

Die fiktive Wirklichkeit -
- und die wirkliche Fiktion
Elemente zur Theorie des Puppentheaters



Die fiktive Wirklichkeit -
- und die wirkliche Fiktion
Elemente zur Theorie des Puppentheaters



Die fiktive Wirklichkeit -
- und die wirkliche Fiktion
Elemente zur Theorie des Puppentheaters



Die fiktive Wirklichkeit -
- und die wirkliche Fiktion
Elemente zur Theorie des Puppentheaters



Die fiktive Wirklichkeit -
- und die wirkliche Fiktion
Elemente zur Theorie des Puppentheaters



Speciale, februar 1995
Københavns Universitet
Institut for
Kunsthistorie
og Teatervidenskab

Jette Lund
Engsvinget 27
2400 København NV
0045 31 602315

Speciale, februar 1995
Københavns Universitet
Institut for
Kunsthistorie
og Teatervidenskab

Jette Lund
Engsvinget 27
2400 København NV
0045 31 602315

Speciale, februar 1995
Københavns Universitet
Institut for
Kunsthistorie
og Teatervidenskab

Jette Lund
Engsvinget 27
2400 København NV
0045 31 602315

Speciale, februar 1995
Københavns Universitet
Institut for
Kunsthistorie
og Teatervidenskab

Jette Lund
Engsvinget 27
2400 København NV
0045 31 602315

Jette Lund
Engsvinget 27
DK-2400 København NV
0045 38 602315

8. Februar 1995

Die fiktive Wirklichkeit und die wirkliche Fiktion.
Elemente zur Theorie des Puppentheaters.

Einleitung:

1.	Was ist Puppentheater ?	1
	- die Geschichte	2
	- der Charakter	4
	- der Begriff	5
2.	Eine Grundlage	7
	- mein Hintergrund und Interesse	7
	- die Spezifik des Puppenspiels	7
3.	Die Fragestellung	10
1:	Wirkungsweisen des Puppentheaters	10
2:	Wirkungsmittel des Puppentheaters	11
3:	Konzeptionen des Puppentheaters	11
4.	Der Begriff "Faszination"	12
	- eine Definition	12
5.	Definitionen	14
	- Puppe	14
	- Puppenspiel	15
	- Puppentheater	15
	- "Körpertheater"	16
	- Produzent/Rezipient - Spieler/Zuschauer	16

1ste Frage: Wirkungsweisen des Puppentheaters ("Ästhetik"):

1.	Ästhetik und Psychologie	17
	- Spielen	18
2.	Die Ontogenese der "Vorstellungen"	19
	- "mich" und "nicht-mich"	20
	- Wirklichkeit und Fiktion	20
	- die gesellschaftlichen Vorstellungen	22
	- die gesellschaftliche Wirklichkeit	23
	- die gesellschaftliche Fiktion	23
3.	Das Theater als "potentieller Raum"	24
4.	Die psychologischen Wurzeln des Puppentheaters und des "Körpertheaters"	26
	- Puppenspieler und "Körperspieler"	27
	- das ästhetische Erlebnis und der potentielle Raum	27
	- Faszination und Ablehnung	28

2te Frage: Wirkungsmittel des Puppentheaters ("Dramaturgie"):

1.	Der Begriff "Faszinationswerte" und der Begriff Dramaturgie.	30
2.	Die Wirklichkeit und die Abbildung - was wird unter "Modell" verstanden	32 33
3.	Puppentheater als Modell - die Faszination des Modells - Papiertheater - "Skalamodell" und "Analogmodell" - die Puppe als Metapher - die Puppe als Zeichen - die Animation - die drei Stufen vom Material zur Puppe - ein zusammenhängendes Weltbild - Dramaturgie des Bildes - und das Wort	35 35 36 36 37 39 40 42 43 44
4.	Puppentheater als "Verwandlung" - die Faszination der "Verwandlung" - ein dialektisches Verhältnis - ein "Vertrag" - "die kleinste dramaturgische Einheit" - die Beziehung zwischen Puppenspieler und Puppe	46 46 47 48 49 50
5.	Puppentheater als "Show" - die Faszination der "Show" - die Wirkungsmittel der "Show"	51 52 52
6.	Das Zusammenwirken der Faszinationswerte - die Faszinationswerte und das Puppenspiel - das ästhetische Erlebnis und die Faszinationswerte - Inhalt und Interesse - die ästhetischen Wahl und die Dramaturgie des Puppentheaters - der dialektische Augenblick	54 54 56 57 58 59

3te Frage: Konzeptionen des Puppentheaters ("Ideologie"):

1.	Ästhetik und Ideologie	61
2.	"Verfremdung" und "Einführung", (Identifikation) - die politische und philosophische Dimension - die ästhetische Dimension	62 62 64
3.	Konzeptionen und Konventionen 1: Die fiktive Wirklichkeit - das "Illusionstheater" 2: Die wirkliche Fiktion - das "theatralische Theater" - die Seite der Produktion - die Seite der Rezeption - die "permanente Verfremdung"	65 66 68 70 72 72

4.	Der Inhalt des Puppentheaters	73
	- "Erzieher" und "Entdecker"	74
	- "eskapistisch" und "emanzipatorisch"	75

Konklusion:

1.	Mensch und Theater	77
	- das Theater der Gedanken	78
2.	Ende eines Anfangs	80

Anhang:

1.	Faszination: Die psychologische Literatur über "Faszination"	
2.	Literaturverzeichnis	

Anmerkungen

VORWORT

Diese Arbeit fing mit Fragen an. Im Durcharbeiten dieser Fragen sind neuen entstanden, und - jedenfalls für mich - unerwartete Erkenntnisse aufgetaucht.

Die wesentlichsten Punkte - Fragestellungen, die noch weiteren Untersuchungen bedürfen - sind:

- daß das Theater als psychologischer und historischer Begriff nur durch die Erkenntnis der zwei Arten des Theaters: "Körpertheater" und Puppentheater begriffen werden kann.

Die Wurzeln des Theaters stecken wahrscheinlich - sowohl historisch als auch psychologisch betrachtet - sehr tief.

Vielleicht sogar im "Menschwerden" - phylogenetisch wie ontogenetisch.

- daß die Puppe nicht als "Maske" oder "abgespaltene Rollenfigur" begriffen werden kann: der "dialektische Sprung" oder der "Bruch" liegt zwischen "Maske" und "Puppe".

Die "abgespaltene Rollenfigur" existiert, erreicht aber im "Abspalten" eine neue Qualität - der Unterschied zwischen "mich" und "nicht-mich": Die "Maske" ist "Protagonist" - die Puppe ist "Antagonist" des Spielers.

Durch diesen "Sprung" entsteht das Unendlichkeitsbild der Selbstreflexion. Diese für den Menschen eigenständige Möglichkeit entsteht ja nicht aus der Leere, sondern in Auseinandersetzung des Subjekts mit dem Objekt, und in der Möglichkeit des Umwechsels zwischen Subjekt und Objekt. In diesem Punkt mag ein für den Spieler und das Spiel wesentlicher Untertext liegen.

- daß die Invarianz des Puppenspiels nur auf dem Hintergrund des Modells sichtbar wird, und selbst ein Modell ist. "Modell" hier nicht als "Muster" oder "imitative Abbildung" (Skalamodell) verstanden, sondern im weitesten Sinne - als Analogmodell oder Metapher, und Mittel zur Erkennung und Erkenntnis.

Hier liegt dann die Erklärung der verschiedenen Auffassungen und Erscheinungsformen des Puppentheaters, getrennt durch ihre Sicht auf das doppelte - "Figur/Grund" - Bild des Modells und der Verwandlung, und durch ihre Haltung zum "Bruch", grundsetzlich durch existentielle - "ideologisch" begründete Haltungen und Denkweisen bedingt.

Durch den Einführung der Begriffe

- der potentielle Raum und das Übergangsobjekt

- die Faszinationswerte

- die konzeptionellen "Pole": Der "Erzieher" und der "Entdecker" -

sind hoffentlich Werkzeuge geschaffen, die für die praktische Arbeit des Puppentheaters und für zukünftige Untersuchungen nützlich werden können.

Einleitung:

1. Was ist Puppentheater ?

Die Ethiopier erzählen, daß ihre Götter stumpfnasig sind und
schwarz,
Die Thrakier, daß ihre hellblaue Augen haben und rote Haare.
Wenn aber die Ochsen, Pferde und Löwen Hände hätten
Und wenn sie zeichnen könnten mit ihren Händen
und wie Menschen arbeiten,
Dann würden die Pferde die Götter wie Pferde zeichnen,
Die Ochsen würden sie als Ochsen formen,
Und sie würden ihnen die Körper geben, die sie selbst haben.¹

Als Xenophanes um 500 Jahre vor unser Zeitrechnung so dichtete,
beschrieb er, wie der Mensch sich selber sieht, sich selber ab-
bildet, - und nur sich selbst zu "begreifen" oder zu "sehen"
vermag.

Überall, wo Spuren menschlicher Kulturen gefunden wurden, finden
wir auch die Abbildung vom Menschen - "die Puppe", und in den
Schöpfungsberichten vieler Kulturen - so auch der jüdisch/christ-
lichen - formt der Gott eine Figur, die dann Leben bekommt und
der erste Mensch wird. Auf dieselbe Weise schöpft der Mensch für
sich dann Götter.

Die geformte oder ausgewählte Material, dem der Mensch ein "Leben"
zuspricht, ist der Ausgangspunkt dafür, was wir "Puppentheater"
nennen. In dieser Arbeit wird versucht, einige von den Elementen
einzukreisen, die in eine Theorie des Puppentheaters eingehen
müssten:

Was bedeutet es, wenn der Mensch sich selber abbildet und die
Welt - und sich selbst - erzählt", mittels dieses "Zweiten -
Selbst"? Was passiert auf der Bühne, und was passiert in den
Zuschauern dieses (Kinder)Spiels - Spiel(en)s ?

Es handelt sich also hier nicht um die Geschichte oder die Technik
des Puppentheaters, sondern um die kommunikative Wirksamkeit, eine
Puppe vor einem Publikum zu spielen und um den Hintergrund und die
Voraussetzungen sowohl für diese Wirksamkeit als auch für deren
Erlebnis.

Es ist ein umfassendes Thema und ich werde nicht versuchen vor-
zugeben, daß es hier ausschöpfend behandelt werden kann, oder daß
ich als Einzelperson überhaupt dazu fähig wäre.
Um aber auf eine hoffentlich logische und verständliche Weise zu
einer Abgrenzung der Fragen, die hier behandelt werden sollen

durchzukommen, ist eine kurze Behandlung von einigen wesentlichen Zügen des Puppentheaters - hierunter auch in seiner historischen und technischen Entwicklung - anfangsweise notwendig. Diese oft widerspruchsvollen Tatsachen und Beobachtungen sind es, die mein Interesse erweckt und so meinen Blickwinkel bestimmt haben.

- die Geschichte: ²

Eine Puppe kann mit Gelenken ausgestattet werden, und durch Fäden oder Stäbe wird sie bewegbar. In der Form eines Automaten oder Roboters wird sie auch "selbstbeweglich".

Die Puppe wurde Abbild, Götterbild, Kult-Gegenstand, magisches Mittel oder Unterhaltung und Spielzeug, aber darüber hinaus wurde die bewegliche Puppe mit ihren Fäden oder Stäben für den "zivilisierten" Menschen auch ein Sinnbild für die Gebundenheit, Abhängigkeit und Machtlosigkeit des Menschen ³:

Der Mensch wird von höheren Mächten gesteuert - seien es Götter, Teufel, oder andere Menschen - oder er ist seinen inneren Trieben ausgeliefert.

Dank des Sinnbildes, welches durch Philosophen und Kirchenväter in schriftlicher Form überliefert ist, können wir die Puppe und das Spiel mit der beweglichen Puppe weit zurück in der Geschichte verfolgen. Die Puppen selbst wurden selten abgebildet und sind fast alle verschwunden.

Die Metapher der Puppe ist für den modernen Mensch unmittelbar negativ geladen. Die Bezeichnung "Puppentheater" ist nicht schmeichelnd, weder in einer Rezension über eine (Körper)Theatervorstellung verwendet, noch in übertragener Bedeutung.

Die Stellung des Puppentheaters als minderwertige Theaterform kennen wir auch schon lange: Xenophon (430 - 360 v.u.Z.) bezeichnet die Puppe als "Zeitvertreib für Kinder und Toren", und ca. Jahre 300 beklagt sich Athenaios über den Puppenspieler Potheinos, der mit seinen Puppen auftritt, wo einst die edlen Tragödien Euripides' gespielt wurden.

Durch das Mittelalter und die Renaissance sind Puppenspieler verfolgt worden, nicht nur als Herumtreiber und Gaukler, sondern auch als Hexen.

Gleichzeitig hat aber das Puppentheater Zutritt zu den Höfen und Salons gehabt. 1667 wird dem französischen Dauphin ein Puppentheater geschenkt, wie fast hundert Jahren später dem kleinen Goethe.

Im 18. Jahrhundert werden die Puppentheater populäre Konkurrenten der "Schauspieler"theater. Das Puppentheater wurde ein Theater für Arme, ein Markttheater, die Erfolge des "richtigen" Theaters nachahmend oder parodierend. Es wurde eine von vielen Gewerbmöglichkeiten der umherreisende Gauklerfamilien, und auf Grund seiner leichten Zugänglichkeit und Einfachheit oft auch eine Zuflucht, wenn alles andere versagte.

Als der Initiator des dänischen Pantomimentheaters ⁴, James Price, im Jahre 1805 starb, im selben Jahr, in dem sein 6. Kind, Adolph (der später ein berühmter und bewundener Pierrot-Spieler werden

sollte) geboren wurde, ernährte die Witwe sich und die Kinder-
schar u.a. durch Puppenspiel ⁵.

Während des 19. Jahrhunderts entstand das Puppentheater für Kinder - wie überhaupt erst der Begriff "Kindheit" erst entstand und sich durchsetzte ⁶.

Im 20. Jahrhundert ist das Puppentheater zur pädagogischen Tätigkeit geworden, und wird von z.B. Zahnarzt, Polizei und Kirche benutzt, um die "richtigen" Haltungen zu verbreiten ⁷.

Das Puppentheater ist ohne Zweifel eine Theaterform, die einen besonderen Appell an kleinere Kinder hat. Die Verwandtschaft mit dem Spielen der Kinder ist nicht zu übersehen.

Mit der fallenden Bedeutung der Märkte für Handel und Kommunikation stirbt das traditionelle, wandernde Puppentheater aus.

Die Gaukler - "die Artisten" - werden seßhaft, und das Puppentheater wird von "neuen Trägern" übernommen ⁸.

Um die Jahrhundertwende, als die moderne Malkunst und das moderne Theater sich durchsetzen, entsteht auch unter Künstlern ein Interesse für die Puppe und für das Puppentheater als Kunstform, und das "klassische" Puppentheater erlebt eine Renaissance in dem "Suchen nach den Wurzeln" in der volkliche Kultur, das gleichzeitig stattfindet.

In dieser Kombination von "Neuem Träger", Kindertheater, volkliches Amateurtheater und Künstlertheater entsteht die "Legitimierungsdiskussion": Bestrebungen, das Puppentheater zu "erheben" - von der "Gauklerei" bis hin zur "(Volks)kunst" und "Pädagogik". Auf der einen Seite unterstützten die Diskussionen die Vorurteile gegen das Puppentheater: Daß es als Theaterform "nur" für Kinder interessant wäre, wenn man es überhaupt als Theater betrachten kann.

Auf der andere Seite etabliert sich das Puppentheater trotz und auch durch die Vorurteilen, teils als pädagogisches Mittel, teils als "Volkstradition" und endlich als künstlerisches Ausdrucksmittel und selbständiger Theaterform.

In den nationalen, volklichen Bewegungen Anfang des Jahrhundert wird das Puppentheater ein Teil der "ästhetischen Erziehung".

In Deutschland führt es indirekt zur Ausnutzung des Puppentheaters für politische Propagandazwecke: Der "rote" und der "schwarze" Kasper.

Von diesem Extremfall abgesehen unterstützt diese Entwicklung eine Tendenz bei den gewerbsmäßigen Puppentheatern (die fast alle für Kinder spielen), nicht die möglichen Bedürfnisse der Kinder, sondern die Erwartungshaltungen der Erwachsenen zu bedienen:

Die "richtige" Form und der "gute" Inhalt ⁹.

Die Ausübenden des Puppentheaters organisieren sich - auch international: Union International de la Marionette, UNIMA ¹⁰ - und kämpfen gegen "Kitsch und Schund" ¹¹.

Dieses Ringen um Anerkennung als Kunstart führt dann auch einen anderen Streit mit sich, das "reine Puppentheater" festzuhalten, neuen Formen gegenüber, Formen, die z.B. keine Puppen nach klassischer Meinung (menschen- oder tierähnliche Figuren) verwenden oder wo der Spieler sichtbar auf der Bühne mit den Puppen ist.

Erst 1972 werden die neueren, experimentellen Formen von der UNIMA endgültig akzeptiert ¹².

Solche Diskussionen können oft absurde Formen annehmen ¹³ und tragen am Abstandnehmen des etablierten Kunstbereiches bei. Es erklärt dann auch die Neigung, z.B. innerhalb des dänischen Kindertheaters eine Verbindung mit dem Begriff Puppentheater zu vermeiden ¹⁴.

- der Charakter:

Wir haben es also mit einer menschlichen Tätigkeit zu tun, die die wechselnden Zeiten und Kulturen in Beziehung auf Religion, Magie, Gauklerei und Unterhaltung, Erziehung und Kunst betrachtet hat.

In unserer gegenwärtigen "westlichen" Kultur wird in den pädagogischen Lehreinrichtungen sehr oft (oder immer?) Unterricht in der Herstellung von Puppen und dem Puppenspiel gegeben, und Puppenspiel wird bei psychischen und pädagogischen Problemen als therapeutisches Mittel benutzt ¹⁵.

Die Bauchrednerpuppe und die übrigen "Varieté-puppen" sind populäre Bestandteile z.B. in der Fernseh-Unterhaltung, Puppenspiel ist überall ein festes Element der Fernseh-Sendungen für Kinder. Die Puppe als Begriff hat auch für Erwachsene immer noch genügend "Magie", damit es einen Markt für aufblasbare Puppen in der Gestalt von Dr. Freud gibt, wie auch "Matrjoschka"-puppen und Sparbüchsen, bekannten Politikern nachgebildet. Heiligenbilder und -figuren werden immer noch angebetet.

Als Theaterform ist das Puppentheater - auch immer noch? - ein Aschenputtel des Theaters. Keiner zweifelt wohl heute daran, daß Schauspiel, Oper und Ballett - oder die verschiedenen Genres innerhalb der Kunst des Zirkus - besonderer szenischer Ausbildung bedürfen. Daß man eine Ausbildung in der Kunst Puppenspiel machen kann, ist aber noch nicht allgemein bekannt oder akzeptiert. Der Wunsch, eine solche Ausbildungsmöglichkeit einzurichten, kann bei den etablierten Kunstbereichen und ihren Administratoren noch Anlaß zum Lachen geben ¹⁶.

Der Puppenspieler steht in keinem großen Ansehen, verglichen mit z.B. Tänzern oder Sängern.

Daß der Puppenspieler einer ist, "der gerne Schauspieler gewesen wäre, aber nicht gut genug war und sich deshalb dem Puppentheater gewidmet hat" ¹⁷, ist ein noch lebendiges Vorurteil, dem - wie anderen Vorurteilen - ein gewisser Inhalt von Wahrheit selbstverständlich nicht ganz abgesprochen werden kann.

Als Form schafft das Puppentheater Möglichkeiten für ein mobiles, praktisches Ein-Mann-Theater und es wird also als leicht zugänglich, als etwas, was (fast) jeder bewältigen kann, betrachtet.

Der schlecht verborgenen Geringschätzung, die den Puppenspieler gewöhnlicherweise umgibt zum Trotz, ist aber das Puppentheater wahrscheinlich unausrottbar und übt immer noch eine bedeutende Faszination aus, sowohl auf den Zuschauer - Kinder und Erwachsener - als auch auf den Ausübenden.

Es kann fast schockartige Wirkungen erzeugen, wenn ein Erwachsener entdeckt, daß er sich vom Spiel einfangen lassen hat und jetzt mit tiefem Ernst die Fragen einer Puppe beantwortet. Es ist auch der erwachsene Zuschauer, der fragt, wie der Puppenspieler technisch die Mimik der Puppe erzeugt. Wenn der Spieler demonstriert, daß das Gesicht der Puppe tatsächlich nicht beweglich ist, geht der Zuschauer kopfschütteln davon: Er hat doch mit eigenen Augen gesehen, daß die Gesichtszüge sich veränderten ¹⁸.

Was die Ausübenden betrifft, kann man auch eine Hingabe finden, die wohl ihre Entsprechung in der Betroffenheit anderer Künstler von ihrer Kunst findet, hier aber vielleicht doch einen anderen Charakter trägt ?

Wo die anderen Künste - vom Tanz bis zur bildenden Kunst - gewöhnlicherweise eine gewisse fachliche Ebene verlangen, um vom Publikum angenommen zu werden, ist es Dank der Wirkungen, die oben exemplifiziert sind, manchmal bei Puppentheater viel zu leicht, Erfolg zu haben.

Darin liegen vermutlich die objektiven Ursachen für die allgemeine Annahme, Puppen zu spielen, könne jeder lernen, und es hat mit Kunst nichts zu tun.

Die Ähnlichkeit mit und der Charakter von Kinderspielen bezieht sich vermutlich auf diese Faszination des Puppentheaters, die hier beschrieben wird und ist bei seinem pädagogischen und therapeutischen Potential ein mitwirkender Faktor.

- der Begriff:

Die Faszination, die das Puppentheater bewirkt, beruht nicht unbedingt und nur auf der Gestaltung der Puppe in Richtung einer größeren oder geringeren Ähnlichkeit eines Menschen oder eines Tieres. Dieselbe Wirkung kann durch das Spiel mit Gegenständen oder amorphen Materialien erreicht werden.

Gleichzeitig ist das moderne Theater ein grenzsuchendes Theater und nimmt nicht (immer) seinen Ausgangspunkt in einem dramatischen Text, experimentiert aber mit den Möglichkeiten des Bildes und des Raumes und mit den Grenzen des Menschen und der Dinge.

Die gegenwärtigen Theaterlandschaft zeigt dann eine Reihe von Theaterformen, die sich vom "Schauspieltheater" trennen, und deren Verwandtschaft mit Puppentheater deutlich ist: Objekttheater, Visuelles Theater, Materialtheater, Figurentheater und Animationstheater.

Hiermit wird eine reale Vielfältigkeit der Ausdrücke beschrieben, die sich in einigen Fällen sehr stark vom "klassischen" Puppentheater unterscheiden.

Die verschiedenen Bezeichnungen werden aber auch verwendet, um die Herkunft dieser Ausdrucksformen aus dem Puppentheater oder ihre Beziehung dazu zu verbergen.

Die Ausübenden des "Objekttheaters", "Materialtheaters" und des "Visuellen Theaters" haben diese Bezeichnungen gewählt, weil sie - mit Recht - meinen, daß die neuen Theaterformen auf Grund ihrer Verwendung von Gegenständen und/oder Materialien, und vielleicht insbesondere, indem sie von dem dramatischen Text als Ausgangs-

punkt ablassen, sich grundlegend von den mehr traditionellen Formen unterscheiden. Oft wird die Bezeichnung "Performance Art" als ein Erklärungsrahmen angeboten ¹⁹.

Mit den Bezeichnungen "Figurentheater" und "Animationstheater" ist es anders. Diese Bezeichnungen sind als "Überbegriffe" konstruiert, um sowohl die traditionellen Puppentheaterformen als auch das "Objekttheater", "Materialtheater" und das "Visuelle Theater" und deren Variationen zu umfassen. In diesem Kontext will man mit "Puppe" und "Puppentheater" das Spielmaterial bezeichnen, die wie menschliche oder menschenähnliche Wesen oder als Tiere geformt sind und die Theaterformen, die sich solcher Figuren bedienen ²⁰.

Es wird hier nicht Stellung genommen zu der Frage, wie man diese Theaterform benennen könnte oder müsste, mit welcher ich mich hier beschäftigen möchte.

Wie es aus dem oben Geschriebenen zu verstehen wäre, hat diese Diskussion viele Über- und Untertöne, die oft die Wahl der Bezeichnung zu einer mehr politischen Wahl machen können.

Keiner der "Überbegriffe" Figurentheater oder Animationstheater bekommt aber Sinn, wenn die Ausübenden dieser Theaterformen sich keine zusammenhängende Auffassung bilden, von dem was sie eigentlich tun, wenn sie diese Mittel verwenden und die gemeinsamen Merkmale in den verschiedenen Formen akzeptieren und wiedererkennen können. Genau wie man, ob es Bournonville oder Butoh ist, den Begriff "Tanz" akzeptiert und wiedererkennt.

Eine solche übergeordnete, gesamte Verständigung der Theaterform in ihrer verschiedenen Verwendung und in ihren vielen Gestalten ist wahrscheinlich nicht vorhanden.

Eine allgemein akzeptierte "Theorie des Puppentheaters" gibt es noch nicht.

Mein Wunsch, mich mit der Theorie des Puppentheaters zu beschäftigen, ist dann eine Folge meiner unmittelbaren Verwunderung über das bunte Bild, das das Puppentheater ausmacht und über die Auseinandersetzungen, die es veranläßt, und besonders eine Folge meiner Verwunderung über auf der eine Seite die Abwertung des Puppenspiels, und auf der anderen Seite die Wirkung des Puppenspiels, die starke Faszination, die das Puppenspiel ausübt. Aber es ist auch eine Folge meiner Verwunderung darüber, daß es zwar sehr leicht ist, sowohl über die Herstellung von Puppen und die Technik des Puppentheaters Bücher zu finden als auch Werke, die die bunte Geschichte des Puppentheaters beleuchten, jedoch gibt es wahrscheinlich nicht viel Material, das das Puppenspiel und Puppentheater als ästhetisches Ausdrucksmittel generell behandelt ²¹.

2. Eine Grundlage:

- mein Hintergrund und Interesse:

Dem Puppentheater begegnete ich 1980. Nach mehreren Jahren ständiger Steigerung an Interesse, Erfahrung, Verwunderung und Neugier war es mir 1987 möglich, einen Studienaufenthalt an der Hochschule für Schauspielkunst "Ernst Busch", Bereich Puppenspiel, im damaligen Ost-Berlin durchzuführen.

Hier wurde ich mit der Dissertation von Professor Dr. phil. Konstanza Kavrakova-Lorenz, Berlin 1986, bekannt:

"Das Puppenspiel als synergetische Kunstform. Erkundungen über die Dialektik von Bildgestalt und Darstellungskunst im kommunikativen Gestaltungsprozess des Puppenspielers".

In dieser Arbeit fand ich, was ich damals noch nicht wußte, daß ich suchte, nämlich eine sammelnde Darstellung von dem, was das Spiel mit der Puppe charakterisiert: Die Spezifik des Puppenspiels.

- die Spezifik des Puppenspiels:

Kavrakova-Lorenz bestimmt erstens Puppenspiel und Schauspiel als "zwei Grundarten der darstellenden Tätigkeit" ²²:

"Bestimmend für die Unterscheidung von Schauspiel und Puppenspiel (als Artbezeichnungen) aus morphologischer Sicht ist das Verhältnis zwischen dem Darsteller und der von ihm und durch ihn dargestellten Figur: Im Schauspiel ist dieses Verhältnis generell durch körperliche Identität gekennzeichnet, im Puppenspiel dagegen wird diese Identität durch die Einführung der Dinge/Puppen als Darstellungsmaterial aufgehobenim Puppenspiel [gewinnt] die Fähigkeit des Darstellers, die Dinge und ihre Eigenschaften seinen Vorstellungen nach entsprechend umzuwandeln - die "Umwandlungsfähigkeit" als Pendant zu der "Verwandlungsfähigkeit" des Schauspielers - eine vorrangige Bedeutung" ²³.

Es wäre dann zu vermuten, daß unterschiedliche Prädispositionen bei den einzelnen Individuen vorhanden waren, "die zur Wahl dieser und nicht anderer Ausdrucksweisen im gesellschaftlichen Verkehr zwingen und führen" ²⁴:

"Beide Grundarten der Darstellungskunst werden als Manifestationen von zwei unterschiedlichen Aneignungsprinzipien aufgefaßt, derer sich die Menschen bedienen und somit bestimmte Aneignungshaltungen gegenüber der Wirklichkeit - die natürliche und die gesellschaftliche - ausdrücken.... Das Aufeinanderbezogensein beider Darstellungsformen kann als Spannungsverhältnis zwischen Übereinstimmung und Wesensunterschiedlichkeit charakterisiert werden, das objektiv bedingt, intentional gestaltbar ist. Mit anderen Worten heißt das, daß die Einordnung der Puppenspielkunst als Darstellungsart nicht nur einer historisch bestimmten und gewachsenen Erfahrung sowie Erkenntnis entspricht, sondern, daß sie bestimmten psychischen und sozialen Beschaffenheit und Strukturierungen der Individuen/ Puppenspielproduzenten gerecht wird" ²⁵.

Die "Aneignungshaltung" ²⁶ betrachtet Kavrakova-Lorenz aber

"... weniger [als] ein psychologisches oder soziologisches Phänomen (was sie natürlich auch sein kann) als vielmehr ein philosophisch-ästhetisches Problem von praktischer Effizienz. Die Aneignungshaltung (im o.g.Sinne) wird als Vorstufe der Weltanschauung aufgefaßt; sie bildet den Teil menschlichen Bewußtseins, der dem Bestreben nach tätiger Transzendenz, Entscheidungen über Wege hinzufügt, die durch die subjektive Sicht und Befindlichkeit des Menschen über seine wirkliche Stellung als Wesen unter anderen Wesen und in der Außen-Realität, bedingt sind" ²⁷.

Professor Kavrakova-Lorenz bestimmt zweitens das Puppentheater als:

"spezifische Art künstlerisch-ästhetischer Aneignungsform, in der die Darstellungskunst des Menschen eine besondere Verwirklichung erfährt ... und ... Puppenspiel als die Darstellungsart, die das sinnliche Hauptelement der kommunikativen Struktur Puppentheater bildet" ²⁸.

Mit dem Begriff "Puppenspiel" wird so -

" - die Art Darstellungskunst [bezeichnet], die als Material stoffliche, materielle Dinge, welche einem Prozeß der "Verlebendigung" im Vorfeld der Sinngebung unterzogen werden, gebraucht" ²⁹.

Dieser Prozeß der "Verlebendigung" vollzieht sich dann in der Arbeit des Spielers mit der Puppe:

"Als Sammelpunkt und Prisma für eine systematisierende Klärung und Einordnung...wirkt die Erkenntnis von der konstitutiven Funktion der Kommunikation für die Verknüpfung der Puppe - ein Ding, ein lebloses Objekt - mit der lebendigen, subjektiv bedingten Darstellungsaktion des Puppenspielers. Als Ergebnis dieser Verknüpfung entsteht eine erlebbare subjektbezogene Figur ³⁰, die weder mit der Puppe, noch mit dem Darsteller identisch, sondern ein Anderes ist, das in der Phantasie des Zuschauers seine einmalige Vollendung und Verwirklichung erfährt, denn dort, durch seine Subjektivität bereichert, wirkt es. Das bedeutet, daß die Kommunikation nicht nur in der Begegnung Werk-Rezipient realisiert wird, sondern, daß sie eine ästhetisch bewertbare Funktion für den künstlerische Gestaltungsprozeß erfüllt" ³¹.

Die Kommunikation zwischen Spieler und Puppe bildet die "Invarianz" des Puppenspiels, dessen konstituierendes Element oder "Spezifik":

"Die Puppe" und "das Spiel" [bilden] im Puppenspiel eine Ganzheit, die durch Zusammen- und Wechselwirkungen beider Elemente zu einer artbestimmenden, synergetischen ³² Invarianz verdichtet wird" ³³.

Um die Puppe als ein lebendes Wesen darzustellen, tritt der Puppenspieler "bewußt und gekonnt" zurück ³⁴, um als "Motor" für die Puppe zu funktionieren:

"Der Darsteller als sinnliches Hauptelement aller darstellenden Künste, erfährt im Puppenspiel eine Spezifizierung, durch die er in "Material" und "Motor" der Darstellung gespaltet wird. Als "Material" der Darstellung, Träger der Aussagen, Ideen und Konflikte der Handlung, tritt statt des Menschen ein Ding hervor, das durch die Tätigkeit des Puppenspielers, also im Spiel, mit Subjekteigenschaften - Verhaltensweisen, Haltungen, Charakter - angereichert wird" ³⁵.

Die Spezifik des Puppenspiels, diese Wechselbeziehung zwischen Spieler und Puppe, bildet "die kleinste dramaturgische Einheit" ³⁶.

Drittens verlangt der Prozeß der "Belebung" des toten Materials - der Puppe - eine "Verdinglichung" des darstellenden Menschen, der sich zum "Motor" der Puppe macht. Diese wechselseitige "Verfremdung" "wirkt im Puppenspiel permanent und haftet ihm als ästhetische Eigenschaft seines künstlerischen Aneignungsprinzips an" ³⁷:

"Diese Verfremdung aber, die selbst Teil der Invarianzspezifik im Puppenspiel ist und nicht als Absicht von außen, sondern aus ihrem Kern, als die Bedeutungen koppelnde Kraft, herauswirkt, ist als Aneignungsmethode ins Puppenspiel ursächlich gebunden. Ihre Wirkung ist, unabhängig davon, ob die Produzenten sie bewußt oder intuitiv voraussetzen, permanent ... Schauspiel ohne Verfremdungstechnik ist denkbar und in bestimmten Kulturkreisen wünschenswert, Puppenspiel dagegen ist ohne die ihm innewohnende Verfremdung als bindende Kraft seiner sonst zerlegbaren Dualität, undenkbar" ³⁸.

Professor Kavrakova-Lorenz beschäftigt sich in ihrem Hauptkapitel: "Zeichentheoretische Untersuchung der Bildung der Invarianz Puppenspiel" mit den theoretischen Aspekten des Hintergrunds des szenischen Produktes. Aus ihren vieljährigen Erfahrungen als Bühnenbildner, Puppengestalter, Regisseur und Lehrer gibt sie ein Bild des kommunikativen Prozesses, der eine Voraussetzung für das Werk bildet. Im Abschnitt: "Die Puppe als Implikation von permu- tierenden Subjekt-Objekt Beziehungen" schreibt sie:

"Zeichentheoretisch gesehen gehört die o.a. Kommunikabilität der Puppe als besonderes Objekt zu ihren spezifischen Repertoire als subjektbezogenes Produkt menschlicher Tätigkeit. Hierbei werden nicht nur ihre phänotypischen Beziehungen zu den historisch und gesellschaftlich determinierten Figurentypen, die sie für gewöhnlich darstellt, angesprochen, sondern auch psychologisch tiefreichendere assoziative Verknüpfungen, die obwohl Bewußtseinsleistungen, unmittelbar in den Bereich der primären Empfindungen bei der Wahrnehmung als Synästhesien berühren. Die sprichwörtliche "Faszination", die von der Puppe in Aktion ausgeht (und die nicht unbedingt

mit positiver Empfindung verknüpft auftritt), quillt als Phänomen aus einer sinnlichen Kondition her, die durch "Überraschung" auffällig gemacht elementar wirkt und unabdingbar Reaktionen hervorruft" ³⁹.

Indem ich von dieser "sprichwörtlichen Faszination" des Puppentheaters - sowohl für den Ausübenden als auch für den Zuschauer - ausgehe, werde ich mit diesen drei Haupt-Thesen Kavrakova-Lorenz' als Grundlage die Wirkungsweise und die Wirkungsmittel des Puppentheaters untersuchen, um - wenn möglich - zu einem Verständnis des Hintergrundes der verschiedenen Erscheinungsformen und Auffassungen des Puppentheaters zu kommen.

3. Die Fragestellung:

Diese Untersuchung kann dann in drei Fragen formuliert werden ⁴⁰:

1. Was macht den psychologischen Hintergrund der Faszination des Puppentheaters aus: Die Wirkungsweise des Puppentheaters.
2. Was beim Puppentheater bewirkt diese Faszination: Die Wirkungsmittel des Puppentheaters.
3. Kann man - ausgehend von den besonderen Wirkungsweisen und Wirkungsmitteln - einen Zusammenhang zwischen den unterschiedlichen Auffassungen des Puppentheaters und den Auffassungen des Theaters als Begriff finden: Die Konzeptionen des Puppentheaters.

1. Frage: Wirkungsweisen des Puppentheaters

Kavrakova-Lorenz betrachtet das Puppentheater als eine besondere "Grundart" der darstellenden Künste, neben dem Schauspieltheater, welches sich u.a. durch die unterschiedlichen persönlichen "Aneignungshaltungen" der Ausübenden unterscheidet. Wenn es einen solchen Unterschied gibt, kann angenommen werden, daß Puppenspiel und "Körperspiel" in der menschlichen Psyche unterschiedlich fundiert sind und daß ein Schlüssel zum Verständnis sowohl der Faszination als auch der Abwertung, die das Puppenspiel im Gegenteil zum Schauspiel umfaßt, in diesem Unterschied liegen könnte ⁴¹.

Selbstverständlich kann eine Frage über die psychologische Grundlage des Theaterbegriffs im weitesten Sinne innerhalb des Rahmens dieser Arbeit weder ganz noch teilweise beantwortet werden. Dies nicht nur, weil diese Frage die Frage nach der psychologischen Funktion, die das Abbild und das Theater - "mimesis" ⁴² - als solches überhaupt hat für den Menschen und damit die philosophische Grundfrage, was der Mensch eigentlich sei, hervorruft, sondern auch weil diese Frage eher (und deshalb) von einem Psychologen oder Forscher des Gehirns mit Interesse für (Puppen)-Theater beantwortet werden müßte, als von einem Studenten der Theaterwissenschaft, mit einer begrenzten und oberflächlichen

Kenntnis der Wirkungsart des Gehirns und der Psychologie des Menschen.

Hier soll versucht werden, von Sicht der Theaterwissenschaft, einen Erklärungsrahmen zu beschreiben, ein Untersuchungsfeld vorzuschlagen oder einzugrenzen.

Im theaterwissenschaftlichen Zusammenhang stelle ich mir die Frage nach der Wirkungsweise oder der ästhetischen Wirkung des Puppentheaters.

2. Frage: Wirkungsmittel des Puppentheaters

Die Faszination kann nicht als ein Ziel in sich betrachtet werden. Sie ist selbst ein Mittel, eine Voraussetzung für die Möglichkeit der Kommunikation. Worin besteht diese Faszination und mit welchen Wirkungsmitteln wird sie erreicht ?

Was Kavrakova-Lorenz "die kleinste dramaturgische Einheit des Puppenspiels" nennt, kann als ein solches Wirkungsmittel betrachtet werden.

Die Umkehrung von "Motor" zum Spieler, von Puppe zum "Material", - dieses ständige Umwechseln und Verwandeln kann als ein "Faszinationswert" betrachtet werden, und ich kann die Frage stellen, ob es andere "Faszinationswerte" des Puppentheaters gibt und wie sie dann beschrieben werden können.

In der Möglichkeit, mehr oder weniger Gewicht auf verschiedene "Faszinationswerte" zu legen oder gar einzelne zu "verabsolutieren", liegt vielleicht eine Ursache der verschiedenen Erscheinungsformen des Puppentheaters.

