

Márta Gaál-Baróti (Szeged)

Die romantische Ironie in E. T. A.
Hoffmanns Kunstmärchen

E. T. A. Hoffmann gehört nicht zu den Theoretikern der deutschen Romantik, sein literarisches Lebenswerk kann trotzdem als Synthetisierung und Verwirklichung der literaturtheoretischen Ansichten der romantischen Denker, insbesondere der Brüder Schlegel betrachtet werden. So wurde die romantische Ironie zu einem der Grundprinzipien der Weltanschauung und zu einem wichtigen künstlerischen Gestaltungsprinzip von E. T. A. Hoffmann.

Das künstlerische Schaffen ist nach E. T. A. Hoffmann - wie es auch Schelling behauptet - nur auf Grund der Intuition, ohne das Mitwirken des Bewusstseins nicht vorzustellen.¹ Friedrich Schlegel formuliert im Athaeneum-Fragment Nr. 121 das Wesen der romantischen Betrachtung der Welt folgendermaßen: "Aber sich willkürlich bald in diese, bald in jene Sphäre wie in eine andere Welt, nicht bloß mit dem Verstande und der Einbildung, sondern mit ganzer Seele versetzen; bald auf diesen, bald auf jenen Teil seines Wesens frei Verzicht tun und sich auf einen andern ganz beschränken; jetzt in diesem, jetzt in jenem Individuum sein eins und alles suchen und finden und alle übrigen absichtlich vergessen: das kann nur ein

Geist, der gleichsam eine Mehrheit von Geistern und ein ganzes System von Personen in sich enthält und in dessen Innerem das Universum, welches, wie man sagt, in jeder Monade keimen soll, ausgewachsen und reif geworden ist."²

Die ironische Betrachtungsweise, die durch die Vorherrschaft des geistig-intellektuellen Elements charakterisiert werden kann, befähigt den menschlichen Geist, sich aus einer Sphäre des Daseins in eine andere zu versetzen, und dadurch erscheint die Geschlossenheit des menschlichen Daseins als gebrochen. Das Prinzip der romantischen Ironie, das die Möglichkeit der Überschreitung aus einer intellektuell-emotionalen Sphäre in eine andere in sich trägt, kommt in E. T. A. Hoffmanns Werken - dem dualistischen Weltbild der Romantiker entsprechend - auf die Weise zur Geltung, daß die Erscheinungen und Figuren der Alltagswirklichkeit auch vom Gesichtspunkt einer höheren Wirklichen Werte, des Ideals, beleuchtet werden, aber auch die Vertreter der letzteren und selbst die höhere Sphäre bekommen dabei eine leichte ironische Färbung.

Der Schlegelsche "Geist", der "eine Mehrheit von Geistern und ein ganzes System von Personen in sich enthält", ist seinem Wesen nach polyphonisch. Die Hoffmannsche "Polyphonie" bedeutet die Betrachtung der einzelnen Geschehnisse, Erscheinungen und Gestalten von mehreren Gesichtspunkten aus. Die verschiedenen

Gesichtspunkte sind zwar oft gegensätzlich, aber nicht permanent, denn auf Grund der vorangehenden Schlegel-Zitate kann die Mehrstimmigkeit als Veränderung der Erzählerposition gedeutet werden. Demnach entspricht in E. T. A. Hoffmanns Werken dem mehrere Stimmen in sich enthaltenden und vereinigenden "Geist" eben die Erzählerposition, die sich einmal dem Gesichtspunkt einer Gestalt, einmal einer anderen nähert, oder aber ihre Selbständigkeit, ihre Entfernung von den Helden betont. Dementsprechend ist die romantische Ironie das ordnende Prinzip der Hoffmannschen künstlerischen Welt, die beide dargestellten Wirklichkeitssphären und alle Schichten der Erzählung, so z.B. die Stimme des Erzählers und die der einzelnen Gestalten umfaßt. Sie ist eine Darstellungsweise, die die Ansichten und Meinungen der Gestalten einander gegenüberstellt, wobei sich der Erzähler nur als eine Stimme unter vielen äußert, aber in diesen wenigen Äußerungen dem Leser bewußt macht, daß er die Geschehnisse der Handlung kennt und sie deshalb von oben her betrachtet, daß er das Schicksal der Helden spielerisch verwickeln und lösen kann. Dieses Funktionieren der romantischen Ironie entspringt der Erkenntnis, daß es in der endlichen Welt nichts Endgültiges gibt, daß alles relativ ist. Das Ziel der Ironie ist das Spiel mit den Erscheinungen der Wirklichkeit, die Bekämpfung dieser Erscheinungen, wobei aber nicht nur die Alltagsrealität, sondern auch die höhere Seinssphäre des

