

Lisa Wolfson

Das Mysterium der Puppe

Semantik und Funktion eines Zwischenwesens

Übersichtstabellen: Zusammenfassung & Ausblick

- I. Tradierte Ursprünge künstlicher Menschen samt ihren Rollen in Sinnsphären & sozialen Subsystemen
- II. Mediale Variationen der Mythen, Legenden & Märchen
- III. Mediale Variationen: Klassiker & ihre Nachfolger
- IV. Mediale Repräsentationen: Inhalt, Form & Symbolik
- V. Puppen & anthropomorphe Figuren in sozialen Praktiken
- VI. Mediale Repräsentationen: individuelle & gemeinschaftliche Praktiken zwischen Realität & Fiktion
- VII. Diskurse des Puppenhaften: künstliche Menschen, Puppen & verwandte Phänomene
- VIII. Puppen, künstliche Menschen & verwandte Phänomene: basale Funktionen des Puppenhaften
- IX. Phantasmen (in Diskursen & Praktiken der Realität & der Fiktion)

I. Tradierete Ursprünge künstlicher Menschen samt ihren Rollen in Sinnsphären & sozialen Subsystemen

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst	Philosophie
Mythen & Legenden • Erste Schöpfung				Erschaffung des Menschen: z.B. Adam als göttliches Ebenbild	Götter als Handwerker & Künstler	„Was ist der Mensch? (Ebenbild Gottes?) Wo kommen wir her?“
			Erschaffung emanzipierter, mündiger Menschen durch Prometheus			Prometheus als Kulturheros bringt das Feuer der Aufklärung
Besondere Schöpfungsakte der Götter	Enkidu: brüderlicher Freund & Beschützer Gilgameschs	Enkidu: in einigen Versionen Gilgameschs Diener				Gilgamesch & Enkidu: anthropologische Konstanten/ zivilisatorische Prozesse/ Natur & Kultur
	Pandora: Weiblichkeit als Täuschung/Gefahr			Hergestellt von Hephaistos als Strafe des Zeus für Menschheit/ beschenkt von anderen Göttern	Pandora als Kunstwerk: Schönheit & Perfektion	Pandora: „Vertreibung aus dem Paradies“/ Natur & Kultur Frauenbild
			Talos: Sicherheitsdienst/Waffe	Hephaistos als möglicher Erschaffer von Talos		
Hybride Selbst-Schöpfung	Dädalus & Ikarus: künstliche Flügel		Dädalus (Daidalos) & Ikarus (Ikaros): Befreiung aus der Gefangenschaft	Dädalus & Ikarus: Annäherung an Göttlichkeit (Hybris)	Dädalus' mimetische Kunstfertigkeit	Dädalus & Ikarus: Natur & Kultur/ Hybridität (Mensch/Tier/Gott)
• Zweite Schöpfung	Pygmalions Ideal: Elfenbeinfigur als Ersatz gefährlicher Weiblichkeit			Pygmalion: Göttliche Gunst (Verlebendigung durch Aphrodite/Venus) Mensch eifert Gott nach	Pygmalion: Kunst & ihre Schöpfungskraft/ Mimesis & Aisthesis/ Schönheit & Perfektion	Pygmalion: Natur & Kunst/Macht der Perfektion & Macht der Liebe/ Täuschungspotentiale der sinnlichen Wahrnehmung
		Golem: Diener	Golem: Sicherheitsdienst/Waffe/PR	Golem: gottgefälliges Werk/ Buchstabenmagie für Animation		Eigenleben des künstlichen Geschöpfs/des Dings
		Homunkulus: Diener		Kein gottgefälliges Werk: Mensch eifert Gott nach		(Symbolische) Herstellung: Alchemie & „Okkultismus“
Märchen (unbekannter Ursprung/Geschenk)	Gries- & Zuckermann: künstlicher Gatte				Gries- & Zuckermann: Schönheit & Perfektion	Gries- & Zuckermann-Motiv aus Griechenland & Italien: Liebe vs. Perfektion des Zurechtgemachten
	Püppchen (Talisman): mütterliche Freundin	Püppchen (Talisman/e): Helferin/en in Not		Magische Beschützer ritueller Herkunft: Puppen Verstorbener/ Schutz- & Sorgenpüppchen		Positive Konnotation des Eigenlebens der Puppe: z.B. in russischen Volksmärchen
(Übernatürliches in der Natur)	Knolle/Steckling als Doppelgänger-Kind			Übernatürliche Verwandlung des anthropomorphen Gewächses in ein Kind	Ästhetische Mensch-Pflanze-Analogie	Motiv des magisch verlebendigten pflanzlichen Doppelgängers, z.B. in <i>Das Märchen von Mrile</i> (Bantu)
Legenden/Praktiken Mit-Schöpfung (Übernatürliches in der Natur)	Alraun(e): Glück, Liebe, Fruchtbarkeit	Alraun(e): Reichtum, materielles Wohlergehen		Alraun(e): magische Pflanze/ Talisman in menschenähnlicher Gestalt/magisches Wesen (aus christlicher Warte: teuflisch)	Mandragora-Wurzel als Readymade und/oder Vorgefundenes-Gestaltetes	Alraun(e): Anthropomorphismus/ Natur & Kultur (Manipulation/ Bekleidung/ Fälschung der Wurzeln)
Unheilige Sagen	Dittitollg der Sennen (als Frauenersatz?): Verderben			Kein gottgefälliges Werk/Tun; unbeabsichtigte, unheimliche Verlebendigung	Dittitollg: Unförmigkeit & Hässlichkeit	Umkehrung der Machtverhältnisse/ Rache der Puppe als bedrohliches Eigenleben des Dings