Hiermit werden Elemente der Dramaturgie des Puppentheaters behandelt. Wenn ich den Begriff "Dramaturgie" in Bezug zum Wirkungsmittel des Puppentheaters setze, gehe ich davon aus, daß der Begriff "Text der Vorstellung" im weitesten Sinne verstanden wird, sich also auch auf das "Bild" bezieht. Unter "Bild" wird sowohl das Bühnenbild als auch die Puppen wie auch die Konnotationen des Materials, der Farben, der Musik, des Lichtes und aller übrigen Wirkungsmittel, die in der szenischen Darstellung eingesetzt werden, verstanden.

3. Frage: Konzeptionen des Puppentheaters

Nach dem Wörterbuch bedeutet "Konzeption" Entwurf, Plan, Empfängnis, Befruchtung oder in übertragener Bedeutung "Der Grundgedanke, mit dem eine Sache in Angriff genommen wird".

Das Wort wird dann hier im wissenschaftstheoretischen Verständnis als "Ideologie", "Haltung" oder "Denkweise" begriffen ⁴³.

Mit der Frage nach den Konzeptionen des Puppentheaters wird dann untersucht, inwieweit die verschiedenen Auffassungen von Puppentheater auf andere Ideen, Haltungen oder Denkweisen, die in anderen theatermäßigen und/oder gesellschaftlichen Zusammenhängen bekannt sind, zurückgeführt werden können.

Von der These Kavrakova-Lorenz's: "Die permanente Verfremdung des Puppenspiels" ausgehend, werde ich das Puppentheater im Verhältnis zu den zwei Hauptrichtungen in der historischen Entwicklung des Theaters betrachten:

Einerseits die Bewegung in Richtung immer größerer Übereinstimmung zwischen der äußeren Wirklichkeit und der Wirklichkeit des Theaters - im "Naturalismus" kulminierend - andererseits die Gegenbewegung einer solchen "fiktiven Wirklichkeit" in Richtung eines "theatralischen" oder "verfremdeten" Theaters, bei dem dem Zuschauer eine "wirkliche Fiktion" präsentiert wird.

Eine solche Bewegung findet sich auch im Puppentheater. Diese wäre dann vielleicht ein zentrales Element zum Verständnis des Unterschieds zwischen den verschiedenen Auffassungen, der u.a. durch das Verhältnis zum Begriff "Bruch" beschrieben werden kann.

4. Der Begriff "Faszination":

Man sagt, daß das Puppentheater "fasziniert" - was ist aber "Faszination"? ⁴⁴

Der Begriff assoziiert Gefühle wie Neugier, Bewunderung und Spannung, es ist aber nicht alles. Das begleitende "Gefesseltwerden", die "Verzauberung" oder "Ergriffenheit" ist ein ganz besonderes Gefühl.

Psychologen und Pädagogen, Semiotiker und Dramaturgen - alle benutzen wie selbstverständlich den Begriff - immer aber in einer Relation: Die Faszination in Beziehung auf etwas.

Was diese Verzauberung oder Ergriffenheit psychologisch oder kognitiv gesehen ist, dazu habe ich nichts, was sich (direkt) darauf bezieht, gefunden.

In der psychologischen Literatur, die ich durchgenommen habe, gibt es aber mehrere Begriffs-Kategorien, die mit dem Begriff Faszination in Beziehung stehen könnten. Sie entstammen verschiedenen psychologischen "Schulen", und werden im Anhang "Faszination" aufgelistet in einem Versuch, das Phänomen einzukreisen.

- eine Definition:

Da ich so keine eigentliche Definition oder Beschreibung des psychologischen Phänomens Faszination fand, habe ich selbst eine Definition konstruiert, indem ich meinen Ausgangspunkt im Folgenden sehe:

Um Ergebnisse und Dinge, denen wir nicht früher begegnet sind, begreifen zu können, bedienen wir uns - vereinfacht ausgedrückt - einer Analogie ⁴⁵.

Das Neue kann entsprechend oder eben nicht entsprechend dem Bild sein, das unsere Erfahrungen schon im Computer "Gehirn" gespeichert haben. Das Interessante ist immer der Unterschied: In dem Unterschied liegt den Wert - die neue Information - das Andere wußten wir ja schon ⁴⁶.

Das Gehirn als ein Computer zu betrachten, ist in sich eine Analogie - oder vielleicht besser: Ein Modell: Durch den Versuch, "denkende Maschinen" zu bauen, können die Menschen ihr eigenes

Gehirn besser verstehen lernen und auch begreifen, in welchen Punkten sich das menschliche Gehirn vom Computer eben unterscheidet.

Der Prozeß, indem versucht wird, das neue "Bild" in Relation zum existierenden Muster zu bringen, kann als eine Analyse⁴⁷ bezeichnet werden.

Ist die Analyse erfolgreich durchgeführt, gelangen wir zur Synthese⁴⁸ und/oder einer Abstraktion⁴⁹ - einem "Begriff" von dem, was wir jetzt "begreifen"⁵⁰.

Die Faszination entsteht, indem etwas Bekanntes sich mit etwas Unbekanntem trifft und damit einen "Bruch" entsteht: Der Bruch der Faszination⁵¹.

Faszination kann dann als eine "psychische Tätigkeit (Wirksamkeit)" verstanden werden - eine Aktivität, die vielleicht ganz oder teilweise stattfindet, ohne daß wir uns dessen bewußt sind. Sie besteht im ständigen Ausprobieren, ob das durch die Sinne Wahrgenommene in die eine oder andere Analogie hineinpaßt oder eben nicht hineinpaßt.

Diese Wirksamkeit ist mit einer Selbstvergessenheit und Ergriffenheit, mit dem Erlebnis von Gefühlen, und endlich mit Genuß - wie überwundene Angst, (Lachen oder Erleichterung) oder wie die Befriedigung einer geschafften Aufgabe - mit "Katharsis", oder mit "gesteigerten Selbstgefühl" verbunden; eine Erlebniskette, im Allgemeinen im Begriff "ästhetisches Erlebnis" zusammengefaßt⁵².

So gesehen, kann man sich die Faszination schwingend zwischen Analogie und Analyse vorstellen, während das Erlebnis des "Aha-Effekts" schwingt zwischen Analyse und Synthese/Abstraktion. In der einen Richtung schlägt die Faszination um in Langeweile, wenn das zum Beobachten Angebotene schon (viel zu) bekannt ist oder zu weit vom Erwartungs- oder Erfahrungshorizont⁵³ des Rezipienten entfernt liegt.

In der anderen Richtung schlägt die Faszination um in Unsicherheit und Angst, wenn das Dargestellte unverständlich und erschreckend wirkt. In beiden Fällen hört der Zuschauer auf, aufmerksam zu sein und ergreift die Flucht, wenn es ihm möglich ist.

Im letztgenannten Fall hängt es auch davon ab, ob das Betrachtete Wirklichkeit oder Fiktion ist und von dem Zuschauer korrekt interpretiert wird. Die Faszination, die wir im Theater erleben, ist dann auch durch eine "ästhetische Distanz" oder "Haltung" bedingt.

Der Begriff Faszination hat in dem Sinne, wie ich ihn benutze, in sich nichts mit dem Begriff der "Einfühlung"⁵⁴ oder "Identifikation"⁵⁵ zu tun - was z.B. der Begriff "Flow" sehr wohl haben könnte - und auch nicht mit "Suggestion".

So, wie ich es sehe, kann der bewußte oder unbewußte Prozeß des Ausprobierens, der für mich die Grundlage des Phänomens Faszination ist, eine Voraussetzung für die Identifikation des "Einfühlens" bilden, was demzufolge eine Umwälzung bewirkt, die im gewissen Sinne dieses Ausprobieren ausschaltet, indem eine "objektive" erkenntnisbezogene psychische Bewegung durch eine "subjektive" erlebnisbezogene psychische Bewegung ersetzt wird.

So gesehen, kann man sich den Übergang von Faszination bis zum "Einfühlen" als "nahtlos" vorstellen, der Übergang von "Einfühlen" bis zur Erkenntnis - verstanden als das "Aha-Effekt" - bedeutet immer einen "Bruch" - ein Erwachen in der wirklichen Welt.

Aus der Sicht der faszinierten Person ist die Faszination also eine Aktivität im Erkenntnis-Apparat, auf bewußter oder unbewußter Ebene. Aus der Sicht des Betrachters einer faszinierten Person ist die Faszination ein Zustand. Die Voraussetzungen herzustellen für diesen Zustand sind für den Produzenten der Ausdrücke gleichzeitig Mittel und Ziel - obwohl nicht das einzige Ziel oder Ziel an sich. Für den Rezipienten ist diese besondere Wirksamkeit Voraussetzung der Perzeption einer eventuellen Aussage und eine Voraussetzung für eine - positive oder negative - Reaktion.

Die Faszination ist, so wie der Begriff hier verwendet wird, keine absolute Folge der "ästhetischen Haltung" und die "ästhetische Haltung" keine Voraussetzung der Faszination. Die Faszination ist dem "ästhetischen Erlebnis" nicht gleichzusetzen, ist aber damit als eine Voraussetzung verbunden.

5. Definitionen:

Abschließend für diese Einleitung sollen die verwendeten Begriffe definiert werden.

Bis jetzt habe ich - ein bißchen provokativ und ohne weitere Erklärungen - als gemeinsame Bezeichnung für die Theaterformen, die hier zur Frage stehen, die klassischen Bezeichnungen "Puppe", "Puppenspiel" und "Puppentheater" gewählt, statt die mehr modernen Bezeichnungen: "Figurentheater" oder "Animationstheater". Eine Begründung folgt unten.

- Puppe: ⁵⁶

Die Verwendung des Terminus "Puppe" statt "Figur" ⁵⁷, auch in dem Fällen, in denen es nicht um eine konkrete Abbildung eines Menschen oder Tieres geht, wird u.a. dadurch begründet, daß ungeachtet der konkreten Gestaltung dem Spielinstrument (der Puppe, dem Objekt, der Figur, dem Material u.s.w.) im Spiel immer menschliche Verhaltensweisen zugesprochen werden ⁵⁸.

Wir kennen keine anderen !

Auf der Bühne wird "die Puppe" dann ihrem Inhalt nach immer ein Abbild von einem Menschen:

"Darstellende Kunst [beruht] auf der Darstellung von Etwas, welches auf den Menschen verweist, durch etwas, das ihn bezeichnet" ⁵⁹.

"Etwas, welches auf den Menschen verweist" ist dann immer die Menschen in ihren Verhältnisse und Relationen zur umgebenden Welt und anderen Menschen; für die Menschen und für diesen Verhältnisse und Relationen wird auf der Bühne "Zeichen" gefunden.

Der Terminus "Spielmaterial" wird als Bezeichnung des Gegenstandes, der Figur oder des Materials, bevor dieses durch das Spiel zur "Puppe" wird, benutzt.

Der Terminus "Figur" wird oft als Synonym für "Charakter" oder "Rollenfigur" verwendet. Um Verwechslung zu vermeiden wird hier die Bezeichnung "Rollenfigur" benutzt. Der Begriff "Rolle" wird in seiner psychologisch-soziologischen Bedeutung verwendet.

- Puppenspiel:

Unter Puppenspiel verstehe ich ein Spiel mit Puppen, charakterisiert dadurch, daß im Spiel behauptet wird, die Puppe habe einen selbständigen Willen, selbständige Anschauungen, Absichten und Gefühle.

Die Handlung(en) des Spielers mit dem Zweck einen Eindruck von selbständigem Leben hervorzurufen, nennen wir Animation. Der Spieler macht sein Spielinstrument lebendig - lebendige Wesen können sich ihrer Umgebung gegenüber verhalten, sie können wahrnehmen, bewerten, reagieren⁶⁰.

- Puppentheater:

Die Termini Puppenspiel und Puppentheater sind nicht synonym. Mit "Puppentheater" bezeichnet Kavrakova-Lorenz die "Institution und [die] Vermittlungsform"⁶¹, mit "Puppenspiel" die Darstellungsart, die das sinnliche Hauptelement der kommunikativen Struktur Puppentheater bildet".

Dr. Gerd Taube verwendet in seiner Dissertation: "Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen" den Terminus "Puppenspiel", um sich vom Theater als Institution und damit Träger der Begriffe "Kunst" und "Ästhetik" abzugrenzen, da er das Phänomen "Puppenspiel" aus einem sozial- und kulturhistorischen Blickwinkel betrachten will.

Da ich im Gegenteil dazu die Wirksamkeit mit Puppen zu spielen, als theatralisches Phänomen betrachten möchte und den Gebrauch von Puppen (wie oben definiert) in der ästhetischen und dramaturgischen Dimension untersuchen will, habe ich die Bezeichnung "Puppentheater" gewählt und meine damit nicht das Theater als Institution oder Gewerbe, sondern die Vermittlungsform, also die Verwendung von Puppenspiel im theaterkonstituierenden Vorgang:

A spielt B, während C zuschaut⁶².

Mit B wird die Rollenfigur bezeichnet, die hier ein (ausgewählter) Gegenstand oder ein (vielleicht gestaltetes) Material - eine Puppe - ist.

A spielt also die Rollenfigur B, indem er sich der Technik des Puppenspiels bedient⁶³.

In dieser Definition des Theaters liegt implizit, daß C weiß, daß B von A gespielt wird. Im Puppentheater heißt das, daß, obwohl C vielleicht nur B sehen kann, weiß er, daß es A gibt.

Der Vollständigkeit halber wird bemerkt, daß ich das Puppentheater als dramatischer Kunst betrachte⁶⁴.

Die Puppe ist immer "Rollenfigur", die Rollenfigur ist aber nicht der Puppe gleichzusetzen⁶⁵.

- "Körpertheater":

Für das "Schauspieler"theater möchte ich dann den Terminus "Körpertheater" und entsprechend "Körperspiel" verwenden. Dadurch wird der Unterschied zwischen der Gestaltung der Rollenfigur durch "körperliche Identität" oder mittels der "Einführung der Dinge/Puppen als Darstellungsmaterial", betont. (Zitat Kavrakova-Lorenz, p. 7).

Übrigens kann der Begriff "Schauspiel" in seiner etymologischen Bedeutung ebenso gut das "Schau"spiel mit Puppen bezeichnen.

- Produzent/Rezipient - Spieler/Zuschauer:

Unter Produzent wird das ganze Theaterkollektiv verstanden: Autor, Dramaturgie, Regie, Bühnenbild, Licht, Musik, Spieler u.s.w..

Der Produzent produziert "Text" oder "Zeichen" und stellen sie dem Rezipienten zur Verfügung.

Die Bezeichnungen Spieler/Zuschauer werden da benutzt, wo es um die "buchstäblichen" Vorgänge im Bühnenraum geht.

I. Die erste Frage: Wirkungsweisen des Puppentheaters ("Ästhetik"):

1. Ästhetik und Psychologie.

Puppenspiel und "Körperspiel" können als zwei "Grundarten" innerhalb der darstellenden Künste betrachtet werden, deren Ausübende nach Kavrakova-Lorenz durch unterschiedliche "Aneignungshaltungen" der sie umgebende Wirklichkeit gegenüber, charakterisiert werden. Ich stelle mir die Frage, ob man eine Erklärung sowohl der Faszination als auch der Abwertung des Puppentheaters in diesem Verhältnis finden könnte, das heißt in dem Zusammenhang zwischen der psychologischen Grundlage und dem ästhetischen Erlebnis des Puppentheaters, seiner Wirkungsweise, seiner Ästhetik, als Rezeptions- oder Wirkungsästhetik verstanden.

Mit anderen Worten soll hier die beiden Bewegungen betrachtet werden: "Von innen nach außen" - der "Grund" des Produzenten Puppentheater zu machen - und "von außen nach innen" - der "Grund" des Rezipienten das Puppentheater zu akzeptieren oder abzulehnen.

Der psychologischen Hintergrund des Theaters oder den Begriff "Des ästhetischen Erlebnisses" können hier wie schon eingangs erwähnt nicht ausreichend behandelt werden. Zahlreiche Versuche wurden unternommen die Fragen zu beantworten, und es wird hier nicht versucht eine Übersicht über diese Versuche zu geben, geschweige denn sie zu beschreiben oder zu diskutieren. Ich werde einzig den grundlegenden Sichtpunkt: Ästhetik kann als "Disziplin der angewandten Psychologie" bestimmt werden, anführen ⁶⁶.

Hier soll, angeregt von dem dänischen Psychologen Niels Engelsteds Worten: "Man kann mit der Sprache lügen, die Sprache selbst lügt selten" ⁶⁷, der Ausgangspunkt in dem Wort "Vorstellung" genommen werden. Das Wort bedeutet nicht nur die abgegrenzte szenische Darstellung eines Handlungsablaufes, sondern auch die inneren Bilder, oder mit anderen Worten, die Begriffe, die die Menschen zur gegebenen historischen Zeit von ihrer Wirklichkeit haben.

Der englische Forscher, Psychologe und Psychiater D.W. Winnicott macht, indem er die Begriffe "Übergangsobjekte" und "Der potentielle Raum" einführt, ein interessantes Angebot, wie diesen Vorstellungen sich im menschlichen Bewußtsein bilden.

Ohne sonst auf die Forschung Winnicotts im Verhältnis zu anderen Forschungen der psychischen Entwicklung des Säuglings näher eingehen zu wollen, habe ich mich inspirieren lassen von diesen

beiden, zusammengehörenden Begriffen, und hieraus versucht - für meine Zwecke - das Modell eines möglichen Entwicklungsverlaufes zu schaffen - eine Vorstellung davon, wie unsere Vorstellungen sich bilden ⁶⁸.

- Spielen:

Die Entwicklung des Kindes ist eindeutig mit dem Begriff "Spiel" verbunden.

Nicht nur bezeichnet dieser Begriff viele verschiedene Verhaltensweisen und Vorgänge, auch in seiner Bedeutung "Kinderspiel" oder "Spielen" ist es schwierig ihn in wissenschaftlichen - psychologischen - Termini überhaupt zu definieren. Oft wird das Spiel nicht als selbständige Kategorie menschlicher Wirksamkeit betrachtet. Für das Spielen der Kinder als Kulturelement interessieren sich aber oft Ethnographen wie auch Philosophen, die sich mit ästhetischen Fragestellungen beschäftigen ⁶⁹.

Die Fortsetzung der Definition des Theaters von Eric Bentley:
- A spielt B während C zuschaut - lautet z.B.:

"Such impersonation is universal among small children, and such playing of a part is not wholly distinct from the other playing that children do. All play creates a world within a world - a territory with the laws of its own - and the theatre might be regarded as the most durable of the many magic palaces which infantile humanity has built. The distinction between art and life begins there ⁷⁰".

Diese Doppelheit - eine Welt in einer Welt - ist ein charakteristisches Merkmal des Spiels:

"Das Spiel erfordert die Realisierung eines besonderen - "spielerischen" - Verhaltens, das sich sowohl vom praktischen Verhalten unterscheidet wie auch vom modellgestützten Erkenntnisverhalten. Das Spiel erfordert die gleichzeitige (nicht etwa zeitlich aufeinanderfolgende) Realisierung praktischen und fiktiven Verhaltens. Dem Spieler muß bewußt sein, daß er in einer fiktiven (nicht echten) Situation agiert, und zugleich muß er davon absehen. Die Fähigkeit zu spielen besteht gerade in der Beherrschung dieses zweischichtigen Verhaltens" ⁷¹.

Die Kunst ist wie das Spiel des Kindes "Aneignung der Welt" - das Kinderspiel gehört aber dem Individuum, oder einer Gruppe von Individuen. Es bedient die persönliche Entwicklung und Entfaltung, innerhalb und durch die Aneignung der gesellschaftlich gegebenen Rahmen. Obwohl der trainierte Pädagoge aus dem Spiel eines Kindes sehr viel ablesen kann, ist das Kinderspiel nicht kommunikativ gemeint. Die Kunst dagegen ist kommunikativ, gesellschaftlich gemeint.

In der einen Richtung trennt sich das Kinderspiel von der Kunst. In der anderen Richtung trennt es sich von dem Spiel der Tiere. Sich in Gehen, Laufen, Springen, Fangen und Greifen zu üben haben die Menschenkinder mit den jungen Tieren gemeinsam.

Zu spielen, daß man "geht" kann aber - wahrscheinlich - nur das Menschenkind ⁷².

Es gibt also eine Trennung zwischen dem "Einüben" von Fähigkeiten und Fertigkeiten durch Sinne, Körper und ihre Koordination bestimmt, und dem "Spielen", mit Vorstellungen oder Bedeutungen verbunden.

Der Bedeutungswandel, den die Gegenstände der Wirklichkeit im Spiel erfahren, ist ein zweites charakteristisches Element des Spielens. Das Kind verwendet die ihn umgebenden Gegenstände - oder sein Spielzeug - als "Symbole" oder "Zeichen". Sie "repräsentieren" oder "modelliert" für das spielende Kind das, was es gerade braucht um sein Spiel spielen zu können ⁷³. Dadurch werden sowohl charakteristische Eigenschaften der Dinge ausgenutzt, wie auch den Dingen die dem Spiel entsprechenden Eigenschaften zugesprochen.

Dieses Spielen, wo das Kind im Spiel eine "Rolle" annimmt, und für deren Verwirklichung es die ihn umgebende Wirklichkeit spielend "modellhaft" umgestaltet, wird oft als das eigentliche Kinderspiel betrachtet ⁷⁴.

Das Rollenspiel kann nicht durch innere Instinkte oder Triebe erklärt werden und ist in seinem inneren Inhalt sozial (gesellschaftlich) - es kann deshalb kein biologisches Phänomen sein ⁷⁵. Die ethnographischen Untersuchungen erlauben die Folgerung, daß je komplizierter die Arbeitsprozesse der Erwachsenen werden, je komplizierteres Werkzeug sie bedürfen, und je mehr sie sich von der unmittelbaren Beobachtung und Aneignung des Kindes entfernen, um so mehr "spielen" die Kinder, um so mehr "Spielzeug" gibt es, das die "Vorstellungsbildung" des Kindes bedienen können.

Das manipulatorische Spielen des Kleinkindes kann als Übergang zwischen der sensomotorischen Intelligenz und dem Denken in Vorstellungen betrachtet werden ⁷⁶.

Weil das Kleinkind ja nicht die Sprache beherrscht, erfahren wir nur wenig konkretes über seine "innere Realität" ⁷⁷.

Nach Winnicott tritt dieses Spielen, diese Bildung der Vorstellungen, sehr früh auf.

2. Die Ontogenese der "Vorstellungen".

Der Mensch "eignet sich die Welt an", bildet sich "Vorstellungen" darüber, versucht sie zu "begreifen" - mit dem Zweck in der Welt handeln, menschliche Wirksamkeit ausüben, ein menschliches Leben leben, also als Mensch überleben zu können.

Obwohl es kaum diskutiert werden kann, daß auch der Foetus im Uterus seine Umgebungen durch die Sinne wahrnehmen kann, und z.B. auf Berührung und Laute reagiert, wird gewöhnlicherweise angenommen, daß die Aneignung der Welt des einzelnen Menschen mit der Geburt beginnt.

Das neugeborene Kind hat keine "Vorstellungen" über die Welt und keine Erkenntnisse von sich selbst im Verhältnis zur seiner Umwelt.

Der Säugling fühlt nur "Befriedigung" oder Nicht-Befriedigung". Wenn das Kind der Umsorge nicht beraubt wird - wodurch es schnell zu Grunde gehen würde - erlebt es nur, daß seine Bedürfnisse wenn sie entstehen befriedigt werden, aber keine "Ursache" und "Wirkung". Winnicott bezeichnet das Bewußtsein des Säuglings als "omnipotent" ⁷⁸. Das Kind ist kein passives Gefäß, es ist aktiv der Welt gegenüber. Die Erkenntnis selbst - die "Vorstellungen" über die Welt - müssen aber erst gebildet werden.

Dieser Prozeß wird durch die nachfolgenden Abbildungen in einfacher Form veranschaulicht.

KÖRPER <-----> MATERIAL

(Abb. 1)

Am Anfang kann man annehmen, stehen nur der Körper und seine Sinne einer unbestimmten Umwelt gegenüber, die hier als Material für die begonnene Bewußtseinsbildung bezeichnet werden - ein unbestimmtes "Etwas", das im Bewußtsein Form nehmen soll. (Abb. 1)

- "mich" und "nicht mich":

Das Bedürfnis nach Nahrung ist basal, und man kann annehmen, daß sich das Kind der Brust der Mutter als erstes "aneignet". Aus diesem Punkt heraus entwickelt sich die sinnliche Wahrnehmung des Kindes, und wird zur Bewußtheit über etwas außerhalb des Kindes und damit zur Bewußtheit über sich selbst als "Subjekt" - als "mich" ⁷⁹.



(Abb. 2)

Diese "Zusammenstöße" mit der Umwelt finden in der "Wirklichkeit" statt, so verstanden: Es gibt noch keine Begriffe über etwas anders als "Wirklichkeit" (Abb. 2).

- Wirklichkeit und Fiktion:

Durch das erste deutlich erkennbare Spielvorgang - das Spielen des Versteckens ⁸⁰, zeigt das Kind uns durch seine Begeisterung, daß es begriffen hat, daß ein Mensch oder ein Ding doch möglicherweise existiert, auch wenn das Kind es nicht unmittelbar sehen oder auf andere Weise sinnlich wahrnehmen kann ⁸¹.

Das Kind fängt jetzt an zu begreifen, daß es eine Wirklichkeit gibt außerhalb der unmittelbaren Reichweite der Sinne, und beginnt sich innere Bilder oder Vorstellungen über diese Wirklichkeit zu bilden.

Daß das Kind das Festhalten eines solchen inneren Bildes bewältigt, und es z.B. mit Lauten (Sprache) verbindet ist die Voraussetzung für die Bildung des Begriffes einer "Nicht-Wirklichkeit" - welche ich hier "Fiktion" nenne: Das geformte, erdichtete oder abgebildete⁸².

Unter der Voraussetzung einer normalen Entwicklung bildet das Kind im Laufe der ersten Lebensjahre die grundlegende Auffassung von sich selbst als sinnlich wahrnehmendes Individuum einer selbständigen, außerhalb des Kindes existierenden Umwelt gegenüber. Es herrscht scheinbar eine breite Übereinstimmung, daß dieser Prozeß sehr wesentlich sowohl für die weitere Entwicklung des Kindes als auch für die Entwicklung der erwachsenen Persönlichkeit ist.

Nach Winnicott bedient sich das Kind in dieser Periode oft eines besonderen Gegenstandes - eines "Übergangsobjektes". Es kann eine Windel, ein Tuch, ein Kuscheltier, oder vielleicht der "Nuckel" sein, und dieser Gegenstand erfüllt eine wichtige Funktion:

"Diese Objekte und Phänomene geben jedem Menschen, was stets für ihn Bedeutung behalten wird: einen neutralen Erfahrungsbereich, der nicht in Frage gestellt wird. Hinsichtlich des Übergangsobjektes herrscht sozusagen eine Art Übereinkunft zwischen uns und dem Kleinkind, daß wir nie die Frage stellen werden: "Hast du dir das ausgedacht, oder ist es von außen an dich herangebracht worden?" Wichtig ist, daß eine Entscheidung in dieser Angelegenheit nicht erwartet wird. Die Frage taucht gar nicht erst auf"⁸³.

Für das Kind ist es sowohl/als auch: Vom Kind gemacht um gefunden zu werden. Es repräsentiert genau den Prozeß, im welchen die Gegenstände sich aus dem ("omnipotenten") Bewußtsein des Kindes "befreien" und zu eigenständigen "Wesen" werden, jeder mit seinen selbständigen, außerhalb des Kindes existierenden Eigenschaften.

Man könnte sagen, daß das Kind sich die Gegenstände aneignet, indem es sich von ihnen trennt. Dadurch wird auch die eigene selbständige Existenz des Kindes bestätigt, seine erste Auffassung vom "Selbst": seinem subjektiven "ich".

Das Übergangsobjekt wird vom Kind als ein Modell dieses Vorgangs immer wieder verwendet; es ist für das Kind ein Ding, das das Kind "ist", weil es dem Kind gehört, und - wie die meisten Eltern wissen müßten - darf man das Bedürfnis nach und die Verbundenheit mit diesem Gegenstand nicht übersehen. Das Kind würde - und im gewissen Sinne mit Recht - seine ganze Existenz bedroht fühlen, wenn es dieses Gegenstandes beraubt wird.

Winnicott nennt diesen nicht-existierenden "Raum", den das Kind mit seinem Übergangsobjekt schöpft, "den potentiellen Raum", und nimmt an, daß dieser Raum sich durch die Jahren der Kindheit als

der "Raum des Spielens" fortsetzt, und daß dieser potentielle Raum auch die Grundlage für die Kunst und die Kreativität im weitesten Sinne ist:

"Dieser intermediären Erfahrungsbereich, der nicht im Hinblick auf seine Zugehörigkeit zur inneren oder äußeren Realität in Frage gestellt wird, begründet den größeren Teil der Erfahrungen des Kindes und bleibt das Leben lang für außergewöhnliche Erfahrungen im Bereich der Kunst, der Religion, der Imagination und der schöpferischen wissenschaftlichen Arbeit erhalten" ⁸⁴.

Zu einem Zeitpunkt hat die Interaktion zwischen dem Individuum und der Umwelt zur Erkenntnis des Individuums über sich selbst als "Subjekt" oder "Person", und gleichzeitig zur Erkenntnis über die Umwelt (andere "Subjekte" einbegriffen) als "Objekte" seiner Wirksamkeit geführt - jedes "Objekt" durch seine Eigenschaften, die das Subjekt nur in gewissem Maße vollständig zu beherrschen vermag, definiert (Abb. 3).



(Abb. 3)

Das Individuum hat angefangen haltbare Vorstellungen über seine Umwelt zu bilden.

Dieser Prozeß führt gleichzeitig - unter Voraussetzung einer normalen Entwicklung - zur Erkenntnis und Beherrschung der Grenze zwischen Wirklichkeit und der Vorstellung von Wirklichkeit: der Fiktion.

- die gesellschaftlichen Vorstellungen:

Während annehmbar die unmittelbare Vorstellungswelt des Kindes sich überwiegend auf materielle, physisch-konkrete Verhältnisse bezieht, ist die "Erwachsenwelt" in gleichem Maße von gesellschaftlichen Annahmen, Konventionen, Vorurteilen, Regeln und Umgangsweisen definiert ⁸⁵.

Diesen Annahmen sind selbstverständlich ein Teil der Wirklichkeit, die das einzelne Individuum erlebt, und wozu es sich verhalten muß. In dem Sinne, daß es sich nicht um Naturgesetze - wie z.B. die Schwerkraft - handelt, kann dieser Teil der "Wirklichkeit" als "Fiktion" beschrieben werden, als Annahme über die Wirklichkeit.

Der Begriff "Fiktion" wird dann hier nicht nur als Bezeichnung für (erkannte) Phantasie oder Vorstellung verstanden, sondern als Bezeichnung für die real existierenden Konventionen oder Annahmen über die Wirklichkeit, die die gesellschaftliche Existenz der Menschen bedingt.

Die Regeln für gutes Benehmen sind anders in SaudiArabien als in Skandinavien, und können auf dem Sportplatz anders sein als in der Schule. Von einem gewissen Punkt in der Entwicklung der Persönlichkeit kann man bewußt seine "Einstellung"⁸⁶ wechseln, und dadurch sich der Umgebung, in der man sich augenblicklich befindet, anpassen.

Mit Niels Engelsted kann man annehmen, daß das Abgeben des Produktes - hier auch in Bezug auf die Reproduktion der Arbeitskraft - ein zentraler Punkt⁸⁷ ist, um welchen sich die gesellschaftliche Konvention bildet⁸⁷.

- die gesellschaftliche Wirklichkeit:

In dieser gesellschaftlich bedingten Existenz eignet sich das Individuum verschiedene Umgangsweisen an - verschiedene "Rollen, die in unterschiedlichen Zusammenhängen von ihm zu "spielen" erwartet werden.

Eine Richtung der Psychologie: der "Behaviorismus", neigt vielleicht dazu, die menschliche Psychologie zu einem passiven Widerhall auf ein solches gesellschaftliche Verlangen von "Rollen-spiele" zu reduzieren. Es ist nicht meine Absicht.

Meine Absicht ist nur darauf zu verweisen, daß die entwickelte, aktive Persönlichkeit im Stande ist, innerhalb gewisser vom Individuum erkannter und beherrschter Rahmen, in verschiedene soziale und gesellschaftliche Zusammenhänge einzutreten - unterschiedliche "Rollen" oder "Masken" anzunehmen - ohne seiner "Person" zu schaden⁸⁸.

Wie bekannt ist das Wort "Person" etymologisch mit dem Begriff "Maske" verbunden.

Psychologisch gesehen sind diese "Rollen" nicht als äußere Fremdkörper zu verstehen, die Faschings-Masken ähnlich einer "Person" angehängt werden. Die "Rollen" die hier angesprochen werden, sind in der Persönlichkeit integriert, weil das Individuum sich diese Rollen aneignet, genau wie das Individuum sich die physisch existierende materielle Wirklichkeit um sich aneignet.

Das Individuum führt die gesellschaftlichen Funktionen aus, die die Rolle ihm auferlegt, in der wirklichen Welt.

Der Mann spielt nicht die Rolle des Lokführers, er fährt tatsächlich den Zug, mit allen Konsequenzen, die es für die physische Wirklichkeit mit sich bringt. Aber sein "Wesen", seine "Rolle" oder seine "Maske" ist vielleicht anders, wenn er seine Funktion als Lokführer ausübt, als wenn er nach beendetem Arbeitstag mit seinen Kinder spielt (- oder seine Frau schlägt)⁸⁹.

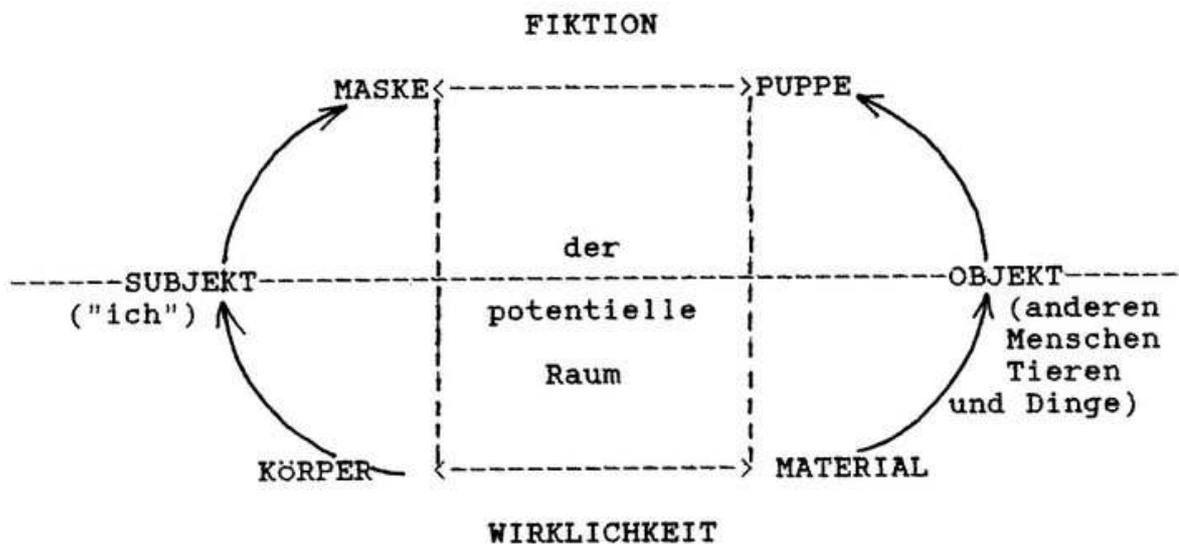
- die gesellschaftliche Fiktion:

Gemeint ist nicht, daß das Individuum sich in allen Fällen mit der Rolle identifizieren kann, oder mit der Rolle zufrieden ist. Eine "Maske" kann verwachsen und hinter einer solchen Maske können andere Seiten der Persönlichkeit unterdrückt werden und verschwin-

den. Man könnte sagen, daß das Individuum sich zu einer "Schachfigur im großen Spiel", oder "einem Zahnrad in der Maschine" macht. Der Mensch "verdinglicht" sich selbst (oder wird "verdinglicht") - der Mensch wird eine "Maske".

Gleichzeitig kann aber in der Vorstellungswelt des Individuums die materielle Wirklichkeit einen anderen Charakter annehmen. Die Gegenstände der materiellen Wirklichkeit können sich scheinbar von der unmittelbaren Beherrschung des Individuums entfernen, weil das Individuum sich in dem gesellschaftlichen Zusammenhang oft als Objekt für seine Umgebung verstehen muß. Die "Subjekt-Objekt-beziehung" kippt um:

Ist es der Lokführer, der den Zug führt, oder bedient er ihn bloß ? Dieser Vorgang entspricht der Begriff "Entfremdung" ⁹⁰.



(Abb. 4)

Wenn der Mensch sich als eine "Maske" auffassen muß oder aufgefaßt wird, kann er in der eigenen "Verdinglichung" nicht weiter kommen. Stellen wir uns die Gegenstände als lebenden Wesen - also "Puppen" - vor, so können sie in unserem Bewußtsein nicht weiter in ihrer "Vermenschlichung" kommen (Abb. 4).

"Der potentielle Raum" steht noch zur Verfügung für unsere Arbeit um uns einen sicheren Begriff von der Umwelt zu bilden, sowohl in ihrer materiellen als auch in ihrer ideellen - ideologischen oder fiktiven - Dimension. Letztere Begriffe haben etymologisch mit "Abbildung", "Bild" oder "Vorstellung" zu tun.

3. Das Theater als "potentieller Raum".

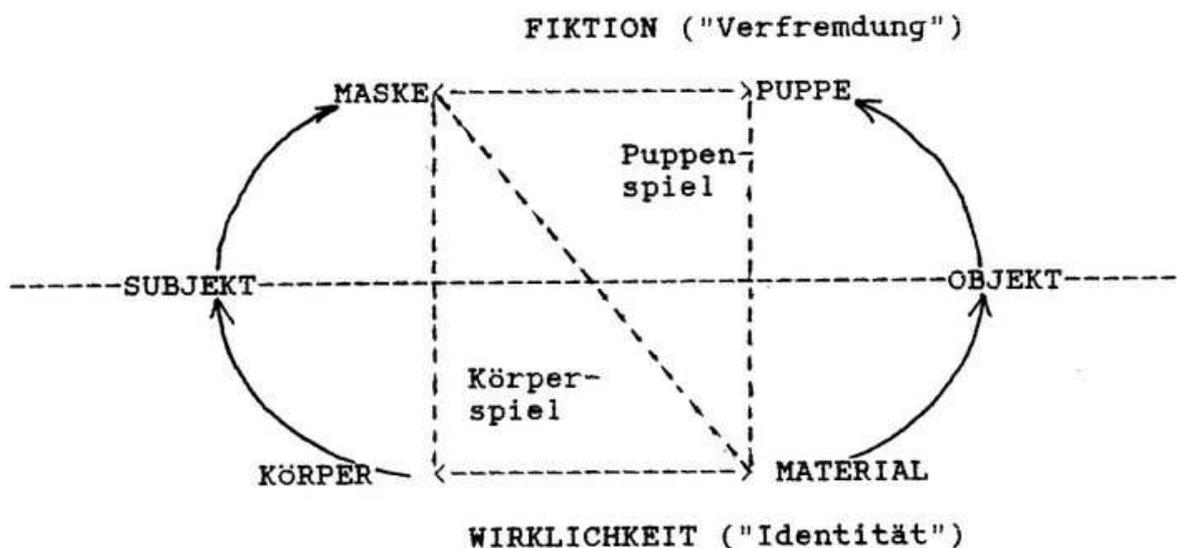
Nach dieser Exkursion in die Ontogenese der menschlichen Vorstellungswelt kehre ich zur Ausgangsfrage zurück: Die gemeinsame psychologische Grundlage für das Theatermachen und für das ästhetische Erlebnis des Theaters. Ich gestatte mir den Charakter der Abbildung zu wechseln, von dem Bild der Aneignung der Wirklichkeit

des einzelnen Menschen, zu dem Bild der zivilisierten menschlichen Gesellschaft als solche.