Künstlers, der künstlerische Schaffensprozeß und auch das entstandene Kunstwerk ironisch beleuchtet worden. Dadurch kommt man - der romantischen Auffassung nach - letzten Endes zu einer gewissen Objektivität, zur besseren Erkenntnis der Welt und zu sich selbst.

Das Mitwirken des Bewußseins sieht Friedrich Schlegel in der Verneinung und in der darauffolgenden Entwicklung. Die romantische Ironie existiert nicht ohne die Fähigkeit des Künstlers, sich selbst und sein Werk reflektieren zu können. So nimmt der Künstler im Schaffensprozeß einerseits als Darsteller, andererseits aber als Dargestellter teil, selbst der Prozeß ist nach Schlegel zu gleicher Zeit "Selbstschöpfung" und "Selbstvernichtung".³ Der Künstler soll auch seine Schaffensmethode und Schaffensprinzipien in seinem Werk darstellen, dadurch wird die romantische Ironie zum Mittel der Selbstreflexion.⁴

Die am Anfang der literarischen Tätigkeit von E. T. A. Hoffmann entstandenen Kunstmärchen enthalten mehrere Perspektiven, die einzelnen Geschehnisse der Handlung und die Figuren werden wechselweise aus dem Blickpunkt der transzendentalen Sphäre und dem der Alltagswirklichkeit geschildert. Im Märchen Der goldene Topf (1814) beginnt im Innern von Anselmus ein Kampf zwischen dem rationalen Denken und dem Glauben an das Wunderbare, an die Transzendenz. Das Wunderbare gewinnt immer mehr die Oberhand: Nicht das durch das Bewußtsein bestimmte

rationale Denken, sondern die zur seelischen Sphäre gehörende Liebe, die Sehnsucht, die Träume und die Verschmelzung mit der Natur treten in seinem Wesen in den Vordergrund. Sein Benehmen weist auf diesen inneren Vorgang z.B. in der Szene hin, wo "die goldgrüne Schlange" Serpentina im Holunderbusch erscheint und Anselmus dieses Wunder als etwas Wirkliches erkennt. Von der Perspektive einer Bürgersfrau her betrachtet, bekommt sein Benehmen folgende Wertung: "Der Herr ist wohl nicht recht bei Troste!" (I. 284)⁵ Ihr Mann deutet das Gesehene sähnlich: "Lamentier" der Herr nicht so schrecklich in der Finsternis, und vexier' Er nicht die Leute, wenn Ihm sonst nichts fehlt, als daß Er zuviel ins Gläschen geguckt - ".(I. 285) Auch seine Freunde halten Anselmus für einen "Wahnwitzigen" oder "Narren". (I. 288) Veronika dagegen, die eine Neigung zu dem Jüngling empfindet, meint, daß er geträumt habe und die Traumgestalten seine Phantasie noch immer anregten.

