

**Markus Joss: Der geteilte Körper.**

In: Uneins – Désuni – At odds. Identitätsentwürfe im Figurentheater.

Hg. v. Laurette Burgholzer, Beate Hochholdinger-Reiterer.

Berlin: Alexander 2021 (itw : im dialog 5), S. 230–239.

Markus Joss

(Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch, Berlin)

## Der geteilte Körper

Was ist denn da eigentlich los? Über tausende Jahre agieren die Puppenspieler\_innen aus dem Verborgenen. In Ägypten und später in der Antike bereits gab es Puppen, die über Sehnen gesteuert ihre Glieder bewegten, während die Spieler\_innen selbst sich den Betrachter\_innen entzogen.<sup>1</sup> Und ›Strippenzieher\_in‹ nennen wir noch heute, wem wir unterstellen, seine/ihre Interessen nicht offen, sondern aus dem Verborgenen zu verfolgen. Puppenspieler als Täuscher und Trickster? Und sein/ihr Geschöpf, die Puppe, wirkt um so autonomer, wo er/sie selbst sich nicht zeigt? Dieses Konzept war lange bestimmend für das Spiel mit Puppen. Das Verdecken der Spieler\_innen war konstituierend und Voraussetzung für die Illusion der Selbstbestimmtheit der Puppe. Die Puppe stand als signifikant allein im ›Frame‹; für den/die Spieler\_in war darin kein Platz. Der Wirkmechanismus, dass hier ein Ding für ein Subjekt steht und im Sinne der Illusion auch als solches wahrgenommen wurde, musste genügen. Das Auftreten der Spieler\_innen hätte nichts als Verwirrung gestiftet. Eine weitere Repräsentationsebene war nicht vorgesehen. Der\_die Spieler\_in ist in diesem Setting der\_die Maschinist\_in. Zwar schreibt schon Kleist, dass sich »der Maschinist in den Schwerpunkt der Marionette« zu versetzen habe (vgl. Kleist 1985: 315). Es bleiben aber das Herstellen, das Mechanische, das Steuern und insbesondere das Beherrschen als bestimmende Merkmale für das Bild der Puppenspieler\_innen und ihrer Profession. Die Magie wird der Sache insgesamt nicht abgesprochen, aber sie bezieht sich auf die Puppe und ihr Habitat. In ihm bewegt sie sich allein. Der\_die Spieler\_in bleibt draußen. Und jetzt? Kaum eine Inszenierung, in der der\_die Spieler\_in der Puppe sich nicht selbst als Spieler\_in markiert. Er\_sie tritt gleichsam aus dem Dunklen, entfernt die Wand, reißt das verhüllende Portal nieder und

deutet auf sich selbst. Hier bin ich und hier ist meine Puppe. Und auch, wo er\_sie das nicht explizit tut, impliziert diese Strategie eine doppelte Dualität und eröffnet ein Spiel mit komplexen Repräsentationsebenen. Die Puppe als totes Ding meint eine lebendige Figur und der\_die Spieler\_in stellt diese Verlebendigung aus. Der Übergang von Leben und Tod wird zum performativen Kern und die Lücke, die sich aus der bewusst flüchtig gehaltenen Figuration des Materials ergibt, wird zur Einladung an die Imagination der Zuschauer\_innen.

Der\_die Spieler\_in setzt die Lebendigkeit der Puppe damit nicht als ein A priori, sondern sich selbst als Schöpfer\_in ins Licht. Als hätte er\_sie es nicht nötig sich zu verdecken. Als glaubte er\_sie nicht mehr an den simplen Umstand, dass das Auge der Betrachter\_innen die Puppe dort am lebendigsten wahrnimmt, wo es sich, von unnötiger Ablenkung geschützt, ganz der Illusion hingeben kann. Diesem\_dieser selbstbewussten neuen Spieler\_in geht es aber gar nicht allein um die Illusion. Freilich knüpft sich an sie noch das zarte Band mit den verzückten Zuschauer\_innen, die rufen: ›Es lebt!‹ Dieser Zuruf – Ausdruck der Verblüffung über die eigene Verführbarkeit – ist immer auch Lob für jene, die ›Es‹ lebendig machen, für die Puppenspieler\_innen, für ihre Profession, für ihre Fertigkeiten, Virtuosität, und schlicht: für die viele Arbeit, welche die Zuschauer\_innen hinter dem verführerischen Gelingen vermuten dürfen. Das Lob wird gerne angenommen, allein: Das kann nicht genügen. Nicht nur dieses Handwerk einer Verlebendigung soll gelobt werden. Die Verschiebung der ästhetischen Strategie, weg von der möglichst unbeschadet, durchgehend gestalteten Illusion der Verlebendigung hin zum unmittelbaren Erleben von Prozessen und Ereignissen, setzt ein verändertes Rollen- und Körperverständnis der Spieler\_innen voraus. Wer sind diese neuen Spieler\_innen? In welchem Verhältnis stehen sie zu den Dingen, mit denen sie sich auf der Bühne umgeben und wie zu den Zuschauer\_innen?