Auf der "Bühne", die zwischen der erkannten "Maske" und der erkannten "Puppe" etabliert werden kann, hat der Mensch die Möglichkeit mit den Begriffen zu spielen und sich eine andere Wirklichkeit vorzustellen.

Dieses "Spiel" findet sowohl in der Kunst als auch in der Wissenschaft statt. Seinen klarsten gesellschaftlichen Ausdruck findet es aber im Theater, dessen Spuren (jedenfalls in seiner kulturellen Form) wir seit dem Beginn der menschlichen Zivilisation finden.

Im Hinblick auf die Diskussion über die ästhetische Wirkung hat das "Körperspiel" so gesehen seinen Schwerpunkt in der "Wirklichkeit", während das Puppenspiel seinen Schwerpunkt in der "Fiktion" hat (Abb. 5).



(Abb. 5)

Dem entspricht, daß in einer Körpertheatervorstellung es den Zuschauern oft schwerer fällt die Fiktion von der Wirklichkeit zu trennen als in einer Puppentheatervorstellung.

Der Körperspieler läuft Gefahr mit seiner Rolle identifiziert zu werden, der Puppenspieler läuft Gefahr der Hexerei angeklagt zu werden.

Den Begriffen "Wirklichkeit" und "Fiktion" können dann die theater-ästhetischen Begriffe "Identität" (Identifikation oder "Einfühlung") und "Verfremdung" zugefügt werden, die im letzten Abschnitt ausführlicher erörtert werden soll.

Dem hier vorgeschlagenen Modell liegt folgenden Annahmen zur Grunde:

"Der potentielle Raum" wird von dem einzelnen Individuum geschöpft in der Erkenntnis seiner selbst der Umwelt gegenüber⁹¹. Er wird erweitert indem mehrere Individuen einen potentiellen Raum teilen können (= Spielvereinbarung).

Das Theater kann als ein potentieller Raum, auf eine gesellschaftliche Ebene erweitert, begriffen werden.

Die "Kraftlinien" im "Dramatischen Raum" oder der dramatische Raum als ein Raum von Kräften unter den Spielern und zwischen den Spielern und den Zuschauern verstanden ⁹², kann als ein System von "Spielen/Spielvereinbarungen" und Konventionen betrachtet werden, welches auf der Bühne entsprechende wirklich existente soziale, psychische und gesellschaftliche Verhältnisse und Relationen modelliert, und in sich eine gesellschaftliche "Spielvereinbarung" ist: Auf dem Theater dürfen wir.

4. Die psychologischen Wurzeln des Puppentheaters und des "Körpertheaters".

In dieser graphischen Darstellung habe ich versucht eine Reihe von komplizierten und wahrscheinlich noch nicht ganz erforschten psychologischen Zusammenhängen in sehr vereinfachter Form zu veranschaulichen.

Psychologen von mehreren verschiedenen Auffassungen werden sich sicher einigen können, daß es zu einfach ist.

In der Beziehung zu meinem Gegenstand - der Wirkungsweise des Puppentheaters - ist es ein Versuch, einen einfachen und übersichtlichen Ausdruck zu finden, für Zusammenhang und Unterschied zwischen den Theatergattungen "Körpertheater" und Puppentheater auf der einen Seite und die Aneignung der Welt des Individuums auf der anderen Seite - die "Aneignungshaltung".

Indem ich Winnicotts Begriff "des potentiellen Raumes" einbeziehe - was ich mir nach der Bestätigung W.s erlauben darf - kann ich eine Linie ziehen von der ersten Erkenntnis des Kindes eines "nicht mich", und dadurch eines "mich", bis zum Gebrauch des Theaters als einen "potentiellen Raum" des erwachsenen Staatsbürgers.

Das bedeutet, daß die Faszination, die das Puppentheater ausübt, zur allerersten Erfahrungen des einzelnen Menschen zurückgeführt werden kann, und dadurch auch (nach Winnicott) zur Grundlage der Erkenntnis selbst: Der Gegenstand, den wir machten, um ihn finden zu können, und ihn als Ausgangspunkt zu benutzen, für die

"..lebenslängige menschliche Aufgabe, innere und äußere Realität von einander getrennt und doch in wechselseitiger Verbindung zu halten" ⁹³.

Das Rollenspiel des Körpertheaters hat folglich seine psychologische Wurzel im Rollenspiel eines späteren (Kindheits)Alters: Um sich vorstellen zu können, daß man ein anderer ist, muß man erst eine eigene Identität haben.

Nach Winnicott kann man annehmen, die Etappe des Übergangsobjektes meint einen Übergang zum "Realitätsprinzip" ⁹⁴. Die Etappe des Rollenspiels könnte dann mit dem Begriff "Sozialisierung" (in ihrer gesellschaftliche Dimension) verglichen werden:

Das Individuum erlebt im nachahmenden Rollenspiel sich selbst in gesellschaftlichen Rollen als einen unter Anderen, und lernt sich dazu zu verhalten ⁹⁵.

- Puppenspieler und "Körperspieler":

So gesehen weisen die unterschiedlichen "Aneignungshaltungen" des Puppenspielers und des Körperspielers, die Kavrakova-Lorenz beschreibt, zurück zu zwei verschiedenen Etappen in der Entwicklung des Individuums, die nicht als von einer "niedrigeren" zu einer "höheren" Stufe betrachtet werden können, sondern eher als bleibende Bereiche, wo der eine die Grundlage und Voraussetzung des anderen bildet, beide dem "neutralen, intermediären Erfahrungsbereich", - dem potentiellen Raum - angehörend.

Die eine Weise, die Umgebungen zu "sehen", charakterisiert Kavrakova-Lorenz ⁹⁶ mit dem Begriff "Wesensunterschiedlichkeit". In der hier vorgeschlagenen Terminologie bedeutet es eine fremde Umwelt der Objekte ("Dinge" und "noch-nicht-Individuen") einem "Mich" gegenüber, der Bereich des "Übergangsobjekts" entsprechend, und zum Puppenspiel zeigend.

Die andere Weise wird durch "Übereinstimmung" charakterisiert. Das Individuum ("Ich") unter anderen Individuen (die "Sozialisierungsprozeß") - der Bereich des Rollenspiels entsprechend und zum Körperspiel zeigend.

Ob man die Neigung und das Talent des werdenden Puppen- oder Körperspielers die eine oder der andere Ausdrucksform zu wählen als Zeichen dafür betrachtet, daß der Puppenspieler "kindlicher" ist als der Körperspieler, oder als Zeichen dafür, daß der Puppenspieler die Ebene der Identitäts-Unsicherheit des Rollenspiels passiert hat, und jetzt in der Lage ist, - auf einer höheren Ebene - wieder sich selbst einer wesenfremden Umwelt gegenüber zu sehen, ist vielleicht auch eine Frage der persönliche "Aneignungshaltung" des Einzelnen.

- das ästhetische Erlebnis und der potentielle Raum:

"Der potentielle Raum", wie von Winnicott beschrieben, ist mit den Worten Lotman's über das Spielen dadurch charakterisiert, daß zwei unvereinbare Haltungen gleichzeitig auftreten: Die real praktischen und die vorstellungsbildenden fiktiven. Weil der "potentielle Raum" seiner Definition nach für "Begriffe" unzugänglich ist, sind wir hier an der Grenze unserer Begriffswelt. Immer noch ohne näher darauf einzugehen kann man feststellen, daß dieser Sichtpunkt mit vielen Betrachtungen des ästhetischen Erlebnisses übereinstimmt, charakterisiert durch das Verschwinden des Subjekts im Objekt, das Verschwinden des "Ich"s u.s.w.

"Seiner ganzen Natur nach bleibt das ästhetische Erlebnis in seinem Wesen und Ablauf unverstündlich und dem Subjekt verborgen. Niemals wissen und verstehen wir, warum uns dieses oder jenes Werk gefallen hat. Alles, was wir uns zur Erklärung seiner Wirkung ausdenken, ist etwas nachträglich Hinzugegedichtetes, ist eine ganz eindeutige Rationalisierung unbewußter Prozesse. Das eigentliche Wesen des Erlebnisses bleibt uns ein Rätsel" ⁹⁷.

Der Begriff "ästhetisches Erlebnis" kann so in Beziehung zum Begriff "potentieller Raum" gebracht werden.

Die Belohnung des ästhetischen Erlebnisses, so definiert, ist eine erneuerte Selbstdefinierung im Verhältnis zur Umwelt: gesteigertes Selbstgefühl⁹⁸.

Julie Kristeva beschreibt "die "Leere" worin sich das "Null-Subjekt" bewegt" als der Gegenpol des logischen Raumes, in dem das sprechende Subjekt dominiert. Der "paragrammatische Raum" - Raum der Poesie - befindet sich am Rande dieser "Leere": der "Nerve unser Kultur".

Kristeva hebt hervor, daß der "Paragrammatismus" der poetischen Sprache nicht notwendigerweise im Unbewußten und damit verwandten Begriffen wie der Phantasie angesiedelt werden muß, sondern eine spezifische semiotische Praxis ist, die man nicht in der (wahr/falsch) Logik oder (Referenz/Inhalt/Ausdruck) Topologie der Rede und/oder des Zeichens auflösen darf⁹⁹.

Diese Warnung entspricht der Warnung Winnicotts, der seinen Beitrag nicht in der bloßen Beschreibung des Übergangsobjektes und des potentiellen Raumes sieht, sondern die Aufmerksamkeit auf das Paradox des potentiellen Raumes lenkt:

"Mein Beitrag besteht in der Aufforderung, dieses Paradox anzuerkennen und hinzunehmen und es nicht lösen zu wollen. Nur eine Zuflucht zu abgespaltenen intellektuellen Funktionen könnten es lösen; der Preis wäre jedoch, daß das Paradox dabei seinen Wert einbüßt"¹⁰⁰.

- Faszination und Ablehnung:

Diese oben beschriebenen psychologischen Grundlagen haben also Produzent und Rezipient gemeinsam, wenn auch unter anderen Berufsmöglichkeiten der Wahl der künstlerisch-schöpferischen Tätigkeit selbstverständlich wieder besondere psychologische Dispositionen zu Grunde liegen, die nicht hier behandelt werden sollen.

Der Annahme zu Folge, daß der Grund des Produzenten die Puppe als Ausdrucksform zu wählen sich auf die Faszination oder Ablehnung des Rezipienten des Puppenspiels als Kommunikationsform bezieht, suchten wir die psychologische Grundlage des Theaters, und bildeten nach Winnicott's Theorie des "potentiellen Raumes" ein theoretisches Modell der psychologischen Grundlage unserer "Vorstellungen" und - im gesellschaftlichen Kontext - des Theaters mit seinen zwei "Grundarten": Puppentheater und "Körpertheater".

Die Faszination, die das Puppenspiel ausübt, führt nach diesem Modell nicht nur zurück zur grundlegenden Neugier und "Schaulust" des wirksamen Menschen, sondern auch zu allerersten Erfahrungen jedes Einzelnen, und zu der Art und Weise, auf welche der Mensch sein Umwelt überhaupt erkennt. Auch wenn der erwachsene Mensch, der sich eine große, sprachlichen Kompetenz angeeignet hat, sich dessen vielleicht nicht länger bewußt ist.

Es erklärt, daß eine gewisse Entwicklungsstufe nötig ist, um überhaupt Theater als Theater erkennen zu können, und auch die oft starke Ablehnung des Puppentheaters durch das Pubertätskind, als eine Stufe, die es nur seit kurzer Zeit hinter sich gelassen hat.

Es bildet einen Erklärungsrahmen für die therapeutischen Möglichkeiten des Puppenspiels - ohne daß hier näher darauf eingegangen werden soll: Das Puppenspiel bildet einen erweiterten Raum des Handelns - einen anderen Wirklichkeits-Zustand: den potentiellen Raum - einen Raum, in dem man mit sich selbst sprechen kann, vielleicht auch ohne es zu entdecken.

Die Wirkungsweise des Puppentheaters bezieht sich zu diesem "potentiellen Raum" und damit zur Faszination des Paradoxes: daß Etwas zur derselben Zeit sowohl "mich" als auch "nicht-mich" - "Subjekt" wie auch "Objekt" - sein kann. Die Ablehnung folgt vielleicht einer "Aneignungshaltung", die solche Paradoxe nicht "erlaubt".

II. Die zweite Frage: Wirkungsmittel des Puppentheaters ("Dramaturgie")

1. Der Begriff "Faszinationswerte" und der Begriff Dramaturgie.

Die Kommunikation des Spielers mit der Puppe, sein "sich verwandeln" zum "Motor" der Puppe und die entsprechende "Umwandlung" der Puppe von totem Material zur "lebendigen" Rollenfigur wird von Kavrakova-Lorenz als die "Invarianz" des Puppenspiels, sein konstituierendes Element oder als "kleinste dramaturgische Einheit" benannt und kann als "Faszinationswert" betrachtet werden. Ich stelle mir die Frage, ob es andere "Faszinationswerte" gibt und wenn ja, dann welche ?

Die Einführung des Begriffs "Faszinationswerte" in die dramaturgische Begriffswelt ist ein Ausdruck für mein Verlangen nach geeigneten Begriffen, um die Elemente der Theatervorstellung beschreiben zu können ¹⁰¹.

In Bezug auf die Faszination, die er bei seinen Zuschauern zu erreichen wünscht, benutzt der Produzent während des Aufbaus einer Vorstellung bewußt oder unbewußt solche Elemente.

Die "Faszinationswerte" sollen als die Eigenschaften einer Vorstellung begriffen werden, die bewirken, daß die Aufmerksamkeit des Zuschauers durch den Spannungsbogen der Vorstellung festgehalten wird, ob man diesen Spannungsbogen nun mit aristotelischen oder anderen Termini beschreibt, oder ob die Form der Vorstellung als dramatische, epische oder simultane Form beschrieben werden kann ¹⁰².

Damit wird die Beschreibung der Faszinationswerte auch eine Beschreibung der dramaturgischen Mittel, die der Produzent verwendet, um diese Wirkung zu erzeugen.

Die gemeinsame Überschrift der verschiedenen dramaturgischen Zugänge zu einer Vorstellung ist der Versuch, Begriffe der Analyse zu bilden. Historisch gesehen, bezogen sich diese Analysen oft zum Text des Dramas oder zum möglichen Verlauf des Spannungsbogens. Moderne Vorstellungsanalysen beziehen sich auf die Signalcodes der Vorstellung: Szenographie, Lichtsetzung, Musik, Kostüme, Bewegungsmuster, Farben, Lichtcharakter, Materialien. Hier wird alles, was auf der Bühne präsentiert wird, prinzipiell als ein Teil des Textes der Vorstellung betrachtet ¹⁰³.

Ungeachtet dessen, daß sowohl die klassischen als auch die neueren dramaturgischen, vorstellungsanalytischen oder zeichentheoretischen Analysemethoden selbstverständlich auch während des Aufbaus einer Vorstellung von großem Nutzen sein können, entsprechen sie weder der Weise, in welcher eine Vorstellung produziert wird,

noch der Weise, auf welche die Vorstellung im Allgemeinen erlebt wird.

Sprechen wir nach einer (guten) Vorstellung über das, was uns fasziniert hat, das was uns ein Erlebnis gegeben hat, dann sprechen wir im Allgemeinen nicht über Spannungsbogen oder über die Farbe des Kleides der Heldin, obwohl wir natürlich beide "erlebt" haben.

Sowohl in der Produktion als auch in der Rezeption werden Kombinationen von Signalcodes in Ganzheiten von unterschiedlichem Charakter definiert und erlebt, z.B. in der Form von möglichen "Assoziationen", oder als "Wiedererkennung", "Übereinstimmung" oder "Ähnlichkeit" - die dann wieder unterschiedlichen Charakter und Stil haben können.

Oder man kann über eine Vorstellung sprechen, die die eigene Vorstellungswelt des Zuschauers verrückt, so daß er während und nach der Vorstellung seine Wirklichkeit auf eine neue und bis dahin nie erlebte Weise erlebt - und unterwegs zum Lachen oder Weinen oder vielleicht zu beidem gekommen ist.

Oder man spricht über das "nie vorher gesehene", über die Beherrschung der Mittel durch fachliches Können, was schockiert oder Bewunderung hervorruft, vielleicht weil man die Anstrengung eben nicht spürt.

Viel Theater wird nur gemacht, um Geld zu verdienen, und viel Theater wird nur des Unterhaltungswertes wegen erlebt - hier als "Zeitvertreib" verstanden.

Ohne jetzt auf diese Diskussion eingehen zu können, und ohne an dieser Stelle auf die Begriffe "Katharsis" oder mit Brecht das "Karrussel-" oder das "Planetariumtheater"¹⁰⁴ diskutierend eingehen zu wollen, ist es wohl trotzdem an dem, daß man dem Theater neue und unbekannte Empfindungen sowohl für Kopf als auch Körper verschaffen will, was genau der Zuschauer sucht und der Produzent letztendlich versucht hervorzurufen.

Beide in der Bewußtheit, daß es nicht jedes Mal gelingt.

Wählen wir als Ausgangspunkt die oben genannten Charakteristika des Theatererlebnisses, könnten wir den Werten, die wir suchen, die Bezeichnungen "Modell", "Verwandlung" und "Show" geben.

Unter der Faszinationswert "Modell" werden dann Werte in Bezug auf Wiedererkennen, Assoziationen, Ähnlichkeit und Übereinstimmung im Verhältnis zur Wirklichkeit des Produzenten und Rezipienten verstanden.

Mit der Faszinationswert "Verwandlung"¹⁰⁵ werden Werte des Theatererlebnisses bezeichnet, die mit dem Erlebnis des Rezipienten "einer anderen Wirklichkeit" zu tun haben, hier die Puppe - das tote Material - die lebendig wird. Indem der Spieler die Puppe zum lebenden Wesen und sich selbst zum "Motor" "umwandelt" - oder im "Körpertheater" sich zur Rollenfigur "verwandelt" - schafft er dem Rezipienten eine potentielle Möglichkeit, ihm in diese andere Wirklichkeit hinein zu folgen, sie als "wirklich" zu erleben und damit auch eine Möglichkeit, sich selbst zu "verwandeln".

Unter der Faszinationswert "Show" werden Werte verstanden, in Bezug auf Bewunderung oder Verwunderung über das fachliche Können, Erfindungsgabe und Wagemut des Produzenten, an dem Erfahrungshorizont des Rezipienten relativiert.

Im Folgenden sollen diese drei Faszinationswerte diskutiert werden, als Mittel zum Zweck der Faszination des Zuschauers. Von der Wirkung ausgehend werden sie als Wirkungsmittel betrachtet, die der Produzent während des Aufbaus seiner Vorstellung benutzen kann.

Als Erstes und unmittelbar Naheliegendes soll der Modellcharakter des Puppentheaters behandelt werden. Vorher aber Bemerkungen zu den Begriffen Wirklichkeit, Abbildung und Modell:

2. Die Wirklichkeit und die Abbildung.

Das Theater ist seit seinem ersten Entstehen eine "Nachahmung" - Mimesis - der "Welt" der Menschen, also eine Abbildung der Wirklichkeit wie sie von den Menschen in ihrer historischen und gesellschaftlichen Dimension erlebt wird. Unter "Wirklichkeit" werden dann auch die Vorstellungen - "Fiktionen" ¹⁰⁶ - über die Wirklichkeit verstanden, die die Menschen zur gegebenen historischen Zeit haben.

Die Vorgänge auf der Bühne des Theaters öffnen uns Assoziationen über Dingen, die wir erlebt haben - wir erkennen uns selbst und andere wieder, wir finden Übereinstimmungen und Ähnlichkeiten, oder wir wundern uns über Unterschiede.

Wenn Shakespeare in "The merchant of Venice", 1.1 schreibt

"The world's a stage, where every man must play his part" ¹⁰⁷,

benutzt er eine schon in seiner Zeit bekannte und abgetragene Metapher über "die Welt" und "die Bühne" des Theaters: Eine Metapher, die ihre Kraft aus der Tatsache holt, daß die Menschen sich oft entfremdet fühlen und gezwungen werden, "Rollen" anzunehmen, mit denen sie sich nicht immer identifizieren können, aber aus welchen sie auch nicht entkommen.

Obwohl aber das Theater in einigen Punkten der Wirklichkeit gleicht, ist die Wirklichkeit deshalb nicht gleich ein Theater. Eine - wissenschaftliche - Beschreibung der Verhältnisse der Menschen zu einander, in ihrer sozialen und gesellschaftlichen Wirklichkeit, kann nicht beschränkt werden auf die Beschreibung eines Rollenspiels.

Dagegen kann man - auch wissenschaftlich gesehen - das Theater als ein Modell der Wirklichkeit auffassen - mit Schiller:

"Die Bretter, die die Welt bedeuten" ¹⁰⁸

- weil es in gewissen Punkten eine Analogie zwischen der Wirklichkeit und dem Theater gibt.

Aus dem Blickwinkel "Modell" betrachtet Juri M. Lotman den Begriff Kunst auf folgender Weise:

"Die Kunst - beziehungsweise ein Kunstwerk - [ist] stets ein Analogon der Wirklichkeit...übersetzt in die Sprache des jeweiligen Systems. Deshalb ist ein Kunstwerk immer symbolisch und muß gleichzeitig als Analogon eines bestimmten Objekts begriffen werden, das heißt als etwas "Ähnliches" und "Unähnliches" zugleich.

Wird der Akzent auf nur einen dieser nicht voneinander zu trennenden Aspekte gelegt, dann geht die modellbildende Funktion der Kunst verloren. Die Formel für die Kunst lautet: Ich weiß, daß dies nicht das ist, was es darstellt, aber ich sehe klar, daß es das ist, was es darstellt" ¹⁰⁹.

- was wird unter "Modell" verstanden:

Wollen wir komplizierte Zusammenhänge erklären und verstehen, greifen wir zum Modell - und wir konstruieren es oft im Moment des Erklärens mit vorhandenen Salz- und Pfefferdosen, Streichholzschachteln u.s.w.: "Hier stand ich, als er aus dieser Richtung kam.."

Das Modell macht das Abstrakte sinnlich-konkret, zeigt uns Bilder und Gleichheiten, durch welche wir vielleicht zur Klarheit kommen über das, was wir sonst nicht erklären könnten.

In allgemeiner täglicher Rede wird das Wort "Modell" als Bezeichnung von verschiedener Dinge verwendet, die scheinbar nichts miteinander zu tun haben:

Das Wort "Modell" wird als Synonym für Mannequin oder zur Bezeichnung für eine neue Ausgabe z.B. von einem Auto in der Bedeutung "Vorlage" oder "Muster" verwendet, in beiden Fällen auf den Begriff "exemplarisch" hinweisend.

In dieser Bedeutung soll das Wort hier nicht benutzt werden ¹¹⁰.

Der Modell-Begriff weist hier auf das kognitive Modell hin: das Modell, das zur Beschreibung oder Erhellung komplexer Verhältnisse dienen soll. So auch Lotman:

"Ein Modell ist ein Analogon zum jeweiligen Erkenntnisobjekt und vertritt dieses Objekt im Erkenntnisprozeß" ¹¹¹.

Von einer anderen Seite des wissenschaftliche Spektrums aus - der Kybernetik - benutzt Herbert Stachowiak in seinem Buch "Allgemeine Modelltheorie" den Modellbegriff noch breiter, indem er schreibt:

"Das Modellkonzept der Erkenntnis greift den Abbildgedanken der klassischen Erkenntnistheorie auf, relativiert ihn jedoch im Sinne des pragmatischen Entschlusses. Hiernach ist alle Erkenntnis Erkenntnis in Modellen oder durch Modelle und jegliche menschliche Weltbegegnung überhaupt bedarf des Mediums "Modell": indem sie auf das - passive oder aktive - Erfassen von etwas aus ist, vollzieht sie sich relativ zu bestimmten Subjekten, ferner selektiv - intentional selektierend und zentrierend - und in je zeitlicher Begrenzung ihres Original-Bezuges.

Modell in jenem mehrfach zu relativierenden Sinne ist ebenso die "elementarste" Wahrnehmungs"gegebenheit" wie die komplizierteste, umfassendste Theorie. Modell ist das vermeintlich objektive Erkenntnisbilde ebenso wie die Gedankenkonstruktion, die ihre Subjektivität und Perspektivität betont. Modell ist Newtons Partikelmechanik ebenso wie Rankes Weltgeschichte oder Hölderlins Hyperion" ¹¹².

Hier treffen sich dann Stachowiak und Lotman.

In "Models and Archetypes" beschreibt Max Black - von seinem linguistisch-philosophischen Sichtpunkt aus - 4 Kategorien von Modelle: Skalamodelle, analoge Modelle, mathematische Modelle und theoretische Modelle. In Bezug auf das Theater interessieren natürlich die zwei ersten Kategorien ¹¹³.

Der Begriff "Modell" hat den Begriff "Original" zur Voraussetzung, und das Verhältnis zwischen Modell und Original ist wie das Verhältnis zwischen Theater und Wirklichkeit asymmetrisch: A ist Original für B, B ist aber nicht Original für A, B ist Modell von A, und weicht von A in bestimmten Punkten ab ¹¹⁴.

Sowohl Black als auch Lotman und Stachowiak weisen auf einen Modellbegriff hin, bei dem ein Modell zur Erschaffung eines Bildes komplexer Zusammenhänge benutzt werden kann - Zusammenhänge, die, obwohl sie wirkliche Existenz haben, doch nicht in sich abbildbar sind, wie z.B. Experimente mit "künstlicher Intelligenz": Konstruktion von Computer-Programmen, die analog dem menschlichen Gehirn funktionieren und - wie der Mensch - durch Analogie "erkennen".

Das Modell kann aber nicht als wissenschaftlicher "Beweis" verwendet werden: Das Modell ist Modell von etwas, für jemanden, zu einer bestimmten Zeit. Das Modell repräsentiert eine Möglichkeit - einen Weg zur Erkenntnis der Wirklichkeit.

Juri M. Lotman - wie oben zitiert - betrachtet Kunst als "modellbildendes System" und setzt so den Modellbegriff in Beziehung zur Zeichentheorie:

"Als Inhalt der Kunst qua modellbildendes System figuriert die wirkliche Welt - übersetzt in die Sprache unseres Bewußtseins - die wiederum übersetzt ist in die Sprache der betreffenden Kunstgattung...

Von einem Zeichen schlechthin unterscheidet sich ein Modell dadurch, daß es nicht einfach für ein bestimmtes Denotat steht sondern dieses zweckbezogen ersetzt innerhalb eines Prozesses der Erkenntnis und Einordnung des jeweiligen Objekts...

Kunstwerke folgen in ihrem Aufbau dem Prinzip der ikonischen Zeichen. Daraus ergibt es sich, daß die Information, die in einem Kunstwerk enthalten ist, nicht abgetrennt werden kann von der Sprache seiner Modellierung und von seiner Struktur als Zeichenmodell. (Hervorhebung JL)...

Die Definition des Kunstwerks als eines Zeichenmodells .. bringt es mit sich, daß darauf alle grundlegenden Bestimmungsstücke sowohl des Modells wie auch des Zeichens angewandt werden können" ¹¹⁵.

Auch als "Zeichenmodell" oder "Spielmodell"¹¹⁶ hat das Modell die Eigenschaft, daß wir uns von dem, was wir schon kennen, ein Bild machen von dem, was wir noch nicht wissen:

"We try to bring the remote and the unknown to our own level of middle-sized existence"¹¹⁷.

3. Puppentheater als Modell.

Will man die Theatervorstellung als ein Modell betrachten, so handelt es sich hier um einen Modell-Typ, für den es kein "Original" in dem Sinne gibt. Man versucht aber aus dem Bekannten das Unbekannte zu erforschen, oder versucht, durch die Verfremdung oder die Vergegenständlichung das Bekannte zum Erkannten zu machen¹¹⁸.

Den Modellcharakter des Theaters kann man unmittelbar in Beziehung zur klassischen Theater-Theorie und zu gegenwärtigen erkenntnistheoretischen und kybernetischen Begriffen setzen. Innerhalb des Rahmens Puppentheaters als "Modell" befinden sich die meisten Bezüge zur (älteren) puppentheatertheoretischen Literatur.

- die Faszination des Modells:

Das Modell ist eine Einladung zur Identifikation, weil es vertraut ist, die "Überschrift" des Modells ist: Wie wäre es wenn - Das Modell gibt uns ein grundlegendes Gefühl von Sicherheit: das Gefühl zu verstehen und zu beherrschen¹¹⁹. Dieses Gefühl ergreift nicht nur den Zuschauer, sondern auch häufig (oder immer ?) den Spieler.

Unter "Skalamodell" wird oft eine verkleinerte Ausgabe des Originals - eine Miniatur - verstanden¹²⁰.

In unseren Köpfen zeigen sich die inneren Bilder als kleine "Skalamodelle", in welchen wir uns in der Phantasie - im Traum oder in der Erinnerung - bewegen können. Im verkleinerten Skalamodell kann man wie auf einem inneren Bild, das ganze mit einem Blick sehen¹²¹.

Das Puppenhaus als Modell erlaubt uns das ganze Haus, nicht nur eine verwirrte Folge von einzelnen Zimmern, Türen und Treppen, wahrzunehmen. Der Modelleisenbahn erlaubt uns die Bewegung des Zuges durch die Landschaft, nicht nur die Aussicht vom Fenster im Wagen, aufzufassen.

Die Automaten, die Modelle des Sonnensystems, "Noahs Arche", der Bauernhof, die Zinnsoldaten, die Modellautos, -schiffe und -flugmaschinen sind alle aus derselben Familie.

Wollte man die Geschichte der Miniatur schreiben, müßte man wohl mit "Venus aus Willendorf" anfangen, und über die Grabgaben der alten Ägypter - unter welchen wir übrigens auch ein Puppentheater finden - fortsetzen. Es wäre vielleicht nicht ganz falsch, wenn man die computerbasierten "Adventure"-Spiele zuletzt in die Entwicklungsreihe setzte.

Das Puppentheater mit seinen Miniature-Menschen und -Tieren gehört in diesem Sinne zur Familie der Miniatur.

- Papiertheater:

Der (Skala-)Modellcharakter des Puppentheaters findet seinen klarsten Ausdruck im Papiertheater (Modelltheater), welches gerade in Dänemark - auf Grundlage der lithographierten Bögen des Buchdruckers Alfred Jacobsen - besonders verbreitet und populär geworden ist ¹²².

In der Form kann das Puppentheater eine wirklichkeitstreue Abbildung von existierenden Theaterräumen und tatsächlich gespielten Vorstellungen werden, bis hin zu einer Portrait-Ähnlichkeit der kleinen Papp-Figuren mit den Schauspielern, die im "richtigen" Theater die Rollen gespielt haben ¹²³.

Im Papiertheater finden wir dann ein (Skala-)Modell einer "Körpertheater"vorstellung, die dann wieder in sich als "Modell einer Wirklichkeit" verstanden werden kann, auch wenn diese "Wirklichkeit" eine Fiktion ist, und also die Rollenfiguren und/oder ihre Umgebungen im wirklichen Leben nie existiert und die Vorgänge, in welche sie eingehen, nie stattgefunden haben.

In dem Sinne sind die Puppentheaterformen, die nicht als Nachahmungen oder "Modelle" von "Körpertheater"vorstellungen entstanden sind, selbstverständlich auch in sich Modelle.

- "Skalamodell" und "Analogmodell":

Das Papiertheater (Modelltheater) ist Prototyp des Puppentheaters als Skalamodell, die Wirkung des Analogmodells kann man mit dem Begriff "Metapher" vergleichen.

Analogmodelle entsprechen der Art und Weise, wie wir uns z.B. neue Worte bilden - etwas "Ähnliches und Unähnliches zugleich", das eine durch das andere beschrieben.

Einerseits bewirken die Sehgewohnheiten - das was wir zu sehen erwarten - daß der Zuschauer selbst viel Arbeit leistet - er "sieht" z.B. Mimik in einem starren Puppengesicht ¹²⁴.

Andererseits liegt die Information in dem was nicht stimmt, was dem Bild, das wir schon kennen, nicht entspricht. Der Punkt, wo das Modell nicht "stimmt" wird dann sowohl neue Information - vielleicht Irritation - als auch Bestätigung, daß man das Original - die Wirklichkeit - richtig begriffen hat.

Als "Skalamodell" verstanden hat das Puppentheater offensichtlich im Gegensatz zum "Körpertheater" die Möglichkeit, Änderungen im Größenverhältnis und der Perspektive als Wirkungsmittel zu benutzen.

Als "Analog-Modell" verstanden, hat das Puppentheater offensichtlich im Gegensatz zum "Körpertheater" die Möglichkeit, das "Weltbild" zu ändern: Von der Welt der Menschen bis hin zu der Welt der Tiere oder bis in die Welt der Fabelwesen: Götter, Teufel, Elfen und Kobolde.

Oder man kann sich in z.B. H.C. Andersen'schen Welten von Dingen bewegen: Die Teekanne, Das Geldschwein, Der Halskragen, Die Hirtin und der Schornsteinfeger u.s.w.

Oder man geht in eine Welt von Material, Klang und Bewegung hinein, ein klassisches Beispiel ist Kandinski: "Der gelbe Klang" ¹²⁵. Interessante moderne Beispiele sind bei Werner Knoedgen zu finden, hier wird auch auf die Begrenzung dieser Form näher eingegangen ¹²⁶.

Die Puppe ist in sich ein Modell eines Menschen und ihr werden, wie in den einleitenden Definitionen festgestellt, unabhängig von ihrer konkreten Gestalt, immer Verhaltensmuster, abgeleitet von menschlichen Verhaltensmustern, zugesprochen.

Es ist z.B. eine Grundregel in Andersen's Märchen, daß "die Gesetze der Natur nie gebrochen werden" ¹²⁷: Die "Ordnung der Dinge" wird aufrechterhalten, sodaß eine Teekanne denkt und sich verhält wie eine Teekanne und dadurch wie ein Mensch denken und sich verhalten müsste, wenn er also wohlbemerkt eine Teekanne wäre.

Dieses "bekannte Element" ist es, was bewirkt, daß das Theater und damit das Puppentheater überhaupt als Modell funktionieren kann.

- die Puppe als Metapher:

Wenn ein Mensch als Teekanne beschrieben wird, haben wir es mit einer "Metapher" für einen Menschen eines bestimmten Typs und Charakters zu tun ¹²⁸.

Die Puppe als Skalamodell kann als eine Abbildung - ein Portrait einer Rollenfigur - gesehen werden; wenn man die Puppe als Metapher betrachtet, ist von einer analogen Ähnlichkeit die Rede. Die Metapher schafft durch Analogie einen neuen Zusammenhang und damit eine neue Erkenntnis:

"Es wäre in einigen dieser Fälle aufschlußreicher zu sagen, die Metapher schafft Ähnlichkeit, statt zu sagen, sie formuliert eine bereits vorher existierende Ähnlichkeit" ¹²⁹.

Die Metapher kann damit in Beziehung zum Modellbegriff gebracht werden, so wie es Max Black (metaphorisch) tut:

"Jede Metapher ist die Spitze eines untergetauchten Modells" ¹³⁰.

In der Auswahl von Spielmaterialien kann man dann prinzipiell zwei Wege gehen:

Im ersten Fall werden Materialien geformt zu Abbildungen der gedachten Rollenfiguren. Hier ist der Charakter des (Skala)Modells vorherrschend.

Im zweiten Fall verwendet man amorfe Materialien oder Gegenstände der Wirklichkeit, die ihrer dinglichen Funktion enthoben, zu einer Rollenfiguren gebracht werden. Hier ist der Charakter der Metapher (Analog-Modell) vorherrschend ¹³¹.

Im ersten Fall scheint die Bedeutung, die die Puppe durch das Material bekommt, begrenzt zu sein. Das Material "verschwindet" sozusagen in der Rollenfigur.

Hier findet man die Faszination im Schöpfen (und Betrachten) einer Puppe mit großer unmittelbarer und funktioneller Ähnlichkeit zu ihrem "Original": Der Clown rollt mit den Augen, und öffnet und schließt den Mund, die Finger der Hand können jeder für sich bewegt werden, das Zirkus-Pferd kann galoppieren und die Trapezkünstler-Puppe schlägt Purzelbäume, die Puppen haben mit wirklichen Persönlichkeiten Portrait-Ähnlichkeit u.s.w. ¹³².

Der Produzent stellt sich hier die Aufgabe, ein vollkommenes Wesen aus dem toten Material zu schaffen - er ist "Gott" oder "Erzieher" für die Puppe¹³³.

Im zweiten Fall bringt das Ding (die Puppe) Kraft seiner eigenen Geschichte, Bedeutung und seines eigenen Werts als Gegenstand einen eigenen Bedeutungsinhalt mit¹³⁴. Hier findet man die Faszination des Entdeckens oder Schöpfens von Leben in sonst Leblosen, und die Puppe kann prinzipiell jedes Ding sein¹³⁵.

Die Aufgabe ist hier eine Illusion zu schaffen, daß die Puppe mit den Augen rollt, obwohl sie keine Augen hat: Die Puppe muß, mit den Mitteln, die ihr zu Verfügung steht (und es ist primär was die Stanislawski-Schulen "physische Handlungen" nenne) die Gefühle ausdrücken, die "normalerweise" oder "konventionell" ein Mensch beherrschen würde, gesetzt den Fall er wäre wie die Puppe und in der Situation der Puppe¹³⁶.

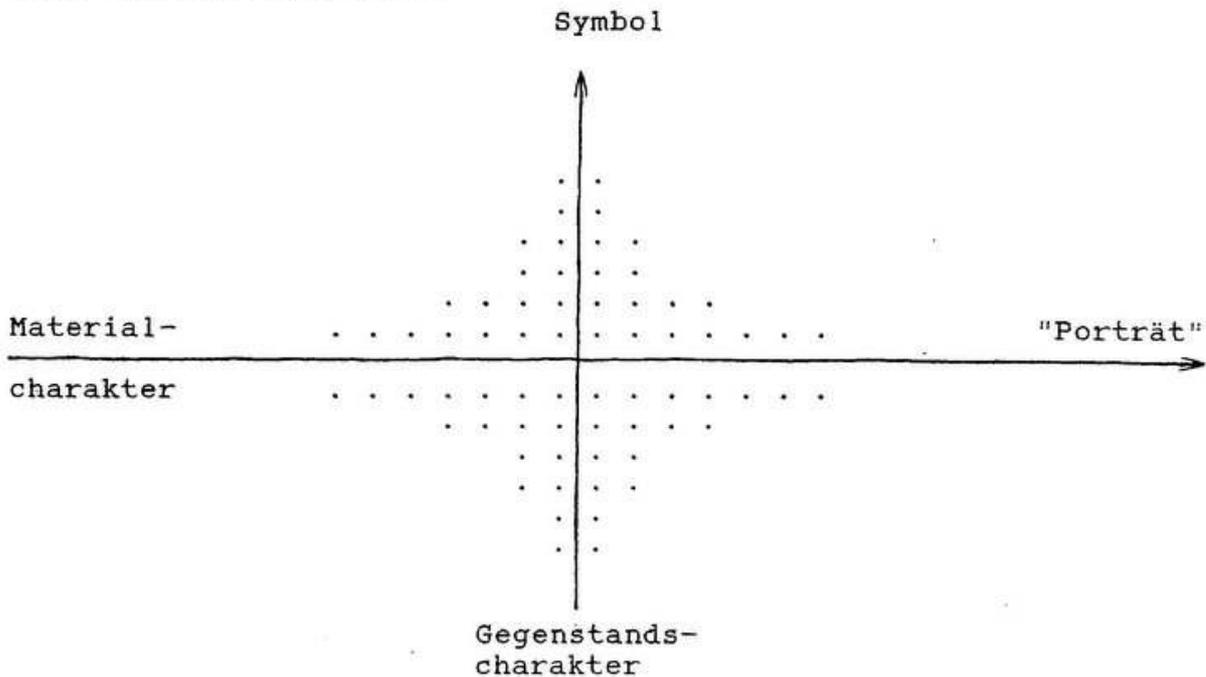
Der Produzent setzt sich hier die Aufgabe, die Möglichkeit im Unmöglichen zu finden - er ist "Entdecker" der Puppe¹³⁷.