II. Mediale Variationen der Mythen, Legenden & Märchen

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst	Philosophie
Anspielungen auf den biblischen Schöpfungsmythos		Čapeks <i>R.U.R.</i>	Čapeks <i>R.U.R.</i> (explizit politisch)*	Vermeintliche Göttlichkeit der Schöpfer „Seele“: Fehlen/Vorhandensein Sinnsuche, -stiftung, -verlust Menschsein: die ‚letzten Fragen‘	Zweite Schöpfung als künstlerischer Akt <u>Metaebene</u> : Repräsentation künstlicher Körperlichkeit (Epochen & Stile)	Absolute Macht & ihr Verlust Eigenleben des Künstlichen & Aspekte des Menschseins: Gefühle, Erinnerungen, Träume Ethische Fragen Motiv/Thematik des freien Willens Menschsein & die ‚letzten Fragen‘
	A.I.	A.I.	A.I. *			
	EVA	(EVA)	EVA			
	EX MACHINA	EX MACHINA	EX MACHINA			
	BLADE RUNNER	BLADE RUNNER	BLADE RUNNER *			
BLADE RUNNER 2049	BLADE RUNNER 2049	BLADE RUNNER 2049 *				
Talos' Nachkommen	Anthropomorphe Kampfmaschinen der Fiktion wie <i>Terminator</i> & <i>RoboCop</i>	Herstellung/Einsatz: wirtschaftliche Interessen	Eigenleben, Emanzipation, Selbstermächtigung: verschiedene Grade (*)			
Erschaffung der künstlichen Frau	Reiche literarische & filmische Tradition			Implizite & explizite Ausstellung der männlichen Göttlichkeit	Frau als Kunstwerk: <u>Pygmalion-Modell</u> vs. <u>Pandora-Modell</u> Kreatürliche Macht des männlichen Schöpfers <u>Metaebene</u> : Literarische & filmische Bilder der Weiblichkeit	Gender-Aspekte & Macht-Verhältnisse
	Shaws <i>Pygmalion</i>		<i>Pygmalion</i> : Emanzipation	Bestätigung, Hinterfragung, Subversion		Kreation im übertragenden Sinne
	METROPOLIS	METROPOLIS	METROPOLIS: Waffe/Manipulation *			Täuschung & Strafe: Neo-Pandora
	BLADE RUNNER	BLADE RUNNER	BLADE RUNNER: Emanzipation *			Eigendynamik & Kraft der Liebe
	THE MACHINE	THE MACHINE	THE MACHINE: Emanzipation *			Rache & Simulation der Liebe
	EX MACHINA	EX MACHINA	EX MACHINA: Emanzipation/Macht			Rache, Lust & Untergang vs. Erlösung durch Liebe (Filme)
	Ewers' <i>Alraune</i> & Romanverfilmungen		Machtspiele & Emanzipationsversuche			Liebe: Simulation & Authentizität Konstruktion von Andersheit & Fremdheit
	ALRAUNE (1952): ‚künstliche‘ Frau als Tochter/Geliebte	ALRAUNE: Frau als ‚Glücksbringer‘				
	LARS AND THE REAL GIRL					Vorgestellte Verleumdung der geliebten Puppe: <u>Motiv & Darstellung</u>
	BLOOD TEA AND RED STRING					Surreale Verleumdung der geliebten/begehrten Puppe: <u>Motiv & Darstellung</u>
Prototypen-Collage	(Miteinander korrespondierende) Darstellungen künstlicher Menschen in deutschen Filmen der 1910er bis 1930er Jahre: Golem, Homunkulus, Alraune, Maschinenfrau (als Neo-Pandora)					
Golem-Figur	DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM		DER GOLEM, WIE ER IN DIE WELT KAM: Sicherheitsdienst/Waffe/PR *	Gottgefällige Schöpfung	Vermenschlichung des filmischen Golems: <u>Motiv & Darstellung</u> erwachender Gefühle	
Homunkulus-Motiv	<i>Frankenstein</i>				Roman/Filme: <u>Darstellung</u> : <u>Motiv</u> der Andersheit & Fremdheit	
	HOMUNCULUS: ‚künstlicher‘ Mann als Außenseiter	Protagonist agiert als gnadenloser Kapitalist, verschärft soziale Ungleichheit & befeuert gesellschaftliche Konflikte im Verborgenen *		Ziel: Rache & Vernichtung der Menschheit Topos der Seelenlosigkeit	HOMUNCULUS: Schönheit, Talente vs. Liebesunfähigkeit/ Konstruktion von Andersheit & Fremdheit: <u>Motive</u> & ihre ausführliche <u>Darstellung</u> (Serie: D 1916/17, R: Otto Rippert)	
Böse Puppe	CHUCKY-Reihe			Übernatürliche Animation	<u>Darstellung</u> von Latenz & Präsenz des Monströsen (<u>Motiv</u>)	
Motiv des künstlichen Gatten	MAKING MR. RIGHT				Perfektion	Motiv des idealen Gatten
	THE ANDROID AFFAIR	THE ANDROID AFFAIR	THE ANDROID AFFAIR	Weibliche (Mit-)Schöpfung	Perfektionierung	Gender-Performances
Prozess der Menschwerdung (wie z.B. bei Enkidu)	BICENTENNIAL MAN	BICENTENNIAL MAN	BICENTENNIAL MAN Kampf um offizielle Anerkennung seiner Menschlichkeit *	Sinnsuche & organische Selbstschöpfung des Roboters: Erlangen der Sterblichkeit	Zurück zum ‚Imperfekten‘: vollendete Organik	Vermenschlichung des Roboters/ Selbstschöpfung: Wissen, Gefühle, organische Kreation des Selbst
Motiv der künstlichen Flügel	BIRD PEOPLE IN CHINA					BIRD PEOPLE IN CHINA: Natur & Kultur/hybride Selbstschöpfung