Der Erzähler wendet sich im Goldenen Topf viermal unmittelbar an den Leser: in der 4., 7., 10. und 12. Vigilie. Jedes Mal versucht er, die subjektive Betrachtungsweise und den Seelenzustand von Anselmus dem Leser näherzubringen und ihm die Existenz und die Verflechtung der zwei Sphären glaubhaft zu machen: "Versuche es, geneigter Leser, in dem feenhaften Reiche voll herrlicher Wunder, die die höchste Wonne sowie das tiefste Entsetzen in gewaltigen Schlägen hervorrufen, ((...))

jal in diesem Reiche, das uns der Geist so oft, wenigstens im Traume aufschließt, versuche es, geneigter Leser, die bekannten Gestalten wie sie täglich, wie man zu sagen pflegt, im gemeinen Leben um dich herumwandeln, wiederzuerkennen. Du wirst dann glauben, daß dir jenes herrliche Reich viel näher liege, als du sonst wohl meintest, welches ich nun eben recht herzlich wünsche und dir in der seltsamen Geschichte des Studenten Anselmus anzudeuten strebe." (I. 301)

Außerdem - wie es Roland Heine behauptet - betonen die Erzählerexkurse "den Fiktionscharakter des Erzählten" und reflektieren damit den Erzählvorgang.⁶

Am Anfang des Märchens werden der Held und die Umgebung aus der Perspektive eines außenstehenden Erzählers gezeigt. Als Anselmus mit der transzendentalen Sphäre in Berührung kommt, folgen die verschiedenen Meinungen, die Blickpunkte blitzartig aufeinander. Dieselben Erscheinungen und Geschehnisse der Handlung werden von verschiedenen Gesichtspunkten aus beleuchtet. Der Held und seine Taten werden einmal von seiner eigenen subjektiven Sicht, das andere Mal vom Blickpunkt eines rational denkenden Außenstehenden, das dritte Mal aber vom Gesichtspunkt des sich dem Helden emotional nähernden Erzählers geschildert, und so erscheint eine Mehrheit von Aspekten der Betrachtung, die sich gegenseitig relativieren.

In E. T. A. Hoffmanns Erzählsystem verkörpert der Künstler die echten menschlichen Werte. Er kann die

zwei Sphären des Seins - die des alltäglichen Lebens und die des Ideals - aufeinander beziehen. Der Künstler aber, der in der von sich selbst zustandegebrachten subjektiven Sphäre der künstlerischen Welt lebt, und das Sein in der Alltagswirklichkeit leugnet, ist für E. T. A. Hoffmann kein Künstler mehr, kann nicht als Vertreter der echten, vollkommenen Menschlichkeit betrachtet werden. Als Beispiel dafür kann der Einsiedler Serapion dienen, dessen Wahnsinn den Verlust des Bewußtseins der Duplizität bedeutet, die das menschliche Dasein determiniert, und der ausschließlich in der von seiner eigenen Phantasie geschaffenen Welt lebt. Andererseits sind aber E. T. A. Hoffmans literarische Figuren, die ausschließlich in der Sphäre der dargestellten Alltagsrealität leben, auch keine Vertreter der echten, vollkommenen Menschlichkeit für ihn, sie werden in seinen Werken oft als leblose Marionetten geschildert.

Die Tatsache, daß Anselmus am Ende des Märchens Teil der transzendentalen Wirklichkeit, der Einwohner von Atlantis wird, bedeutet aber auf Grund des oben Gesagten nicht daß er wahnsinnig geworden ist. In der komplizierten Erzählstruktur des Märchens endet die Geschichte von Anselmus auf der mythischen Ebene, deren Grundelemente an den Schellingschen Mythos von der Entstehung des Lebens erinnern. Von anderen Märchen E. T. A. Hoffmanns abweichend, die auch einen Künstler als Helden haben, verliert Anselmus,

nachdem er zum Teilnehmer der mythischen Geschichte geworden ist, die Möglichkeit des Lebens in der dargestellten Realität und dadurch auch die Vielseitigkeit der Betrachtung, die der romantischen Ironie eigen ist. Die Beendigung seiner Geschichte auf der mythischen Ebene ist ein symbolischer Hinweis darauf, daß in der Epoche der Disharmonie nur die Kunst fähig ist - die im Falle Anselmus' als Lebensanschauung, nicht aber als Schaffensprozeß erscheint - Harmonie zu schaffen. Der Mythos ist aber nur ein Zweig der Erzählstruktur des Märchens. Den in Hoffmanns Werken genau umrissenen Platz des Künstlers übernimmt nach Übersiedlung Anselmus' in das mythische Reich Atlantis auf der Ebene der Handlung der Erzähler. Dadurch verliert er einerseits im Märchen die Rolle des "allwissenden Erzählers" und tritt in die Handlung hinein, andererseits aber verkörpert er in seiner Künstlerperson das Prinzip der romantischen Ironie, die dialektische Vielseitigkeit der Betrachtung beider Existenzsphären.