Weil alle Gegenstände aus Materialien hergestellt sind, und weil ihnen als Folge ihres Gebrauchswerts und Materialcharakters metaphorischen Bedeutungen zugesprochen werden kann, und weil die gestaltete Puppe in sich auch ein Gegenstand ist, kann man (inspiriert von Roman Jakobson¹³⁸) zwei Achsen aufstellen (Abb: Die Puppe als Metapher).

Da es in diesen Zusammenhang um Abbildungen und nicht um Rede-figuren geht - habe ich als Bezeichnung der wagerechten Achse statt "Metonymie" (Nähe, oder mit Saussure: "in praesentia") den Begriff "Portrait-Ähnlichkeit" gewählt, als ein in seiner End-Konsequenz photographisches oder holographisches Abbild, im Gegensatz zur metaphorischen - analogen - Ähnlichkeit (Saussure: "in absentia") die wir an der anderen Achse finden. Auf dieser (senkrechten) Achse ist der eine Endpunkt ein Gebrauchsgegenstand - welcher nicht etwas "abbildet" sondern "ist". Im anderen Endpunkt steht ein Gegenstand, welchem Bedeutung zugeschrieben wurden in einem solchen Maß, daß der Gegenstandscharakter verloren gegangen ist: ein Symbol¹³⁹. (Beispiel: Ein Kreuz wird nicht länger als Hinrichtungsmittel, sondern als Symbol des Christentums gesehen¹⁴⁰).

Für Roman Jakobson ist "die Mitteilung" immer Ergebnis einer Selektion und Kombination der beiden Achsen. Als Analogon dazu kann man sich vorstellen, daß wenn eine gegebene Puppe innerhalb des Koordinatsystemes bestimmt werden kann, wird das formbare Material auf einem gewissen Zeitpunkt in der Bewegung gegen größt mögliche Portrait-Ähnlichkeit eine Steigerung in Gegenstandscharakter und metaphorischer Bedeutung erfahren, um danach wieder diese Bedeutungen zu verlieren, im Austausch für die Portrait-Ähnlichkeit mit der gedachten Rollenfigur.

Die Puppe als Metapher:



gedachte Bewegung:
- mögliche zugeschriebene
Bedeutungen - bis zum Symbol.

konkrete Bewegung:
- Gestaltung.

Auf dieselbe Weise wird der Gegenstand in der Bewegung vom Gegenstandscharakter bis zur größt möglichen symbolischen Bedeutung, an Materialcharakter und "Porträt-Ähnlichkeit" gewinnen, um wieder diese Bedeutungen zu verlieren, im Austausch für den rein symbolischen Wert - welcher - wie die Porträt-Ähnlichkeit - sich schnell erschöpft ¹⁴¹.

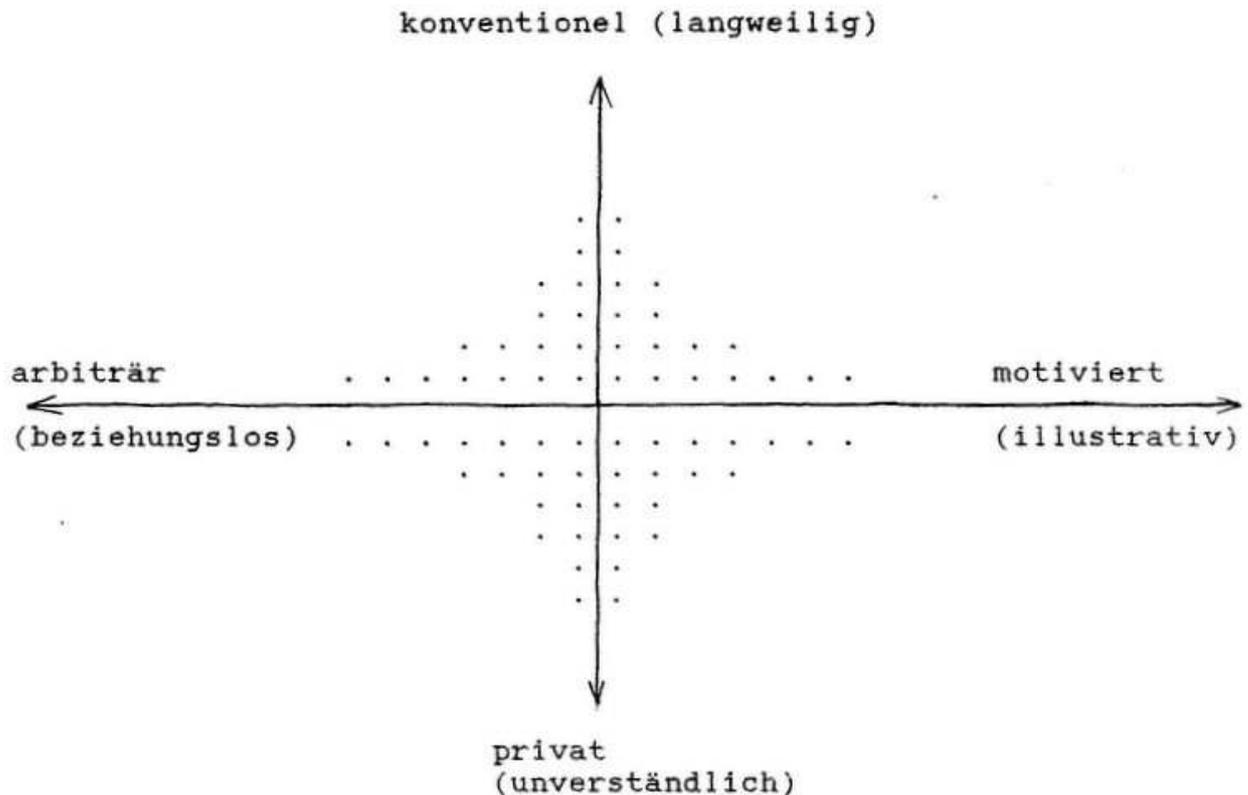
Der größte Faszinationswert (größt mögliche Anzahl von metaphorischen Bedeutungen) wird dann erreicht, wo die zwei Bewegungen sich kreuzen.

- die Puppe als Zeichen:

Ein Zeichen kann als ein ästhetischer Ausdruck, der seinen Inhalt durch die Hilfe des Empfängers bekommt, definiert werden ¹⁴². Obwohl der Produzent sich natürlich wünscht, daß die Geschehnisse auf der Bühne als Zeichen ablesbar sind, ist ein "Zeichen" dann in dem Sinne kein "Wirkungsmittel". Mit den Begriffen Peirce's kann jede Puppe, ungeachtet ihrer konkreten Gestaltung, immer als "ikonischer Zeichen" (für die Rollenfigur), als "indexiale Zeichen" (für die Absicht Puppenspiel) und als "Symbol" (für Mensch als Begriff) betrachtet werden ¹⁴³.

Betrachtet man - anstatt des Abstraktionsgrades des Zeichens - das Verhältnis des Zeichens zum Bezeichneten, kann man mit Verwendung des "Zwei-Achsen-Bildes" oben, folgenden Zusammenhang andeuten ¹⁴⁴:

Die Puppe als Zeichen:



Hier soll man sich nicht eine "Bewegung" sondern eine "Spannung" zwischen den beiden Polen der Achse vorstellen. Der größte Faszinationswert entsteht, wo das Zeichen bedeutungsgeladen doch nicht illustrativ erlebt wird, verständlich ist ohne alltagskonventionell zu werden, und rätselhaft wirkt - ohne doch der Lösung des Rätsels außer Reichweite zu werden scheint. Das Spannungsfeld kann in Beziehung zum Jauß-Begriff "Erwartungshorizont" gesetzt werden, und kann auch als das Spannungsfeld der Poesie bezeichnet werden.

- die Animation:

Als Wirkungsmittel betrachtet ist es vor allem die Bewegung der Puppe, die die Fiktion ihres selbständigen Leben gestalten soll, und damit die Puppe als Modell eines lebenden Wesens komplettiert ¹⁴⁵. Bei der Animation der Puppe - ihrer Belebung - ist der entscheidende Punkt, daß "Belebtes kann sich verhalten" ¹⁴⁶ - es kann "wahrnehmen, bewerten, reagieren". Hier findet sich - im Wortlaut sinngemäß von Stanislawski abgeleitet - das Muster, welches den wirksamen, erkennenden Menschen kennzeichnet, in der Einleitung durch die Begriffe "Analogie, Analyse, Abstraktion" beschrieben.

Die Theater-Puppe wird vor allem als die manipulierbare und manipulierte Puppe verstanden ¹⁴⁷.

Bei der Handpuppe oder bei der klassischen, japanische Bunraku-Puppe, werden die Bewegungsimpulse direkt vom Spieler zur Puppe überführt, von "innen" oder von "außen".

Bei Marionette und Stabpuppe werden die Bewegungsimpulse mittels entweder Fäden oder Stäben oder einer Kombination davon, übertragen.

Die Schattenspiel-Puppe ist normalerweise als eine "Stabpuppe" zu begreifen. Hier sind nicht nur die Bewegungsimpulse indirekt, sondern auch die Signale, die in Form von Schattenbildern der Puppe dem Rezipienten vermittelt werden.

Neben diesen klassischen Hauptkategorien gibt es sowohl im klassischen als auch im gegenwärtigen Puppentheater eine Unzahl von Variationen, bis zu "abgetrennten" Körperteilen hin: Der Spieler läßt (z.B.!) seine Hände oder Füße als selbständige Lebewesen auftreten.

Die Art und Weise, wodurch die Puppe manipuliert wird, bildet normalerweise den Ausgangspunkt für Klassifizierungen und analytische Versuche, sowohl in der älteren theoretischen Literatur als auch bei Kavrakova-Lorenz, die die Manipulationsweise als technisch-materiellen Ausdruck für die Verbindung zwischen Puppenspieler und Puppe sieht. Werner Knoedgen sieht die Manipulationsweise als Ausdruck dafür, "wie weit der Spieler seine Rolle von sich abgespalten hat oder inwiefern er sich mit seinem Darstellungsinstrument noch identifiziert" ¹⁴⁸.

Die Gestaltung der Puppe als (Skala)Modell oder Metapher (Analog-Modell) für die intendierten Rollefigur wird von der Bewegung komplettiert, bedingt sie aber auch.

Der Bewegungsrhythmus der Puppe - hier auch ihr Rhythmus im buchstäblichen Sinne, als die Laute ihrer Bewegungen begriffen - ist nicht nur durch das Material bedingt, sondern auch durch die Manipulationsweise.

Hier wird der metaphorischen Bedeutung der Puppe eine neuen Dimension hinzugefügt. Die Manipulationsweise kann auch in sich als Wirkungsmittel betrachtet werden.

Mit den Begriffen der bildenden Kunst kann man die Handpuppe als "surrealistisch" in ihrem Ausdruck, die Marionette als "impressionistisch", die Stabpuppe als "sozial-realistisch", die Schattenfiguren als "ekspressionistisch" und die direkt geführte Puppe als "naivistisch" beschreiben.

Hier soll keine nähere "Beweisführung" für diese Betrachtungsweise angeführt werden - Jeder kann für sich überlegen, und einig oder uneinig sein. Diese Beschreibung ist nur als ein Gedankenexperiment gedacht, die die Bedeutung der gewählten Manipulationsweise für den Ausdruck betont, und ist nicht als Gesetzmäßigkeit zu verstehen ¹⁴⁹.

Ein zweites wesentliches Element in der Animation der Puppe ist ihr sprachlicher Ausdruck, ihre Rede.

"Sprechen" ist auch eine physische Handlung, und jede ausdrucksvolle Rede ist immer von Bewegung oder "Handeln" - wenn auch noch so klein - begleitet. Im Gegensatz zur Bewegung, die durch das Manipulationssystem vermittelt aus der Puppe "selbst" entspringt,

kommt die Sprache "von außen", entweder von dem Puppenspieler oder von einem besonderen "Stimmgeber" (wie es auch im japanischen Puppentheaterform Bunraku der Fall ist) oder von einem der technologischen Hilfsmittel (Schallplatten, Tonband, CD) die in diesem Jahrhundert entwickelt sind.

Wie das Material, aus welchem der Puppe gestaltet ist, so steht auch die Stimme der Puppe zum (Skala)Modellcharakter unmittelbar im Widerspruch. Sowohl das Material als auch die Bewegung kann als einen Teil des eigenen Ausdrucks der Puppe - ihres Modellcharakters - betrachtet werden, die Stimme dagegen als ein Teil des Ausdrucks des Puppenspielers oder "Stimmgeber"s. Zu dieser Frage kehre ich unter dem Punkt: Dramaturgie des Bildes - und das Wort" zurück.

- die drei Stufen vom Material zur Puppe:

Diesen Bemerkungen über die Puppe als Wirkungsmittel in Bezug auf den Modellcharakter des Puppentheaters, kann summiert und abgeschlossen werden mit folgender Beschreibung der Auswahl und Vorbereitung des Spielmaterials des Produzenten in drei Stufen ¹⁵⁰:

1. Entdeckung und Untersuchung der Eigenschaften des Spielmaterials, hierbei auch seine evt. Manipulierbarkeit und Formbarkeit. (Die Eigenschaften des Materials)
2. Entdeckung und Untersuchung des "Eigenwillens", der Geschichte und der "Eigenaussage" des Spielmaterials. (Die Bedeutungen des Materials)
3. Dem ausgewählten - evt. gestalteten - Spielmaterial wird selbständiges Leben zugesprochen - es wird behandelt, als ob es lebendig wäre, als ob es eigene Gefühle, Absichten und Anschauungen hätte. (Die "Thetische Haltung" ¹⁵¹)

Ad.1:

Das Vermögen des Spielmaterials Bedeutungen zu tragen ist also nicht nur von seiner Manipulierbarkeit und Formbarkeit abhängig, sondern auch von anderen Eigenschaften wie z.B. Brennbarkeit, Sprödigkeit und Klang ¹⁵².

Ad.2:

Mit dem Begriff des "Eigenwillens" des Spielmaterials wird seine Gefügigkeit im übertragenen Sinne beschrieben. Seine Geschichte und "Eigenaussage" und die davon abgeleiteten möglichen Konnotationen, bedingen seine Fähigkeit, bestimmte Vorgänge und Begriffe zu modellieren und andererseits die entsprechende Unfähigkeit, bestimmte andere zu unterstützen.

Ad.3:

Im dritten Punkt fängt "der qualitative Sprung" ins Puppenspiel an. Nur aus ihren eigenen "subjektiven" Eigenschaften als Grundlage und Ausgangspunkt kann die Puppe sich die Charakter-Eigenschaften, die sie in ihrer Funktion als Rollenfigur im konkreten, dramatischen Zusammenhang zu tragen hat, aneignen.

- ein zusammenhängendes Weltbild:

Durch den Modellcharakter der Puppen und durch ihre szenischen Aktionen - die auch selbst den Charakter des Modells tragen - entsteht in den einzelnen Inszenierungen des Puppentheaters ein Modell einer kleinen Welt in sich - ein "Weltbild" oder mit einem Ausdruck von Goethe: ein "kleines Welttheater" ¹⁵³.

In der Bühnenwelt des "Körpertheater"s repräsentiert der lebendige "Körperspieler" einen Widerspruch: Der "Körperspieler" (Schauspieler) "ist" nicht die Rollenfigur, die er darstellt, und kann kein "Kunstwerk" oder "Modell" werden, weil er als Mensch immer seine aktuelle Individualität mit einbringen muß. Wird die Puppe gleich "Schauspieler" gesetzt ist auf der Bühne des Puppentheaters "der Schauspieler" genau so sehr Holz und bemaltem Leinen wie das gemalte Bühnenbild ¹⁵⁴.

Auf der anderen Seite kann man behaupten, daß in demselben Augenblick indem ein Gegenstand auf der Bühne "lebendig wird" - ein selbständiges Leben zugesprochen bekommt - auch alle anderen Gegenstände auf der Bühne ihren konzeptionellen Charakter wechseln - sie haben jetzt das Potential lebendig werden zu können. Es hängt von der aktuell präsentierten Spielvereinbarung ab, in wie weit es dann tatsächlich passiert.

Wenn der Charakter von "Skalamodell" vorherrschend ist wird man vielleicht nur erwarten, daß Gegenständen, die ihrer Gestaltung nach eine Entsprechung in der Wirklichkeit als Lebewesen haben, auch ein Bühnenleben zugesprochen werden kann. Das entscheidende - sowohl für das Skalamodell als auch für das Analogmodell - ist hier, ob sich ein Zusammenhang der Bühnenwelt innerhalb ihrer eigenen Gesetze bildet, ob eine verständliche "Spielvereinbarung" angeboten wird. Nur dadurch kann die Bühnenwelt als Modell der zusammenhängenden (oder zerlegten -) Wirklichkeit, in welcher die Zuschauer leben, widerspiegeln - das ist auch die Faszination des "science fiction".

Als Wirkungsmittel betrachtet "entdeckt" man vielleicht erst diesen Zusammenhang in dem Augenblick, wo ein "Bruch der Illusion" entsteht:

Je mehr Ähnlichkeit mit der (erlebten/erkannten) Wirklichkeit, das Modell erweist, um so mehr springen die Punkte, wo die erwartete Ähnlichkeit fehlt, oder wo die Spielvereinbarung gebrochen wird, ins Augen.

In Bezug auf die Modell-Ähnlichkeit (Der "Skalamodell") kann es am Beispiel der kunstvollen Marionet beschrieben werden: Die vielen Fäden ermöglichen ein differenziertes und naturtreues Bewegungsmuster. Die komplizierte Führungsmechanik verspäten aber die Manipulation, und die gewonnene "Modell-Ähnlichkeit" wird im langsamen Bewegungsrhythmus wieder eingebüßt. (Dieser Rhythmus kann in sich zum Ausdruck werden - dann aber als "Metapher").

In Bezug auf die metaphorische Ähnlichkeit (Der "Analogmodell") kann es am Beispiel "Rotkäppchen" ¹⁵⁵ beschrieben werden: Grossmutter Gekochte Kartoffel wird vom Wolf Kartoffelquetsche "gefressen", und wird logischerweise zum Kartoffelmuss - wie kann

sie dann wieder "aus dem Bauch der Wolf" kommen ? Und was passiert dem kleinen Rotkäppchen, das ein (angeblich) frisches Ei ist ? (Tatsächlich ist ein lebendes Huhn auf der Bühne..)

Sicher und bewußt benutzt sind solche Metaphern starken Wirkungsmittel. Unsicher oder arbiträr benutzt kann die Aussage sich gegen den Produzenten wenden und seine Absichten vernichten.

- Dramaturgie des Bildes - und das Wort:

Jedes Modell ist ein Bild - eine Abbildung. Die Puppe ist in ihrem Potential und unabhängig von ihrer konkreten Gestaltung, als Skalamodell oder als Analogmodell (Metapher) immer ein Abbild eines Menschen.

Wenn A unter Verwendung der Technik "Puppenspiel" die Rollenfigur B spielt, ist es das Bild - oder das ausgewählte oder gestaltete Spielmaterial mit seinem Modellcharakter und seinen metaphorischen Bedeutungen an Material- und Gegenstandscharakter gebunden (und vom Puppenspieler Bewegung und Sprache zugeführt) - das als Rollenfigur nimmt wahr, bewertet und reagiert: also agiert in dem Weltbild der Bühne, von menschlichen Verhaltensmustern ausgehend.

Das charakteristische für die "visuelle Dramaturgie" ist, daß die Elemente des Bildes gleichgestellt sind. Der Produzent kann nicht unmittelbar bestimmen, wohin der Rezipient seinen Blick richten soll, die Elemente des Bildes können zufällig zusammengestellt werden, oder mit den Worten Roland Barthes' ¹⁵⁶: "Die abgelesenen Bedeutungen "wandern".

In Bezug auf das Skalamodell, kann man über eine "buchstäbliche Mitteilung" ¹⁵⁷ sprechen. Wie bemerkt, kann der Charakter von Analogmodell - "Metapher"- aber nicht behoben werden: die Puppe und ihre Bühnenwelt sind Metapher allein durch ihren Material- und Gegenstandscharakter. Neben der "nicht codierten, buchstäblichen (denotierten)" Mitteilung ist deshalb auch immer eine "codierte symbolische (konnotierte)" Mitteilung ¹⁵⁸.

Die Analyse von Werbebildern ¹⁵⁹ hat gelehrt, daß die Bedeutung nicht dem Bild entzogen werden kann, auch wenn es "unmittelbar als ein bloßes Spiegelbild der Wirklichkeit hervortritt" ¹⁶⁰. Ein Bild trägt immer Bedeutung.

Von Roland Barthes' jetzt klassischer Analyse des Werbebilds ¹⁶¹ kann eine andere Erkenntnis vielleicht für das Verständnis des Puppentheaters wesentlich sein: das unmittelbare, natürliche oder "buchstäbliche" Bild (hier der Skalamodell) -

"- verunschuldigt die semantischen Kunstgriffe der Konnotationen" ... die diskontinuierliche Welt der Symbole taucht in die Geschichte der denotierten Szene unter wie in ein Reinigungsbad der Unschuld" ¹⁶².

Solche "verborgenen" Konnotationen kann der Produzent - wie der Produzent des Werbebildes es tut - bewußt in seiner Dramaturgie benutzen.

Im Puppentheater bleiben aber diesen Konnotationen oft auch dem Produzenten selbst verborgen, in dem Maße in dem er sein Bild allein als "Skalamodell" sieht und auf die Aussagen, die von

Material- und Gegenstandscharakter dem Bild zugeführt werden nicht aufmerksam ist - oder vielleicht wesentlicher - nicht erkennt, daß auch wenn man z.B. die sprechende Tieren auf die Bühne stellt, immer menschliche Verhaltensmuster widerspiegelt werden. Wenn das kleine Fülle mit dem Kaninchen spielen, es aber nicht treten darf, und mit dem Wolf nicht spielen, ihn aber gerne treten kann, was sind es dann für Menschen oder Gruppen von Menschen, die der Produzent bewußt oder unbewußt mit bzw. Wölfen und Kaninchen vergleicht ? ¹⁶³

Was innerhalb des "natürlichen" Bildes, das auf der Bühne gestaltet wird, logisch und unschuldig scheint, bekommt eine andere Dimension, und es steht nicht in der Macht des Produzenten einen solchen Bedeutungsinhalt wieder zu "eliminieren".

Kraft seines Modellcharakters, ist das Wirkungsmittel des Puppentheaters das Bild vielmehr als das Wort.

Die Puppe kann nicht sprechen - sie drückt sich durch die physische Handlungen aus, die der Puppenspieler ihr als Bewegungsimpulse vermittelt. Der Puppenspieler kann aber Sprachrohr für die Puppe sein. Die Frage ist dann, wofür kann die Puppe ihre Stimme benutzen ?

Darüber schreibt Roland Barthes - wieder in Bezug auf das Werbebild:

"Die linguistische Mitteilung ist eine Technik um die Unsicherheit und Angst bei den unsicheren Zeichen zu bekämpfen..... Im Verhältnis zur Freiheit des Bildgehalts hat der Text einen repressiven Wert, und man kann verstehen, daß es auf dieser Ebene ist, wo besonders die Moral und die Ideologie einer Gesellschaft investiert werden." ¹⁶⁴

Wenn das Wort als Träger von Bedeutungen dem polysemischen Bild zugeführt wird, können mögliche Assoziationen, Ähnlichkeiten und Übereinstimmungen - intendiert oder nicht - zu Postulaten transformiert werden. Anstatt das Bedeutungsfeld zu erweitern, kann das Wort es begrenzen - das Modell wird zum "Muster", was selbstverständlich auch Intention sein kann.

Umgekehrt können vielschichtige, poetische (literarische) Texte, wie z.B. die Märchen H.C. Andersens, durch die Umsetzung in die Bildsprache des Puppentheaters eine entsprechende Begrenzung erfahren ¹⁶⁵.

Es ist hiermit nicht meine Absicht zu behaupten, man müßte die Umsetzung dramatischer und epischer Texte im Puppentheater vermeiden, oder wie andere argumentieren, die Puppen käme ohne Worte besser durch ¹⁶⁶. Damit vermeidet man zwar Probleme, beschneidet sich aber auch in seinen Möglichkeiten.

Wenn man mit Lotman und Stachowiak auch poetische Texte als "Modelle" in sich betrachtet, kann man sich unmittelbar leicht vorstellen, wie zwei unterschiedliche Modellsysteme, jedes mit seinen Qualitäten: Das Wort und das Bild - nicht unmittelbar und restlos in einander "übersetzt" werden können, und daß es einen bewußten Einsatz und eine klare Intention verlangt, sie in einem neuen Modell zu kombinieren, das nicht nur beide Qualitäten beinhaltet, sondern eine neue Qualität trägt, die die Mühe begründet.

Für ein solches Verschmelzen von Text, Bild und Puppenspiel verwendet Kavrakova-Lorenz den Begriff "Synergie".

Wie die Stimme der Puppe als ein Teil des Ausdrucks des Puppenspielers betrachtet werden kann, kann der dramatische Text - ungeachtet, ob er die Grundlage des Spiels bildet oder aus dem Spiel entsprungen ist, und ungeachtet, ob er vom Puppenspieler oder einem "Stimmgeber" evt. durch technische Geräte gesprochen wird - als Teil eines anderen Modellsystemes betrachtet werden. Mit dem dramatischen Text und dem gesprochenen Wort wird dann die Grenze für den Modellcharakter des Puppentheaters, für den "Faszinationswert Modell" erreicht. Die weiteren Untersuchungen müssen den Puppenspieler, nicht nur als "Animator", "Stimmgeber" oder "Puppenführer", sondern als Puppenspieler einbeziehen, in seiner Interaktion mit der Puppe. Diese Interaktion finden wir in dem Faszinationswert "Verwandlung".

4. Puppentheater als "Verwandlung".

Unter den Faszinationswert "Verwandlung" werden wie anfangs in diesem Abschnitt definiert, die Werte in der Vorstellung verstanden, die mit dem Erlebnis des Rezipienten einer anderen Wirklichkeit zu tun haben.

Das entsprechende Wirkungsmittel im "Körpertheater" ist das "sich in die Rollenfigur verwandeln" des "Körper"-(Schau)spielers. Im Puppentheater ist das Wirkungsmittel, das was Kavrakova-Lorenz "die kleinste dramaturgische Einheit" nennt: Die "Verwandlung" des Spielers, indem er aktiv und bewußt als Produzent wählt, aus dem Bewußtsein des Zuschauers zu "verschwinden", um nur "Motor" für die Puppe zu sein, und die gleichzeitige "Umwandlung" der Puppe von totem Material, Gegenstand oder Kunstfigur bis zur aktiven, "selbständig" handelnden Rollenfigur. Beide erfahren dann wie von Kavrakova-Lorenz beschrieben eine gegenseitige und permanente "Verfremdung".

Technisch gesehen tritt die "Verwandlung" ein, indem der Puppenspieler seine Konzentration von seinem eigenen Zentrum¹⁶⁷ zum "Zentrum" der Puppe verschiebt. Diesen ständige Konzentrationsverschiebungen sind z.B. deutlich nachvollziehbar, wo der (sichtbare) Spieler mit seiner Puppe "spricht" - z.B. der Bauchredner. Der gute Spieler macht diesen Wechsel so schnell, daß der "normale" Zuschauer es nicht bemerkt.

Technisch kann der Spieler aber nur eines nach dem anderen machen: Er verschiebt seine Aufmerksamkeit, seine Konzentration - die nicht teilbar ist - er wechselt seine "Einstellung"¹⁶⁸.

- die Faszination der "Verwandlung":

Die Überschrift der "Verwandlung" ist: Ist es, oder ist es nicht ? - kann etwas zur selben Zeit zwei verschiedene Dinge sein ?

Die Faszination der "Verwandlung" ist auch die Faszination des Überschreitens der Grenzen.

So wie die Begriffe "potentieller Raum" nach Winnicott und "Faszination" hier verwendet werden, hat die "Verwandlung", in

dem Moment, wo sie bewußt erlebt wird, noch nicht stattgefunden oder ist schon vorbei.

In dem Moment, wo der Zuschauer sich "verwandelt" hat, ist er in den "potentiellen Raum" eingetreten, und sein Erlebnis ist das der Bühnengestalt - also keine "Verwandlung" sondern eher "Identifikation" oder "Einfühlung".

Genau weil die Puppe im Gegenteil zum "Körperspieler" kein Mensch ist, ist sie für die Identifikation offen - ist sie "ungefährlich". Sie ist und bleibt deutlich "nicht-mich".

- ein dialektisches Verhältnis:

Der Modellcharakter stellt als Faszinationswert dem Rezipienten ein Bild dieser anderen Wirklichkeit zur Verfügung. Es ist aber die Interaktion des Puppenspielers mit der Puppe - seine "Verwandlung" oder sein Eintritt in den "potentiellen Raum" - die als Wirkungsmittel dem Rezipienten die Möglichkeit gibt, selbst in dieses "Weltbild" einzutreten, es als "Wirklichkeit" zu erleben. Hier werden "Wirkungsmittel" und "Wirkungsweise" miteinander verflochten, indem die Bewegung des Rezipienten in diesen anderen Wirklichkeitsstatus hinein, als eine aktive Widerspiegeln der entsprechenden Bewegung des Produzenten betrachtet werden kann.

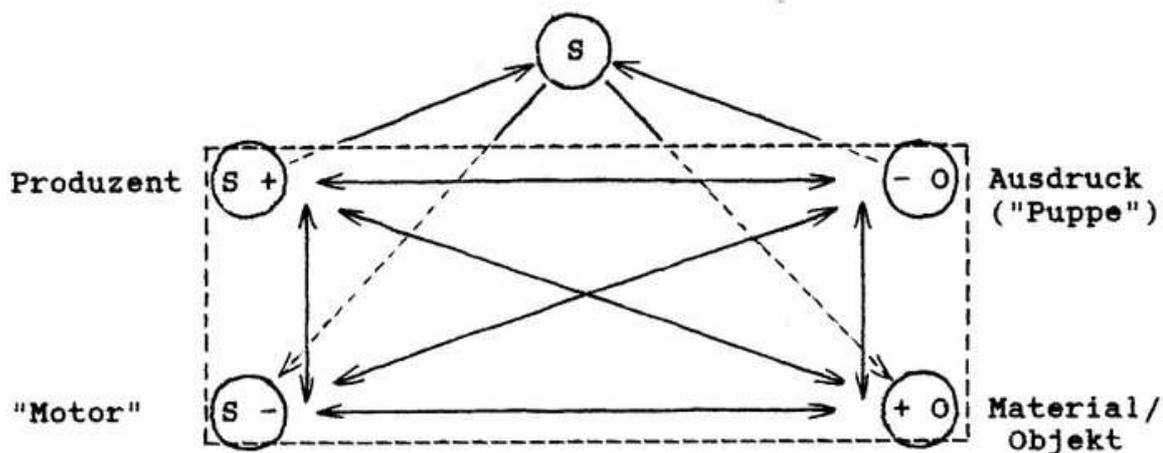
Die "Verwandlung" des Puppenspielers zum "Motor" und der Puppe zum "Lebendigen" (der Wechsel Subjekt/"Objekt" und Objekt/"Subjekt") findet in der Phantasie des Rezipienten statt, in der Perzeption, hat aber seine Voraussetzung im dialektischen Verhältnis zwischen Puppenspieler und Puppe:

Der Puppenspieler braucht die Puppe um Puppenspieler zu sein. Die Puppe ist auf ihrer Seite durch ihren Puppenspieler definiert, das Verhältnis ist aber nicht symmetrisch. Die Puppe hat auch ohne den Puppenspieler eine Existenz, in ihrer Eigenschaft als Material, Gegenstand oder Artefakt, auch ohne den Puppenspieler. (Die positive Bestimmung der Puppe)
Um die Puppe zu spielen, muß der Puppenspieler sich zum "Motor" der Puppe machen. (Die negative Bestimmung des Puppenspielers)
Die Puppe ist Gegenstand der Relation (die äußere Beziehung) zwischen Puppenspieler und Puppe.

Die Puppe ist Objekt des Verhältnisses (die innere Beziehung) zwischen Puppenspieler und Puppe, welches der Puppenspieler durch das Puppenspiel konstituiert ¹⁶⁹.

Die positive Bestimmung des Puppenspielers ist Produzent, die negative Bestimmung der Puppe ist Ausdruck.

Die Puppe (das Objekt) determiniert nicht automatisch das Spiel (Widerspiegelung) Es ist der aktive Umgang des Puppenspielers (des Subjekts) mit der Puppe - sein aktives Widerspiegeln, das das Spiel determiniert. Die Aktivität ist kein Aspekt, sie ist das Wesen des Puppenspiels ¹⁷⁰.



Die Abbildung ist "dreidimensional" zu erfassen. Das Subjekt steht im "Hintergrund" - das Spiel findet innerhalb des gestrichelte Rahmens im "Vordergrund" statt. Das Spiel ist sozusagen vom Sichtpunkt des Rezipienten betrachtet. Das "negative Objekt" ist gleich "Subjekt", das "negative Subjekt" als "Objekt" zu verstehen.

Das Verhältnis zwischen Puppenspieler und Puppe kann als ein Figur/Grund-Bild ¹⁷¹ betrachtet werden: Entweder erlebt der Rezipient das "Negativbild" Motor/Ausdruck, oder das "Positivbild" Produzent/Material.

Man kann nicht beide Erscheinungen auf einmal betrachten, die eine bedeutet die Negation der anderen - Puppenspieler und Puppe bilden ein sichtbar gemachtes dialektisches Verhältnis - ein Modell.

- ein "Vertrag":

Für den Aufbau dieses Verhältnisses zwischen Puppenspieler und Puppe ist es wesentlich, daß die "subjektiven" Eigenschaften, Eigenwille, Geschichte und Eigenaussage des Spielmaterials von dem Produzenten teils "objektiv", als etwas, daß das Spielmaterial unabhängig vom Spieler besitzt, und teils subjektiv, in Bezug auf seinen Wert oder seine Bedeutung für den Spieler persönlich, und in Bezug auf die Rollenfigur, der das Spielmaterial zugeordnet ist, betrachtet wird.

Der objektive Wert des Spielmaterials als "Modell" und "Metapher" für das Spiel, kann durch "die drei Stufen vom Material zur Puppe" beschrieben werden. Die subjektive Bedeutung für den Spieler steht in direktem Bezug zu seiner Möglichkeit sich in das Spielmaterial einzuleben, und so sein Leben dem Spielmaterial zu "verleihen".

Man kann das Verhältnis zwischen der Puppe und dem Spieler als einen "Vertrag" bezeichnen: Die Puppe verleiht dem Spieler ihren Ausdruck, im Ausgleich verleiht der Spieler der Puppe sein Leben. Wie in jedem Vertrag funktioniert es nur wenn beide Vertragspartner im Stande sind, ihre Verpflichtungen zu erfüllen. Die Puppe muß den entsprechenden Ausdruck für die Rollenfigur liefern können, der Spieler muß gefühlsmäßig und technisch in

der Lage sein, sich die Puppe als lebendiges Wesen zu denken und ihr scheinbares Leben zu gestalten ¹⁷².

Um Ausdruck zu haben, muß die Puppe in sich gestaltet oder gewählt werden mit künstlerischem Sinn, und um ein gute Motor zu sein, muß der Spieler etwas auf dem Herz haben, etwas, das er in künstlerischer Form dem Zuschauer zu vermitteln wünscht, und das für sein Empfinden am besten - oder eher nur - über die Form des Puppentheaters und mit genau dieser Puppe zum Ausdruck kommen kann.

Verträge können aber nur sinnvoll unter gleichgestellten Partnern funktionieren. Die tote Puppe und der Puppenspieler sind nicht "gleichgestellt": Der Produzent/Puppenspieler trägt die Verantwortlichkeit - ist "Boss" ¹⁷³. Die Puppe kann in dem Sinne nicht aktiv eingreifen, höchstens kann sie sich verweigern.

Das metaphorische Bild "Vertrag" betont dann die Wesentlichkeit für den Spieler, sich die Puppe anzueignen - wie unter dem Punkt "die drei Stufen vom Material zur Puppe" angedeutet war. Noch eine Fiktionsebene wird dann im Spiel eingebaut: Der Spieler muß sich in die Fiktion versetzen können, die Puppe wäre ein "lebendiges Wesen", als Ausdruck für die Rollenfigur gefühlsmäßig ausreichend und befriedigend - ein "Gleichberechtigter" ¹⁷⁴.

Das bedeutet:

- der Spieler kann dramaturgisch und ästhetisch sein Existenz und Haltung zur Sache nicht verneinen.
- die Puppe muß vom Spieler als "lebendiges Wesen", als Ausdruck der Rollenfigur - als Teil vom Spieler selbst akzeptiert werden können.

Erst dann wird es möglich, den "Vertrag zu schließen", und dieses Verhalten dem Zuschauer zu vermitteln.

- "die kleinste dramaturgische Einheit":

Dieser "Wechsel" zwischen Puppenspieler und Puppe, wo der Puppenspieler kraft seiner Konzentrationsverschiebung und durch eine direkte oder indirekte Manipulation, und/oder durch seine "thetische Haltung", der Puppe "Leben" verleiht, und wieder zurücknimmt, kann dramaturgisch ausgenutzt werden als Träger von Bedeutungen, und ist also ein potentiell wirkungsmittel ¹⁷⁵. Der Wechsel kann als "kleinste dramaturgische Einheit" bezeichnet werden, weil nicht in dem statischen Modell, nicht in der modellhaften Animation, dem dramatischen Text oder bloßer - vielleicht mechanischer - Stimmgebung die dramatische Bewegung anfängt, sondern in dem wirklichen Verhaltensweisen entsprechenden, dynamischen Verhalten der Puppe auf der Bühne und des Puppenspielers zur Puppe.

In diesem Wechsel weist die Puppe auf sich als Puppe, oder der Spieler auf sich als Spieler hin, "buchstäblich" im produzierten Wort ¹⁷⁶ und/oder Bild ¹⁷⁷, oder im "übertragenden" Sinne, in der Wahrnehmung des Rezipienten.

Der Wechsel kann aber auch als einen "Kampf" zwischen Puppenspieler und Puppe betrachtet werden, und dieser Kampf kann in sich als Modell gelten: Z.B. als ein Modell von "inneren Dialogen", von z.B. sozialen Rollenverhältnissen verursacht, oder als Ich/Über-Ich/Es-Verhältnisse im Freud'schen Sinne, Vernunft versus Gefühl u.s.w.: "To be or not to be..."¹⁷⁸. In dem Sinne kann das Puppentheater auch - trotz der fehlenden "individuellen Sprache und Gesichtsmimik" vielleicht doch "psychische Vertiefung" erzeugen¹⁷⁹, obwohl nicht im Sinne des "naturalistischen Theaters".