III. Mediale Variationen: Klassiker & ihre Nachfolger

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst	Philosophie
Betonung des Inhalts: Protagonisten von Geschichten	Synthetische Liebhaber, Lebenspartner & Kinder:	Künstliche Arbeitersklaven, Versuchsobjekte & Waren:	Synthetische Soldaten & politische Anführer (Krieg & Frieden):	Künstliche Menschen als Erlöser:	Synthetische Menschen als Kunstwerke:	Künstliche Menschen als ethische Vorbilder:
„Klassiker“ & geläufige Beispiele: Literatur & Film	<i>Der Sandmann</i>				<i>Sandmann</i> (Olimpia)	
	<i>Pinocchio</i>				<i>Pinocchio</i>	
	<i>Frankenstein</i>	Experiment				
	<i>Shaws Pygmalion</i>	Eliza als Experiment			<i>Pygmalion</i> (Eliza)	
	MONIQUE (Sex)	Puppe als Ware			(Puppe als Fotomodell)	
	LARS AND THE REAL GIRL (Liebe)			LARS AND THE REAL GIRL (Puppe)		
	THE MACHINE	THE MACHINE	THE MACHINE	THE MACHINE	THE MACHINE	THE MACHINE
	EX MACHINA	EX MACHINA		(Selbsterlösung & Rache)	EX MACHINA	
	A.I.: Kind; Liebhaber	A.I.			A.I.	(A.I.)
	EVA: Kind	EVA: Experiment			EVA	
I, ROBOT: Sohn	Waren/Dienstleister	I, ROBOT (Sonny vs. NS-5-Soldaten)	I, ROBOT	I, ROBOT	I, ROBOT	
CHAPPIE: Kind		CHAPPIE: Polizisten	CHAPPIE		CHAPPIE	
(Drama)	Čapeks <i>R.U.R.</i>	<i>R.U.R.</i>	<i>R.U.R.</i> : Soldaten & Anführer		<i>R.U.R.</i>	
	BLADE RUNNER	BLADE RUNNER	BLADE RUNNER: Anführer	BLADE RUNNER	BLADE RUNNER	BLADE RUNNER
(Roman)	<i>Cloud Atlas</i>	<i>Cloud Atlas</i>	<i>Cloud Atlas</i> : ideelle Anführerin	<i>Cloud Atlas</i> : Märtyrertod		<i>Cloud Atlas</i>
(Verfilmung)	CLOUD ATLAS	CLOUD ATLAS	CLOUD ATLAS: ideelle Anführerin	CLOUD ATLAS: Märtyrertod	(CLOUD ATLAS)	CLOUD ATLAS
Oshiis Anime (1995)	GHOST IN THE SHELL		GHOST IN THE SHELL (Puppet Master)			
(TV-Serie)	REAL HUMANS	REAL HUMANS	REAL HUMANS: Anführer	REAL HUMANS	(REAL HUMANS)	REAL HUMANS
(Computeranimation)		WALL·E: Arbeiter		WALL·E		WALL·E
				# 9	# 9	# 9
	Synthetische Eltern/ Elternfiguren:	Synthetische Sklavenhalter:	Synthetische Herrscher (Unterdrücker/Vernichter):	Synthetische Gottheit:	Synthetische Künstler:	Künstliche Philosophen:
			2001: A SPACE ODYSSEY (HAL)			
			TERMINATOR-Reihe (Skynet)			
		THE MATRIX	THE MATRIX		THE MATRIX	
					BICENTENNIAL MAN	
	A.I. (Nanny)				A.I. (David)	A.I. (Gigolo Joe)
			I, ROBOT (VIKI)		I, ROBOT (Sonny)	I, ROBOT (Sonny)
			WALL·E (AUTO)			
					CHAPPIE	
Oshiis Anime (1995)			GHOST IN THE SHELL (Puppet Master)			GHOST IN THE SHELL
	REAL HUMANS				BLADE RUNNER	BLADE RUNNER
	BLADE RUNNER 2049				BLADE RUNNER 2049	
				<i>Cloud Atlas</i> /CLOUD ATLAS		<i>Cloud Atlas</i> /CLOUD ATLAS

IV. Mediale Repräsentationen: Inhalt, Form & Symbolik

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst (a)	Philosophie (a)
Betonung der Form: Inhalt im Kontext von Darstellung/Medialität	Puppen & Marionetten als stilisierte Darsteller/Figuren/Referenzen & Modelle im <u>Film</u>			Anthropologische Konstanten Metaphysik & Verbundenheit	Besondere ‚Sprache‘/ Erzählweise der Puppen	Anthropologische Konstanten (Meta-)Physik & Verbundenheit
Existenzielle Fäden	STRINGS		Menschen als Puppen der Intrigen	Rätselhafte Eingebundenheit	Marionettenfilm	Leben, Liebe, Tod; Rhizome
Poetische Puppen	THE BOOK OF THE DEAD			Diesseits/Jenseits-Relationen Transzendenz, Buddhaschaft	Puppenanimation erzählt über Leben, Liebe & Tod: <u>Motiv</u> & <u>Darstellung</u> der Sinnsuche & Grenzerfahrung	
Puppenspiel surrealer Märchen-Hybride	BLOOD TEA & RED STRING			Sehnsucht nach Verlebendigung	Puppenanimation <i>über</i> <i>Kreation einer Puppe</i>	Leben & Tod Liebe & Begehren
Puppenhafte Kreuzzüge	CABARET CRUSADES		Menschen als Puppen der Geschichte	Fanatische Gläubige als Puppen	Stilisierte & surreale Puppenwesen führen Chroniken auf	
Bunraku-Visionen (der Menschen, der Puppen, der Götter?)	DOLLS		Menschen als Puppen der Tradition: Macht der Eltern, der Vorgesetzten	Parallele/geschachtelte Welten? Metaphysik? Determinismus?	Realfilm: Menschen-Puppen oder Puppen-Menschen? Rotes Band: Visualisierung der Zweierbindung/Liebe <u>Darstellung</u> : Determinismus oder Willensfreiheit? – als <u>Motiv</u>	
Gebastelte Flügel-Mysterien	BIRD PEOPLE IN CHINA			Suche nach Transzendenz in Zeit & Raum	Darstellung geflügelter Menschen im Realfilm	Hybrides Menschsein: Natur/Kultur, Tradition/Innovation
Mechanische Begierden	CASANOVA (Automate)			(Kult des Begehrens)	Perfektion der Automatenfrau	Determinismus des Begehrens & Mechanik der Lust
	Künstliche Menschen als Referenzen & Modelle für ambivalente Figuren der Fiktion				Aspekte der Darstellung	Konnotationen/Semantiken
Alraune-‚Bestimmung‘	ALRAUNE (Frau)	Lebendes (Un-)Glück	Emanzipationsversuch/(Ohn-)Macht	Alraune: ‚magische Metapher‘	Visualisierung von Weiblichkeit als Kunstwerk/Magie/Gefahr	
Cyborg-Wahn	I'M A CYBORG, BUT THAT'S OK		Ausgeliefertsein vs. halluzinierte Macht & Selbstermächtigung		Halluzination des Cyborg-Seins & der Cyborg-Macht (<u>Motiv</u> & <u>Darstellung</u>): verbundenes & aufgelöstes Ich	
Formenvielfalt (Figurationen, Darstellungsweisen, Symboliken): Künstliche Protagonisten (Puppen, Roboter, Androiden, Cyborgs, Klone...) & verwandte puppenhafte Phänomene (etwa künstliche Körper als Requisiten/Dekorationen, Puppe als künstlerisches/performatives Ideal) in Medien						
Ästhetik/Kunst (b)				Philosophie (b)		
Symbolische Dimension des Puppenhaften in <u>bildender Kunst</u> (z.B. Malerei) & <u>Fotografie</u> : Visualisierung der Oszillation von Leben & Tod (v.a. im fotografischen Bild) Körper- & Gender-Diskurse: (Un-)Verfügbarkeit des Dargestellten Grenz- & Doppelgänger-Motive Selbstreferenz der Kunst (Bild im Bild) – in <u>allen Medien</u> : Veranschaulichung von Körper- & Gender-Diskursen Darstellungsweise der Protagonisten Zeitenössische Experimente <u>verschiedener Medien, Künste, Stile</u> Oft: Künstlerische Reflexion philosophischer Fragen				‚Puppenhafte‘ <u>Veranschaulichung</u> (als Medien in Medien) von Konzepten, Theorien & Problemfeldern: Anthropologische Konstanten Mensch & Ding/Maschine/Android/Mensch/Andersheit Grenzen des Menschseins (posthumanistische & interhumanistische Diskurse) Medienphilosophische Fragestellungen Verhältnis von Körper & ‚Seele‘ Körper- & Gender-Diskurse Ethische Fragen Ästhetische Fragen Reflexion des symbolischen Gehalts medialer Stoffe seitens der Philosophie		