Das Wesen der Erscheinungen kennt aber am Ende des Werkes lediglich Lindhorst, der in beiden Existenzsphären zu Hause ist, und deshalb - wenn das auch formal nicht zum Ausdruck kommt - übernimmt er die Funktion des "allwissenden Erzählers".

Die Prinzessin Brambilla, die im Jahre 1820 erschienen ist, weist schon durch das im Untertitel erscheinende musikalische Fachwort "Capriccio" auf die freie,

ungebundene Behandlung und durch das Zusammenspiel der verschiedenen Kompositionsebenen darauf hin, daß die Handlung des Werkes als ein Spiel gedeutet werden soll. Die Andeutung der Schaffensmethode des französischen Graphikers Jacques Callot weist auf die Erscheinung der grotesken Elemente und auf eine eigenartige Verwendung der romantischen Ironie im Werke hin. (Im Märchen werden die Maskenfiguren der Balli di Sfessania, der karnevalistischen Kupferstichreihe von Jacques Callot, ins Leben gerufen.)

Der Hintergrund der Handlung des Werkes ist der Wirbel des Karnevals in Rom. Der Karneval bildet den Rahmen für die auf der Ebene der dargestellten Wirklichkeit sich abspielenden Geschehnisse, aber zu gleicher Zeit - infolge seiner besonderen, wirklichkeits-abrückenden Atmosphäre - ermöglicht eben der Karneval die groteske Entstellung der Begriffe, die Befreiung des Menschen aus der Alltagswirklichkeit und die Erscheinung des Phantastischen. Die Konflikte, die auf verschiedenen Handlungsebenen entstanden sind, werden im Laufe der Handlung zu inneren Konflikten der Helden.

Innerhalb der dargestellten Wirklichkeitssphäre sind im Kunstmärchen drei Ebenen zu unterscheiden:

1. Die Ebene der Alltagswirklichkeit, wo das arme Nähmädchen, Giacinta Soardi eine Lohnarbeit für den Schneidermeister Bescapi ausführt und wo Giglio Fava als ein modischer Schauspieler auftritt. Der

Konflikt entwickelt sich in erster Linie auf dieser Ebene, denn Giglio versucht, seinen Traum, in dem er sich als Prinzen gesehen hat, zu verwirklichen. Das ist der Ausgangspunkt des Kampfes für Giglio.

2. Die Ebene des Theaters, des theatralischen Spiels, die die Transubstantiation der Helden, die Veränderung ihres Äußeren und die Fähigkeit ihrer inneren Identifizierung mit der gespielten Rolle voraussetzt.

auf dieser Ebene bekämpfen sich zwei Tendenzen: die alte pathetische Tragödie, deren Vertreter im Märchen Chiari ist, und die sich auf die Elemente der commedia dell'arte gründende Komödie, die aber deren Oberflächlichkeit überwindet und die im Capriccio durch Carlo Gozzi gekennzeichnet wird.

3. Die Ebene des Karnevals, die einerseits die Möglichkeit für die Verbreitung des theatralischen Spiels über die ganze Stadt mit Hilfe der Masken, Kostüme und Karnevalsspiele ist, andererseits aber durch die Verdoppelung der Masken und der hinter ihnen steckenden Personen, durch das Aufeinanderprallen von Tragischem und Komischem groteske Situationen zustandebringt, die gewissermaßen die Erscheinung des Phantastischen im Rahmen der dargestellten Wirklichkeitssphäre ermöglichen.