Die klassische Puppen-Metapher, wie in der Einleitung beschrieben, nimmt ihren Ausgangspunkt darin, daß ebenso wie die Puppe von dem Puppenspieler gelenkt wird, auch der Mensch scheinbar von unbekannten Mächten, äußeren oder inneren, gelenkt wird. Es ist aber auch ein bekanntes und klassisches szenisches Wirkungsmittel, den Puppenspieler von der Puppe "führen" zu lassen¹⁸⁰. Wir können diese Wirkung "Die umgekehrte Puppen-Metapher" nennen - die Doppelheit oder "Gleichstellung" zwischen Puppe und Spieler bedeutet, daß es dem Zuschauer offen steht, ob er sich mit dem Spieler oder der Puppe identifizieren möchte.

Daß es diese dramaturgische Möglichkeit gibt, bedeutet nicht notwendig, daß sie auch dramaturgisch benutzt werden muß. Da aber das Verhältnis zwischen Puppenspieler und Puppe reale Existenz hat, wird der Produzent nie den Rezipienten verhindern können, diese möglichen Wechsel mitzudenken, oder zu denken: "Wer zieht die Fäden?"

Die Möglichkeit muß also dramaturgisch mitgedacht werden, auch wenn sie nicht verwendet werden. Es gibt Aussagen, die nicht über das Puppentheater vermittelt werden können, ohne ihren Charakter von Verführung oder Indoktrination zu verraten:

"Wir reden nur, wenn wir wirklich und tätig im Spiel sind !
- Sonst bleiben wir friedlich hinter der Bühne und sind ganz still. Keiner meckert und alle sind zufrieden.
Die Menschen können sich immer und zu jeder Zeit ein Beispiel an uns nehmen".

Dieser Bildtext ist einem Buch über Puppentheater entnommen, das von der in dieser Zeit (ca. 1937) nazistische Organisation "Kraft durch Freude" herausgegeben wurde. Das Bild zeigt eine Sammlung von sehr kunstvollen Marionetten, die von einem Mädchen in Dirndl-Kleid bewundert werden. Kann man sich gestatten zu glauben, daß es eine Satire ist, von der nazistischen Zensur nicht "erwischt"?

- die Beziehung zwischen Puppenspieler und Puppe:

Das Verhältnis zwischen Puppenspieler und Puppe wurde bis jetzt unter der unausgesprochenen Voraussetzung behandelt, daß die Puppe von einem Spieler gespielt wird¹⁸¹. So ist es aber nicht immer. Die Stimme der Puppe kann von einem anderen als dem Spieler gesprochen werden, und wenn die Spieler hinter einem Paravent¹⁸² arbeitet, ist es nicht ungewöhnlich, daß dieselbe Puppe von unterschiedlichen Spieler geführt wird, so wie es für das Arrangement

praktisch ist. Auch können besonders komplizierte Puppen mehrere Spieler für ihren Bedienung brauchen.

In einem modernen Beispiel ¹⁸³ wird eine Puppe von drei Rollenfiguren ("Körperspieler") sichtbar auf der Bühne geführt, während die Stimme der Puppe von einem versteckten Puppenspieler gesprochen wird. Die Art und Weise, auf die das passiert indiziert, daß es hier der "Stimmgeber" ist, der der eigentliche Spieler der Puppe ist, und also seine Konzentration in die Puppe verschiebt, ungeachtet, daß er sie physisch nicht oder selten berührt. Die drei Spieler auf der Bühne verhalten sich zur Puppe, sie "spielen" sie nicht, ungeachtet dessen, daß sie ab und zu die Puppe technisch führen.

In der klassische japanischen Spielart Bunraku ¹⁸⁴ führen drei sichtbare Spieler eine Puppe, während der dramatische Text von einem Schauspieler, der neben der Bühne sitzt, gesprochen oder eher gesungen wird.

Dieses Spiel ruht im hohem Maße auf Spielkonventionen - "Vereinbarungen" zwischen Produzent und Rezipient. Die schwarz gekleideten Spieler sind als "unsichtbar" definiert, und eben ihre Menge bewirkt, daß man als Zuschauer nicht im Stande ist, sie als Einzelpersonen zu betrachten oder zu fassen. Die drei Spieler, die durch viele Jahren in der Führung der Puppen trainiert sind, treten im Verhältnis zur Puppe als ein Organismus auf.

Man kann sagen, daß die Puppe von einer "Puppe" geführt wird, von einer (unsichtbaren) Konvention geführt.

Die sichtbaren Spieler erreichen dadurch - auf paradoxen Weise - dieselbe Wirkung wie die senkrechten Fäden, die in bestimmten klassischen Marionettentheatern vor der Bühnenöffnung gespannt waren, um die Fäden der Puppen zu "verdecken" ¹⁸⁵.

Als Wirkungsmittel betrachtet dienen die vielen Spieler also wie die ausgespannten Fäden der Verschleierung der Beziehung zwischen Puppe und Spieler.

Wir kommen damit zurück zu den Wirkungsmitteln, die den Modellcharakter des Puppentheaters bedienen, und gelangen gleichzeitig zur Frage des sichtbaren Puppenspielers, eine Frage, die Anlaß zur Diskussion unter den Ausübenden der Puppenspielkunst gegeben hat und immer noch gibt.

Die Frage über die "Anwesenheit" des Puppenspielers auf der Bühne, sichtbar oder unsichtbar, erkannt oder nicht erkannt, hat aber eine anderen Dimension als die, die in der Spannung zwischen den Faszinationswerten "Modell" und "Verwandlung" entsteht - diese Dimension wird vom Faszinationswert "Show" bedingt.

5. Puppentheater als "Show".

Der "Show"charakter haftet allen Bühnenkünsten generell an, die mit der besonderen künstlerischen Tätigkeit verbunden ist, die "zur Schau stellt": die Mime, der Vortrag von Texten, der Gesang, der Tanz, der Gebrauch des Körpers - oder die Dressur von Tieren, die Illusionskunst oder das Puppenspiel, typisch in der Form von Zirkus oder Variété.

Auch Konkurrenz-Sport ist "Show" - man denke nur an Eiskunstlauf, Radrennen, Fußball oder Boxen.

- die Faszination der "Show":

Die Überschrift der "Show" ist: Wenn ich es wäre -. Die "Show" löst Gefühle wie Neugier, Bewunderung, Schauer oder Lust zum Nachahmen aus. Es wird oft behauptet, daß "Show" z.B. in der Form des Zirkus "Form ohne Inhalt" wäre. Es gibt aber eine Aussage, die diese Form nicht vermitteln kann - nämlich daß der Mensch machtlos und unbeholfen ist - genau zu dieser Aussage setzt sich der Clown in Widerspruch. Das Erlebnis der "Show" ist, daß ein Mensch viele Möglichkeiten hat:

"Wer sich nicht selbst bewegen könnte, dem würde alle Bewegung ästhetisch indifferent sein. Denn er würde nie dahinter kommen, wie eigentümlich wohl oder wehe dem Bewegten zu Mute ist." ¹⁸⁶.

Die Faszination der "Show" setzt voraus, daß wir wissen, daß wir "belogen" werden. Der Zuschauer möchte sehr gerne nach der Vorstellung die verschiedenen Tricks erkennen. Dadurch wird er darin, daß es ein natürlicher Vorgang war, und in seinem Selbstvertrauen bestätigt.

Der Zuschauer bewundert gerne, und der Puppenspieler läßt sich gerne bewundern.

Wird im Puppentheater die Puppe als tatsächlich lebendig erlebt, ist nicht von einem Theatererlebnis die Rede, sondern von einem religiösen oder magischen Erlebnis.

Wenn der Rezipient nicht spätestens am Ende der Vorstellung erkennt, daß es ein natürlicher Vorgang war, kann man diskutieren, ob überhaupt ein "theaterkonstituierender Vorgang" stattgefunden hat, oder ob der Produzent andere Ziele als "Zur-Schau-Stellen" verfolgt.

- die Wirkungsmittel der "Show":

Das vielleicht wesentlichste Wirkungsmittel der "Show" ist die technische Beherrschung der Kunst: das "Können", im Begriff "Schwierigkeitsgrad" ausgedrückt.

Der Produzent kann die Verwunderung und Bewunderung des Rezipienten hervorrufen entweder durch seine Könnerschaft, seine Eleganz, Harmonie und Überschuß, oder er läßt eben seine Kunst als sehr schwierig hervortreten, macht vielleicht bewußte "Fehler", und läßt dadurch auch das Publikum schaudern oder lachen.

Der "Neuheitswert" ist ein anderes Wirkungsmittel, das selbstverständlich auch von der Erfahrungshorizont des aktuellen Publikums abhängig ist.

Der Neuheitswert hat auch die Funktion, grenzüberschreitend zu sein, in Bezug auf Konventionen und Erwartungen, sowohl innerhalb der aktuellen Kunstform, als auch gesellschaftlich.

Natürlich knüpfen in allen Kunstformen die "Show-Werte" eng an die spezifischen Merkmale der Kunstform an. Im Puppentheater an die "Invarianz" Puppenspiel - den Faszinationswert "Verwandlung" - und an den Faszinationswert "Modell".

Es kann die Genauigkeit im Detail des Modells sein, oder die Details im Spiel, wie im Beispiel von Obrazcov: Die Puppe, die sich die Hosen hochzieht bevor sie sich auf einen Stuhl setzt, und dadurch "Beifallsstürme auslöst" ¹⁸⁷.

Die kunstvollen Puppen, die Vorgänge, die man für unmöglich hält mit Leichtigkeit durchführt, als z.B. der früher erwähnte Trapezkünstler-Puppe, Puppen wie z.B. die Salzburger-Marionetten, klassischen Trickpuppen, wie das Skelet, das auseinanderfällt und sich wieder zusammensetzt, oder die japanische Marionette, die während des Spiels ihren Kimono wechselt - sind allen Puppen die (auch) in Bedacht auf den "Show-Wert" gestaltet sind. Andere klassische Puppen, wie die "Verwandlungspuppen" ¹⁸⁸ haben "Show-Wert", der vielleicht eher mit dem des Illusionskünstlers verglichen werden müßte.

Daß der Puppenspieler aber versteht, die Illusion von dem vollkommenen und selbständigen Leben der Puppe zu gestalten, hat auch in sich einen hohen "Show-Wert".

Das charakteristische bei dem "Showwert" ist aber, daß er auf der Verwunderung und Bewunderung des Rezipienten über die Fähigkeiten und Fertigkeiten des Produzenten beruht.

Im Puppentheater setzt der Wirkung der "Show" also voraus, daß der Rezipient weiß, oder durch den Vorgang versteht, daß es ein "natürlicher" Vorgang ist, daß hinter den Geschehnissen der (wenn auch unsichtbare) Puppenspieler steht.

Michael Meschke beschreibt indirekt diese Erkenntnis. Indem er andeutet, daß der sichtbare Puppenspieler vielleicht "erfunden" wurde, um das Ansehens des Puppenspielers zu verbessern, stellt er fest, daß das einzige, was dem Puppenspieler wirkliches Ansehens verleihen kann, ist, daß dem Publikum beigebracht wird "wie schwierig es tatsächlich ist, diese Arbeit gut auszuführen" ¹⁸⁹. Diese grundlegende Voraussetzung für den "Showwert" des Puppentheaters beschreibt Hartmut Lorenz so:

"Der Kern diesen "Staunens" also dieses ästhetischen Reizes besteht in der Diskrepanz zwischen der Erwartung, die an das Material gerichtet wird, und der Überraschung darüber, was das vorgegebene Material zu vermitteln vermag.... Ein puppenspielerischer Vorgang baut bewußt auf diesem Widerspruch [zwischen leblosem Material und lebendiger Gestaltung] auf, indem der Zuschauer nicht in die Illusion verzaubert wird, daß es sich bei den Bühnengestalten um wirklich lebendige Personen handelt...Die Animation ist also die Überwindung der Statik der Figur, aber nicht ihre Verleugnung" ¹⁹⁰.

"Die ästhetische Haltung" beim Rezipienten zu schaffen ist so für den Produzenten ein Wirkungsmittel, aber auch einen Verantwortlichkeit, besonders Kindern gegenüber.

"Show" ist "Können" - und hätte wohl als Wirkungsmittel betrachtet eher zuerst statt wie hier zuletzt genannt werden müssen. Im Puppentheater "bedient" dieser Faszinationswert die beiden anderen, die von ihrer Seite das "Wirkungs-Material" der "Show" liefern.

6. Das Zusammenwirken der Faszinationswerte.

Die Faszinationswerte wie hier definiert stehen nicht in dialektischem Verhältnis: Die drei Werte wirken kontinuierlich in und durch einander in einem synergetischen Zusammenhang, auch teilweise unabhängig von den bewußten Wahl des Produzenten, und sie sind - positiv und negativ - Voraussetzung für einander. Abhängig von den ästhetischen Wahl, die der Produzent getroffen hat, manifestieren sich die Faszinationswerte als dramaturgische Wirkungsmittel in einer komplizierten Vernetzung von gegenseitigen Relationen.

- die Faszinationswerte und das Puppenspiel:

In den "drei Stufen vom Material zur Puppe" ist das Verhältnis Spieler/Puppe unter den Sichtpunkt "Modell" - als Voraussetzung für die Komplettierung des Modells durch die Animation - behandelt.

Unter dem Sichtpunkt "Show" ist festgestellt, daß das Verhältnis Spieler/Puppe den Rezipienten wahrnehmbar werden muß, und in der Bearbeitung des dialektischen Zusammenwirkens Spieler/Puppe ist durch das metaphorische Bild "Vertrag" die Wesentlichkeit des persönlichen Verhältnisses des Spielers zur Puppe hervorgehoben, als Voraussetzung für die Identifikation, und dadurch den Vorgang der "Verwandlung".

Damit ist die alte Frage: das Verhältnis zwischen der Persönlichkeit des Schauspielers und seine Rollenfigur angesprochen. Diese Frage ist Ausgangspunkt sowohl für die historische "Infamie" dem Schauspieler gegenüber als auch für die gegenwärtige Faszination des privaten Lebens des Schauspielers, und wird vielleicht am Besten im Titel des berühmten und viel diskutierten Essays Diderots zusammengefaßt: "Das Paradox über den Schauspieler" ¹⁹¹.

Von der Seite der Produktion betrachtet kann dieses Verhältnis mit Michail A. Cechov ¹⁹² in Bezug auf das "Selbst" des Spielers als eine Bewegung über drei Bewußtseinsstufen beschrieben werden: Das "ich" des alltäglichen Lebens, das schöpferische, höhere ICH, und die Individualität der Bühnengestalt.

Während des Spiels bewegt sich der Spieler zwischen diesen drei Stufen, von seinem "gesunden Menschenverstand" geleitet, von dem Willen und der Inspiration des schöpferischen ICH getragen und sich durch die Individualität der Bühnengestalt ausdrückend. Die Bühnengestalt kann nur zum Leben kommen durch die Erfahrungen, Erinnerungen und Gefühle, die das ICH der fremden "Seele" aus dem Fundus des "ich" vermittelt ¹⁹³, und der "gesunde Menschenverstand" des "ich" hält das Alles gezügelt.

Der "innere Dialog" verläuft also während des Spiels unter allen drei Bewußtseinsstufen in beide Richtungen, und ohne große Schwierigkeiten können die Bezeichnungen "Modell" (für das Material, welches das "ich" dem ICH zur Verfügung stellt), "Show" (für die Kontrolle des "gesunden Menschenverstandes" des "ichs"), und "Verwandlung" (für die Inspiration, die zur Schöpfung der Bühnengestalt führt), diesen Bewegungen angeknüpft werden.

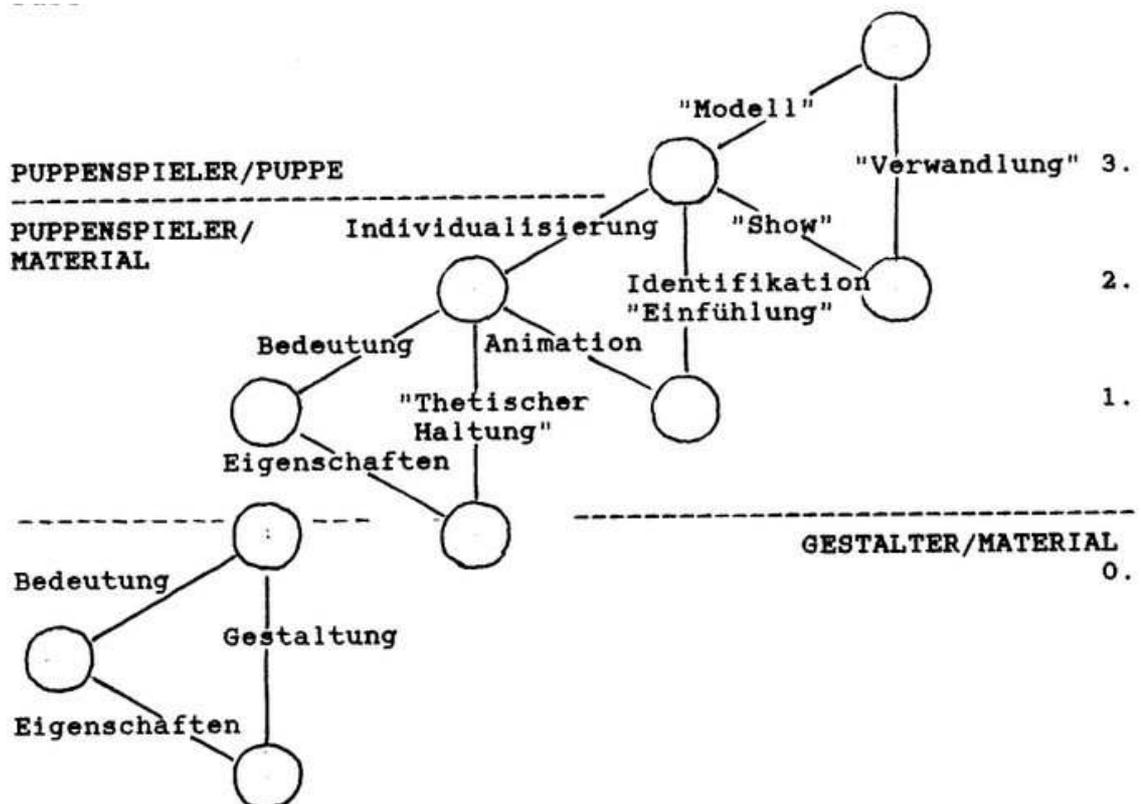
Es wird auch nicht Cechow widersprechen, wenn man annimmt, daß

der Dialog zwischen dem ICH und der Bühnengestalt im "potentiellen Raum" stattfindet, wo die Subjekt/Objekt-Beziehung prinzipiell nicht existiert, und daß das Verhältnis zwischen Spieler und Bühnengestalt von dialektischer Natur ist.

Diese Betrachtungen können so auch dem Puppenspiel gelten. Der Unterschied liegt in der Trennung und der besonderen Zusammenhang zwischen Spieler und Rollenfigur/Puppe: Die Puppe ist nicht bloß "Bühnengestalt" des Spielers, gleich der "Maske" des "Körperspielers", sondern Rollenfigur zusammen mit und neben dem Spieler ¹⁹⁴.

Die Puppe ist Modell eines Menschen, der Spieler ist kein "Modell" sondern sein eigenes "Original".

Das Folgende ist ein Versuch, die verschiedenen Begriffe in Bezug auf das Verhältnis Spieler/Puppe auf eine gemeinsame Formel zu bringen, und dadurch die Bewegung vom Material zur Puppe, vom Annehmen des Spielmaterials bis zum Ausdruck auf der Bühne zu beschreiben, in einem möglichen Zusammenhang mit den Faszinationswerten ¹⁹⁵.



0: In dem Fall, wo ein Puppengestalter unabhängig vom Spieler das Spielmaterial gestaltet, durchläuft er in seiner Arbeit dieselben Phasen wie der Puppenspieler. Der Puppenspieler muß sich trotzdem die so gestaltete Puppe als Spielmaterial aneignen, bevor er zum Spielen kommen kann.

- 1: Die Stufe der Untersuchung der Eigenschaften und die Stufe der Untersuchung der möglichen Bedeutungen des Materials ergibt die Möglichkeit der 3. Stufe, die Stufe der "thetischen Haltung". (Vergleich "die drei Stufen" p. 42)
- 2: Die Stufe der Animation (Anthropomorphisierung) und die Stufe der Individualisierung (die Arbeit mit der Rollenfigur)¹⁹⁶ ergibt die Möglichkeit der Identifikation oder "Einführung"¹⁹⁷.
- 3: Aus der letzten Stufe ist das Puppenspiel möglich: Der ständige Wechsel des Puppenspielers zwischen "Einführung" und "Verfremdung" und der entsprechende Wechsel der Puppe zwischen "Lebendigwerden" und "Totsein", vermittelt dem Rezipienten ein doppeltes Bild (Vergleich Abb. p. 48)

Im Endergebnis führt (nach diesem Modell) die Arbeit mit den dem Material innewohnenden Bedeutungen zum Faszinationswert "Modell", die Arbeit mit den Eigenschaften und die Animation zum Faszinationswert "Show", und die künstlerische Gestalt der Puppe, die "thetische Haltung" und die Identifikation zur Möglichkeit der "Verwandlung".

Die besondere Dimension des "Paradox des Schauspielers" im Puppenspiel ist die mögliche Dopplung der Rollengestalt in der Rezeption, also das ständig wechselnde Subjekt-Objekt-Verhältnis.

- das ästhetische Erlebnis und die Faszinationswerte:

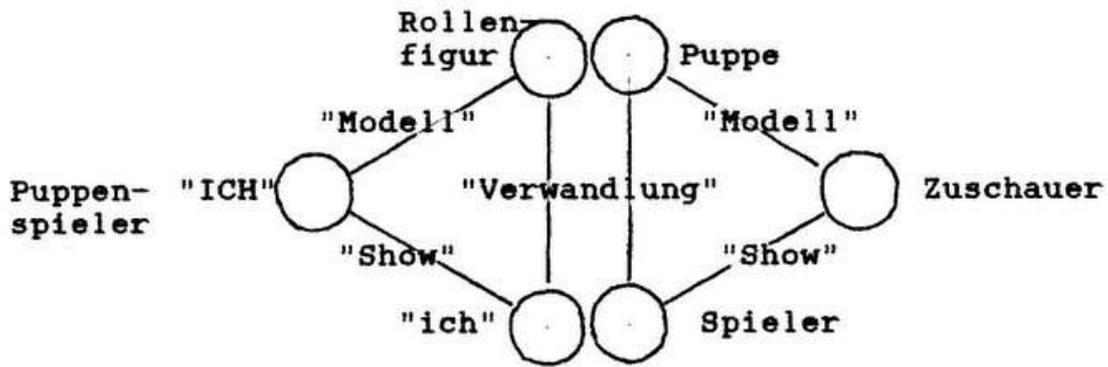
Indem der Rezipient die aktive Bewegung des Produzenten in eigener aktiver Bewegung widerspiegelt, verflechten sich die Mittel und die Wirkung. Die gemeinsame psychologische Grundlage ist dabei Ursache und Voraussetzung zugleich.

Vorstellbar ist, daß die Bewegung sich im Erlebnis des Rezipienten wiederfindet, zu den "Faszinationswerten" relativiert:

1. Der Zuschauer akzeptiert die Spielvereinbarung, das "Weltbild" und die (gespielte) Puppe als Rollenfigur und Träger von Bedeutungen, dadurch entsteht der Genuß des Modellcharakters.
2. Der Zuschauer entdeckt den (sichtbaren oder nicht sichtbaren) Puppenspieler, dadurch wird der Weg zur Erkenntnis der Eigenwille und der selbständige Ausdruck der Puppe geöffnet: Der Genuß der Verwandlung.
3. Der Zuschauer entdeckt auf der einen Seite das Spielmaterial, und auf der anderen Seite den Charakter der Handlung: Puppenspiel. Dadurch entsteht die Möglichkeit der Verwunderung, und der Bewunderung der Puppe und ihren Spieler: Der Genuß der Show.

Der Zuschauer kann sich das Spiel "aneignen" in einer von ihm gewählten Reihenfolge, und auch wählen, nur einen von den Aspekten des Spiels zu betrachten.

Wie schon erwähnt, kann der Produzent das Erlebnis des Rezipienten zurechtlegen und auf ihn einwirken aber nicht bestimmen.



Die drei Faszinationswerte können dann in der Dimension Wirkungsweise als verschiedenen Ein- und Ausgänge des ästhetischen Erlebnisses betrachtet werden, welche seinen Charakter färbt, ohne in sich "das Erlebnis" selbst auszumachen.

Das Erlebnis selbst muß auch als Ergebnis früherer Lebenserlebnisse und -erfahrungen, eigener Aneignungshaltung (Erkenntnis-konzept) und Persönlichkeitsstruktur des Rezipienten betrachtet werden.

Nicht zuletzt kann man vielleicht auf der theoretischen Ebene das ästhetische Erlebnis ohne Rücksicht auf den Inhalt betrachten, in der Praxis jedoch nicht: Der "Inhalt" den die Faszinationswerten transportieren und die Decodierung desselben, muß einen wesentlichen Teil des gesamten Erlebnisses ausmachen.

- Inhalt und Interesse:

Im Spielen des Modells, und der Bewunderung der Show haben der Zuschauer und der Puppenspieler gemeinsame Interessen und sind gleichgestellt. In der Dialektik zwischen Puppe und Spieler ist das nicht automatisch der Fall.

Wenn der Puppenspieler selbst über die Puppe "gewinnen" will, und nicht in der Lage ist, ein "gleichberechtigtes" Verhältnis mit seinem Spielmaterial einzugehen: wenn er nicht versteht, daß eben weil es einen Wesen repräsentiert, dem der Zuschauer Gedanken und Gefühle zuspricht, er als erster selbst diesem Wesen Respekt zeigen muß, dann "spielt" der Puppenspieler mit den Gefühlen des Zuschauers, und es ist vom Zuschauer aus gesehen nicht angenehm.

Wenn der Puppenspieler auf der andere Seite sich hinter die Puppe "versteckt", tendiert das Spiel "flach" und langweilig zu werden. Der neurotische Spieler mit einem (unerkannten) Bedürfnis für Therapie kann ein unangenehmes Erlebnis sein. In der amerikanischen Fernsehserie "Soap" wurde dieser Vorgang als humoristischer Effekt ausgenutzt.

Doch häufiger bedeutet fehlendes Bewußtsein über die Dialektik allein eine Unklarheit im Spiel, die zur Unsicherheit und Verwirrung des Zuschauers führt.

Mit Hinweis zur früheren Argumentation, durch das Zitat aus "Kraft durch Freude" exemplifiziert, kann man es - weniger provokant, aber doch ernst gemeint - den Effekt von "Karius und Baktus" ¹⁹⁸ nennen: Der kindliche Zuschauer identifiziert sich unmittelbar mit "den falschen", wird indirekt aufgefordert, von einem Teil von sich selbst Abstand zu nehmen, und bekommt keine

Lösung des Problems. Ob man diese Art von Theater akzeptieren will oder nicht, ist vielleicht auch eine Frage der Sicht auf die Menschen.

Im abschließenden Abschnitt der Konzeptionen des Puppentheaters wird näher auf die Frage des Inhalts eingegangen, wie er an die Form des Puppentheaters gebunden auftritt.

- die ästhetischen Wahl und die Dramaturgie des Puppentheaters:

Die Beziehung zwischen den Faszinationswerten und den verschiedenen Erscheinungsformen des Puppentheaters kann jetzt betrachtet werden.

Auf der einen Seite steht der Wunsch und die Fähigkeit das "vollkommene" Modell zu schaffen - das Spielmaterial (die Puppe) zur größt möglichen Ähnlichkeit mit dem "Original" zu gestalten oder zu "erziehen".

Auf der anderen Seite steht die Fähigkeit, Leben im Leblosen zu sehen, und der Wunsch es zum Ausdruck zu bringen - das Spielmaterial (die Puppe) zu finden oder zu "entdecken".

Auf der einen Seite wird das "Skalamodell" durch das Agieren der Puppe als lebendes Wesen komplettiert, und setzt so den Puppenspieler voraus. Gleichzeitig ist der Puppenspieler in Bezug auf das Skalamodell mit seinem Körper und seiner Stimme ein "Bruch" der Illusion der selbständigen Existenz der Modellwelt und des selbständigen Lebens der Puppe.

Auf der anderen Seite setzt die Wirkung sowohl des "Bruchs" als auch die Wirkung der klassischen Puppen-Metapher, ihre "Umkehrung" wie auch ihre mehr modernen psychologischen Varianten - die in sich Analogmodelle (Metaphern) sind - voraus, daß der Zuschauer die Existenz des sichtbaren oder unsichtbaren Puppenspielers wahrnimmt.

Sowohl das Modell als auch der Bruch des Modells (- und dieser Bruch liegt implizit in der Definition einer Metapher und in der Definition eines Modells -) ist demnach ein Teil der besonderen Wirkung des Puppentheaters, und das konstituierende Element des Puppentheaters - das sich der "Verwandlung" anknüpft oder eher die Verwandlung "ist" - kann als eine ständige Reihe von "Brüchen" betrachtet werden, die man eben nur auf dem "nicht-gebrochenen" Hintergrund des Modells erkennen kann.

Hier wäre also auch von einem "Figur/Grund-Bild" die Rede - und es wäre anzunehmen, daß genau diese Wirkung die Ursache für die Beiden "Pole" ist, die ich oben als "Erzieher" und "Entdecker" bezeichnet habe:

Der "Erzieher" beachtet das Modell und neigt vielleicht dazu, das Modell nur als "Skalamodell" zu sehen. Er sieht höchstens den Bruch als (geistigen) Hintergrund, z.B. in der Form der klassischen Puppenmetapher.

Der "Entdecker" beachtet den Bruch z.B. im Wundern über das selbständige Leben der lebendig-gemachten Gegenstände - die "Verwandlung".

Er sieht sowohl die klassische Puppenmetapher als auch ihre "Verkehrung" - sieht aber vielleicht nicht das Bedürfnis des Rezipienten seine Welt wiederzuerkennen.

Der "Erzieher" sieht die Animation gleich dem Puppenspiel, der "Entdecker" sieht das Puppenspiel gleich dem spielerischen Verhältnis Spieler-Puppe.

Diese begriffsmäßige Aufteilung soll nicht als ein Entweder/Oder erfaßt werden, sondern als zwei "Pole", zwischen welchen die Ausübenden des Puppentheaters in ihrem Umgang mit dem Spielmaterial und in Bezug auf die Wirkungsmittel sich konzeptionell und pragmatisch bewegen.

Hier treffen wir die Fragestellung der Konzeptionen des Puppentheaters, die in der "3.Frage" näher behandelt werden.

- der dialektische Augenblick:

Dieses Verhältnis zwischen den Faszinationswerten "Modell" und "Verwandlung" wird dann zum Kernpunkt des Begreifens des Puppentheaters in allen seinen unterschiedlichen Erscheinungsformen. Mit der Definition der Faszination: "etwas Bekanntes trifft sich mit etwas Unbekanntem"¹⁹⁹, wird wahrscheinlich ein zentraler Punkt der Wirkungsweise des menschlichen Gehirns erreicht. Dies betrifft natürlich auch das "Körpertheater", wo die Faszination auf derselben Spannung zwischen "Modell" und "Verwandlung" aufbaut.

Das für das Puppentheater Besondere ist das "doppelte Bild" und die möglichen Wechsel des Subjektes mit dem Objekt, sowohl im produktiven als auch im rezeptiven Vorgang.

Die Puppentheatervorstellung ist nicht nur "Modell" so wie eine "Körpertheater"vorstellung ein "Modell" ist. Als Theaterform modelliert das Puppentheater den potentiellen Raum selbst - den "Ort", wo die Subjekt-Objekt-Begriffe im erkennenden Prozeß sich auflösen, umwechseln und wieder etablieren.

Das Puppenspiel kann als Modell des Subjekt-Objekt Verhältnisses, und die Puppe als Modell eines Menschen, aber auch als Modell des "Übergangsobjektes" betrachtet werden.

Der Faszinationswert "Verwandlung" ist - aber nur im Puppentheater - Modell des "dialektischen Augenblicks" selbst: Dem "BRUCH" - der magischen Augenblick, wo "Etwas" zur selben Zeit "zwei verschiedene Dinge ist" - oder wo es - mit Hinweis auf Werner Knoedgens Beispiel - "springt".

Ausdruck dafür ist dann die Schwierigkeit, die Bezeichnung für diese "Verwandlung" zu finden: Verwandlung, Umwandlung, Metamorphose, Transformation - "Bruch" oder "Sprung" - alle Worte und Begriffe "kreisen" um das eigentliche: dem Augenblick, wo das Bild wechselt von der "Figur" bis zum "Grund" und wieder zurück - oder mit den Worten Artauds, das Leben auf der Bühne betreffend gesagt:

" ..der besondere, zarte und zitternde Brennpunkt, wozu die Formen es nicht bringen" ²⁰⁰.

III. Die dritte Frage: Konzeptionen des Puppentheaters ("Ideologie")

1. Ästhetik und Ideologie.

Durch die Behandlung der zwei ersten Fragen über die Wirkungsweise und die Wirkungsmittel des Puppentheaters sind schon mögliche Grundlagen und Ursachen der unterschiedlichen Auffassungen vom Puppentheater und seinen verschiedenen Erscheinungsformen angedeutet:

Das Puppentheater kann als Kunstform mit Ausgangspunkt im "Übergangsobjekt" und "potentiellen Raum" begriffen werden. Dadurch wird die Aufmerksamkeit auf ein Paradox gelenkt, das nach den Theorien Winnicott's die Grundlage des gesamten Erfahrungsbereichs des Einzelnen ist: Alle Erfahrung fängt mit einer Illusion an ²⁰¹.

Die Analyse der Wirkungsmittel als "Faszinationswerte" begriffen, beleuchtet dieses Paradox aus einem anderen Blickwinkel:

Die Puppentheatervorstellung ist nicht nur als Kunstwerk ein Modell, mit Lotman: "Zeichenmodell" oder "Spielmodell", sondern ein Modell eines Modelles im Modell. Der innerste Kern dieses Vorgangs ist das Modell des "dialektischen Augenblickes", die sinnliche Darstellung des Punktes zwischen Subjekt und Objekt, zwischen "innerer" und "äußerer" Realität.

In Bezug auf diesen besonderen Modellcharakter können zwei "Pole" des Verhaltens der Produzenten dem Spielmaterial gegenüber betrachtet werden: Der "Erzieher" und der "Entdecker".

In dem Spannungsfeld zwischen den Faszinationswerten "Modell" und "Verwandlung" bilden sich die verschiedenen Konzeptionen des Puppentheaters.

Auf Grundlage der Behandlung dieser ästhetischen und dramaturgischen Fragestellungen sollen als drittes die Konzeptionen, oder im weitesten Sinne - die "Ideologie" des Puppentheaters - (die beiden Begriffe in der Einleitung definiert) - betrachtet werden, nicht als für die einzelnen Vorstellung spezifischer kommunikativer Prozeß zwischen Rezipient und Produzent - "Botschaft" der einzelnen Vorstellung - verstanden, sondern als kommunikative Prozeß zwischen dem Puppentheater als Medium und dem Publikum in seiner historischen und sozialen Dimension:

Verschiedene Zeiten, Gruppen und Personen haben das Puppentheater unterschiedlich aufgefaßt und verwendet ²⁰².

Der Ausgangspunkt wird in der These der "permanenten Verfremdung" des Puppenspiels genommen. Diese "Verfremdung" ist schon, übereinstimmend mit der Verwendung des Begriffs von Dr. Kavrakova-Lorenz, in Bezug auf die Wirkungsmittel des Puppentheaters

behandelt, die gegenseitige und wechselseitige Verfremdung des Spielers und der Puppe im Puppenspiel bezeichnend. Der Begriff "Verfremdung" wird aber hier als konzeptionelle oder ideologische Kategorie des "theatralischen" Theaters betrachtet: "der wirklichen Fiktion" - und dem Begriff der "Einführung" des "illusionistischen" oder "naturalistischen" Theaters: "der fiktiven Wirklichkeit" - gegenübergestellt.

2. "Verfremdung" und "Einführung" (Identifikation)

"Die Menschen gehen ins Theater, um mitgerissen, gebannt, beeindruckt, erhoben, entsetzt, ergriffen, gespannt, befreit, zerstreut, erlöst, in Schwung gebracht, aus ihrer eigenen Zeit entführt, mit Illusionen versehen zu werden...Ist Kunstgenuß überhaupt möglich ohne Einführung oder jedenfalls auf einer andern Basis als der Einführung?" ²⁰³

Mit dieser polemische Frage beschreibt Bertolt Brecht die vorherrschende Meinung seiner Zeit, das ästhetische Erlebnis betreffend, welches das Theater seinem Publikum verschaffen will. Dagegen setzt er den Begriff "Verfremdung":

"Einen Vorgang oder einen Charakter verfremden heißt zunächst einfach, dem Vorgang oder dem Charakter das Selbstverständliche, Bekannte, Einleuchtende zu nehmen und über ihn Staunen und Neugierde zu erzeugen." ²⁰⁴

Nach Brecht wird das Theater - durch das, was er die aristotelische Dramaturgie nennt - zu einem "geistigen Rauschgifthandel", das den Zuschauer in eine Traumwelt verstrickt. ²⁰⁵ Statt "Furcht vor dem Schicksal" will Brecht "Wissensbegierde" setzen, statt "Mitleid" "Hilfsbereitschaft".

Dem Begriff "Verfremdung" wie auch dem Begriff "Einführung" wird durch diese Debatte ein polemischer Charakter verliehen, der in gewisser Weise die Begriffe unfähig macht, die Verhältnisse, aus denen sie entsprangen, zu beschreiben. Der Begriff "Einführung" wird als ein unpräziser Terminus das ästhetische Erlebnis betreffend abgefertigt ²⁰⁶, und der Begriff "Verfremdung" wird oft als politischer Terminus begriffen, der ein didaktisches oder propagandistisches Theater ansagt.

- die politische und philosophische Dimension:

Die neuere Geschichte Europas ist von politischen Kämpfen geprägt, die mit der französischen Revolution 1789 eingeleitet wurden und über die Revolutionen 1848 und 1917, und zwei Weltkriege später ihren vorläufigen Endpunkt im Fall der Mauer in Berlin 1989 fanden.

Die Polarisierung zwischen Osten und Westen, zwischen Kapital und Arbeiterbewegung, bewirkte auf dem Gebiet des Theaters auch eine Polarisierung, wo bestimmte politische Haltungen mit bestimmten ästhetischen Ausdrucksweisen verbunden wurden.

In historischer Dimension gibt es also oft einen Zusammenhang zwischen bestimmten ästhetischen Ausdrucksweisen und bestimmten politischen und existentiellen Haltungen.

Hier sind solche zusammenhörenden Aussagen angedeutet, wie sie uns aus der Zeit des 20. Jahrhundert, die bis jetzt hinter uns liegt bekannt sind ²⁰⁷:

Gesellschaftliche Widersprüche:	Macht besitzend reaktionär Bürgertum normbestätigend	Aufruhr besitzlos revolutionär Avantgarde/Boheme normbrechend
Funktion	kulinarisch	künstlerisch
Dramaturgie	dramatische Form	epische Form
Ästhetik	illusionistisch "naturalistisch"	theatralisch
Psychologie	Identifikation "Einfühlung"	"Verfremdung"
Widersprüche im Individuum	normal Festhalten Gewohnheit Geborgenheit	ungewöhnlich Entwickeln Phantasie Freiheit

Der Widerspruch "Vernunft" und "Gefühl" kann je nachdem beiden Spalten zugefügt werden. Hiermit werden wieder "Pole" angesprochen, nicht etwa behauptet, daß es nur zwei Verhaltensweisen oder Theaterkonzeptionen gibt.