V. Puppen & anthropomorphe Figuren in sozialen Praktiken

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst	Philosophie
Artefakte, Rituale & Praktiken	Figuren der Götter & Ahnen: Verehrung Anrufung in familiären Dingen & Liebesfragen Fetischismus & Agalmatophilie	Figuren der Götter & Ahnen Verehrung Anrufung in ökonomischen Belangen Vertrieb	Figuren der Götter/Herrscher/Ahnen Verehrung Anrufung in kommunalen Angelegenheiten Politische Aneignung	Figuren der Götter, Herrscher & Ahnen: Herstellung/Verehrung/Anbetung/Anrufung/Ausstellung & Verhüllung Fetischismus	Figuren von Menschen, anthropomorphen Göttern, übernatürlichen Mischwesen Modelle: Herstellung/Verehrung: oft Herauslösung aus dem ursprünglichen (rituellen) Kontext qua (Raub,) Sammlung & musealer Ausstellung*	Reflexion dieser Gebilde & Prozesse Kunstwerke: Analyse/Verehrung Verwendung anthropomorpher Modelle in medizinischen Praktiken (s.u.) Rückgriff auf anthropomorphe Denkmodelle (s.u.)
	Anthropomorphe Talismane: z.B. Alraune (Fruchtbarkeit)	Anthropomorphe Talismane: z.B. Alraune (materieller Wohlstand)	Anthropomorphe Talismane zum Schutz der Gemeinschaft	Anthropomorphe Talismane als anschauliche Stellvertreter des Übernatürlichen & Vermittler positiver Kräfte	Anthropomorphe Talismane: z.B. handliche Kreuzfixe *	
	Kinderpuppe als <u>Übergangsobjekt</u> & <u>Medium</u> : Phantasie & Kommunikation/ Spielen & Lernen	Kinderpuppe als Ware: z.B. Barbie	Kinderpuppe als <u>Medium der Macht</u> : ‚Race & Gender‘ Propaganda-Potentiale	Puppe als <u>Kommunikationsmedium</u>	Puppe als Kunstwerk *	Puppe als <u>Kommunikationsmedium</u> Multifunktionalität der Puppe
	Automaten als Spielzeuge	Automatenbau als Warenproduktion			Automatenbau als Kunsthandwerk	Automatenbau: Körper & ‚Seele‘
	Austausch mit realen Robotern	Robotik: Waren & Dienstleister	Robotik: Arbeitskräfte/ veränderte Arbeitswelt			Robotik: Körper & ‚Seele‘ Ethik/ veränderte Arbeitswelt Ethik
	Prothetik: Kreation neuer Körperlichkeit	Prothetik: Körperteile als Waren Zugang	Prothetik: Zugang Ethik			Prothetik: Ethik
	Schattenspiel: Kommunikation mit Ahnen & Göttern			Schattenspiel: Kommunikation mit Ahnen & Göttern	Schattenspiel: Kunst & Unterhaltung *	Schattenspiel: Semantik des Schattens (Europa vs. Asien)
	Maskenspiel: Kommunikation/ Verschmelzung mit dem Übernatürlichen		Karnevalsmasken: politische Dimension des närrischen Treibens als Möglichkeit von Kritik an den Verhältnissen	Maskenspiel: Kommunikation/Verschmelzung mit dem Übernatürlichen (Götter, Ahnen, Energien)	Maskenspiel: Kunst & Unterhaltung Kritik (Karneval etc.) *	Maskenspiel: Semantik der Maske
	Totenmaske		Totenmaske	Totenmaske	* Totenmaske	
	Mumifizierung		Mumifizierung der Herrscher	Mumifizierung	Mumifizierungskunst	
	Denkmal: Totenkulte		Denkmal: Erinnerung/Beschwörung/Propaganda	Denkmal: Vergöttlichung Sterblicher	Denkmal *	
	Grabbeigaben: Ersatz für Totenfolge (Familie)	Grabbeigaben: Ersatz für Totenfolge (Dienerschaft)	Grabbeigaben: Ersatz für Totenfolge/ Macherhalt (Krieger): z.B. Terrakotta-Armee Qin Shi Huangdis	Grabbeigaben: (göttliche) Totenbegleiter	Grabbeigaben *	
	Brautpuppenheirat: Trauer-(Bewältigung)	Brautpuppenheirat: Austausch mit Jenseits		Erlösung junger Toter (Japan)/ Nachrichten- & Güteraustausch	Schönheit & Perfektion der Brautpuppen	Puppen-Rituale & -Praktiken als Trauerarbeit & Therapie
			Effigies (<i>The King's Two Bodies</i>): politisch-religiöses Übergangsritual			Kollektive Trauer & Liminalität