Wie konnte es überhaupt dazu kommen, dass sich die Puppenspieler\_innen aus der Konvention der verdeckten Spielweise lösen? Woher dieses Selbstbewusstsein? Oder war es Selbstüberschätzung, hier etwas in Frage zu stellen, was doch recht eigentlich den Kern darstellen sollte? Und wann hat es damit angefangen? Wie sehr mussten

sich die Sehgewohnheiten des Publikums wandeln, bevor sich die Spieler\_innen gemeinsam mit der Puppe auf die Bühne wagen? Und welche aktuellen Strategien, die ihre Kraft aus dem Verhältnis von Spieler\_innenkörper und Puppenkörper ziehen, kann man heute beobachten? Was wurde gewonnen?

Der vorliegende Artikel kann nur einigen der Fragen nachgehen und will sich auf das Verhältnis von Spieler\_innen- und Puppenkörper fokussieren. Mit dieser Verengung wird in Kauf genommen, dass im oben beschriebenen Narrativ, das von der Entwicklung einer verdeckten Spielweise mit Fokus auf die Illusion, hin zu einer offenen Spielweise mit Fokus auf Aushandlungsprozesse eine Lücke klafft!

Wer schreibt die Geschichte darüber, wie die Portale der Marionetten- und Handpuppenbühnen fielen und die Spieler\_innen dem Blick des Publikums preisgaben? Vermutlich ist diese Geschichte so nicht zu schreiben, weil der Ansatz schlicht falsch ist. Das Puppentheater in seinen traditionellen Formen war viel zu sehr an den ökonomischen und diskursiven Randbezirken angesiedelt und seine Protagonist\_innen mit der Existenzsicherung beschäftigt, um solch einen Wandel ›von innen‹ zu vollziehen. Ja es bleibt fraglich, ob sich überhaupt eine Entwicklungslinie von der noch im 19. und zu Beginn des 20. Jahrhunderts reichen Landschaft an Puppentheatern in die aktuellen ästhetischen Strategien erzählen lässt. Bezogen auf das Schauspieltheater gibt es den Anspruch auf eine Geschichte mit nachvollziehbaren Entwicklungslinien, mit Brüchen in Detailfragen zwar, aber als Kontinuum der Gattung.

Zu vermuten ist eher, dass die wichtigsten Impulse, wie wir sie in der Puppenspielkunst heute beobachten, in der bildenden Kunst der Moderne liegen, in den historischen Avantgarden und schließlich, dass die Puppenspieler\_innen ihre Ahnen in den bildenden Künstler\_innen finden, die ihr Material aus den Ateliers in die Öffentlichkeit schleiften, um es vor aller Augen zu bearbeiten. Performing Art und Materialhappening als Geburtsstunde der zeitgenössischen Puppenspielkunst?

## Herkunft ungeklärt

Wäre das Bild im Zusammenhang mit Puppen nicht etwas zu nahelegend, könnte man sagen: In seiner aktuellen Formenvielfalt werden in der Puppenspielkunst unterschiedlichste Fäden historischer Entwicklungen aufgenommen und neu geknotet, etwas stabiler wäre es, von Säulen zu sprechen, die das Fundament unserer Kunst bilden. Produktiver scheint es aber, von einem Bastard zu reden. Er kennt Teile seiner Ahnen, kaum aber deren verwandtschaftlichen Verhältnisse. Die ungeklärten genealogischen Linien mögen theaterhistorisch bedauerlich sein, aus der Perspektive der Kunstschaffenden werden sie zum Nukleus lustvoller Betrachtungen der eigenen Ahnengalerie: Von wem hab' ich was? Welche Körperbilder stehen mir zum Verständnis des eigenen Spielerkörpers zur Verfügung?