Neue Theaterformen sind immer in Opposition zu alten entstanden. Es scheint aber, als ob alte Formen oft neben den neuen fast unbehelligt weiterleben können. Die bürgerliche Gesellschaft hat auch in hohem Maße vermocht, neue künstlerische Strömungen anzunehmen und sie "salonfähig" - mondän - zu machen ²⁰⁸. Es entstehen ständig neue Ausdrucksformen, die sich durch die Begriffe der rechten Spalte "vermarkten" oder "verurteilen" lassen, und es scheint, als ob sie ständig weiter gleiten in Richtung der linken Spalte, bis die nächste Strömung kommt und sie als "überholt" definiert.

Die Entwicklung solcher neuer Theaterformen entsteht unter Wechselwirkung vieler gesellschaftlicher Kräfte. Die Periode der Theatergeschichte, die wir als "naturalistisch" bezeichnen, ist auch die Periode, in der die technische Entwicklung, wie z.B. die Erfindung des elektrischen Lichtes, neue und faszinierende Möglichkeiten hervorbrachte, um "die Natur" auf der Bühne darzustellen. Gleichzeitig ist sie die Periode, in der die Gesellschaft als Folge der technisch-industriellen Revolution einer schnellen Veränderung unterliegt. Die Anzahl möglicher gesellschaftlicher Positionen steigt, während die letzten Reste der festen Positionen

der Feudalzeit sich endlich auflösen. Die neue Bürgerschaft hat ein Bedürfnis, sich selbst zu betrachten.

Das "retheatralisierte" und das Brecht'sche, "verfremdete" Theater entsteht und setzt sich durch in einer Periode, da die gesellschaftliche und existentielle "Entfremdung" des Individuums und die gesellschaftlichen Widersprüche im Ganzen einen Punkt erreicht, wo sie sich nicht länger unterdrücken oder verbergen lassen.

Dieses "theatralische" oder "verfremdete" Theater ist gleichzeitig eine Wiederentdeckung der Theatralität anderen Kulturen und früheren Zeiten: Chinesischen und japanisches Theater, und die alte europäische Theaterform: Commedia dell'Arte.

Die "naturgetreue" Wiedergabe der Wirklichkeit wird vom Filmmedium übernommen. Das Theater muß sich durch seine Theatralität, "Einmaligkeit" und Unmittelbarkeit behaupten.

- die ästhetische Dimension:

Versucht man aber von diesen Triebkräften der Entwicklung und den entsprechenden politischen Haltungen abzusehen, um zu der (produktions- und rezeptions-) ästhetischen Dimension der Fragestellung zu gelangen, kann man also feststellen, daß es Theaterformen gibt, die auf das Erlebnis des Zuschauers von Erwartetem, Gewünschtem, Ähnlichem und Bekanntem aufbaut.

Die ungestörte Hingabe der Identifikation und "Einfühlung" wird durch die Übereinstimmung zwischen (erlebtem/erkanntem) "Original" und "Modell" gesichert: Eine fiktive Wirklichkeit.

Im Widerspruch hierzu stehen Theaterformen, die als "theatralisch" oder "verfremdet" genannt werden können, und die den Unterschied zwischen (erlebtem/erkanntem) "Original" und "Modell" hervorheben, um diesen Unterschied als dramatisches und dramaturgisches Mittel zu benutzen: Eine wirkliche Fiktion.

Im Verlauf der kommunikativen Handlung kann aber das Ergebnis "Verfremdung" (oder "V-Effekt") nur vor dem Hintergrund der "Einfühlung" des Zuschauers stattfinden. Um aus der Illusion gebracht zu werden, muß man erst die Illusion annehmen.

Das scheinbare Paradox ist: Wir können das Theatralische erst dann genießen, wenn wir die Illusion akzeptiert haben, so wie wir die Illusion erst genießen können, wenn sie als "Theater" definiert ist. Das Theatralische kann als der gestaltete Bruch der Illusion definiert werden. Durch den Bruch der Illusion weist das Theater auf sich als Theater, der Schauspieler auf sich als Schauspieler, hin ²⁰⁹.

Der Bruch zwischen Wirklichkeit und Fiktion wird erstens als die Theaterkonvention als solche ²¹⁰ definiert.

In Theaterformen, die auf die "fiktiven Wirklichkeit" aufbauen, sind Brüche der Bühnenillusion ungewollte und unerwünschte Fehler. Die Fiktion, daß die Theatervorstellung "Wirklichkeit" ist, wird aufrechtgehalten ²¹¹.

In Theaterformen, die auf die "wirkliche Fiktion" aufbauen, werden Effekte, die einen Bruch der Bühnenillusion hervorrufen, bewußt eingebaut als künstlerisches kommunikatives Mittel - was nicht bedeutet, daß keine Fehler vorkommen können. Die Fiktion, daß die Theatervorführung "Wirklichkeit" ist, wird aber bewußt gebrochen.

"Einfühlung" oder "Identifikation" kann als eine Voraussetzung für das Erlebnis der Verfremdung (V-Effekt) betrachtet werden.

In der historischen Dimension werden mit den Begriffen "Das bürgerliche illusionistische Theater", "Der Naturalismus" und "Die Retheatralisierung des Theaters" Epochen bestimmter ästhetischer Ausdrucksweisen bezeichnet, von bestimmten gesellschaftlichen Bedürfnissen und unterschiedlichen existentiellen und politischen Sichtpunkten - Ideologien - getragen. In der ästhetischen Dimension setzen Fiktion, Wirklichkeit und Theater einander voraus²¹²: Die Wirklichkeit als "Nicht-Fiktion", die Fiktion als "Nicht-Wirklichkeit", und das Theater als die Stelle oder die Umstände, die dieses Spiel mit Möglichkeiten erlauben und sinnvoll machen - "der potentielle Raum".

Die Konzeptionen des Theaters der "fiktiven Wirklichkeit" und des Theaters der "wirklichen Fiktion" trennen sich also ästhetisch gesehen durch ihr Verhältnis zum Begriff "Bruch" und diese Trennung trägt wie oben beschrieben deutlich auch ideologischen Charakter, sowohl politischen wie auch existentiellen Inhalts. Es ist für das illusionistische Theater leicht - wenn auch keine Gesetzmäßigkeit - in ein "Kulttheater" der herrschenden Gesellschaftsgruppe zu verfallen - und zur Stelle der Selbstspiegelung, des Selbstgenießens und der Selbstbestätigung zu werden. Es ist jedoch auch keine Gesetzmäßigkeit, daß die "theatralische" oder "verfremdete" Theaterform in sich ein normbrechendes oder sogar ein "revolutionäres" Theater ausmacht²¹³. Um Vermischung und Polemik zu vermeiden ist es dann erstmal notwendig, die ästhetischen und dramaturgischen Aspekte zu betrachten.

3. Konzeptionen und Konventionen.

Mit den Bezeichnungen "das Theater der fiktiven Wirklichkeit" und "das Theater der wirklichen Fiktion" sind zwei grundlegende Theaterkonzeptionen angesprochen, zwischen welche es eine im Prinzip unendliche Anzahl Varianten gibt. In den folgenden graphischen Abbildungen wird ein Versuch gemacht, die Theaterkonventionen der zwei Konzeptionen zu beschreiben, so wie sie im "Körpertheater" und Puppentheater hervortreten.

Der Produzent kann sich seiner Produktionsweise mehr oder weniger bewußt werden, und er kann sich einer Konzeption nach eine persönliche Haltung aneignen, oder er hat eine bestimmte Konzeption, weil er ganz einfach keiner anderen begegnet ist. Die Rezipienten kommen ins Puppentheater mit unterschiedlichen Erwartungen und mehr oder weniger vorgefaßten Meinungen. Die verschiedenen Konzeptionen und Konventionen prallen im Theater aufeinander und tragen zur Ablehnung und Abwertung der Theaterform und der aktuellen Vorstellung bei.

Diese Kurzfassung der wesentlichsten Punkte der Theaterkonventionen des Puppentheaters im Vergleich zu den Konventionen des "Körpertheaters" erlaubt es, die verschiedenen Konzeptionen des Puppentheaters zu vergleichen, von produktionsästhetischen und rezeptionsästhetischen Fragestellungen ausgehend.

1. Die fiktive Wirklichkeit - das Illusionstheater:

DAS (illusionistische) NATURALISTISCHE THEATER:

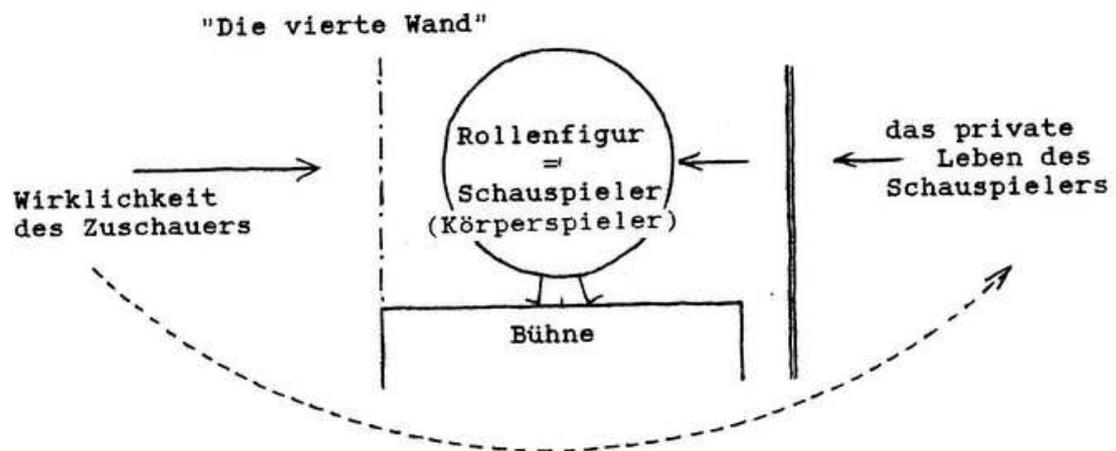


Abb. 1.1. ^{a)}:

In der Konvention des "illusionistischen" oder "naturalistischen" Theaters ist der Zuschauer schon wenn der Vorhang aufgeht in einer "anderen Welt", wo der Schauspieler als mit der Rollenfigur "identisch" zu betrachten ist, so wie auch der Zuschauer sich mit der Rollenfigur "identifizieren" soll. Zwischen Saal und Bühne gibt es "die vierte Wand", die nur Mittels dieser Identifikation durchbrochen werden kann. Die Beziehung zwischen Rollenfigur und ("Körper"-)Schauspieler gehört zur "prä-dramaturgischen" oder "prä-expressiven" Ebene ²¹⁴. Um die Grenze zwischen Fiktion und Wirklichkeit zu begreifen und zu beherrschen kann der Zuschauer das private Leben des Schauspielers als Referenz benutzen - die Wirklichkeit, die dem Zuschauer und den Schauspieler gemeinsam ist. Das private Leben des Schauspielers kriegt dann in sich Faszinationwert - was die bunte Presse sehr wohl weiß. Der Bruch der Illusion entsteht wenn z.B. das Bühnenbild nicht dem dramatischen Text entspricht oder wenn der Schauspieler aus der Rolle fällt und erkennbar das Publikum wahrnimmt. Der "Modellwert" wird zum eigentlichen intendierten Wert der Vorstellung, als Möglichkeit der Identifikation wie auch als Möglichkeit eines "Musters".

Diese Theaterkonzeption wird auch als die "dramatische" oder "geschlossene" Form des Theaters bezeichnet, und wird oft mit "Theater" schlechthin identifiziert.

^{a)} Die Abbildungen sollen als senkrechte Schnitte durch das Theater betrachtet werden. Die Doppel-Linie ("der Hintergrund") ist nicht notwendigerweise ein materielles Ding - ein Prospekt oder eine Dekoration - sie kann auch als der Konzentrationspunkt, den der Schauspieler zwischen seiner szenischen Arbeit und seinem privaten Leben einsetzt, verstanden werden.

DAS ILLUSIONISTISCHE (naturalistische) PUPPENTHEATER:

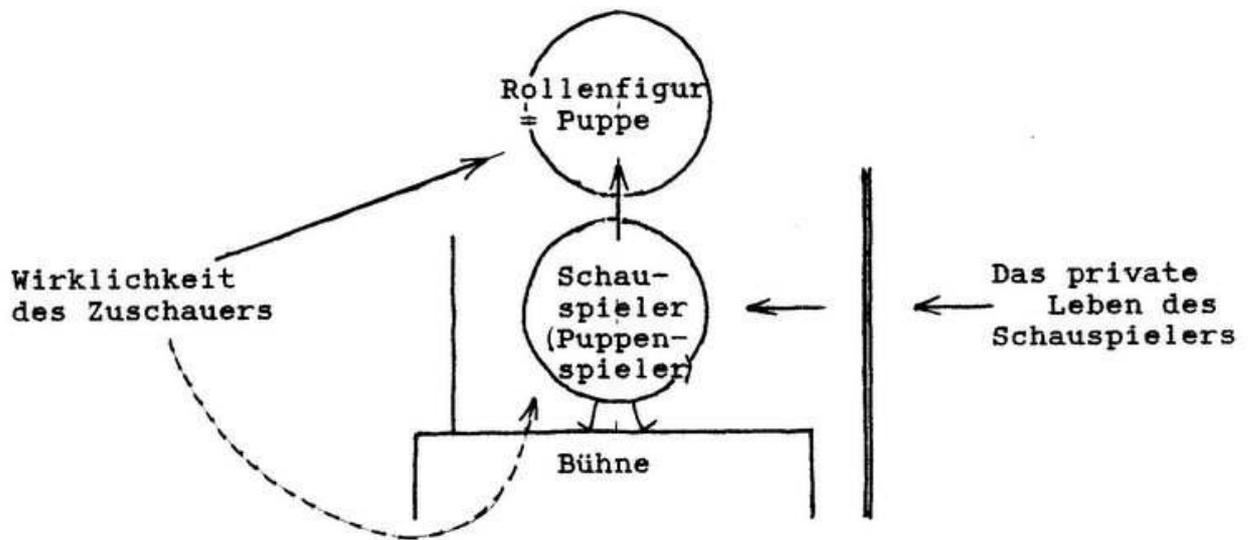


Abb. 1.2:

Der vollkommene "Naturalismus" des illusionistischen "Körpertheaters" entspricht der vollkommenen Künstlichkeit des illusionistischen oder "naturalistischen" Puppentheaters. In beiden Fällen versucht man die Widersprüche zwischen "Kunst" und "Natur" zu überbrücken. In dem Sinne ist die Puppe in ihrer Künstlichkeit der "ideale Schauspieler", weil sie nur die Rolle ist, und nicht wie der "Körperspieler" über eine eigenen Persönlichkeit und ein privates Leben verfügt ²¹⁵.

Der Paravent, hinter welchem sich der Puppenspieler versteckt, entspricht "die vierte Wand" und ist eine notwendige Voraussetzung dieser Konzeption: Der Bruch der Illusion dieser Kunstwelt der Puppen entsteht wenn z.B. der Puppenspieler aus Versehen eine Hand auf der Bühne zeigt, und dadurch auf sich als Puppenspieler aufmerksam macht.

Wegen der ausgesprochenen Künstlichkeit gehören Fabelwesen, Zauberei, die schnelle Veränderung in Zeit und Ort - nach dieser Konzeption - den besonderen Möglichkeiten des Puppentheaters an. Das Ansprechen des Publikums bedeutet aber hier keinen Bruch der Illusion, sondern bestätigt im Gegenteil die Behauptung des selbständigen Lebens der Puppe.

Weil die Konvention so den Puppenspieler "ausblendet" wird die Beziehung zwischen Puppenspieler und Puppe - das Puppenspiel - oft als ein bloß technischer Vorgang betrachtet - daraus die Bezeichnung "Puppenführer".

Die Faszination des privaten Lebens des Schauspielers verschiebt sich zur Faszination des Lebens hinter dem Paravent - was sich hier verbirgt, ist beliebter Gegenstand älterer Abbildungen des Puppenspiels.

Der Reiz liegt in die Schönheit der ungestörten Täuschung und die Bewunderung der technisch perfekt geführten, kunstvollen und "naturgetreuen" Puppen - der Reiz des Modells.

2. Die wirkliche Fiktion - das "theatralische" Theater

DAS "VERFREMDETE" (theatralische) THEATER

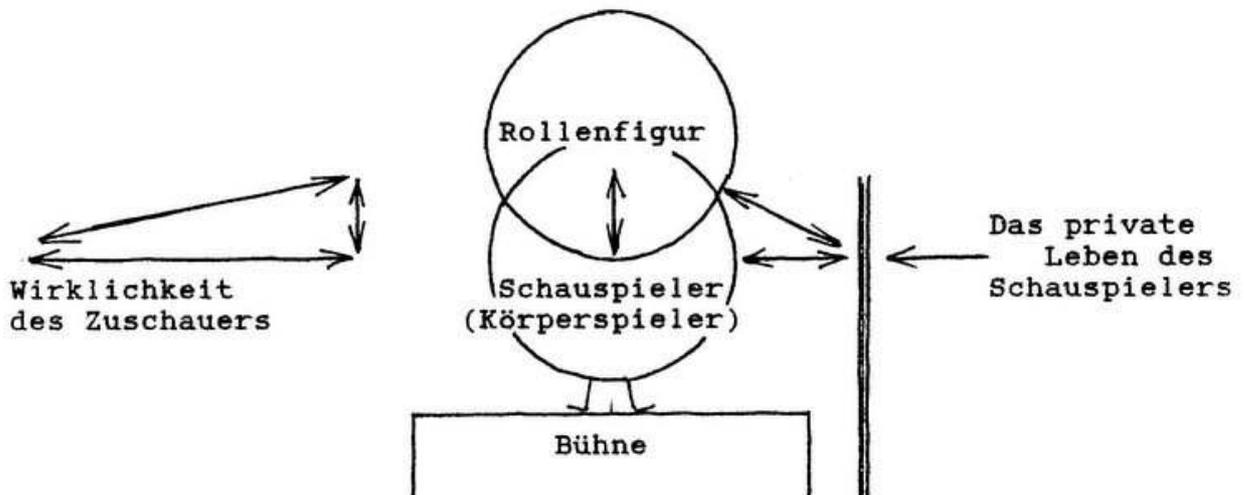


Abb. 2.1:

In der Konvention des "verfremdeten" oder "theatralischen" Theaters ist der Bruch der Illusion ein mögliches, dramatisches und dramaturgisches Mittel der Kommunikation.

Mittel der Stilisierung wie z.B. die Verwendung von Masken, das Ansprechen des Publikums, das "gesprochene Bühnenbild" bis zu den Brecht'schen "Songs" oder "Montagetechniken" sind solche Brüche. Alle drei Faszinationswerte: Modell, Show und Verwandlung stehen dem Rezipienten offen, und können in die produktive Prozeß eingehen - vergleiche p. 54ff.

Die "Verwandlung" des Schauspielers - durch die wechselnden "Einstellungen" oder durch das bewußt gestaltete Austeigen aus der Rolle und sein Wiedereinsteigen - wirken an der "Entmystifikation" des Schauspielers mit.

Der Schauspieler kann hier "Theaterarbeiter" werden, so wie der Lokführer eben Lokführer ist.

Diese Theaterkonzeption wird auch als die "epische" oder "offene" Form des Theaters bezeichnet, und ist durch die gleichzeitige Existenz mehrerer Erzählebenen charakterisiert ²¹⁶.

Während die "dramatische" Form des Theaters relativ jung ist, und zum europäischen Kulturbereich gebunden, ist die "epische" Form die Ältere, und entspricht den Theaterformen anderer Kulturen, z.B. in Asien.

DAS "THEATRALISCHE" PUPPENTHEATER:

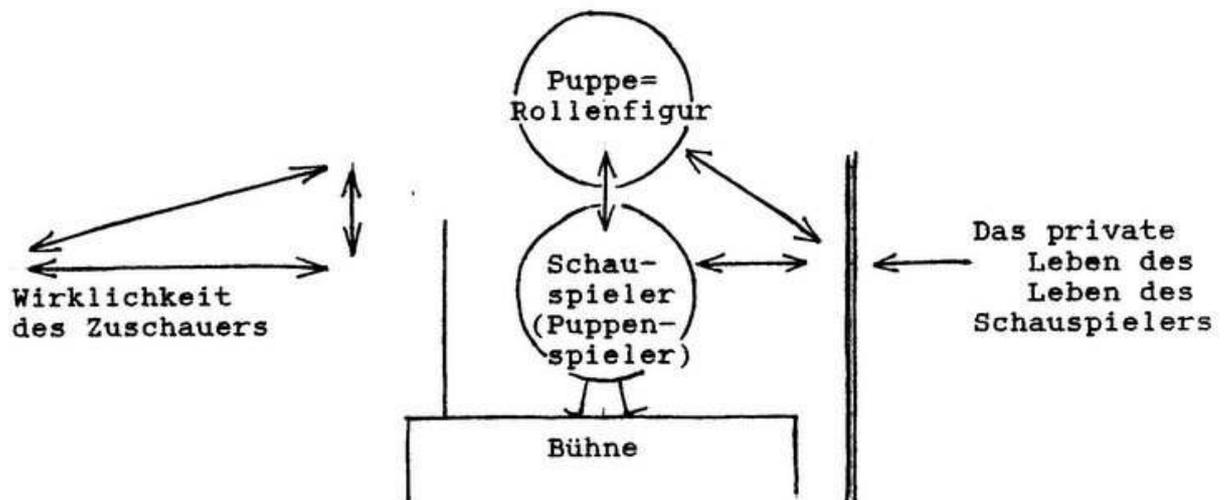


Abb. 2.2:

Der Unterschied zwischen der Konvention des "illusionistischen" und der Konvention des "theatralischen" Puppentheaters ist parallel zum Unterschied zwischen dem illusionistischen und dem theatralischen "Körpertheater": die Fiktion, daß die Puppe lebendig ist, kann gebrochen werden und dieser Bruch kann als künstlerisch-kommunikatives Mittel verwendet werden. Wesentlicher vielleicht: Die Puppe kann neben und mit dem Spieler leben.

Die physische Trennung zwischen Puppe/Rollenfigur und Spieler ist absolut und die Beziehung zwischen dem lebendigen Spieler und der Puppe in ihrer Künstlichkeit ist ein Teil des Ausdrucks und so eine dramatische und dramaturgische Möglichkeit²¹⁷. Der Paravent ist keine Voraussetzung, sondern eine ästhetische Wahl.

Der Reiz liegt in der Täuschung, die aufgebaut wird, um gebrochen und immer wieder von Neuem aufgebaut zu werden.

- die Seite der Produktion:

Der produktive Vorgang eine Puppe zu spielen ist früher mit Rekurs auf Michail A. Cechov theoretisch beschrieben ²¹⁸. Wie die Puppe tatsächlich gespielt wird ist aber nicht von der Konzeption und den Konventionen unabhängig.

Während im "Körpertheater" die Konzeption der "wirklichen Fiktion" die Ältere ist, scheint im Puppentheater - jedenfalls aus einer gegenwärtigen europäischen Perspektive gesehen - die Konzeption der "fiktiven Wirklichkeit" die Ältere zu sein, was auch die Bezeichnung "klassisches" oder "traditionelles" Puppentheater begründet.

Die Gestaltung der Rollenfigur ist hier mit der Gestaltung der Puppe abgeschlossen - den Begriffen "des hölzernen Schauspielers" oder "der Puppe als Darsteller" entsprechend ²¹⁹.

Parallel zur Hegels Auffassung vom Schauspieler dem dramatischen Text gegenüber: "Der Schauspieler soll gleichsam das Instrument sein, auf welchem der Autor spielt, ein Schwamm, der alle Farben aufnimmt und unverändert wiedergibt" ²²⁰ - wird der Spieler "Puppenführer" und bleibt hinter den Paravent.

Die Puppen leben in ihrer eigenen von der wirklichen Welt des Menschen abgetrennten Welt und bewegen sich "von sich allein".

Diese Welt kann sich aber in einer Hinsicht zum Zuschauer beziehen: Das traditionelle Ansprechen des Publikums des Kaspers und seiner Kollegen, wie auch im übertragendem Sinne der Witz, wenn die Puppe auf ihre Puppenhaftigkeit aufmerksam macht ²²¹. Im naturalistischen "Körpertheater" sind solche Vorgänge unerlaubte Brüche. Im Puppentheater bedeuten diese Vorgänge keinen Bruch, sondern im Gegenteil Bestätigung der Illusion der eigenständigen Existenz der Puppe.

Die Illusion ist nicht, daß die Puppe ein Mensch oder ein Tier ist - obwohl sie immer einen Menschen darstellt - sondern sie besteht in der Illusion der lebendigen Puppe in ihrer eigenen Welt.

Als Theatervorgang betrachtet "spielt" der Spieler die Rolle als "der, der mit den Puppen spielt" ²²². Es macht Spaß zu spielen, es macht auch Spaß zu sehen, wie einen Anderen spielt.

So wie der Bauchredner keinen Showwert hätte, wenn er sich hinter einem Paravent versteckte, hat die Puppe nach der Konzeption der fiktiven Wirklichkeit nur Showwert, wenn der Puppenspieler sich nicht zeigt, sondern doch durch die allgemeine Vermittlung der Spielkonvention oder wörtlich auf die Puppenhaftigkeit - und dadurch indirekt - auf sich aufmerksam macht ²²³.

Diese Zweideutigkeit, die durch die Behauptung einer nicht-gebrochenen und doch gebrochenen Illusion entsteht, ist der Hintergrund der klassischen Verwendung des Puppenspiels als satirische und politische Kunstform: Wer "spricht" - der Puppenspieler oder die Puppe? Auf dieser Weise können doch die Faszinationswerte "Verwandlung" und "Show" neben das "Modell" auch innerhalb dieser Konzeption zur Geltung kommen, und die Transparenz ²²⁴, das "doppelte Bild" oder "das Modell eines Modelles im Modell" entstehen.

Das vollständige "Ausblenden" des Puppenspielers, das in vielen modernen Adaptionen der Tradition ²²⁵ zu beobachten ist, kann vielleicht andere (historische) Gründe haben: Indem die Ausübenden des Puppentheaters - nach Taube die "neuen Träger" ²²⁶ - bestrebt waren, das Puppentheater aus der Gauklerei und in den Rahmen des Theaters zu bringen - das Puppentheater zu "legitimieren" - hat wahrscheinlich die bürgerliche "naturalistische" oder "illusionistische" Theaterkonzeption das Puppentheater "angesteckt".

Es gab wohl gar keine andere Möglichkeit, da andere Theaterkonzeptionen der Zeit nicht die gewünschte "Legitimität" besaßen. Indem das Puppentheater ein Theater für Kinder wurde, war auch aus didaktischen Gründen die Zweideutigkeit nicht beliebt, eher war vielleicht die Funktion als "Muster" gewünscht ²²⁷.

In der Konzeption der "wirklichen Fiktion" wird die Rollenfigur vom (sichtbaren oder unsichtbaren) Spieler durch sein Verhältnis zur Puppe, durch die Puppe gestaltet. Der Spieler ist Darsteller, und die Puppe kann als sein "Instrument" oder sein "Sender" betrachtet werden: Als modellhafte "Rollenfigur" ausgewählt oder gestaltet, aber nicht allein die Rollenfigur gestaltend. Der Spieler "spielt" hier nicht nur die Rolle als "der, der mit den Puppen spielt", sondern auch die "Rolle", die ihm von seiner bewußt oder unbewußt gestalteten Relation zur Puppe auferlegt wird. Durch die Konzentrationsverschiebung zwischen seinem eigenen Zentrum und dem Zentrum der Puppe gestaltet und vervollständigt der Spieler nicht nur - durch seine Identifikation - die Rollenfigur-Puppe, sondern er beleuchtet sie durch sein - über die "Verfremdung" erzeugtes Verhalten. Dieses Verhalten kann - auf offener Bühne - bis zur Gestaltung einer selbständigen Rollenfigur neben der Puppe führen ²²⁸.

Der "große Bruch" zwischen den beiden Konzeptionen entsteht in dem Augenblick, wo der Spieler sich mit seiner Puppe auf der Bühne zeigt, oder auf andere Weise auf die gleichzeitige und gemeinsame Existenz von ihm und der Puppe aufmerksam macht - das Weltbild der Bühne sich dadurch auch auf den Zuschauern beziehend.

Es ist aber nicht der aus der Tradition kommende und jetzt eventuell fehlende Spielschirm, der den Unterschied ausmacht, sondern die - nicht unbedingt traditionelle - Spielweise: das Verhalten des Puppenspielers zum Spielmaterial: Blendet der Spieler sich selbst aus, indem er die Puppe als "Darsteller" betrachtet - oder steigt er ein, indem er sowohl seine Identität mit der Puppe als auch den Bruch - die Verfremdung - zwischen sich und die Puppe gestaltet ?

Diese Verhaltensweisen färben den Bühnenvorgang unabhängig von der formellen Konzeption, und für die Ausbildung des Puppenspielers ist die Wahl der einen oder der anderen Konzeption entscheidend.

- die Seite der Rezeption:

Unabhängig von der Konzeption des Produzenten ist der Rezipient immer prinzipiell frei gegenüber dem Informationsstrom, den der Produzent ihm bewußt oder unbewußt vorbringt.

Der Produzent kann nach seiner Konzeption mehr oder weniger gekonnt arbeiten, die Deutung der Code verläuft aber in dem Rezipienten nach seinen Voraussetzungen, und ist prinzipiell außerhalb der Kontrolle des Produzenten.

In Bezug auf die Faszinationswerte kann der Rezipient des Puppentheaters der "fiktiven Wirklichkeit" über die Wahrnehmung oder die Kenntnis der Konvention des versteckten Puppenspielers (die Voraussetzung für den Vorgang des Theaters ist), sowohl die "Show" als auch die "Verwandlung" als Faszinationswert erleben. Der Konvention nach ist die "Show" aber mit der Bewunderung der "Naturgetreueheit" der scheinbar lebendigen Modellwelt und was die Puppen alles können verbunden, die "Verwandlung" knüpft sich auch diesen Modellcharakter an, und wird mit dem Begriff "Einfühlung" identifiziert.

Wenn das Angebotene aber nicht der Erwartungshaltung - der Konventionen - des Rezipienten entspricht, gibt es Probleme:

Wenn der Produzent die "fiktive Wirklichkeit" als seine Konzeption behauptet, und der Rezipient die "wirkliche Fiktion" erwartet, verwendet der Produzent viel Kraft, um sich selbst zu verstecken, und der Rezipient viel Kraft um herauszufinden "wie es gemacht wird", oder findet einfach den Vorgang albern²²⁹.

Eine Diskrepanz zwischen den Interessen des Rezipienten und denen des Produzenten kann entstehen, wenn der Rezipient "den Zauber bricht", und den Vorgang ablehnt. Dieser Rezipient ist sehr oft ein Kind, und seltener ein Erwachsener - der Erwachsene nimmt die Konvention wahr, geht aber vielleicht nächstes Mal am Puppentheater vorbei.

Wenn der Produzent die Konzeption der "wirkliche Fiktion" behauptet, und der Rezipient die "fiktive Wirklichkeit" erwartet wird oft der "Bruch der Illusion" - vielleicht durch den sichtbaren Spieler repräsentiert - abgelehnt: "Der Zauber ist weg". Dieser Rezipient ist sehr selten ein Kind, und öfter ein Erwachsener mit Erfahrungen vom "traditionellen" Puppentheater.

- die "permanente Verfremdung":

Wir haben die beide Konzeptionen als "Pole" oder "Punkte" begriffen und die Anzahl der Konzeptionen als prinzipiell unendlich definiert. Es kann aber nicht so verstanden werden, als ob eine "Wahrheit" irgendwo inzwischen lag - die Konzeptionen beleuchten jeder für sich bestimmte Aspekte des Gegenstandes "Puppentheater".

Die Konzeption der "fiktiven Wirklichkeit" nimmt das Leben der Puppe (gleich der "Verwandlung") in ihrer Modellwelt für "wahr". Sie muß dafür das Paradox der möglichen gleichzeitigen An- und Abwesenheit des Puppenspielers akzeptieren. Dadurch verdoppelt sich die Fiktion.

Die Konzeption der "wirklichen Fiktion" nimmt die Aktivität des Puppenspielers wahr und kann dafür das Paradox der möglichen Verwandlung der (toten) Puppe zum "lebendigen" ("Modell") akzeptieren. Hier nimmt die Fiktion ihren Ausgangspunkt in der Realität.

Die "fiktive Wirklichkeit" ruht so auf einer Illusion und beleuchtet dafür das greifbare "Modell". Die "wirkliche Fiktion" ruht auf einer Realität und beleuchtet dafür die ungreifbare "Verwandlung". Weil aber diese Verwandlung als die Invarianz Puppenspiel betrachtet werden kann, öffnet die Konzeption der "wirklichen Fiktion" dem Puppentheater weit mehr Möglichkeiten und ist weit mehr produktiv. Dafür wird es durch die hier versuchten Analysen der "fiktiven Wirklichkeit" klar, daß ein gesamtes Verständnis des Gegenstandes "Puppentheater" ein Verständnis der besonderen Bedeutung des Modellcharakters umfassen muß. Nur mit dem "Modell" als Hintergrund - als das "Bekannte" - kommt die "Verwandlung" - als das "Unbekannte" - zur Erscheinung.

Wie oben angeführt ist es auch nicht möglich - oder wünschenswert - innerhalb der Konzeption der "fiktiven Wirklichkeit" die Brüche zu verbergen oder zu vermeiden, die das Puppentheater charakterisieren.

Die Doppelheit des Puppenspiels verleiht immer dem Puppentheater mehrere Spielebenen und sein Charakter ist dann immer episch und offen, der Bruch der Illusion immer anwesend:
Die Künstlichkeit der Puppe und der Puppenwelt - die Trennung zwischen Rollenfigur-Puppe und Spieler - der Spieler, der sich hinter der "lebendigen" Puppe und vielleicht auch noch hinter dem Paravent verfremdet - kann alles unter den Begriff "der permanenten Verfremdung" zusammengefaßt werden.
Das Modell ist nie dem Original gleich.

Damit wird wieder die ideologisch-existentielle Dimension angesprochen, denn nur über den Bruch der Illusion kann ein möglicher Übergang zwischen der vorgestellten Fiktion und der realen Wirklichkeit stattfinden: Meine Utopien könnten Wirklichkeit werden, meine Furcht ist nicht, könnte aber real sein.
Die Bedeutung dieser Form für den Inhalt des Puppentheaters wäre dann zu untersuchen.

4. Der Inhalt des Puppentheaters.

Obwohl es wie oben angeführt keinen automatischen Zusammenhang zwischen "Form" und "Inhalt" gibt, läßt sich auch nicht jeder Inhalt in jeder Form vermitteln -

"Es gibt Fragen, die man an die Welt nicht richten kann ohne daß das Paradigma der Form zusammenbricht."²³⁰

Umgekehrt gibt es Antworten, die sich selbst widersprechen, weil sie in der gewählte Form nicht gefaßt werden können - Beispiele sind früher in dieser Arbeit gegeben.
Welchen Inhalt trägt dann das Puppentheater ?

Als Ausgangspunkt der Analyse dieser Fragestellung der Form und des Inhalts werden wieder die zwei "Pole" betrachtet:
 Der "Erzieher" bezieht sich wie die Konzeption der "fiktiven Wirklichkeit" zum Faszinationswert "Modell", der "Entdecker" bezieht sich wie die Konzeption der "wirklichen Fiktion" zum Faszinationswert "Verwandlung"²³¹.

- "Erzieher" und "Entdecker":

Ein Schritt setzt einen Standort voraus, ein Standort aber keinen Schritt. Man hat die Wahl stehenzubleiben, wenn es auch schwierig sein kann.

Dagegen hat ein Schritt sowohl seinen Ausgangspunkt als auch - falls man nicht stolpert - seinen Abschluß in einem Standort. Das entscheidende Merkmal des Lebendigen ist die Bewegung, und so bewegen sich auch die Gedanken. Aus diesem Sichtpunkt können der "Erzieher" und der "Entdecker" als zwei mögliche "Aneignungshaltungen" beschrieben werden:

Erzieher:	Entdecker
-----	-----
Antwort	Frage
Sicherheit	Unsicherheit
Geborgenheit	Freiheit
Bekanntes	Unbekanntes
Das vollkommene Modell	Der neue Ausdruck
Anpassung an die Möglichkeiten	Ausnutzung der
Möglichkeiten	
statisch	dynamisch

In Bezug auf die Faszinationswerte des Puppentheater entsprechen die Begriffe der linken Spalte dem höheren Stellenwert des "Modells", die der rechten Spalte dem höheren Stellenwert der "Verwandlung".

In Bezug auf die Erkenntnis und die existentiellen Fragen haben aber die Begriffe der rechten Spalte die Begriffe der linken als Voraussetzung und Ergebnis: Das Modell ist der Ausgangspunkt, das Ergebnis ein neues Modell - oder ein neues Verständnis des Modells, ein neues "Denkmodell".

Obwohl zweifellos die Haltungen, die die Begriffe beschreiben, auch an die Persönlichkeitsstruktur, die künstlerische Ausdrucksform und die Rezeptionsbereitschaft des Einzelnen gebunden sind und in dem Sinne Konzeptionen bezeichnen können, werden mit den Bezeichnungen "Erzieher" und "Entdecker" wie früher festgestellt nicht zwei Gruppen von Individuen angesprochen, sondern in der Form eines Persönlichkeitsbildes "Pole" definiert, zwischen denen das einzelne Individuum sich in seiner Entwicklung und nach seiner Erfahrung "konzeptionell und pragmatisch" bewegt.

Allen anderen gleich wird der "Erzieher" die Gesellschaftsordnung so wie sie ist unterstützen, und der "Entdecker" ein Kritiker des Bestehenden sein, es ist aber keine Gesetzmäßigkeit.

Was den "Erzieher" kennzeichnet, ist vielleicht eher die Überzeugung, daß er weiß was "richtig" und "falsch" ist, deshalb finden sich "Erzieher" auch innerhalb gesellschaftskritischer Bewegungen.

Vielleicht ist es selten, eine "Entdecker"haltung mit eigentlich gesellschaftserhaltenden Engagement vereint zu finden - doch ist es kaum selten, "Entdecker" zu finden, die sich mit dem was sie als politische Fragen bezeichnen, nicht beschäftigen.

Die Person kann in einem Lebensbereich "Erzieher" sein, während sie in einen anderen Lebensbereich "Entdecker" ist, und diese Haltungen unterliegen den Erfahrungen und der Entwicklung der Persönlichkeit.
Politische, soziologische und gesellschaftliche Relationen können aber die Entwicklung einer Haltung vor einer anderen fördern.

Die Doppelheit und die Möglichkeit des Umwechselns zwischen Subjekt und Objekt, die Möglichkeit des Suchens und der Erkennenden Bewegung - vom Standort zum neuen Standort - ist dann, durch die Begriffe "Erzieher" und "Entdecker" ausgedrückt, wegen des mit dem Begriff "potentieller Raum" verbundenen, besonderen Modellcharakter des Puppentheaters und wegen des Verhältnisses zwischen "Modell" und "Verwandlung", ein zentraler Teil des Inhaltes des Puppentheaters.

Das Puppentheater ist doppelschichtig, nicht eindeutig, poetisch - nicht didaktisch. Poesie kann aber sehr belehrend sein.

- "eskapistisch" und "emanzipatorisch":

Wer (als Rezipient) unzufrieden mit bestimmten Verhältnissen ist, sich aber nichts anderes vorstellen kann oder wagt, muß sich vielleicht vor der Wirklichkeit verstecken, braucht einen Ort, wo er sich bewegen kann ohne sich zu bewegen - hier hilft ihm das illusionistische Theater - die "fiktive Wirklichkeit".