				Puppen-Opfer: Verabschiedung des Winters; Sündenbock zum Beginn der Fastenzeit (<i>Nubbel</i> im Kölner Karneval etc.)		Markierung des Übergangs: Verbrennen/Ertränken/Begraben der Puppe (Rituale im interkulturellen Vergleich)
	Weinende, blutende, schwitzende Bilder			Weinende, blutende, schwitzende Bilder	Weinende, blutende, schwitzende Bilder	Identität von Körper & Bild (weiter Bild-Begriff)
	Rachepuppe			Ikonische (imitative) Magie		Identität von Körper & Bild
	Zerstörung der Puppe		Ikonoklasmus: Bilderstrafen, Bilderverbot & Bilderkrieg	Ikonoklasmus: Bilderverbot & Bilderkrieg	Kokoschka: Zerstörung der <i>Alma-Puppe</i>	Identität von Körper & Bild
		Kasperle-Puppenspiel: Schausteller-Gewerbe	Kasperle-Puppenspiel: Kritik an den Verhältnissen		Veranschaulichte Kritik & Unterhaltung	Tradition & Semantik des Jahrmarkt-Puppenspiels
Modelle I (Artefakte in Praktiken)	Barbie: Weiblichkeit/ Erwachsensein/ Emanzipation d. Frau		Kasperle & Balagan: Freiheit der Kunst Kreative Kritikübung & Mündigkeit des Volkes	Verkörpernde Manifestationen des Übernatürlichen in teils hybriden (Mensch/Tier) anthropomorphen Gebilden	Kasperle & Balagan: Freiheit der Kunst (<u>Künstlerische Aspekte der Modelle</u>)	Schmerzpüppchen/Anatomien: Verwendung in Medizin/ Modellhaftigkeit & Körper-Diskurs (Reflexion auf Metaebene)
			Effigies: <i>The King's Two Bodies</i>			

VI. Mediale Repräsentationen: individuelle & gemeinschaftliche Praktiken zwischen Realität & Fiktion

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst	Philosophie
Variationen der Kinderpuppe als <i>Übergangsobjekt</i>	LARS AND THE REAL GIRL: <i>RealDoll</i> & THE BEAVER: anthropomorphe Bieber-Handpuppe					Puppe als Kommunikationsmedium Therapeutische Qualität von Puppen: Gelingen & Scheitern
Trauer (Film)	LARS AND THE REAL GIRL: <i>RealDoll</i> & THE BEAVER: anthropomorphe Bieber-Handpuppe					Therapeutische Qualität von Puppen: Gelingen & Scheitern
	I'M A CYBORG, BUT THAT'S OK: Geräte					Selbsterweiterung/Verschmelzung mit den Maschinen
'Ikonoklasmus' bzw. Vernichtung des Andersartigen (Literatur/Film/TV)	Zerstörung der Puppe: <i>Der kleine Tod</i> , LARS AND THE REAL GIRL u.a.		Zerstörung <u>künstlicher Menschen</u> : <i>Cloud Atlas</i> , BLADE RUNNER, A.I., I, ROBOT, REAL HUMANS u.a.	Zerstörung <u>künstlicher Menschen</u> : <i>Cloud Atlas</i> , BLADE RUNNER, A.I., I, ROBOT, REAL HUMANS u.a.		Ethische Einwände/ Kritik der rigiden Dichotomien der abendländischen Philosophie
Kritik an den Verhältnissen (Theater)	Srulik & seine Puppe in Sobols <i>Ghetto</i>		Srulik & seine Puppe in <i>Ghetto</i> : künstlerischer Widerstand & dessen Vernichtung		<u>Darstellung</u> der Figur ‚Puppe‘ in <i>Ghetto</i> : künstlerischer Widerstand (Komik/Chuzpe) als <u>Motiv</u> ; Tradition & Semantik des Jahrmarkt-Puppenspiels/der Bauchrednerpuppe	
(Fernsehen)			Format Puppensatire, z.B. KUKLY (PUPPEN) in Russland: künstlerischer Widerstand & dessen Verbot		Format Puppensatire, z.B. KUKLY: Kritik an den Verhältnissen	Tradition & Semantik des Jahrmarkt-Puppenspiels