Außer diesen drei Ebenen der Wirklichkeit ist im Capriccio Prinzessin Brambilla - ähnlich wie in den übrigen Kunstmärchen von E. T. A. Hoffmann - auch

eine mythische Ebene vorhanden, die die ästhetische und philosophische Wertung der Geschehnisse im Werk ermöglicht. Auf Grund des im Märchen dargestellten Mythos wird es dem Leser klar, daß die romantische Ironie ein Mittel dazu ist, die Wirklichkeit und den sich in diese Wirklichkeit subjektiv einfühlenden Menschen zu verstehen. Die romantische Ironie, die im Werk durch das Theater, in der mythischen Vorgeschichte aber durch den Urdarsee symbolisiert wird, hält der großen Welt, der dargestellten Alltagswirklichkeit einen Spiegel vor. Dank der Ironie sind die Helden fähig, sich selbst, die Erscheinungen der Welt in einer anderen Beleuchtung, sozusagen von außen her zu betrachten und dadurch sich selbst und die Welt zu erkennen. Die Kunst, in diesem Fall die Theaterkunst, wird als Schaffensprozeß gezeigt, die sich als Spiel entlarvt, ihre eigenen Möglichkeiten, jedoch auch ihre Schranken zeigt.

Die Ironie hat eine wichtige Funktion im theoretischen System von Friedrich Schlegel: Sie stellt die Beziehung zwischen der Kunst und dem Weltganzen dar. Die romantische Ironie führt uns zur Erkenntnis, daß das Kunstwerk in seiner Endlichkeit nur ein symbolischer Hinweis auf das Universum ist:

"Selbst in ganz populären Arten, wie z. T. im Schauspiel, fordern wir Ironie; wir fordern, daß die Begebenheiten, die Menschen, kurz, das ganze Spiel des Lebens wirklich auch als Spiel genommen und dar-

gestellt sei. Dieses scheint uns das Wesentlichste, und was liegt nicht alles darin? - wir halten uns also nur an die Bedeutung des Ganzen; was der Sinn, das Herz, den Verstand, die Einbildung einzeln reizt, rührt, beschäftigt und ergötzt, scheint uns nur Zeichen, Mittel zur Anschauung des Ganzen, in dem Augenblick, wo wir uns zu diesem erheben".⁷

Der Ironiebegriff von Friedrich Schlegel enthält also außer der Reflexion und außer dem Gedanken des Überschreitens über die dargestellten Erscheinungen auch den Aspekt der Wirkung des Werkes, die es auf seinen Leser ausübt. Schlegel akzentuiert den Hinweis auf das Universum. Der Künstler soll seiner Meinung nach die gegenständliche, erlebnishafte Darstellung mit Hilfe der poetischen Reflexion übertreffen.

In der Prinzessin Brambilla gibt E. T. A. Hoffmann die künstlerische Deutung der romantischen Ironie, die in großen Zügen der Schlegelschen Ironiebestimmung entspricht, aber davon in gewisser Weise auch abweicht. Die romantische Ironie trägt einen ambivalenten und zugleich universellen Charakter - diese Auffassung von E. T. A. Hoffmann ist mit der Schlegelschen Konzeption verwandt. Auch für E. T. A. Hoffmann bedeutet die romantische Ironie einen Schaffensprozeß, der zugleich die höchste Form der Erkenntnis des Lebens ist, und als solche kann sie als Grund-

lage philosophischer Folgerungen dienen. Den Prozeß der Erkenntnis, den Hoffmann in Form einer dialektischen Triade schildert, betrachtet er als Funktionieren der romantischen Ironie:

"Der Gedanke zerstört die Anschauung, und losgerissen von der Mutter Brust, wankt in irrem Wahn, in blinder Betäubtheit der Mensch heimatlos umher, bis des Gedankens eignes Spiegelbild dem Gedanken selbst die Erkenntnis schafft, daß er ist, und daß er in dem tiefsten, reichsten Schacht, den ihm die mütterliche Königin geöffnet, als Herrscher gebietet, muß er auch als Vasall gehorchen." (V. 622)

