunde liegende ›Korpus‹ dieser Arbeit – als besondere Form einer Maschine zu deuten sind.

tuelles Objekt (vgl. Lévy 1998: 47) gelesen werden kann. Auch hier findet sich diese duale Konstitution in Hoffmanns Poetik wieder: So zeigt sich, wie etwa eine anonyme zeitgenössische Rezension offenbart, dass im Begriff der Atmosphäre eine Konzeptualisierung für Hoffmanns kontrastive Poetik des ›Chiaroscuro‹ angelegt ist (vgl. Anonym 1817: 597). Die Atmosphäre ist daher auch als Umschreibung des ›Prinzips der Duplizität‹ einzuordnen, mithin ein Aspekt von Hoffmanns Poetik, der die bereits angesprochene ›romantische Lesart‹ des Virtuellen in seiner parallelen Konfiguration unterfüttert: Während die ›modernen‹ Interpretationen den Gegensatz von Realität und Virtualität durch eine vollkommene Substituierung des Realen im Virtuellen vornehmen (vgl. dazu Esposito 1998: 270; Lévy 1998: 16; Ryan 2015: 26), skizziert Hoffmann eine ›dichterische Atmosphäre‹, die als »zwei Seiten einer Kugel« (Anonym 1817: 597) beide Wirklichkeitsdimensionen in einer Poetik vereint.

Zur ›dichterischen Atmosphäre‹ macht sich auch Novalis in den *Blüthenstaub-Fragmenten* Gedanken. So notiert er:

Nichts ist poetischer, als Erinnerung und Ahndung, oder Vorstellung der Zukunft. Die gewöhnliche Gegenwart verknüpft beyde durch Beschränkung, es entsteht Continuität durch Erstarrung, Crystallisation. Es giebt aber eine geistige Gegenwart, die beyde durch Auflösung identificirt, und diese Mischung ist das Element, die Atmosphäre des Dichters. (Novalis 1901a: 33)

Atmosphäre entsteht demnach durch die Sublimierung der ›crystallisierten‹ Gegenwart, indem antipodische Motive – etwa Vergangenheit und Zukunft bei Novalis oder Licht und Schatten bei Hoffmann – zu einem poetischen Prinzip zusammengeführt werden. Die hier gewählte Metaphorik lässt sich jedoch weiter auffächern: Wie bereits im Zusammenhang mit der maschinellen Stoßrichtung des Virtuellen angedeutet, integriert Hoffmann in sein Prosawerk den ›Krystall‹ als allegorisches Motiv und Mise en abyme für ein Erzählverfahren, das sich durch multiple und erratisch anmutende Brechungen, (Selbst-)Reflexionen, Potenzierungen und Aberrationen auszeichnet (vgl. Kapitel 8.4). Dass dieses mediale ›Interface‹ zu einer Atmosphäre sublimiert wird, adressiert einmal mehr, dass Hoffmann in seinem Werk eine Poetik der ›Hy-

permedialität« verfolgt, indem die Transparenz des Mediums – wie hier der »Krystall« – *durch* seine Inszenierung konstruiert wird.

Die vorliegende Arbeit verfolgt mithin zwei grundsätzliche Ziele:

1. Untersucht wird das Verhältnis von Literatur und Virtualität anhand von ausgewählten Texten Hoffmanns, um nachzuweisen, dass sich bedeutende Parallelen zwischen den poetischen Prinzipien Hoffmanns und dem Virtuellen herausarbeiten lassen. In dieser Fluchtlinie soll eine Medienästhetik des Virtuellen abgeleitet werden, die – ähnlich wie Hoffmanns Erzählverfahren – als Hybrid zwischen Maschinenästhetik und Bildpoetik angelegt ist.
2. Vor dem Hintergrund dieser Medienästhetik soll der Nachweis erbracht werden, dass Hoffmanns Poetik eine von Virtual Reality differente Implementierung des Virtuellen darstellt, die sich im Unterschied zu VR nicht dem visuellen respektive ästhetischen Paradigma der Simulation unterordnet, sondern die Transparenz des Mediums durch eine hypermediale Inszenierung und eine »manieristische Mimesis« realisiert. Pointiert formuliert findet sich in Hoffmanns Poetik eine »erfolgreiche« Realisierung des Virtuellen wieder, die die Problematiken der VR überwunden hat.