VII. Diskurse des Puppenhaften: künstliche Menschen, Puppen & verwandte Phänomene

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst	Philosophie
Modelle II	Pygmalions Frau			Verhältnis von Schöpfung & Geschöpf	Visualisierungen	Verhältnis von Schöpfung & Geschöpf
	Pandora					
	<i>Prometheisches Gefälle & prometheische Scham</i> (Unsicherheit der Menschen angesichts der Überlegenheit & Unberechenbarkeit moderner Technik)					<i>Prometheisches Gefälle & prometheische Scham</i>
				Körper/Seele-Dualismus der wiss. <i>Homunkulus-Theorien</i>		<i>Homunkulus-Theorien</i> (Wahrnehmung) & ihre Kritik
			Effigies: <i>The King's Two Bodies</i>	<i>The King's Two Bodies</i>	Effigies: reale Artefakte	<i>The King's Two Bodies</i>
Künstliche Körper(teile)		„Invisible Hand“: Selbstständige Regulation des Marktes Effizienz & Überindividualität	„Staatskörper“/Staat als Körper aus Körpern: <i>Leviathan</i> Effizienz & Überindividualität	Religiöse Konnotationen politischer & ökonomischer Modelle	Visualisierungen	Anwendung & Reflexion (zeitliche Einordnung, Kritik) der „Körper-Modelle“
	Extreme Relevanz des „Kasten-Körpers“		Stratifizierte Gesellschaft als Körper (indisches Kastensystem)			
	Masken-Paradigma in allen Subsystemen: Maske als Gesicht/Gesicht als Maske; negative & positive kulturelle, ästhetische & philosophische Verwendungen & Bewertungen					
Neue Wesen			Erschaffung eines <i>neuen Menschen</i> im Sozialismus: Utopie & Überindividualität	Schöpfungsaktivität Potentielle religiöse Konnotationen in politischen & Künstlerischen Kontexten	Puppe/Marionette als besserer Tänzer/Schauspieler: Utopie, Effizienz & Überindividualität	Utopien der Erneuerung: Entwicklung, Reflexion, Kritik Vorbild/Nachbild-Relation Vervollkommnung des Menschen: Reflexion & Kritik
Bekannte künstliche Menschen als <u>wissenschaftliche Termini</u>						Homunkulus (<u>Neuroanatomie</u>) = Repräsentation des Körpers in den Gehirnanalen
	Pygmalion-, Galatea- & Golem-Effekt: Auswirkungen		Pygmalion-, Galatea- & Golem-Effekt: Auswirkungen			Pygmalion-, Galatea- & Golem-Effekt (<u>Psychologie</u>)
Metaphern	„Puppe“/„Püppchen“ = Kind/Mädchen/Frau Gender/Hierarchie: süß/niedlich, dumm, abhängig, verfügbar	„Puppe“/„Püppchen“ = Kind/Mädchen/Frau Gender/Hierarchie: Eigentum & Ware (Verfügbarkeit)	„Puppe“/„Püppchen“ = Kind/Mädchen/Frau Gender/Hierarchie: niedlich, dumm, abhängig, verfügbar	Menschen als „Marionetten“ der Götter & des Schicksals	„Puppe“/„Marionette“ = Schauspieler (in Theater-Diskursen der historischen Avantgarden)	„Puppe“/„Marionette“ = abhängiges Wesen: Metaphysik Verwendung (z.B. Nietzsche: „lügnerisches Puppenspiel“) & Reflexion „puppenhafter“ Metaphern
	„Maske“ = Gesicht: eine sehr breit verwendete Metapher					
Mensch als	„Maschine“: Kälte („Automat“/„Robot“)	„Arbeitsmaschine“: Effizienz	„Kampfmaschine“: Übermenschliche Fähigkeiten	„Maschine“: Seelenlosigkeit, Kälte, Gefühllosigkeit	„Maschine“: Perfektion/Asinnlichkeit	Verwendung (<i>L'Homme machine</i>) & Reflexion solcher Metaphern

Politiker/in als			„Eiserner Kanzler“ „Iron Lady“ „Maybot“			Konnotationen politischer Metaphern des Kunstmenschen & der Menschmaschine
Körperlichkeit: Markt Staat als		„Invisible Hand“		Religiöse Konnotation (Unsichtbare Hand/Leviathan)		Verwendung & Reflexion der reichen Tradition dieser Metaphern
Symbole (allgemein) Symbolischer Gehalt ist stets in den Erscheinungsformen des Puppenhaften (Geschichten, Gebilde, Diskurse, mediale Repräsentationen) vorhanden!	Puppe für Kindheit, Geborgenheit, Zugehörigkeit <i>Barbie</i> (als Beispiel einer <u>spezifischen</u> Puppe) für ‚westliche Lebensweise‘ Statue für Schönheit & Kälte	<i>Barbie</i> (als Beispiel einer <u>spezifischen</u> Puppe) für Wohlstand, Massenproduktion, Kapitalismus Statue für Reichtum	Zerstörte Puppe für Missbrauch, Gewalt & Krieg Statue/Denkmal für Macht	Anthropomorphe Figuren: Oszillation zwischen Präsenz & <u>verschiedenen Formen</u> der Repräsentation	Puppe für Kunst & Theater Statue für Schönheit & Erhabenheit	Verwendung & Reflexion ‚puppenhafter‘ Symbole Diskussion der verschiedenen Bezeichnungen Kritische Reflexion der kultur- & zeitspezifischen Differenz von ‚Puppe‘ & ‚Statue‘
	Maske für Täuschung	Maske für Täuschung/ Überindividualität	Maske für Täuschung/ Überindividualität	Maske für übernatürliche Wesen/ „Götzendienst“/Transgression: • Diesseits/Jenseits • Mensch/Gottheit • Ich/Anderer	Maske für Theater/ Transgression: • Leben/Kunst • Ich/Anderer Wahrheit der Maske	Transgression der Maske & ihre Bewertung: • Innen/Außen • Wahrheit/Täuschung Unverstelltes der Maske
Weiterführende Diskurse:	Menschsein aus der ästhetischen Warte			<i>Über das Marionettentheater</i> Gott – Mensch – Tier – Puppe	Marionette als perfekter Tänzer	<i>Über das Marionettentheater</i> (Unmittelbarkeit & Reflexion)
Welt- & Menschenbilder	Relevanz für Selbst- & Fremdbezug sowie Mensch/Ding/Welt-Relationen					<i>L'Homme machine</i>
				<i>A Cyborg Manifesto</i>		<i>A Cyborg Manifesto</i>
				<i>Actor-Network-Theory</i>		<i>Actor-Network-Theory</i>
				<i>Gender Trouble</i>		<i>Gender Trouble</i>
Ethische Fragen (Personenstatus, Rechte, Schutz vor Ausbeutung, Reproduktion etc.) im Hinblick auf künstliche Menschen/anthropomorphe Wesen der Fiktion & der potentiellen Zukunft						