Der Gedanke also schafft "sein eignes Spiegelbild", und dadurch wird er fähig, sein eigenes Wesen und seine Unzulänglichkeit zu erkennen. Dank der Selbstreflexion des Gedankens kommt die neugeschaffene höhere Anschauung, der "Fötus des Gedankes", (V. 657) zustande. Die Entwicklung geht von der an die seelische Sphäre gebundenen Anschauung aus, die in der zweiten Phase durch den in die geistige, bewußte Sphäre fallenden Gedanken verneint wird, und endlich entsteht die "höhere Anschauung", die Elemente der seelischen und geistigen Sphären dialektisch vereinigt, und dadurch kommt eine relative Ausgeglichenheit zustande.

Die romantische Ironie soll nach Hoffmann - von Schlegel abweichend - in erster Linie die Wirklichkeit spiegeln und deuten und dadurch eine Rückwirkung auf die Wirklichkeit ausüben. Im Laufe der

Rückwirkung hat das Moment der Verneinung nicht die Vernichtung der Wirklichkeit zum Ziel, das Ziel ist die Erkennung und das Verstehen der Realitätssphäre und deren mögliche Übersteigerung: "In der kleinen Welt, das Theater genannt, sollte nämlich ein Paar gefunden werden, das nicht allein von wahrer Phantasie, von wahrem Humor im Innern beseelt, sondern auch imstande wäre, diese Stimmung des Gemüts objektiv, wie in einem Spiegel, zu erkennen und sie so ins äußere Leben treten zu lassen, daß sie auf die große Welt, in der jene kleine Welt eingeschlossen, wirke wie ein mächtiger Zauber." (V. 750-751)

Eben deshalb gehen Giglio und Giacinta, trotz ihrer Verbindung mit dem Mythos nicht auf diese Ebene hinüber, sondern sie finden - auf der Ebene der dargestellten Wirklichkeit bleibend, infolge der künstlerischen Transsubstantiation einen die Wirklichkeits-ebene übersteigenden Blickpunkt erwerbend - die Möglichkeit ihrer persönlichen Vollentfaltung und Selbstverwirklichung in der Kunst.

Für den romantischen Künstler als Helden in E. T. A. Hoffmanns Werken - wie es in den Serapionsbrüdern Lothar ausführt - ist die Welt nicht nur die ihn umgebende Realität, sondern auch das Reich der Phantasie. Die Künstler leben im Bewußtsein der Duplizität der Welt, sie sind fähig, mit Hilfe ihrer "inneren Welt" und "geistigen Kraft" sich über die Alltäglich-

keit zu erheben, aber diese inneren Kräfte werden immer von der Außenwelt, von der Realität in Bewegung gesetzt. Eine Voraussetzung für die Entstehung und das Funktionieren der romantischen Ironie ist die Erhaltung dieser Duplizität.

In der (("Prinzessin Brambilla")) beweist E. T. A. Hoffmann mit der inneren Entwicklung der Figuren, mit ihrer Entwicklung zum Künstler, daß die wahre Kunst nur auf Grund der romantischen Ironie entstehen kann. Giglio hat am Anfang des Märchens zwei Wahnbegriffe: Er bildet sich ein, ein ausgezeichnete Tragiker, später aber der assyrische Prinz Cornelio Chiapperi zu sein. Beide Wahnbegriffe sind Folgen der völligen Identifizierung des Helden mit je einer seiner Rollen. Der Konflikt kulminiert in dem Moment, als Giglio seinem Selbst gegenübergestellt wird, dem Teil seines verdoppelten Ichs, den der schwulstige Stil von Cniari nicht mehr befriedigt. Dieses zweite Ich von Giglio identifiziert sich nämlich mit dem Karnevalsprinzen Chiapperi, der den Geist der commedia dell'arte im Werk vertritt. Der Held kann sich zur schöpferischen Bewältigung seiner Schauspieleraufgabe nur dann emporheben, wenn er sich und die Umwelt ironisch betrachtet und durch das Erreichen der inneren Freiheit zur wahren künstlerischen Leistung, zur Improvisation fähig wird.