Zwei Merkmale dieser ganz unterschiedlichen Vorfahren sind das Bemühen um eine Illusion und die Suche nach dem Ereignishaften. Das erste hat mit Kontrolle, das zweite mit Hingabe zu tun. Beide haben den Anspruch, sich im Spiel zu verwirklichen. Diese beiden Pole bestimmen die Arbeit vieler zeitgenössischer Puppenspieler\_innen und markieren gleichzeitig einen Riss, der sich in unterschiedlichen Dramaturgien und im Spieler\_innenkörper selbst ausdrückt. Absolute Kontrolle, Kalkül und Beherrschung auf der einen Seite und bedingungslose Hingabe und Offenheit auf der anderen.

Der äußere Anlass für den vorliegenden Text ist die Rückschau auf einen Workshop, der im Rahmen der internationalen Tagung »Uneins. Identitätsentwürfe im Figurentheater« vom Autor geleitet wurde. Die Teilnehmer\_innen konnten an Übungen das Verhältnis von Spieler\_innen- und Puppenkörper untersuchen. Mit Puppe und Puppenkörper sind Artefakte gemeint, die als Fragmente oder als Ganzes geeignet sind, den menschlichen Körper nachzubilden. Gesucht wurde die anthropomorphe Geste, also der Moment, in dem aus einem Ding ein (menschliches) Subjekt wird. Zwischen den Übungen gab es kurze theoretische Exkurse. Im Folgenden werden einige dieser Exkurse aufgenommen und in den Zusammenhang mit der oben aufgeworfenen These der Dichotomie von Kontrolle und Hingabe gebracht.



*Markus Joss, Tagungsworkshop »Der geteilte Körper«, 2020.*

*© Laurette Burgholzer.*

## **Der epische Sockel**

Die Puppenspielkunst arbeitet auf einem epischen Sockel. Der\_die Spieler\_in tritt zusammen mit einer Puppe – und das kann hier diverse Formen von Material und Dingen meinen – auf die Bühne und die Zuschauer\_innen verstehen: Aha! Mittels dessen, was da mit auf die Bühne gebracht wird, soll sich hier ein Geschehen vor aller Augen abspielen! Das Absichtsvolle wird unterstellt. Das Mittel ausgestellt. Der\_die Spieler\_in organisiert sich und sein\_ihr Material hinsichtlich einer gewissen Lesbarkeit. Was getan wird, hat Zweck und Ziel. Hier wird nahezu alles zum Zeichen. Und mühevoll genug, hier alles zum Zeichen werden zu lassen. Doch was die Grundbedingung des Lesbaren ist – das Zeichenhafte – wird zur Falle.

Zwar kann sich auf dem epischen Sockel alles Mögliche entwickeln, und es können differenzierte Dramaturgien ihren Ausgangspunkt

finden. Dramatische, performative, diskursive Strategien können sich entfalten. Es bleibt aber das Problem der Rahmung. Spieler\_in und Puppe sind in den bedeutsamen Rahmen genagelt und Erlösung ist kaum in Sicht. – Erlösung wovon? Von einem radikal semiotischen Ansatz, in dem ›alles‹, was getan wird, auch gemeint ist und in dem das Ereignishafte keinen Raum hat. Tatsächlich lassen sich ja soziale Interaktionen mit Vektoren beschreiben und auch in der Puppenführungstechnik gehört das zum Grundhandwerk. Wer schaut wann wo hin? Impuls, Gegenimpuls, Timing. Im besten Fall gelingen hier eine Verständigung und eine Artistik. Doch mit dem Grad eben dieses Gelingens ist der beste Teil der Puppenspielkunst vertan, und es muss sich Unerhörtes ereignen, damit das Absichtsvolle nicht die Oberhand behält.