VIII. Puppen, künstliche Menschen & verwandte Phänomene: basale Funktionen des Puppenhaften

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst	Philosophie
Stellvertretung	Stellvertretung	Stellvertretung (Rituale Fiktionen)	Stellvertretung	Stellvertretung	Stellvertretung	Stellvertretung (Metaphern & Modelle)
Vermittlung	Vermittlung (Kommunikation)	Vermittlung = Austausch-Katalyse	Vermittlung (Kommunikation Strukturen)	Vermittlung (von Diesseits & Jenseits)	Vermittlung (Kommunikation Stile)	Vermittlung (der Gegensätze)
Veranschaulichung [Priorität: rot herv.]	Veranschaulichung (Gefühle & Prozesse)	Veranschaulichung (Reichtum)	Veranschaulichung (Macht & ihre Diskurse)	Veranschaulichung (übersinnliche Wesenheiten)	Veranschaulichung (<i>par excellence</i>)	Veranschaulichung (Begriffe & Prozesse)

IX. Phantasmen (in Diskursen & Praktiken der Realität & der Fiktion)

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst	Philosophie
Basale Phantasmen [Priorität: rot herv.]	Schöpfung & Verlebendigung Zweck & Selbstzweck	Schöpfung & Verlebendigung Starke Zweckorientierung	Schöpfung & Verlebendigung Starke Zweckorientierung	Schöpfung & Verlebendigung Sinnfrage	Schöpfung & Verlebendigung Zweck & Selbstzweck	Schöpfung & Verlebendigung Fragen nach Zwecken & Potentialen (Alchemie, verschiedene Wissenschaften in Theorie & möglicher Praxis, fiktionale Entwürfe)
	Mimesis Verwirklichung & Grenzüberschreitung	Mimesis Verwirklichung & Grenzüberschreitung	Mimesis Verwirklichung & Grenzüberschreitung	Mimesis Verwirklichung & Grenzüberschreitung	Mimesis Verwirklichung & Grenzüberschreitung?	Mimesis Verwirklichung & Grenzüberschreitung?
	Personifikation: Identifikation (mit anthropomorphen Gebilden/Wesen)	(Personifizierte anthropomorphe Gebilde bei Austauschbeziehungen mit dem Jenseits)	Personifikation: Identifikation & Austausch (Persönlichkeitskulte)	Personifikation: Identifikation & Austausch (Götterkulte)	Personifikation: Identifikation (mit Kunstwerken)	Reflexion identifikatorischer Potentiale & Gefahren von Personifikations-, ‚Mechanismen‘ bei anthropomorphen Gebilden & Wesen der Realität & Fiktion
Weitere Prozess-Phantasmen ambivalent	Aufbegehren des Künstlichen Technik-Begehren	Aufbegehren des Künstlichen Technik-Begehren	Aufbegehren des Künstlichen Technik-Begehren	Aufbegehren des Künstlichen Technik-Begehren („kultisch“)	Aufbegehren des <u>Stils</u> Technik-Begehren	Aufbegehren des Künstlichen Technik-Begehren
	Leibliche Erweiterung: Prothetik Neuro-Enhancement (Transgression als Selbsterfahrung/ Selbstoptimierung & Gestaltung Anderer)	Leibliche Erweiterung: Prothetik Neuro-Enhancement (Selbstoptimierung & Gestaltung Anderer zur Leistungs- & Profitsteigerung)	Leibliche Erweiterung: Prothetik Neuro-Enhancement (Selbstoptimierung & Gestaltung Anderer zur Leistungs- & Profitsteigerung: charismatische Anführer, Polizei, Armee)	Leibliche Erweiterungen der Moderne lassen sich angesichts traditioneller religiöser Praktiken (Körperkunst-, Meditations-, Trance-Rituale, die u.U. mithilfe halluzinogener Substanzen ausgeführt wurden) als alte Transgressionen in neuen Gewändern interpretieren.	Leibliche Erweiterung als künstlerische Praxis & ästhetische Erfahrung	Reflexion entsprechender realer leiblicher Erweiterungspraktiken & spekulativer interhumanistischer Spielereien Posthumanistische Relativierungen des Menschen als Krone der Schöpfung
	Menschendämmerung: Verschiedene Modi der Koexistenz (Inklusion, Exklusion) ,Neue‘ Tabus? Welche Lebenspartner?	Menschendämmerung: Verschiedene Modi der Koexistenz (Kooperation, Konkurrenz) ,Neue‘ Ausbeutung? Künstliche Arbeiter?	Menschendämmerung: Verschiedene Modi der Koexistenz (Inklusion, Exklusion, Kooperation, Konkurrenz, Unterdrückung) ,Neue‘ Diskriminierungen? Künstliche Soldaten?	Götterdämmerung als Folge der Menschendämmerung Neuverhandlung alter Glaubensfragen	Menschendämmerung: Alternative Formen von Kreativität	Chancen & Risiken posthumanistischer Visionen: Verhandlung eines neuen Menschseins & alternativer Existenzformen Verschiedene Modelle des Zusammenlebens von Menschen, Cyborgs, biologischen oder technischen Androiden, Robotern etc.
	dystopisch	Menschendämmerung Technik-Angst	Menschendämmerung Technik-Angst	Menschendämmerung Technik-Angst	Götterdämmerung als Folge der Menschendämmerung Technik-Angst	Menschendämmerung Technik-Angst