Wer (als Produzent) keine Möglichkeit der Veränderung der unbefriedigenden Verhältnisse sehen kann oder sehen will, der bietet ihm dann die "eskapistische" Möglichkeit der Bewegung an.

Wenn sich durch den Bruch der Illusion eine Möglichkeit der Veränderung des Standorts, außerhalb dieser Traumwelt, zeigt, ist es in sich schon "Inhalt", und so "emanzipatorisch".

Das Puppentheater per Definition als "emanzipatorisches Theater" zu betrachten wäre aber eine falsche Folgerung, richtiger wäre vielleicht die Bezeichnung "nicht-eskapistisch".

Auch hier gibt es doch einen Vorbehalt. Abraham Moles schreibt:

"An image can be constructed by imagination, by symbolic coding ... or by fragmentary perceptions calling forth and founding the image on concrete elements. No matter how complete a mental image, it cannot reveal the phenomenological content of reality. No matter how perfectly I know the furnishings, the topography, and the tiniest details of the pieces of the room where I live, no matter how exactly I exhaust them mentally, I cannot recreate the sensation of presence that I would have on entering it, in the sense that "all is happening as if -".

Now there exists an esthetic pleasure proper to even schematic recreation: It is the pleasure of whistling a melody, of reading a score while humming it, or making a rough sketch

of a picture, of recopying a passage from a book one owns. This is an autonomous aesthetic value ... It is the pleasure of "resensualization" ²³².

Dieser ästhetische Genuß leistet die Betrachtung oder das Bauen eines (Skala)modells (Miniatur) am Besten. Das Modell kann genau dieses Gefühl von Nähe und Anwesenheit - den Genuß der "sinnliche Wiederwahrnehmung" - produzieren.

Die "Einführung" in die Welt des Modells ist wegen des Modellcharakters gleichzeitig leichter und schwerer: Leichter, weil es deutlich keine Wirklichkeit ist, und die Angst der Bewegung deshalb geringer wird - schwerer, weil die Phantasieleistung um so grösser sein muß. Der erkennende Genuß kann dadurch um so größer werden, der Ärger, wenn die ersehnte Flucht in die Welt der Illusionen abgebrochen wird, dann auch.

In der Modelldimension gibt das Puppentheater vielleicht viel bessere Möglichkeit zur "Flucht" als andere Theaterformen.

Jedes Modell ist vielleicht in dem Sinne eine "fiktive Wirklichkeit" in welche wir uns einträumen möchten, dem Übergangsobjekt ähnlich: Alle Erfahrung fängt mit einer Illusion an.

Um zur genußvollen Erkennung und Erkenntnis zu werden braucht sie den Bruch - die Umsetzung in die "wirkliche Fiktion".

Um "emanzipatorisch" zu wirken braucht das Theater - "Körpertheater" wie Puppentheater - noch etwas, nämlich die bewußte Relation zur aktuellen Wirklichkeit in welcher wir leben.

Dieser Wirklichkeit entkommen wir nicht.

Der dänische Puppenspieler Ray Nusselein drückt es so aus:

"Es gibt zwei Arten von Märchen. Das eine ist das eskapistische, auf welches die Botschaft der Werbung aufbaut: Tu das, so wird deine Wirklichkeit erträglicher! Man kann aber auch den anderen Weg gehen und sagen: Ich habe ein Märchen. Nimm deine Wirklichkeit und komme in das Märchen, daß ich mache, hinein. Deine Wirklichkeit erscheint für einen Augenblick in einer anderen Perspektive. Sie kommt dir anders vor. Wenn man dann wieder aus dem Märchen geht, mit seiner Wirklichkeit wohlbehalten, hat man vielleicht eine Lust sie zu ändern. Es ist das emanzipatorische Märchen." ²³³

Konklusion:

1. Mensch und Theater.

Mögliche Wurzeln des Theaters sind in der Suche nach einer Theorie des Puppentheaters in der menschlichen Ontogenese gefunden, und im Verhältnis zwischen dem Modellcharakter des Theaters und dem Begriff "Verwandlung" sind grundlegende Strukturen der Wirkungsweise des menschlichen Gehirns angesprochen. Das Theater mag eine grundlegende Form der menschlichen Tätigkeit sein.

In seiner Beantwortung der Frage des besonders Menschlichen - wie der Mensch sich von anderen Lebewesen trennt - schreibt Niels Engelsted:

"Der Mensch muß sich seine Menschlichkeit aneignen, diese Aneignung überschreitet die eigenen Erfahrungen und ist nicht gleich "Einüben"... dem Kind müssen menschliche Bedürfnisse, die nicht angeboren und deshalb nicht spontan sind, beigebracht werden"²³⁴.

Durch das Spielen eignet sich das Kind nicht nur die Welt und die Sprache, sondern auch seine "Menschlichkeit" an.

Was macht dann den Menschen menschlich - wieso kann er sich als Art von dem Prinzip des "survival of the fittest" frei machen, die "Naturgeschichte" verlassen und sich in die gesellschaftliche "Geschichte" begeben, wo er so erfolgreich den übrigen Arten gegenüber ist, daß er fast seine eigenen Möglichkeiten als Art zu überleben vernichtet hat ?

Nach dem faszinierenden und überzeugenden Szenario Niels Engelsteds²³⁵ war am Anfang das "Rollenspiel":

Das Männchen wird "Mann" indem es lernt als "Junges" aufzutreten (und dadurch Zutritt zu den weiblichen Sammelvorräten erreicht) - das Weibchen wird "Weib" indem es lernt diese beiden - biologisch gesehen unvereinbaren - Erscheinungen des Mannes zu ertragen, und damit als "Mutter" (Schwester)" und "Gattin" demselben Individuum gegenüber auftreten kann.

Diese fiktive Haltung kann als Parallel zum "Spielverhalten" oder "Unterwerfungsverhalten" betrachtet werden, sie ist aber keine "Unterwerfung" und im Gegensatz zum "Spielen" erfährt sie in der wirklichen Welt eine unmittelbare Belohnung, die für das (männliche) Individuum von existentieller Bedeutung ist.

Dieses Verhalten wird biologisch belohnt: Die Art kann sich geänderter und geringerer Nahrungsgrundlage anpassen.

Wie Niels Engelsted nachweist, ist dieser "Sprung" für unsere tierischen Vorväter "klein", für den Menschen ist er aber "groß", weil dadurch eine neue Qualität entsteht: Die Bewußtheit, daß Etwas "sein" kann, was es nicht "ist".

In dem Punkt wird das situationsgebundene und eindeutige tierische "Signal" zum abstrakten, interpretierbaren, menschlichen "Zeichen", hier fängt die Sprache, die Kunst, die Wissenschaft und die Kultur an, hier fängt mit der Frage "Wer bin ich?" die Philosophie an.

Nimmt man diese Theorie an, nimmt auch das Theater eine zentrale Stellung der menschlichen Phylogenese ein, und kann - in seiner kultischen Form - als die Möglichkeit die Identität zu "definieren" betrachtet werden, und - in seiner "zivilen" Form - als die Möglichkeit die Identität zu "üben"²³⁶.

Hier wird nicht näher auf die Argumentation dieser Theorie eingegangen. Aus einleuchtenden Gründen kann sie keiner unmittelbaren "wissenschaftlichen" Prüfung unterworfen werden, auf der anderen Seite "bestätigt" sie durch die Themen, die die Menschen in ihren Bestrebungen ihr eigenes Wesen zu verstehen beschäftigen, fast sich selbst.

Als "Arbeitshypothese" kann sie sowohl für die Theaterwissenschaft als auch für die Psychologie interessant und nützlich werden.

- das Theater der Gedanken:

Als "Theater" bildet das Puppentheater einen "potentiellen Raum", gleichzeitig ist das Puppentheater aber - kraft des Puppenspiels - auch ein Modell des potentiellen Raumes: Indem der Spieler mit der Puppe spielt, modelliert er für den Zuschauer den Vorgang des Spielens - das ursprüngliche Spielen des Übergangsobjektes, das "das ist, was es nicht ist", also weder Subjekt noch Objekt aber beides zugleich; das Spielen als Grundlage der Erkenntnis der Welt und des Selbst, in ihrem Zusammenhang und ihrer gleichzeitiger Trennung. Die Puppe - selbst ein Modell oder eine verkörperte "Vorstellung" - wird im Puppenspiel auch Modell der Vorstellungsbildung: der dialektische Augenblick.

Dieses "Modell eines Modelles im Modell", das dem Puppentheater eigen ist, ist damit ein Modell des Selbstbewußtseins, Selbstbeobachtens, der Selbsterkenntnis - oder der menschlichen Selbstreflexion:

Ich denke, daß ich denke, daß ich denke - eine Unendlichkeitskette worüber viele Philosophen sich Gedanken gemacht haben²³⁷, und auch als das entscheidende Merkmal, das den Menschen von den Tieren unterscheidet betrachtet werden kann²³⁸.

Nach Kleist bedeutet die Selbstbewußtheit auch die Vertreibung aus dem Paradies - der Sündenfall²³⁹.

Die implizite Frage des Puppenspiels und damit die Frage des Puppentheaters ist nicht nur die Frage des "Körpertheaters":

"Wer bin ich ?" sondern die philosophisch-existentielle Frage -
"Bin ich ?"

Diese Frage kann für das nicht philosophisch eingestellte erwachsene Publikum lächerlich oder beleidigend erscheinen - ist aber für Kinder immer von existentieller Bedeutung.

Wenn der Gegenstand, den die Bühnenkunst abbilden will, der des menschlichen Lebens in seinem individuellen, sozialen und gesellschaftlichen Zusammenhang wäre, könnte man folgende Behauptung machen:

- Das Projekt des "Körpertheaters" (Schauspiels) ist (die Erkenntnis) des Gegenstands: in seinem Ausgangspunkt ein "wissenschaftliches" Projekt.
- Das Projekt des Puppentheaters ist die Erkenntnis (des Gegenstands): in seinem Ausgangspunkt ein "philosophisches" Projekt ²⁴⁰.

Weil das Puppentheater die Erkenntnis des Gegenstandes als sein Projekt hat, stellt das Puppentheater immer die Frage zur Debatte: "Was wünschst du zu erkennen ?" Die Frage wird über die Doppelheit Puppe/Puppenspieler sinnlich konkret ausgedrückt: Steuert der Puppenspieler die Puppe, oder die Puppe den Puppenspieler ? "Subjekt" oder "Objekt" ?

Durch das physische oder psychische Ausblenden dieser Doppelheit kann man sich scheinbar auf festen Boden retten, und dieses Problem der Erkenntnis vermeiden. Von diesem festen Boden von richtig und falsch, schwarz und weiß, kann man sich entweder der Welt der Magie und Illusion hingeben: Das Märchen-Theater, wo die "lebendigen" Puppen tanzen und/oder das Theater als Muster der Wirklichkeit nehmen: Das pädagogische oder didaktische Puppentheater.

Wer dann nur die Doppelheit sieht, und nicht das Modell, das sie ausmacht, sieht die Erkenntnis als das Problem - einen festen Boden gibt es nicht, und damit auch keine Erkenntnis. In dem Sinne findet Puppenspiel nie statt, und man wird nie einen endgültigen Namen für diese Art von Theater finden - jeder Versuch es einzufangen und zu definieren wird sofort mit einem Versuch beantwortet werden, diese Definition zu durchbrechen.

Solche Paradoxen faszinieren: Der Pfeil von Zenon, der nie sein Ziel trifft, weil er immer nur den halben Weg fliegt ²⁴¹ - die Metapher Max Black's: "Jede Metapher ist die Spitze eines untergetauchten Modells" - Magritte's Pfeife, die keine Pfeife ist.

Wer diesen Bruch zu überbrücken versucht, könnte es zwar machen, und dadurch Ordnung und Rede im Chaos herstellen. Kein Zweifel, daß es für das menschliche Leben nötig ist. Wer aber übersieht, das es tatsächlich eine Überbrückung war, und daß der Bruch immer noch da ist, läuft Gefahr seinen "potentiellen Raum", und dadurch auch die Möglichkeit der neuen Wege, zu verlieren.

Im Puppentheater ist dieser Bruch, dieser Fluchtweg oder dieser Weg der Entdeckung schwer zu übersehen, weil das Puppenspiel eben ein Modell von diesem Vorgang ist: Schon von frühester Kindheit her bekannt - wenn aber auch nicht erkannt - zur selben Zeit viel zu einfach und viel zu kompliziert.

Es ist für die Gedanke nicht schwer die Entwicklung vom Samen zur Blume, vom Ei zum Huhn als eine unendliche Reihe pragmatisch zu verfolgen. Für die Entweder-Oder-Logik der Begriffe ist es aber unmöglich.

Das Puppentheater ruft ein Sowohl-Als-Auch hervor:

Den potentiellen Raum des Weder-Noch, Noch-Nicht und Schon-Vorbei. Einen unkonkreten Raum, den man nur ganz konkret angehen kann.

2. Ende eines Anfangs.

Das Puppentheater war nur selten in Untersuchungen zur Theorie des Theaters einbezogen.

Um tiefer einzudringen in die Fragen des Ursprungs des Theaters, seines Wesens und seiner Funktion, müßte man - meiner Auffassung nach - zuerst die Existenz der zwei prinzipiell unterschiedlichen Theaterformen innerhalb des Begriffs Theater erkennen.

Es wäre dann eines meiner Vorhaben, einen Versuch zu leisten, das Puppentheater in diesem Zusammenhang einzusetzen - vielleicht sogar als einen "Eckstein" ²⁴².

Mein zweites Vorhaben, auf der Grundlage der Bestimmung der Spezifik des Puppentheaters von Dr. Kavrakova-Lorenz zu versuchen, Hauptlinien für die Dramaturgie und Ästhetik des Puppentheaters zu entwickeln, muß dann auch bei Andeutungen bleiben.

Wie von Dr. Taube ausgeführt, fehlt hier noch die Grundlage: Eine Geschichte des Puppentheaters - aus einer sozial-kommunikativen Perspektive gesehen - die mit entsprechenden Untersuchungen des "Körpertheaters" verglichen werden kann.

Ohne die historische - soziale und ökonomische - Grundlage sowie die historische - ideenhistorische - Dimension müssen alle Versuche, eine Ästhetik und Dramaturgie des Puppentheaters zu schreiben gefahrlaufen, zur "Faustregel" zu werden.

Solche "Faustregeln" sind an die historische Zeit, die sie hervorgebracht hat, gebunden, und geben in sich keine Möglichkeit, tiefer in das Wesen und die Entwicklungsmöglichkeiten einer Kunstart einzudringen.

Die Entwicklungsmöglichkeiten sind letztendlich das eigentlich interessante.

Es ist meine Hoffnung, daß mit dieser Arbeit, auch durch den Versuch, Erfahrungen Forscher anderer wissenschaftlicher Fachbereiche einzubeziehen und den Versuch, andere Termini zur Beschreibung der Wirkungsmittel und Wirkung einer Vorstellung (die Faszinationswerte) zu finden, ein Werkzeug geschaffen wird, das für zukünftige Untersuchungen nützlich sein kann oder vielleicht eine Grundlage bildet.

Kopenhagen 1995, Jette Lund

ANHANG 1:

FASZINATION: Die psychologische Literatur über Faszination:

In dem in Dänemark bekannten und grundlegenden Lehrbuch: Psykologi på biologisk Grundlag ("Psychologie auf biologischer Grundlage") definiert Professor Jørgen Jørgensen den Begriff "Aufmerksamkeit" als:

".. Fähigkeit oder Kraft, alle die Wirkungen zu erzeugen, die eine Folge des höchst vielschichtigen und komplizierten Prozesses, genannt "Aufmerksamkeitskonzentration", sind. In Wirklichkeit ist es nicht der Organismus, der seine Aufmerksamkeit konzentriert, sondern der ganze Organismus, der sich konzentriert, d.h. sich auf einen bestimmten Gegenstand oder ein bestimmtes Phänomen oder Phänomenenkomplex einstellt" ¹.

Weiter heißt es hier, daß, um so komplizierter ein Phänomen ist und je mehr Möglichkeiten es dadurch dem Betrachter bietet, seine Aufmerksamkeit zwischen verschiedenen Momenten wechseln zu können, um so länger kann die Fixierung der Aufmerksamkeit aufrechterhalten werden (Hervorhebung JL).

Auch aus phänomenologischer Sicht verwendet Franz From den Begriff "sens" um "den Sinn, die Absicht oder die Bedeutung" zu beschreiben, welchen der Betrachter dem Verhalten des Betrachteten zuschreibt.

Die Erfahrung, Erwartung oder Gewohnheit bestimmt die "Einstellung" des Betrachters, also welchen "sens" er dann in dem Betrachteten erlebt, und so sein Erlebnis.

Der erlebte "sens" strukturiert das Erlebnis des Vorgangs, aber der "sens" wechselt indem das Beobachtete nicht länger mit den Erfahrung, Erwartung und/oder Gewohnheit stimmt, und der ganze Vorgang kann dann eine "Umdeutung" erfahren.

Dieser Zustand der geistigen Wirksamkeit in welcher ein "sens" aus dem Beobachteten gezogen wird; die ständige Deutung und Umdeutung des von den Sinnen Wahrgenommenen, kann mit dem Begriff "Faszination" zusammengestellt werden ².

Der amerikanische Psychologe Gordon W. Allport - aus der Schule der "humanistische Psychologie" - schreibt:

"A scientist is fascinated by what is new in a combination with what is familiar; the musician is absorbed in tackling new and more difficult pieces within his total range of ability; a child likes a toy if it conforms to some of his expectations, but not to all of them. To master the art of walking is an absorbing motive for a child of fifteen month,

¹Jørgen Jørgensen: Psykologi på et biologisk Grundlag, København 1941-45 (1955) p. 237, Übersetzung JL

²Franz From: Om oplevelse af andres adfærd, København 1965, ("Über das Erlebnis des Verhaltens der Anderen") p. 81 ff.

for it stretches his present capacities. When skills are mastered they have no longer any motivational character.

It is habits-on-the-make, or taming the novel into familiar that seems to endow the neurophysical system with autonomy.

This type of central motivating state - though we do not know its neural nature - corresponds well to the type of functional autonomy we have called "task preservation". Tasks are hauntingly coercive until they are accomplished - and, we note, some are never solved in a lifetime. Explorers, scientists, searchers for ultimate religious truth set themselves new tasks within familiar settings; and pursue their goals until death" (Hervorhebungen JL) ³.

Bei Niels Engelsted ("die anthropologische Psychologie"⁴) finden wir die Beschreibung einer Ringstruktur im vorderen Teil des Gehirns, in welche die Stimuli der Sinne eingeführt werden, und die als Zentrum der "emotionellen Lenkung" dient - "Emotionen" als "gezügelter Affekte" definiert. Durch die Hemmung der Affekte ermöglicht diese Struktur "eine Organisierung des Bekannten" - die Struktur hat eine "hemmende und suchende Funktion", mit Emotion und Erinnerung verbunden ⁵.

Für den Psychologen Wilhelm Wundt ist Apperzeption gleich Aufmerksamkeit, die apperzeptive Aktivität ist aber immer von einem Gefühlsinhalt gekennzeichnet, und ist syntesebildend. NE nennt es "Sinne für Sinn" ⁶.

Der ungarisch-amerikanische Mihaly Csikszentmihalyi bedient sich des Begriffs "Flow", um den Zustand der Ergriffenheit und Selbstvergessenheit zu beschreiben, der u.a. im befriedigenden Arbeitsprozeß erreicht wird.

Er schreibt:

"Die erste und primäre Aufgabe der "Flow-Aktivitäten ist, genußvolle Erlebnisse zu schaffen: Spiele, Kunst, Auftreten, Rituale und Sport sind Beispiele. Kraft der Art und Weise, auf welche diese Aktivitäten gebaut sind, helfen sie den Teilnehmern und Zuschauern, auf genußvolle Weise ein geordnetes Bewußtsein zu erreichen" ⁷.

In seiner Beschreibung: "auf genußvolle Weise ein geordnetes Bewußtsein zu erreichen" relativiert sich Csikszentmihalyi nach meiner Meinung zum aristotelischen Begriff "Katharsis". Was ich hier mit Faszination bezeichnen würde, wäre dann als ein Stadium vor "Flow", als eine Voraussetzung für die Möglichkeit des "Flow"s zu verstehen.

Der Begriff "Flow" kann wahrscheinlich auch in Bezug auf den Konzentrationszustand des Bühnenkünstlers während des Arbeitsprozesses auf der Bühne gesehen werden, nach welchem auch ein "Katharsis"-ähnliches Erlebnis folgen kann.

³Gordon W. Allport: Pattern and Growth in personality, London - New York 1961 (udg. 1967) p. 247.

⁴Niels Engelsted: Personlighedsens almene grundlag, en teoretisk ekskursjon i psykologiens historie (Bd.1) p. 138-142.

⁵op.cit. Bd. 2, p. 169ff.

⁶ibid p. 194-195.

⁷Mihaly Csikszentmihalyi: "Flow", København 1991, p. 92.

Außerhalb des Bereiches der psychologischen Literatur finden wir bei Abraham Moles, in Bezug auf Informationstheorie, zum Begriff "attention":

"The essential problem posed by multiple messages is the fluctuations and modalities of the receptors attention. How does the receptor percieve the different kinds og information transmittede to him by the message, and what laws governs the direction of his attention to each kind ? Attention is an over.all-state of the individual. It is not attached to a particular sensory channel: There is no auditory or visual attention. The receptor's attention is directed to the sensory messages from the external world. It can either spread over all of them or be directed to just one" ⁸.

Verwendung des Begriffes Faszination finden wir bei den Pädagogen Peter Lykke Olesen und Ole Pedersen, die in ihrem Buch über die Verwendung des Volksmärchens im Literaturunterricht der Volksschule den Begriff "Faszinationselemente" in Bezug auf das Erlebnis des Volksmärchens benutzen.

Die Faszination entsteht, indem etwas Bekanntes sich mit etwas Unbekanntem trifft und damit einen "Bruch" entsteht: Der Bruch der Faszination. Der Bruch ist nach Olesen und Pedersen ein psychologisches Phänomen und ist deshalb nicht unmittelbar zu beobachten. Die Faszination selbst ist für Olesen und Pedersen nicht ein Element des (Märchen-)Textes, sie entsteht in der Begegnung zwischen Text und Bewußtsein des Lesers ⁹.

Mit diesen Worten: "Die Faszination entsteht, indem etwas Bekanntes sich mit etwas Unbekanntem trifft und damit ein "Bruch" entsteht: Der Bruch der Faszination -" kann ich dann meine Auffassung von dem Begriff "Faszination" zusammenfassen.

Statt "Faszinationselemente" verwende ich hier den Begriff Faszinationswerte um einen gemeinsamen Begriff sowohl für die Produktions- als auch für die Rezeptionsseite des Vorgangs zu schaffen. Die Faszination selbst entsteht in der Begegnung zwischen Vorstellungs"text" und Bewußtsein des Zuschauers.

⁸ Abraham Moles: Information Theory and Esthetic Perception, Urbana and London 1966, p.179.

⁹ Peter Lykke Olesen und Ole Pedersen: Folkeeventyr, fascination og pædagogik ("Volksmärchen, Faszination und Pädagogik"), København 1982, p. 74ff.

ANHANG 2:
Literaturverzeichnis

Puppentheatertheorie:

Lothar Buschmeyer: Die Kunst des Puppenspiels, Erfurt 1931

Ole Bruun Rasmussen: Teaterdukker og dukkescener
- " - : Levende teater med dukker, Gråsten 1981-82

E. G. Craig: The Actor and the Übermarionette, The Mask vol 1/2
Firenze april 1908 (Photokopie)

Tancred Dorst: Geheimnis der Marionette, München 1957

F. Eichler: Das Wesen des Handpuppen und Marionettenspiels,
Emsdetten 1937

Vibeke Gaardmand (Hg) Børneteater, København 1974:
- Ray Nusselein: Dukketeater er en hånd i en gammel strømpe.

Ida Hamre: Animationsteater som kunstart og som led i æstetisk
udvikling og opdragelse, Danmarks Lærerhøjskole København 1992

Vibeke Helgesen: Dukketeatrets historie, Gråsten 1973

Henryk Jurkowski: Aspects of Puppet Theatre, A collection of Essays,
London 1988

Konstanza Kavrakova-Lorenz: Das Puppenspiel als synergetische
Kunstform. Erkundungen über die Dialektik von Bildgestalt und
Darstellungskunst im Kommunikativen Gestaltungsprozess des
Puppenspielers. Dissertation, dr.phil. Humboldt-Universität
Berlin 1986

Donald Keene: Bunraku, The Art of the Japanese Puppet Theatre,
New York 1973

Heinrich von Kleist: Essay: Über das Marionettentheater,
Jena 1920 (Photokopie)

Werner Knoedgen: Das unmögliche Theater, Stuttgart 1990

Michael Meschke: En estetik for dockteatern, Stockholm 1989

Enno Podehl: "Puppentheater im Kopf", i "Deine Stadt, Kunst, Kultur
und Leben in Braunschweig", 7/1885, p. 20-26.
Dänisch: Dukketeater i hovedet. Rampelyset nr. 181, 1988

Hans Richard Pursche: Die Entwicklung des Puppenspiels in den
klassischen Ursprungsländern Europas, Frankfurt a.M. 1984

Puppentheater der Welt, Berlin 1965

S. Obratzow: Mein Beruf, Berlin 1952

H. Sandig: Die Ausdrucksmöglichkeiten der Marionette und ihre
dramaturgischen Konsequenzen, München 1958

Melchior Schedler: Was vermag das Figurentheater ?

Theater heute 1971, Nr. 10

Svend Smith: Mester Jakel, København 1945

Gerd Taube: Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen. Vorstudien zur einer "Sozial- und Kulturgeschichte des Puppenspiels".
Dissertation dr. phil. Humboldt-Universität, Berlin 1993

Marek Waszkiel (Hg) Present Trends in Research of the World
Puppetry, Warsaw 1992

Manfred Wegner (Hg): Die Spiele der Puppe, Köln 1989

Staffan Westerberg: Staffans Teaterbog, København 1970

Ästhetik und Psychologie:

Gordon W. Allport: Pattern and Growth in Personality,
London New York 1967

Gordon W. Allport: Becoming. Basic Considerations for a Psychology of
Personality. Forelæsninger 1954, Yale 1955/1974

Max Black: Models and Metaphers, Studies in Language and Philosophy,
New York 1962

Max Black: Mehr über die Metapher (1977) i: Theorie der Metapher v/
Anselm Haverkamp, Darmstadt 1983

Mihaly Csikszentmihalyi: Flow, København 1991

Agnete Diderichsen: Erkendelse gennem teater, Danmarks pædagogiske
Institut, København 1985

Torben Ditlevsen m.fl. Tegn Tekst Betydning, København 1972

Rudolf Drux: Marionette Mensch, ein Metaphernkomplex und sein
Kontext, München 1986

Daniil Elkonin: Legens Psykologi, Moskva 1968

Niels Engelsted: Personlighedens almene grundlag, København 1989

Bind 1: En teoretisk ekskursion i psykologiens historie

Bind 2: En teoretisk ekskursion i psykens historie

Niels Engelsted: Springet fra dyr til menneske, København 1984

-"- : Englen og dyret, København 1987

Franz From: Om oplevelsen af andres adfærd, København 1965

Hans Robert Jauß: Ästhetische Erfahrung und literarische
Hermeneutik, 1982, Frankfurt a.M 1991

Jørgen Jørgensen: Psykologi på biologisk grundlag,
København 1941 (1946)

Søren Kjørup: Æstetiske problemer, København 1971

Juri M. Lotman: Kunst als Sprache, Leipzig 1981

Peter Madsen: Semiotik og dialektik, København 1971

Peter Lykke-Olesen, Ole Pedersen: Folkeeventyr, Fascination og pædagogik, København 1982

Michel Olsen m.fl. Værk og læser, København 1981

Herbert Stakowiak: Allgemeine Modeltheorie, Wien, New York 1973

Lew. S. Wygotski: Psykologie der Kunst, Dresden 1976

L.S. Vygotskij m.fl. Om barnets psykiske udvikling, København 1982

D.W. Winnicott: Vom Spiel zur Kreativität (1971) Stuttgart 1979

Theatergeschichte und -theorie:

Bertolt Brecht: Om tidens teater, København 1982

Michail A. Cechov: Die Kunst des Schauspielers, Stuttgart 1990

Erik Exe Christoffersen, Torunn Kjølner, Janek Szatkowski: Dramaturgisk analyse, en antologi, Århus 1989

Bent Fausing og Peter Larsen (red.): Visuel Kommunikation Bd. 1 und 2, København 1987

Joachim Fiebach: Von Craig bis Brecht, rev. Ausg. Berlin 1991

Erika Fischer-Lichte: Semiotik des Theaters, 1-3 Tübingen 1988

Daniel Heradstveit og Tore Bjørgo: Politisk Kommunikation København 1988

Keith Johnstone: Impro, København 1987

Klaus Lazarowicz (Hg): Texte zur Theorie des Theaters Stuttgart 1991

Die Avantgarde und das Figurentheater, Puck 1,
Die bildende Künstler und die Puppenspieler, Puck 2,
in deutsch bei Arbeitskreis für gemeinsame Kulturarbeit bayerische Städte, 1988, Erlangen 1993

Jytte Wiingaard: Teatersemiotik, København 1987

Generelles:

Historisches Wörterbuch der Philosophie, Basel 1992.
- Reflexion

Psychologie des 20. Jahrhunderts, Zürich 1979.
Ulrich Wienbruch: Phänomenologische Ansätze zur Frage der Kreativität.

Europäisches Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften, Hamburg 1990.
- Widerspiegelung.

Der große Duden 1976

Gyldendals Fremmedordbog v. Sven Brüel, København 1977

ANMERKUNGEN:

1. Xenophanes, Wissenschaftler, Philosoph und Dichter, 500 J. v.u.Z., hier zitiert aus Niels Engelsted "Englen og Dyret", (Der Engel und das Tier) København 1987, p. 51-52, Übersetzung dänisch/deutsch JL.
G.S. Kirk and J.E. Raven: The Presocratic Philosophers, Cambridge University Press, London 1957, p. 191.
2. Die Hauptquellen sind hier, laut Literaturverzeichnis: Vibeke Helgesen, 1973, Jurkowski 1979 und 1988, H.R. Purschke 1984 so wie G. Taube, 1993.
3. Rudolf Drux: Marionette Mensch. Ein Metaphernkomplex und sein Kontext von E.T.A. Hoffmann bis Georg Büchner, München 1986.
4. Die Pantomimen werden noch im Tivoli, Kopenhagen, gespielt.
5. Eiler Nystrøm: Offentlige forlystelser i Fr.d.6's tid, photographischer Nachdruck, København 1986, Bd.1, p. 77, passim.
6. Neil Postman: Når barndommen forsvinder (Das Verschwinden der Kindheit) København 1987: Der Begriff "Kindheit" entsteht, als die gesellschaftsmäßige, technologische Entwicklung es notwendig macht, daß alle lesen können.
7. Verkehrstheater der Polizei, Puppentheater des Nationalmuseums, - Puppentheater des Zoologischen Museums, Theater Pup-art: "Bist du sicher ?", Det ripensiske Teaterselskab: "Fett !" - sind bloß einige der aktuellen dänischen Beispiele (u.a. aus "Den røde Brochure" 1992-93 og 1993-94, Katalog des dänischen Kindertheaters, herausgegeben von Theaterzentrum, Kopenhagen).
8. G. Taube: Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen, Dissertation Berlin 1993, p. 119ff.
9. Melchior Schedler: Was vermag das Figurentheater ? Theater Heute 10/1971.
10. "Union International de la Marionette" UNIMA, wurde 1929 in Prag von Mitgliedern aus der Tschechoslowakei, Deutschland, Frankreich, England, Belgien, Italien, Schweiz, Ungarn und der USA gegründet. Puppentheater der Welt, Berlin 1965: Max Jacob: UNIMA.
11. G. Taube, Autoreferat zur Dissertation, 18.7.1993, p. 6.
Zitat Otto Wasmann: Der Bund, Zweck, Ziel und Aufgaben.
In: Der Puppenspieler, Bochum 1931.
12. Michael Meschke: En Estetik for dockteatern, Stockholm 1989, p. 56.

13. Siehe z.B. Ray Nusslein in "Den røde Brochure" 1974-75: "Wir verwenden Spielgegenstände und keine richtigen Puppen" 1978-79: "Die Leute dachten, seine Puppen waren keine richtigen". Käufer von Vorstellungen und Kollegen haben also eine Erwartung gehabt, der nicht entsprochen werden konnte - die Kinder haben wohl kaum solche Überlegungen gehabt.
14. Im Katalog der dänischen Kindertheatergruppen ("Den røde Brochure") sind für 1994-95 ca. 100 Gruppen aufgelistet. Insgesamt werden mehr als 250 Vorstellungen angeboten. Von denen werden bei etwa der Hälfte Puppen in irgendeiner Form verwendet. Es sind aber weit nicht alle Gruppen, die das zu verstehen geben. Dagegen wird z.B. eine Musik- oder Tanzvorstellung immer als solche bezeichnet.
Nur 18 Gruppen sind "ausgesprochene" Puppentheatergruppen, und diese arbeiten alle innerhalb eines Konzeptes, das man als "klassisch traditionell" bezeichnen könnte.
In meiner Arbeit - "Dukketeatret i dansk børneteater 1969-1989" (Das Puppentheater im dänischen Kindertheater 1969-1989) - habe ich diese Probleme behandelt (1992).
15. Siehe z.B. "Das andere Theater" Nr. 8, September 1992, Thema Therapie: U.a. "Geschichte des therapeutischen Puppenspiels" (mit Literaturverzeichnis).
16. Mündlicher Bericht aus einer Ausschlußberatung anläßlich einer Änderung des dänischen Theatergesetzes, 1987.
17. Lena Bjørn in "Børneteateravisen" Nr. 79, Dezember 1991.
18. Beide Beschreibungen beruhen auf meinen persönlichen Erfahrungen.
19. Siehe u.a. RoseLee Goldberg: Performance Art, London 1988, p. 23, 46, 63, 110, 159, als Beispiele von Grenzfällen.
20. Der Begriff "Figurentheater" ist deutscher Herkunft, und wird z.B. in Werner Knoedgen: Das unmögliche Theater, Stuttgart 1990, stark vertreten (die Geschichte des Begriffs ist in Anmerkung p.96 kurz angesprochen). "Animationstheater" wird in einer dänische Arbeit verwendet (Ida Hamre: Animationsteater som kunstart og som led i æstetisk udvikling og opdragelse (Animationstheater als Kunststart und als Mittel ästhetischer Entwicklung und Erziehung), Ph.D-afhandling, Danmarks Lærerhøjskole 1992) aber auch im Englischen benutzt: "Animated Theatre" ("International Festival of Animated Theatre" in Brighton, Oktober 1994. Die Einladung umfaßt sowohl "Puppentheater als auch Objekttheater und Visuelles Theater". (Das andere Theater 12/13 1993).
Der Begriff "Animation" wird im Allgemeinen in Bezug auf (animierten) Zeichen-, Trick- oder Puppenspiel-Filmen benutzt, was an und für sich die Bezeichnung "Animationstheater" wohl begründen könnte.
21. Laut Literaturverzeichnis: Jurkowski 1988, Michael Meschke 1989, Werner Knoedgen 1990. Abhandlungen: Buschmeyer 1931, Eichler 1937, Sandig 1958, Kavrakova-Lorenz 1986.
Keine sind in dänisch übersetzt.

22. In Manfred Wegner (Hg): Die Spiele der Puppe, Köln 1989, p. 231.
23. Ibid, p. 232-233
24. Dissertation, p. 42.
25. Ibid, p. 31.
26. Dänische Übersetzung sinngemäß: "Erkenntniskonzept".
Gordon W. Allport: Pattern and Growth, p. 270: "Cognitive style".
27. Dissertation, p. 43-44.
28. In Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p.230.
29. Ibid, p. 232
30. Der Begriff "Figur" bezeichnet bei Kavrakova-Lorenz die "Rollenfigur", vergleiche "Definitionen" p. 14.
31. In Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 231.
32. Der Begriff "Synergie" ist ... als die Seinsweise einer Kunstform zu verstehen, deren ästhetische Wirkung und Bedeutsamkeit auf Zusammenwirkungen, Verknüpfungen, Wandlungen und Verschmelzungen von einzelnen eigenständigen Ausdrucksformen und -materialien baut. Dissertation p. 41.
33. Dissertation, p.51.
34. Kavrakova-Lorenz, Vorlesung September 1991 "Expertentagung" Frankfurt a. M.: Figurentheater - das Theater für Kinder.
35. Kavrakova-Lorenz, Vortrag: Das Puppenspiel als synergetische Kunstform, Magdeburg 1987, Typoscript.
36. Vorlesung 1991 "Expertentagung" Frankfurt a.M.: "Diese Möglichkeit der Umkehrung, des Auswechselns von Lebendigem und Belebtem baut die innere Dramatik des Puppen-Spiels, bildet die kleinste dramaturgische Einheit des Puppentheaters."
37. In Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 235.
38. Dissertation, p. 56-57.
39. Ibid, p. 194
40. Die Aufteilung in Wirkungsweise, Wirkungsmittel und Konzeption bezieht sich auf die Aufteilung H.R. Jauß' in Poiesis, Aisthesis und Katharsis, für bzw. die produktive, die rezeptive und die kommunikative ästhetische Erfahrung. Diesen drei "Grundkategorien" der ästhetische Erfahrung sind nach Jauß "nicht hierarchisch als ein Gefüge von Schichten, sondern als ein Zusammenhang von selbständigen Funktionen zu denken: sie lassen sich nicht auf einander zurückführen, können aber wechselseitig in ein Folgeverhältnis treten" (p. 89). Die drei Abschnitte (p.103-191) ergeben eine begriffshistorische

Übersicht der Kategorien, die als Hintergrund oder Kommentar in Bezug auf die hier gestellten Fragen gelesen werden kann. H.R. Jauß: Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik, Frankfurt a.M. 1991.

41. Auch das Schauspiel und die Schauspieler waren - und sind teilweise immer noch - Gegenstand einer Diskriminierung, Abwertung und Verachtung. Der Schauspieler gibt vor, daß er ein anderer sei als er ist - und kann als "Betrüger" betrachtet werden. Der Puppenspieler macht den Leuten vor, daß tote Dingen lebendig seien - er ist "Hexe" - oder er beschäftigt sich mit Kinderspiel.
In beiden Fällen geht es um Angst und Abneigung, wenn die real existierende Welt (so wie man sie auffaßt) der Fiktion gegenübergestellt wird und selbstverständlich auch um die Abneigung der Seßhaften und Produktiven, den Fahrenden und Unproduktiven gegenüber. Diese Fragestellung wird hier nicht behandelt.
42. Aristoteles: Poetik, Stuttgart 1993, p. 11: "Denn sowohl das Nachahmen selbst ist den Menschen angeboren - es zeigt sich von Kindheit an, und der Mensch unterscheidet sich dadurch von den übrigen Lebewesen, daß er in besonderem Maße zur Nachahmung befähigt ist und seine ersten Kenntnisse durch Nachahmung erwirbt - als auch die Freude, die jedermann an Nachahmungen hat".
Dänische Ausgabe: "Om digtekunsten" ved Erling Harsberg, København 1970, Anmerkungen, Kap.1, p. 74: Die Bedeutung des Begriffes "mimesis" reicht von der einfachen Kopie bis zur schöpferischen Widergabe und Neuformung.
43. Jytte Wiingaard: Teatret og Publikum, København 1992: p. 89: "Ideologie als ein System bestimmten Anschauungen und Begriffe, den die Wahl und Handlungen des Menschen steuern, definiert". P. 91: "Die Ideologie ist keine abgtrennte Größe innerhalb des ästhetisches Objektes, geht aber wechselseitig mit der Vieldeutigkeit des Werks ein, und kann so nur annähernd beschrieben werden. Die Theatervorstellung als ästhetisches Objekt beinhaltet sowohl individuelle als auch gesellschaftlich und sozial bestimmten Codes. Zwischen das spezifisch individuelle und das gesellschaftliche ist schwer zu trennen, und eine Trennung hat auch kaum wesentliche Bedeutung für die Rezeption - deshalb die sammelnde Bezeichnung "Ideologie".
(Übersetzung JL)
44. Der Große Duden 1976: Bezauberung, fesselnde Wirkung; Verblendung. Das dänische "Gyldendals Fremmedordbog" 1977, ved Sven Brüel: "Aus dem lateinischen fascination, fascinare, verhexen, verzaubern, ergriffen oder hinreißen."
45. Der Große Duden: Gleichartigkeit, Entsprechung, Ähnlichkeit. Dänische Fremdwörterbuch: Ähnlichkeit, Übereinstimmung.
46. Abraham Moles: Information Theory and Esthetic Perception, Urbana-London 1966, p. 19.
47. Der Große Duden: Zerlegung, Auflöschung; Untersuchung. Dänische Fremdwörterbuch: Auflöschung von etwas in seinen Bestandteilen, Untersuchung, Darlegung oder Entwirrung.