### **Das Material setzt sich performativ zur Wehr<sup>2</sup>**

Zum Glück setzt sich das Material performativ zur Wehr. So groß das Bemühen um Kontrolle ist, es gelingt nicht durchgehend. Und hier greift die erste Bastardisierung. Während im Konzept der größtmöglichen Illusion das Nichtgelingen eben dieser Illusion der Makel ist, wird sie in Konzepten, wo dies absichtsvoll akzeptiert oder gar befördert wird, zum Interpretationsraum, der sich zu den Zuschauer\_innen hin öffnet. Natürlich gelang selbst bei allergrößtem Bemühen und großem Können eine Illusion nie zur Gänze. Immer gab es Momente, in denen die Illusion zusammenbrach. Über das Unvermögen schlug die Konvention der Akzeptanz eine Brücke. Dass etwas gemeint war, auch wenn es partiell nicht gelang, wurde und wird akzeptiert. Und die Künstlichkeit des Materials, so beherrschbar es gehalten war, vermochte nie ganz das zu erreichen, auf das es verwies. Die Puppe, die ein Zeichen für den Menschen war, mochte noch so perfekt geführt werden, immer war sie eben auch Material. Und die Künstlichkeit, die sich daraus ergab, war immer schon Ziel und ein Hingucker! Es macht aber einen großen Unterschied, ob dieser Verfremdungseffekt erster Güte quasi ›frei Haus geliefert wird‹ oder ob wir suchen, was doch der Illusion zuwiderläuft. Die Lücke in der absichtsvoll gehaltenen Illusion

ist kein Makel, sondern eine Schnittstelle zu neuen Spielangeboten und Interpretationsansätzen.

Gleichzeitig fordert dieses absichtsvolle Zulassen eine neugeartete Souveränität gegenüber dem Handwerk der Puppenführungstechnik. Die Spieler\_innen öffnen sich den Zumutungen des Materials, die Bedingungen des Materials werden thematisiert und – wo dies gelingt – mit dem absichtsvoll Gewollten ins Verhältnis gesetzt. Diese Dialektik des Unvermögens setzt den\_die Spieler\_in ins Licht und ordnet ihn\_sie gleichzeitig dem Material unter. Die Beherrschung des Materials ist der Imperativ und das dafür aufgewendete Bemühen nur durch sein eigenes Scheitern legitimiert! Damit rückt das Performative in den Fokus. Zum einen, weil das Verhältnis von Spieler\_in und Material und der Aushandlungsprozess zwischen diesen beiden zum Ereignis wird. Zum anderen, weil die Momente der Verlebendigung nicht als durchgestalteter Anspruch, sondern als transparent gestaltetes Momentum für die Imagination der Zuschauer\_innen bereitgehalten wird. Die Verweigerung eines abgeschlossenen Habitats nur für Puppen macht das Ausstellen der Animation als Prozess überhaupt erst denkbar.

### **Animation als Prozess, der imaginierte Körper und die Mortifikation**

Grundlage der Puppenspielkunst ist die Animation. Die Verlebendigung von Dingen. Die Spieler\_innen stellen sich das Ding als lebendiges Wesen oder als ein Teil davon vor. Sie halten sich damit in einem spannungsreichen Feld auf: sie stellen sich das Ding als ein lebendiges vor, manipulieren es, gleichzeitig müssen sie es als ein lebendiges ›wahrnehmen‹. Schöpfung und Wahrnehmung der Schöpfung fallen in eins zusammen. Was sich als sprachliche Nuance darstellt, ist in der Praxis ein Paradox, das sich nur in absoluter Hingabe herstellen lässt.

Dies ist die zweite Bastardisierung. In der Ahnenreihe ist die Grundlage dafür schon einmal zu finden: im Maskenspiel und dort in reinster Form. Die Maske nimmt von dem\_der Spieler\_in Besitz, nicht er\_sie trägt die Maske, sondern die Maske formt, wer sie trägt

und löscht ihn\_sie aus. Der Blick der Spieler\_in durch die Maske auf den Spiegel zeigt: Dort steht ein\_e andere\_r. Nirgends so wie im Maskenspiel lässt sich die Erfahrung machen, dass ich ein\_e andere\_r bin.