	Persönliche Interaktion	Ökonomie	Politik	Religion/Magie	Ästhetik/Kunst	Philosophie
Form-Phantasmen	Talisman-Phantasma	Talisman-Phantasma	Talisman-Phantasma	Talisman-Phantasma		
utopisch		Werkzeug-Phantasma	Werkzeug-Phantasma			
dystopisch		Klon-Phantasma: (Arbeitssklaven)	Klon-Phantasma: (Armeen)			Ethische Probleme humanen Klonens/humanoider Replikanz
ambivalent	Doppelgänger-Phantasma: (reale & imaginierte Gebilde/Wesen) Sehnsucht & Angst				Doppelgänger-Phantasma: (Kunstwerk) Mimetische Sehnsüchte	Diskurse & Semantiken des Doppelgänger-Topos, der realen anthropomorphen Figuren, der Puppen, Automaten & Roboter, der künstlichen Menschen in Fiktionen
	Original-Phantasma: ,Seele‘/,Geist‘ Echtheit/Individualität			Original-Phantasma: ,Seele‘ ,Götterfunken‘	Original-Phantasma: <u>Materialität</u>	Original-Phantasma: ,Geist‘ Echtheit/Individualität
	Person-Phantasma			Person-Phantasma: Beseelung		Person-Phantasma (ganzheitlich)
	Hybrid-Phantasma: Cyborg-Überlegenheit	Hybrid-Phantasma: Cyborg-Überlegenheit	Hybrid-Phantasma: Cyborg-Überlegenheit	Hybrid-Phantasma: Cyborg-Einheit	Hybrid-Phantasma: Cyborg-Kreativität	Hybrid-Phantasma gespiegelt im Cyborg (Unklarheit der Form!)
	KI-Phantasma: Triumph des Geistes	KI-Phantasma: Triumph des Geistes	KI-Phantasma: Triumph des Geistes	KI-Phantasma: Triumph des Geistes als <u>Ursprung</u>		KI-Phantasma: Triumph des Geistes als <u>Ziel</u> in der (nach wie vor) unklaren Form/Gestalt
	Vorbild-Phantasma (Physis: Schönheit)	Vorbild-Phantasma (Physis: Effizienz)	Vorbild-Phantasma (Physis: Überlegenheit Charisma)	Vorbild-Phantasma (Erlöser-Gestalt)	Vorbild-Phantasma (Performer-Gestalt)	Vorbild-Phantasma (Intelligenz/Ethik/Weisheit)
Zustands-Phantasmen	Perfektions-Phantasma:	Perfektions-Phantasma:	Perfektions-Phantasma:	Perfektions-Phantasma:	Perfektions-Phantasma:	Perfektions-Phantasma:
(bezogen auf ‚echte‘ & künstliche Menschen, synthetische anthropomorphe Wesen sowie das eigene Selbst)	Partner/Kind (Körper/,Seele‘ oder ganzheitlich) Technisch perfektioniertes Selbst	Ware/Arbeiter (Körper) Technisch perfektioniertes Selbst als Dienstleister/Ware	Beschützer/Soldat (Körper)/charismatischer Anführer (Körper/,Seele‘ oder ganzheitlich) Technisch perfektioniertes Selbst als charismatischer Anführer	,Über-Wesen‘ (,Geist‘/,Seele‘ oder ,ganzheitlich-gespalten‘) Technisch realisierte ,Göttlichkeit‘ des Selbst	Kunstwerk (Körper)/Performance Eigenes Selbst als Kunstwerk (Körper/,Seele‘/Leib)	,Übermensch‘ (,Geist‘/,Seele‘ oder ,ganzheitlich-gespalten‘) vs. ,echter‘ Mensch (für Androiden) Modell der Selbstzüchtung: Entwicklung, Ziel/Finalität
	Unsterblichkeits-Phantasma:		Unsterblichkeits-Phantasma:	Unsterblichkeits-Phantasma:	Unsterblichkeit-Phantasma:	Unsterblichkeits-Phantasma:
	Techno-Körper; Isolation von ,Geist‘ bzw. ,Seele‘		Denkmäler für Personen & Ideen; Effigies: <i>The King's Two Bodies</i> (Sicherung der Dauer des Amtes)	Techno-Körper; Isolation von ,Geist‘ bzw. ,Seele‘	Dauer der Artefakte & Kunstwerke über den Tod hinaus	Techno-Körper; Isolation von ,Geist‘ bzw. ,Seele‘
	Spaltungs-Phantasma:			Spaltungs-Phantasma:		Spaltungs-Phantasma:
	KI/Uploading als technische Realisation der Körper/Seele-Spaltung			KI/Uploading als technische Realisation der Körper/Seele-Spaltung		KI/Uploading als technische Realisation und/oder Produktion der Körper/Seele-Spaltung

<u>Auswirkungen:</u>	Entleibung & Sinnlichkeitsverlust				Entleibung & Sinnlichkeitsverlust	
	Natur/Kultur-Spaltung	Natur/Kultur-Spaltung	Natur/Kultur-Spaltung	Natur/Kultur-Spaltung		Natur/Kultur-Spaltung
VS.	Neue Diskriminierungen	Neue Diskriminierungen	Neue Diskriminierungen/ Vernichtung des Andersartigen	Neue Diskriminierungen/ Vernichtung des Andersartigen		Neue Diskriminierungen/ Vernichtung des Andersartigen
	Einheits-Phantasma/ Netzwerk-Phantasma:	Einheits-Phantasma/ Netzwerk-Phantasma:	Einheits-Phantasma/ Netzwerk-Phantasma:	Einheits-Phantasma	Einheits-Phantasma/ Netzwerk-Phantasma:	Einheits-Phantasma/ Netzwerk-Phantasma:
	Rücksichtsvolles Zusammenleben: Verbundenheit	Egalitäre Verbundenheit/ fairer Austausch	„Liberté, Égalité, Fraternité“ Verbundenheit	...gespiegelt im Cyborg: Verbundenheit	Kreativität des Netzes, die für Individualität Raum lässt	Menschen & Dinge/Bilder/ „künstliche“ Menschen/sämtliche andere Lebensformen in Harmonie
<u>„Cyborg-Ängste“:</u>	Verlust von Grenzen & Individualität	Gewaltsame Integration	Gewaltsame Integration	Gewaltsame Integration	Gewaltsame Integration	Gefahr der Verschmelzung & totalen Vereinheitlichung
<u>Abhilfe:</u>	Wahrung der Heterogenität	Wahrung der Heterogenität	Polare Integration/Heterogenität/ Wahlmöglichkeit/Toleranz	Polare Integration/Heterogenität/ Wahlmöglichkeit/Toleranz	Wahrung der Heterogenität	Polare Integration/Heterogenität/ Wahlmöglichkeit/Toleranz