48. Der Große Duden: Synthese oder Synthesis: a: Vereinigung von Teilen zu einem Ganzen; b: Verbindung zweier gegensätzlicher Begriffe in einem dritten.
49. Der Große Duden: Abstraktion : 1. Verallgemeinerung [zum Begriff], Begriffsbildung [Gegensatz: Konkretisierung]- 2. Allgemeiner Begriff. Dänisches Fremdwörterbuch: abstrahieren: Eine Seite von einem Gegenstand zu betrachten, indem man von anderen wegsieht, Abstraktion: Vorstellung oder Begriff durch abstrahieren erreicht.
50. Die Fähigkeit auf Grundlage des durch die Sinne Wahrgenommenen zu differenzieren und zu generalisieren ist eine charakteristische Eigenschaft der Wirksamkeit alles Lebendigen. Niels Engelsted: Personlighedens almene grundlag, en teoretisk ekskursion i psykens historie, Bd. 2, p. 76.
51. Peter Lykke Olesen und Ole Pedersen: Folkeeventyr, fascination og pædagogik ("Volksmärchen, Faszination und Pädagogik"), København 1982, p. 74 ff. Vergleich Anhang 1.
52. Vergleich z.B. Jauß op.cit. p. 82ff.
53. Michel Olsen, Gunver Kelstrup (Hg): Værk og læser, København 1981, p. 56ff (H. R. Jauß in Literaturgeschichte als Provokation, Frankfurt a.M. 1970)
54. "Bei dem Worte Einfühlung [kann man] an begrifflich trennbare, wenn auch demselben großen Zusammenhang anhörende, psychologische Momente denken... Erstens der Akt der Phantasie, mittels dessen wir uns in die äußere Situation der Objekte unserer ästhetischen Betrachtung hineinversetzen und durch den wir überhaupt erst zu ästhetischen Gefühlen gelangen. Es war das zweitens die Übertragung des so gewonnenen Gefühls auf die Objekte wodurch dieselben den Charakter der Persönlichkeit zu gewinnen schienen".
Dr. Paul Stern: Einfühlung und Assoziation in der neueren Ästhetik. Ein Beitrag zur psychologischen Analyse der ästhetischen Anschauung. In Theodor Lipps: Beiträge zur Ästhetik, Bd. 6 1898. p. 27.
55. Jørgen Jørgensen: Psykologi på biologisk grundlag, København 1941, p. 177: Emotiv und conativ Person-Identifikation oder "Einfühlung".
56. Etymologisch weist das Wort "Puppe" wie im Englischen "puppet" auf lateinisches Wort "pupa" zurück: "kleines Mädchen". Das Spiegelbild im Auge wird mit dem Diminutiv "pupilla" bezeichnet. Sowohl im Dänischen wie im Deutschen bezeichnet "Puppe" auch das Insekt im Ruhestadium zwischen Raupe und ausgewachsenem Insekt, englisch "pupa" oder "chrysalis".
Das dänische Wort für Puppe: "Dukke" weist aber auf die Form hin, im Deutschen "Docke", englisch "Skein", oder - die Kinderpuppe bezeichnend - "doll".
57. "Die Bezeichnung "Figur" erweitert den Begriff, "Puppe" geht in der Tiefe". Vorlesungsnotat, Kavrakova-Lorenz, Symposium in Wiepersdorf 1991. Vergleich Anm. 30.

58. Vergleich Franz From: Om oplevelsen af andres adfærd, København 1965 ("Über das Erlebnis des Verhaltens der Anderen") p. 19 und 74ff.
59. Kavrakova-Lorenz, Dissertation, p. 33 - 40, und in Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 232.
60. Professor Hartmut Lorenz, Hochschule für Schauspielkunst "Ernst Busch", Abteilung Puppenspielkunst: Vorlesungsreferat, 1987.
61. In Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 230.
62. Eric Bentley, The Life of the Drama London 1984, p. 150. Hier zitiert nach Dramaturgisk Analyse, en antologi, Århus 1989, Janek Szatkowski: Dramaturgiske modeller, p. 27: "The theatrical situation, reduced to a minimum is that A impersonates B while C looks on".
63. Mit "Puppenspiel" bezeichnet Henryk Jurkowski in Aspects of Puppettheatre, 1988, p. 68, ein "Spiel mit oder Demonstration von Puppen", und definiert "Puppentheater": "Theater will mean actors (live or puppet) who in a special place present imagined characters according to a given or improvised drama, being seen by a public gathered especially or by chance". Eine Puppe, in einem (nach meiner Definition) puppenspielerischen Vorgang auftretend, ist aber prinzipiell immer "ein Charakter", und jeder Vorführung für ein Publikum liegt bewusst oder unbewußt eine dramatische Bewegung zugrunde. Es wird dann vielleicht erforderlich festzustellen, daß der Begriff "Rollenfigur" hier nicht (notwendigerweise) eine schriftliche Vorlage in Form eines dramatischen Textes voraussetzt, von welchem die "Rollenfigur" abgeleitet werden kann, und daß der Spieler auch selbst einen Rollenfigur neben der Puppe annehmen kann.
64. Aristoteles, op.cit. p. 19: "..Nachahmung von Handlung, und es wird von Handelnden gehandelt..".
65. Vergleich Kavrakova-Lorenz, zitiert p. 8.
66. Lew S.Wygotski: Psychologie der Kunst, Dresden 1976: "Mit Lipps glauben wir, daß man die Ästhetik als Disziplin der angewandten Psychologie bestimmen kann;" p. 6.
67. Niels Engelsted: Personlighedens almene Grundlag (Bd 2), en teoretisk ekskursion i psykens historie, p. 238.
68. D.W. Winnicott: Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1993: Die wesentlichsten Begriffe und Sichtpunkte sind in "Theorie des Spiels", p. 58 - 59 , und p. 63 - 64 zu lesen. Außerdem die Hauptthesen, p. 116 - 120.
69. Daniil Elkonin gibt in Legens Psykologi ("Psychologie des Spielens"), Moskva 1988 teils eine historische Übersicht der verschiedenen allgemeinen Spieltheorien, teils - durch Beispiele aus ethnographischen Untersuchungen beschrieben - eine Übersicht der Entwicklung des Spielens als eine sozial-gesellschaftliche Erscheinung.

70. Eric Bentley: *The Life of the Drama*, London 1964, p. 150. Hier zitiert nach *Dramaturgisk Analyse, en antologi*, Århus 1989, Janek Szatkowski: *Dramaturgiske modeller*, p. 27. Vergleich dieser Arbeit, p. 15.
71. Juri M. Lotman: *Kunst als Sprache*, Leipzig 1981, p. 72.
72. Elkonin, op.cit. p. 129, Elkonin referiert Buytendijk.
73. Vygotski m.fl.: *Om barnets psykiske udvikling*, København 1982 ("Über die psychische Entwicklung des Kindes") p. 157ff Elkonin, op.cit. p. 37-38, Elkonin referiert James Sully.
74. So auch Elkonin, der das "manipulatorische" Spiel des Kleinkindes nicht als "Spielen" sondern als "Üben" betrachtet, op.cit p. 269.
75. Elkonin, op.cit. p. 52.
76. Jean Piaget. "In der Analyse der Entwicklungsprobleme der Intelligenz ist es nach den Arbeiten Piaget's unmöglich das Spielen und seine Rolle für diese Entwicklung zu übergehen". Elkonin op. cit. p. 232.
77. "Spiel [ist] in Wahrheit weder eine Sache der inneren Realität noch eine Sache der äußeren Realität". Winnicott, op.cit. p. 112.
78. Ibid. p. 21: "Omnipotenz ist für den Säugling fast eine Erfahrungstatsache" - p. 22: "Psychologisch gesehen trinkt das Kind von einer Brust die zu seinem Selbst gehört, und die Mutter nährt einen zu ihrem Selbst gehörenden Säugling."
79. Erst mit 2-3 Jahren hat das Kind sich die "Ich-Funktionen", so wie sie gewöhnlich psychologisch definiert werden, angeeignet. Damit ist aber nicht gemeint, daß das Kleinkind kein Selbstgefühl hat. Um trennen zu können, ist die Bezeichnung "mich" gewählt, dem Sprachgebrauch Winnicotts entsprechend. Vergleich auch Vygotski m.fl., op.cit. p. 98.
80. Vergleich Beschreibung bei Elkonin, op.cit p. 163-164, nach Freud: *Metapsykologi*, (Bd. 2, p. 27-28, København 1976).
81. "Objektpermanenz": Davis und Wallbridge: *Frihed og Grænser*, (eine Beschreibung der Theorien Winnicott's) København 1988, p. 81, oder "Objektkonservation": Jens Mammen, *Den menneskelige Sans (The human Sense)*, København 1983, p. 129.
82. Dänisches Fremdwörterbuch, op.cit. Der Begriff "Fiktion" kann den Begriff "Illusion" gegenübergestellt werden: "Eine Illusion ist eine (innere) Vorstellung über die Wirklichkeit, die eine Realitätsprüfung nicht bestehen kann. Eine Fiktion ist eine (äußere) Annahme über die Wirklichkeit, die keiner Realitätsprüfung ausgesetzt wird." (Niels Engelsted im Gespräch). Vergleich Winnicott, op.cit.p. 24: "Alle Erfahrung fängt mit einer Illusion an".
83. Winnicott, op.cit. p. 23.

84. Ibid p. 25.
85. Auch diese sozial-gesellschaftliche Gebote bezieht Winnicott zum potentiellen Raum (p. 11): "Ich habe die Begriffe "Übergangsobjekte" und "Übergangsphänomene" eingeführt, um einen "intermediären Raum" zu kennzeichnen, den Erlebnis- und Erfahrungsbereich, der zwischen dem Daumenlutschen und der Liebe zum Teddybär liegt, zwischen der oralen Autoerotik und der echten Objektbeziehung, zwischen der ersten schöpferischen Aktivität und der Projektion dessen, was bereits introjiziert wurde, zwischen frühester Unkenntnis einer Dankespflicht und der Kenntnisnahme dieser Verpflichtung ("sag: danke !") (Hervorhebung JL)
86. Jørgen Jørgensen: Psykologi på biologisk Grundlag, København 1941, p. 218.
87. Niels Engelsted, op.cit. Bd. 2. p. 237 ff.
88. Gordon W. Allport: Pattern and Growth in Personality, p. 181: "A role is a structured mode of participation in social life. More simply, it is what society expects of an individual occupying a given position in a group."
89. Gordon W. Allport: Becoming - Basic Considerations for a psychology of Personality, p.77: "We are all forced to play roles that we regard as alien to us, we know they are not appropriate but merely personate".
90. Niels Engelsted, op.cit. Bd.2, p. 283: Durch Entfremdung wird die Bedeutung einer Sache, einer Relation oder eines Verhältnisses weggenommen. Das Individuum wird "bedeutungslos".
91. - mit Ausgangspunkt in den Spannungsbereich zwischen Mutter und Kind - vergleiche Winnicott op.cit. p. 119.
92. Jan Mukarovsky: Zum heutigen Stand einer Theorie des Theaters, in Klaus Lazarowicz (Hg.): Texte zur Theorie des Theaters, Stuttgart 1991, p. 94, M. zitiert Zich.
93. Winnicott, op.cit. p. 11.
94. Ibid. p. 104.
95. Vergleich Elkonin op.cit. p. 47 ff.
96. Zitat p. 7.
97. Wygotsky, op.cit. p. 20ff.
98. Das Selbstgefühl ist an den Emotionen gebunden. Niels Engelsted, op.cit. Bd. 2, p. 188ff.
99. Julie Kristeva, Semeiotikè 1969, wie zitiert in Peter Madsen: Semiotik og Dialektik, København 1971, p. 155. (Übersetzung JL).
100. Winnicott, op.cit. p. 8.

101. Inspiriert von Lew S. Wygotsky: Psychologie der Kunst, Dresden 1966, p. 28: "Reizerreger".
102. Janek Szatkowski in Dramaturgisk Analyse, en Antologi, Århus 1989, p. 9 - 84.
103. Erika Fischer-Lichte: Semiotik des Theaters, Tübingen 1983.
104. Klaus Lazarowicz (Hg): Texte zur Theorie des Theaters, Stuttgart 1991: B.Brecht: K-typus und P-typus in der Dramatik, p. 82.
105. Kavrakova-Lorenz unterscheidet zwischen der "Verwandlungsfähigkeit" des Schauspielers und der "Umwandlungsfähigkeit" des Puppenspielers. Der Schauspieler "verwandelt sich" (gestaltet sich um), während der Puppenspieler sowohl sich als auch die Puppe wechselseitig "umwandelt" (verändert, transformiert, umformt, umstellt, wechselt) Ich habe hier das Wort "Verwandlung" als Bezeichnung des Faszinationswertes gewählt, und beziehe damit diesen Faszinationswert sowohl auf "Körperspiel" (Schauspiel) als auch auf Puppenspiel. Die Faszinationswerte sind ihren Definition nach Mittel zum Zweck der Faszination des Zuschauers; das Ergebnis wird dann aus der Sicht des Zuschauers betrachtet: Der Zuschauer erlebt im Puppenspiel erstmal eine "Verwandlung", erkennt vielleicht die wechselseitige "Umwandlung" - die "Verwandlung" hat sich sozusagen "verdoppelt".
106. Vergleich 1. Frage, p. 22.
107. Hier zitiert aus T. Vogel Jørgensen: Bevingede ord, 5. Ausgabe, København 1963.
108. Aus "An die Freude", ibid.
109. Juri M. Lotman: Kunst als Sprache: Die Kunst als modellbildendes System, Leipzig 1981, p. 68.
110. Es kann aber von diesem Bedeutungsinhalt nicht ganz abgesehen werden. Es gibt Theaterfassungen, nach welchen das auf der Bühne Dargestellte den Charakter eines "Musters" der Wirklichkeit zu tragen hat.
111. Lotman, op.cit. p. 67.
112. Herbert Stachowiak: Allgemeine Modelltheorie, Wien-New York 1973, p. 56.
113. "Scale models....rely markedly upon identity: their aim is to imitate the original, except where the need for manipulation enforces a departure from sheer reproduction. And when this happens the deviation is held to a minimum, as it were: geometrical magnitudes in the original are still reproduced, though with a constant change of ratio. On the other hand, the making of an analogue model is guided by a more abstract aim of reproducing the structure of the original. An adequate analogue model will manifest a point-by-point correspondance between the relations it embodies and those embodied in the original: every incidence of a relation in the original must be echoed by a corresponding incidence of a

correlated relation in the analogue model. Thus, the dominating principle of the analogue model is what mathematicians call "isomorphism" ".

Max Black: *Models and Metaphors*, New York 1962, p. 222.

114. Max Black, op.cit. p. 220.
115. Lotman, op.cit. p. 68-69.
116. Lotman, op.cit. p. 75ff.
117. Max Black, op.cit. p. 221.
118. Oskar Hansen: "Hegel", København 1971, p. 153. Kommentar: Niels Engelsted, *Personlighedens almene Grundlag*, Bd. 1, en teoretisk ekskursion i psykologiens historie, p. 31.
119. Vergleich Kavrakova-Lorenz, Dissertation p. 71: Kultfiguren und Spiel-Puppen.
120. "Skalamodelle" sind aber auch die Riesenmücke im Zoologischen Museum und die Riesenpuppen des "Bread and Puppets".
121. Vergleich Abraham Moles, zitiert in 3. Frage, p. 75
122. *Dukketeatre i Danmark*, Museet Falsters Minder 1980. Die Theater des Jacobsen sind seit 1880 im Druck.
123. Ibid. p.18.
124. Vergleich Einleitung, p. 5.
125. Vassily Kandinsky: *Der gelbe Klang*, 1912. Joachim Fiebach: *Von Craig bis Brecht*, Berlin 1991, p. 193: "Der gelbe Klang sei ein Versuch die drei äußeren Mittel Wort, Klang und Bewegung zum Ausdruck inneren Wert zu benutzen". P. 194, Zitat Kandinsky 1923: Die Bühne sei "die organisierte Bewegung - Mittel des Tanzes zeitliche, räumliche, abstrakte Bewegungen nicht des Menschen allein sondern des Raumes der abstrakten Formen, die eigenen Gesetze unterliegen .. also strenggenommen ist die reine abstrakte Form des Theaters die Summe der abstrakten Klänge".
126. Werner Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, Stuttgart 1990, p. 27-42, p. 48-50.
127. Martin Lotz: *Eventyrbroen*, København 1988, p. 21.
128. Siehe auch Henryk Jurkowski: *The acting Puppet as a Figure of Speech*, in "Present Trends in Research of the World Puppetry", Marek Waszkiel (Hg), Warsaw 1992.
129. Max Black: *Die Metapher*, in Anselm Haverkamp: *Theorie der Metapher*, Darmstadt 1983, p. 68.
130. Ibid. "Mehr über die Metapher": p. 396.

131. Das Bild als Metapher verstanden: - siehe u.a. Virgil C.Aldrich: Visuelle Metapher, in Haverkamp op.cit.
132. Vergleich Peter Frazer: Puppets and Puppetry, New York 1982. Ein ganz großer wenn nicht der größte Teil der Puppen-theaterliteratur betrifft die Herstellung von Puppen.
133. Im Film sind die ferngelenkten Roboter-Puppen bis zur "Modell-vollkommenheit" entwickelt worden. Die Illusion des selbständigen Lebens ist aber durch die Wahl des Blickwinkels der Kamera und technischer Raffinessen, wie "Blue Screen", Computer-simulationen u.s.w. bedingt. Im Theaterzusammenhang haben sich diese Puppen bis jetzt als nicht verwendbar erwiesen.
134. Diese Wirkung nennt Jurkowski "opalisation" (p. 41) oder "opalescence" (p. 78). Er faßt da die Wirkung: "Die Puppe weist auf sich als Puppe hin" mit ein. Henryk Jurkowski: Aspects of Puppettheatre, London 1988.
135. Kavrakova-Lorenz, Diss. p. 37, Knoedgen op.cit. p. 98.
136. Vergleich Max Black: Die Metapher, in Haverkamp, op.cit. p. 70 ff: Beispiel: Der Mensch ist ein Wolf - und Begriff "assozierten Gemeinplätze".
137. Gemeint ist nicht, daß der Produzent "Entdecker" immer nach den herumstehenden Objekten greift. Jedes Spielmaterial muß aber wahrgenommen werden, sei es die sorgfältigt gestaltete, künstlerisch interpretierte und geformte Puppe, ein Objekt des Alltags oder ein formloses Material. Vergleich p. 42: die drei Stufen vom Material zur Puppe.
138. "In Jakobsons "Zweiachsentheorie" hat die heuristische Aufnahme und Verarbeitung rhetorischer Termini ihr strukturalistisches Paradigma. Metapher und Metonymie sind hier freilich nicht die Ausgangsprobleme der Theorie, sondern eher ihre erfolgreiche poetische Illustration. Grundlegend für die linguistische Unterscheidung der "paradigmatischen" und der "syntagmatischen" Achse sind die Operationen der Selektion und der Kombination, die Jakobson im Anschluß an ältere Ansätze auf die assoziationspsychologischen Prinzipien der Similarität und Kontiguität bezieht und durch die rhetorischen Figuren der Metapher und Metonymie charakterisiert sieht." Haverkamp, op.cit. p.13.
139. Der Begriff "Symbol" wird dann in dieser allgemeinen sprachlichen Bedeutung verwendet, und so nicht unbedingt übereinstimmend mit verschiedenen philosophischen oder semiotischen Terminologien.
140. Lotman, op.cit. p. 39.
141. Arthur Schopenhauer: Über das innere Wesen der Kunst (1844) in: Texte zur Theorie des Theaters, op.cit. p. 468.
142. Vorlesungsnotat Jytte Wiingaard. Jan Mukarovsky, "Konsten som semiologiskt Faktum", Tecken och Tydning, Hg. K. Aspelin, Bengt A. Lundberg, Stockholm 1976.

143. Kavrakova-Lorenz, Dissertation p. 138ff (p. 179 u. 193).
144. Inspiriert von Heradstveit und Bjørgo: Politisk kommunikation, København 1988, p. 37.
145. "Das augenfälligste Merkmal der "Lebendigkeit" eines Organismus ist seine aktive Bewegung, d.h. eine Bewegung, die in wesentlichem Maße von Faktoren innerhalb des Organismus selbst bedingt zu werden scheint". Jørgen Jørgensen: Psykologi på biologisk Grundlag, København 1941, p. 76. (Übersetzung JL).
146. H. Lorenz: Gattungsbestimmung des Puppenspiels im Rahmen der darstellenden Kunst (1984) Typoscript.
147. Die Bewegung ist wesentlich. Jedoch hat die Geschichte des Puppentheaters Beispiele an sowohl ganz unbewegten (Jurkowski op.cit. p. 37, "Zirkus Unikum") als auch an unsichtbaren Puppen (Ray Nusselein: "Verkehrssignale gelten für Enten nicht", 1975). Es ist also prinzipiell nicht notwendig, die Puppe zu manipulieren, um eine Illusion von selbständigem Leben der Puppe darzustellen. Andererseits verlangen diese Extremfälle, daß der Puppenspieler sichtbar für den Zuschauer auftritt. Es ist die Art und Weise, auf welche sich der Puppenspieler zu der Puppe verhält, seine physischen Handlungen, die der Zuschauer ablesen kann.
148. "Da die bildnerische Tätigkeit des Figurentheaters also einem darstellerischen Willen entspringt, sollte man die aus der Tradition übernommenen Ausdrucksmittel nicht als "Puppen" sondern unter wirkungsästhetischen Gesichtspunkten als von ihrem Darsteller getrennte "Theatermasken" erörtern. Unter diesem Blickwinkel würden sie sich vor allem dadurch unterscheiden, wie weit der Spieler seine Rolle von sich abgespalten hat oder inwiefern er sich im Einzelfall mit seinem Darstellungsinstrument noch identifiziert". Knoedgen, op.cit. p. 56-57.
149. Tancred Dorst sieht z.B. von seinem Dramatikersichtpunkt heraus die Marionette als lyrisch-poetisch, die Handpuppe als dramatisch. Buschmeyer schematisiert, welche Puppenart für welche dramaturgischen Vorgänge am besten wäre. Auch Sandig und Eichler beschäftigt sich mit solchen Fragestellungen.
150. Inspiriert von einem Lehrgang mit der französischen Puppenspielerin Catherine Sombsthay, Kopenhagen, September 1990.
151. Kavrakova Lorenz, Dissertation p. 114.
152. "Materialtimbre" und "Formlogik", ibid. p. 112.
153. U.a. in Jurkowski: Beiträge zur Geschichte des deutschen Puppentheaters, Material zum Theater nummer 121, Reihe Puppentheater Heft 10, oktober 1979, p. 66.
154. Ibid, p. 68-70.
155. Gruppe 38: En lille Sonate, Dänemark 1993.

156. Roland Barthes: Rhetorik des Bildes, aus Communications 4, 1994, hier zitiert aus Visuel Kommunikation, Bd. 1, Bent Fausing und Peter Larsen (red), København 1987, p. 56.
157. Ibid p. 47.
158. Ibid p. 46-47.
159. ..die als Analyse-Objekte gewählt waren, weil man sich sicher fühlte, daß diese Bilder intendierte Bedeutungsinhalte trugen (Ibid p. 45) - in dem Sinne den Bilder des Theaters gleich.
160. Visuel Kommunikation, Bd. 2, op.cit.: Peter Larsen: Reklame og Retorik, p. 439.
161. Auf die Diskussion mit Eco und anderen wird nicht näher eingegangen. Was Barthes als die "buchstäbliche" und die "symbolische" Ebene bezeichnet, scheint mir für meine Zwecke hier ausreichend (Visuel Kommunikation Bd. 1, op.cit. Introduktion Roland Barthes, p. 44.)
162. Ibid p. 53.
163. Oslo Riksteatern: Folungen, Norwegen 1989.
164. Visuel Kommunikation Bd. 1 op.cit., Roland Barthes p.48 -50.
165. In meiner Arbeit - "H.C. Andersens dramatik - at dramatisere H.C. Andersen" - (Hans Christian Andersens Dramatik - Hans Christian Andersen zu dramatisieren") habe ich dieses Problem behandelt (1993).
166. Material zum Theater Nr. 121, Jurkowski op.cit.: Richard Teschner, p. 146.
Ole Bruun-Rasmussen: Levende teater med dukker, Gråsten 1982, p. 32-33.
167. Der Begriff "Zentrum" wie von Michail A. Cechov definiert: Die Kunst des Schauspielers, Stuttgart 1990, p. 84.
168. Henrik Lundgreen: Den moderne skuespilkunst mellem Stanislavskij og Brecht, Information, 27.7.1978, über Rudolf Penka.
169. Die Verschiebung der Konzentration im Puppenspiel - vom Puppenspieler zur Puppe und zurück - ist dann ein Wechsel von "Relation" (äußere Beziehung) zur "Verhältnis" (innere Beziehung - durch einander gegeben) - und wieder zurück.
170. Inspiriert von Niels Engelsted, op.cit. Bd.2, u.a.p. 91-92, passim. Auch Werner Knoedgen, op.cit, p. 100-102, beschreibt das Verhältnis zwischen Puppe und Puppenspieler als dialektisch. Indem er die Begriffe "der rollenlose Darsteller" und "die darstellungslose Rolle" einführt, löst er scheinbar das Verhältnis wieder auf, und trennt sich - so wie ich ihn verstanden habe - von der Auffassung die hier vertreten ist. Vergleich auch Einleitung, Definitionen, p. 15: Die Puppe ist immer Rollenfigur, die Rollenfigur ist aber nicht gleich der Puppe.

171. Die aus der Psychologie bekannte und oft abgebildete "Vase Rubin's", die sowohl als Vase wie auch als zwei Profile wahrgenommen werden kann, ist ein solches Bild. Die selbe Wirkung hat der von Knoedgen beschriebene Beispiel: der Zauber der Ziffer 6 und/oder 9. (Knoedgen, op.cit. p. 21-22)
172. Kavrakova-Lorenz, Dissertation p. 125.
173. Catherine Sombsthay, Kopenhagen, September 1990.
174. Entspricht im Prinzip nichts anderem oder mehr als der "Methode" Stanislavskijs. Die "Einfühlung" des Puppenspielers ist eine Phase in der Arbeit mit der Rolle; die Rolle auf der Bühne zu "leben" setzt aber voraus, daß es als "wahr" erlebt wird.
175. Knoedgen nennt diesen Vorgang "Subjektsprung", op.cit. p. 77ff.
176. Wie im Beispiel "Das Puppenspiel vom Dr. Faustus", Straßburger Fassung, (1840-50) Hans Wurst: "Er will um meine Seele wetten, und ich bin von Holz geschnitzelt ! "
Knoedgen op.cit. p. 75ff.
177. Die Marionette, die an ihren Fäden hochklettert, Beispiel von Henk Boerwinkel, Theater Triangel.
Knoedgen op.cit p. 81ff.
178. Die pädagogischen und therapeutischen Potenzen im Puppenspiel sind mit dem Modellcharacter, der auch diese "Dialektik" betrifft, verbunden.
179. Lothar Buschmeyer: Die Kunst des Puppenspiels, Erfurt 1931, p. 32. Vergleich auch Knoedgen, op.cit. p. 58-59.
180. Gegenwärtig zeigen Filme wie "Robocop" und "Terminator" die Faszination über die Dinge die uns "steuern".
181. Ein Spieler kann mehrere Puppen spielen, und muß so unaufhörlich und schnell seine Konzentration unter den verschiedenen Puppen verschieben. Weil die Konzentration prinzipiell unteilbar ist, wird der Spielvorgang in dem Fall auch nicht prinzipiell anders.
182. Halbwand, Spielschirm.
183. Jochen Menzel: "Die wunderbare Welt der Simulanten", Berlin 1994.
184. Siehe z.B. Bunraku, The Art of the Japanese Puppet Theatre, Donald Keene, New York 1973.
185. Jurkowski: Aspects of Puppettheatre, op.cit. p. 72.
186. Lotze: Grundzüge der Ästhetik, Diktate aus d. Vorlesungen 1888 (zitiert von Dr. Paul Stern: Einfühlung und Assoziation in den neueren Ästhetik/ Th. Lipps: Beiträge der Ästhetik Bd. 6, Hamburg u. Leipzig 1898).
187. Sergej Obrazcov: Mein Beruf, Berlin 1984.

188. Solche Puppen sind u.a. von Walter Benjamin in "Lob der Puppe" beschrieben. "Über Kinder, Jugend und Erziehung", Frankfurt a.M. 1969, p. 98.
189. Michael Meschke: En Estetikk for dockteatern, Stockholm 1989, p. 58. (Übersetzung: JL)
190. In "Gattungsbestimmung des Puppenspiels im Rahmen der darstellenden Kunst" (1984) Typoscript.
191. Denis Diderot: Das Paradox über den Schauspieler, 1769. Texte zur Theorie des Theaters, op.cit. p. 155.
192. Die Kunst des Schauspielers, op.cit. p. 119ff.
193. Cechov hebt vor, daß die Gedanken und Gefühle, welche der Spieler im Spiel seiner Bühnengestalt verleiht, nicht die Gedanken und Gefühle des Spielers sind, aber die der Bühnengestalt, als Material durch das schöpferische ICH "gereinigt und umgewandelt".
194. Vergleich 1. Frage p. 25, Abb. 5: Die Maske und die Puppe kann nicht gleichgesetzt werden. Die Maske gehört dem Körper, die Puppe ist das verwandelte Material. Zwischen der Maske und der Puppe liegt den "Bruch". Siehe auch ANM. 47, 69, und Knoedgen, op.cit. p. 54.
195. Vergleich Koavrakova-Lorenz, Dissertation p. 109ff.
196. H. Lorenz: Gattungsbestimmung des Puppenspiels im Rahmen der darstellenden Kunst (1984) Typoscript.
197. Auf dem Begriff der Einfühlung bezogen entspricht die erste Phase - "der Akt der Phantasie mittels dessen wir uns in die äußere Situation der Objekte unserer ästhetischen Betrachtung hineinversetzen und durch den wir überhaupt erst zu ästhetischen Gefühlen gelangen" - dem Begriff "Identifikation". Die zweite Phase - "die Übertragung des so gewonnenen Gefühls auf die Objekte wodurch dieselben den Charakter der Persönlichkeit zu gewinnen schienen" - entspricht die Animation und die Individualisierung. Siehe Einleitung Anm. 54.
198. Thorbjørn Egners Kinderbuch über den Nutzen des Zähneputzens als Puppentheater: Die Zahn-Kobolde Karius und Baktus sollen aus dem Mund vertrieben werden, und treten als Puppen in dem Bühnen-Mund auf.
199. Einleitung p. 12ff und Anhang 1.
200. Zitiert nach Peter Brook, Teatrets teori og teknik Nr. 8, Odin Teatret 1968. (Übersetzung JL.) Fiebach, op.cit. p. 212: "So gilt es auch zu verstehen, daß es sich, wenn wir das Wort Leben aussprechen, dabei nicht um das durch Äußerlichkeiten der Tatsachen bestimmte Leben handelt sondern um jene Art zarten, lebhaften Feuers, an das keine Form rührt".
201. D.W. Winnicott: Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1979, p. 24.

202. Der Begriff "Katharsis" im Jauß'schen Sinnem bedeutet für mich den kommunikativen Vorgang der durch "Poiesis" vermittelten Lebenserfahrungen und/oder Gefühle des Produzenten (im weitesten Sinne) die beim Rezipienten durch "Aisthesis" schöpferisch bearbeitet werden, von den Lebenserfahrungen und/oder Gefühlen des Rezipienten ausgehend. Diese vermittelte Interaktion zwischen Produzent und Werk auf der einen Seite und Werk und Rezipient auf der anderen Seite, kann zum Verständnis, neuer Erkenntnis, Freisetzung von Gefühlen und dadurch zu "Normen des Handelns" sowohl beim Produzenten als auch beim Rezipienten führen. Inwieweit solche "Exemplarität" (p. 40) oder "Normen des Handelns" (p. 88) entstehen in "freier Nachfolge" oder "naiver Nachahmung" ist eine andere Geschichte für die man den Hintergrund innerhalb psychologisch/soziologischer oder ideologisch/politischer Zusammenhänge, die nicht hier behandelt werden sollen, erforschen müßte. (H.R. Jauß: Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik, Frankfurt a.M. 1991)
203. "Über experimentelles Theater", Stockholm 1939, in Klaus Lazarowicz (Hg): Texte zur Theorie des Theaters, Stuttgart 1991, p. 638.
204. Ibid p. 639.
205. Ibid p. 643.
206. Jørgen Jørgensen: Filosofiens og opdragelsens grundproblemer, København 1928, p. 100.
207. U.a. von Janek Szatkowski, in Dramaturgisk Analyse, en antologi, Århus 1989, inspiriert. Die Bezeichnungen sind so weit wie möglich "wertneutral" gewählt. Statt "kulinarisch" hätte "unterhaltend" benutzt werden können - hätte aber die ganze rechte Spalte als "nicht unterhaltend" abgewertet. Entsprechend darf der Begriff "künstlerisch" in der rechten Spalte nicht die linke Spalte als "nicht künstlerisch" abwerten.
208. Szatkowski op.cit. p. 37: "von der Kunstinstitution verschluckt".
209. Szatkowski, op.cit. p. 54.
210. Szatkowski op.cit. p. 30: Die theatrale Fiktion.
211. ibid: Die dramatische Fiktion.
212. "... der Eigentümlichkeit der ästhetischen Erfahrung...daß in ihr Fiktion zum Horizont von Welt und wiederrum Welt zum Horizont von Fiktion werden kann". Jauß, op.cit. p. 302, Jauß zitiert Karlheinz Stierle.
213. Szatkowski op.cit. p. 58 - 59.
214. Exe Christoffersen: Skuespilleren og hans maske, Teater 87, 1987.
215. Vergleich Lothar Buschmeyer. Die Kunst des Puppenspiels, Erfurt 1931, p. 40ff.

216. Szatkowski, op.cit. p. 54.
217. Dagegen gehört die Vorbereitung des Spielmaterials - so wie früher beschrieben (Die drei Stufen von Material bis zur Puppe p. 42) - zur prä-dramaturgischen" oder "prä-expressiven" Ebene.
218. p. 54.
219. Buschmeyer, op.cit. p. 56ff.
220. G.W.F. Hegel: Die äußere Exekution des dramatischen Kunstwerks, Texte zur Theorie des Theaters, op.cit. p. 196.
221. Siehe p.50, Anm. 76.
222. Vergleich Werner Knoedgen, Das unmögliche Theater, Stuttgart 1990, p. 103ff: "Autor".
223. Ein berühmtes und bekanntes Beispiel ist der englische Puppenspieler Samuel Foote (mitte 18. Jahrhundert), der "nicht bestraft werden kann, weil er Viertel Puppe ist - er hat Holzbein". Henryk Jurkowski, Aspects of Puppet Theatre, London 1988, p. 5.
224. Knoedgen op.cit. p 81ff.
225. Selbst habe ich es am Deutlichsten im "Little Angel Theatre" in London erlebt.
226. Vergleich p. 3.
227. "Bei [die Traditionalisten] verkam, bis auf wenige Ausnahmen, das zuvor ausdrucksstarke und originelle Puppenspiel des Jahrmarkts entweder zum romantisierenden Modellbautheater, das sich unverdrossen an den Schauspiel-dramaturgien der Biedermeierzeit orientierte, oder zur pädagogisierenden Kinderveranstaltung von durchweg die Welt verniedlichen Charakter." Knoedgen, op.cit. p. 94.
228. Henryk Jurkowski nennt diesen Vorgang "the atomisation of the puppettheatre", op.cit. p. 79ff.
229. "Je perfekter die Ausstattung ist, um so schwieriger ist es für die Kinder zu akzeptieren, daß die Puppen es von sich alleine machen. Dann verwenden die Kinder bloß eine Menge Zeit um herauszufinden, wie das alles gemacht wird, und in der Zeit können sie sich nicht auf die Vorstellung konzentrieren." Ray Nusslein: Dukketeater er en hånd i en gammel strømpe ("Puppentheater ist eine Hand in einen alten Strumpf") in Vibeke Gaardmand (Hg): Børneteater, København 1974.
230. Szatkowski op.cit. p. 59.
231. Vergleich p. 58.
232. Abraham Moles, Information Theory and Esthetic Perception, Urbana og London 1966, p. 166.

233. Ray Nusslein, dän. Tagesblatt "Information", 5.2.1993.
234. Niels Engelsted: Personlighedens almene grundlag, Bd. 2, En teoretisk ekskursion i psykens historie, p. 255. (Übersetzung JL)
235. Niels Engelsted: Springet fra dyr til menneske, København 1984.
236. Erika Fischer-Lichte: Geschichte des Dramas. Epochen der Identität von der Antike bis zur Gegenwart, Tübingen 1990.
237. Das Unendlichkeitsbild des Puppentheaters kann direkt mit der klassischen Spiegelmetapher in Bezug gebracht werden. Im Puppentheater wird sie dann versinnlicht. Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften, Hamburg 1990, Widerspiegelung p.825 ff. Historisches Wörterbuch der Philosophie, Basel 1992, Reflexion, p. 396 ff. Mit einer Übertragung von Umberto Eco : Über Spiegel und andere Phänomene, München 1993 - p. 61, könnte man behaupten, das reflexive Puppentheater eine Realität ist, die den Eindruck der Virtualität wecken kann. Das semiotische Körpertheater ist eine Virtualität, die den Eindruck der Realität wecken kann: "das katoptrische Universum ist eine Realität, die den Eindruck der Virtualität wecken kann. Das semiotische Universum ist eine Virtualität, die den Eindruck der Realität wecken kann".
238. Jesper Hoffmeyer: En snegl på vejen, København 1993, zitiert aus Autoreferat, Politiken 27.2.1993
239. Heinrich v. Kleist: Über das Marionettentheater. (Fotokopie).
240. Von Niels Engelsted, Personlighedens almene grundlag, (Bd.1) - en teoretisk ekskursion i psykologiens historie, p. 10 inspiriert.
241. ibid. p. 15, Anm. 2.
242. Juri M. Lotman: Kunst als Sprache, Leipzig 1981, p. 89: "Zeig mir den Stein, den die Bauleute verworfen haben ! Er ist der Eckstein". Aus den Manuskripten von Nag-Hammidi - 70. Vers des Thomas-Evangeliums, Apokryph in koptischer Sprache.