Die Handlung des Märchens hat ein rasches Tempo und wird innerhalb einer gegebenen Phase nicht unterbrochen.

Die Un-

terbrechung der Kontinuitätlichkeit der Handlung geschieht meistens durch die Einschaltung von Reflexionen des Erzählers zu den dargestellten Charakteren oder Geschehnissen, bzw. durch den monologischen Vortrag der drei Teile der mythischen Geschichte. Die Einmischung des Ich-Erzählers in die Geschehnisse, die affektive Steigerung dieser Teile (Fragen, Ausrufe) bilden einerseits realistische Motivation der Handlung, andererseits aber - eben wegen der Unterbrechung der kontinuierlich fortlaufenden Geschehnisse - haben sie auch eine desillusionierende Wirkung. Im 7. und 8. Kapitel nimmt der Erzähler eine auktoriale Erzählerhaltung an⁸, dementsprechend wird die Entfernung zwischen dem Erzähler und der dargestellten Wirklichkeit etwas größer. Außerdem kommt gegen Ende des Märchens eine sich steigernde, der Illusionserzeugung entgegengesetzte romantische Tendenz zur Geltung, die den fiktiven Charakter der Geschehnisse und der Figuren betont. Als Beispiel können die Worte von Celionati aus dem 7. Kapitel dienen:

"Nun ich will es darauf ankommen lassen, wie es wird, und euch zuvörderst darauf bemerklich machen, daß der Dichter, der uns erfand, und dem wir, wollen wir wirklich existieren, dienstbar bleiben müssen, uns durchaus für unser Sein und Treiben keine bestimmte Zeit vorgeschrieben hat". (V. 733)

Die desillusionierende Tendenz zeigt sich also nicht nur in der Erzählerhaltung, sondern auch in

den sich selbst enthüllenden Äußerungen der Helden, die sich für fiktive Figuren, für Ergebnis einer künstlerisch schaffenden Tätigkeit halten, deren Bewegung nur durch die künstlerische Teleologie geregelt wird.

Im Spätwerk von E. T. A. Hoffmann gewinnt die dargestellte Realität eine zunehmende Bedeutung. Die Märchenhelden (Peregrinus Tyss, Balthasar, Giglio Fava) leben auch nach der Berührung mit den Vertretern der transzendentalen Wirklichkeit in der Realität weiter. Im Frühwerk, so z.B. im Goldenen Topf, ist der Erzähler fast mit den Helden verschmolzen, sein Gesichtspunkt nähert sich oft dem der Helden, bis er letzten Endes zum Teilnehmer der Handlung wird. In späteren Werken tritt dagegen der Erzähler immer stärker betont, Blickpunktveränderungen sind aber in späteren Märchen, vor allem in der Prinzessin Brambilla auch zu finden. Auch in diesem Werk nähert sich der Erzähler seinen Helden, nimmt aber deren Künstlerrolle nicht mehr auf sich, sondern behält bis zum Ende des Märchens seine Erzählerposition, die durch eine gewisse Distanzhaltung charakterisiert werden kann.

Anmerkungen

1. F. W. J. Schelling: System des transszendentalen Idealismus. Leipzig 1979. S. 269.
2. Friedrich Schlegel: Werke in zwei Bänden, Berlin u. Weimar 1980. Bd. I., S. 207.
3. Friedrich Schlegel, w. o., S. 195.
4. Vgl. Ingrid Strohschneider-Kohrs: Die romantische Ironie in Theorie und Gestaltung, Tübingen 1980. S. 49.
5. E. T. A. Hoffmans Werke werden nach der folgenden Ausgabe zitiert:
E. T. A. Hoffmann: Poetische Werke in sechs Bänden, Berlin 1958.
6. Roland Heine: Transszendentalpoesie. Studien zu Friedrich Schlegel, Novalis und E. T. A. Hoffmann, Bonn 1974. S. 183.
7. Friedrich Schlegel, w. o., Bd. II., S. 167-168.
8. Vgl. Franz K. Stanzel: Typische Formen des Romans, Göttingen 1967. S. 16.