Und in der Puppenspielkunst? Auf der ersten Ebene lässt sich beschreiben, wie Spieler\_innen eine Puppe (Ding) manipulieren und diese Manipulation als Wirkung auf die Zuschauer\_innen hin gestalten. Die Kunst aber beginnt dort, wo es gelingt, dieses von den Spieler\_innen geschaffene Wesen tatsächlich als ein Eigenständiges wahrzunehmen – und zwar nicht nur durch das Publikum, sondern durch die Spieler\_innen selber! Die Spieler\_innen nehmen das, was sie erschaffen haben, als ein radikal von ihnen Getrenntes wahr. Es ist das alte Motiv der Schöpfenden, die ihrem Geschöpf entgetreten und es mit Neugierde und als das Andere betrachten. Nur sind hier Schöpfer\_in und Geschöpf konkret physisch miteinander verbunden. Die Hand des/der Spieler\_in steckt in der Puppe. Zu wem gehört die Hand? Ist sie noch Teil des/der Schöpfer\_in oder des Geschöpfs? Etwas brachial sollten wir hier von Mortifikation sprechen. Ein Teil des eigenen Leibes wird abgetötet, damit er im Anderen wieder auferstehen kann. Das ist zugegebenermaßen etwas zugespitzt. Tatsächlich aber geht es nicht nur um Separation und Koordination als Fertigkeit einer gesteigerten Körperbeherrschung und eines handwerklichen Könnens. Die Voraussetzung für die ›Auferstehung‹ ist eine radikale Hingabe und das Zulassen eines Kontrollverlustes. Das Aufgeben eines Anspruchs, der auf Körperkohärenz und unverbrüchliche Individuation zielt. Der Spieler\_innenkörper selbst ist die Bühne, sein partieller Tod und das Erscheinen des Anderen sind Spektakel und unmittelbar wahrgenommenes Ereignis – für den\_die Spieler\_in selbst.

Es wäre interessant zu verstehen, was sich in Kopf und Körper von Spieler\_innen auf einer neurologischen Ebene abspielt. Bis wir davon Kenntnis erhalten, wird hier vorgeschlagen, etwas emphatisch auf Begriffe des Religiösen und Mythischen zurückzugreifen, und sei es nur, um zu verdeutlichen, wie die alltägliche Spielpraxis auf ein Körperbild verweist, das in kultischen Handlungen seinen Ursprung hat.

## Die Animation in Kopf und Körper der Zuschauenden

Nicht nur die Puppenspieler\_innen, auch die Zuschauer\_innen animieren. All die fein abgestimmten und wohldosierten Bewegungen, die der\_die Spieler\_in die Puppe vollführen lässt, wären nichts ohne die Bereitschaft der Zuschauer\_innen, das Gesehene als lebendiges Wesen wahrzunehmen.

Mit dem Verständnis dafür öffnet sich der Interpretationsraum von der Bühne hin zum Zuschauerraum. Was und wie es gemeint ist und was wahrgenommen wird, wird zum Aushandlungsprozess zwischen Puppe (Ding) – ihrer Zeichenhaftigkeit (Verweis) – ihrer materiellen Bedingtheit – dem\_der Spieler\_in und dem\_der Zuschauer\_in.

Subjektstatus, Körperkohärenz, Geschlecht, Funktionszusammenhänge werden nicht unhinterfragt gesetzt, sondern sind fluide. Die Wahrnehmung der Zuschauer\_innen nimmt ihren ganzen Körper in Anspruch. Das Verwischen von Grenzen, die Notwendigkeit, die Lücken mit der eigenen Imagination zu füllen, setzt den Riss in der Puppe in den Zuschauer\_innen fort. Wer wahrnimmt, wird eingeladen, das Wahrgenommene ständig neu zu konturieren. Es entwickelt sich eine Art Möbiusband aus Wahrnehmung, Interpretation und Lücke.

## Die Lücke, offene Strukturen mit komplexen Körpern

Wo mit offenen Strukturen gearbeitet wird, stellt sich die Frage: Wer darf mitspielen und wird Teil einer Figuration? In dem Maße wie die Repräsentanz eines Körpers als komplexes Setting gestaltet und als Prozess einer permanenten Aushandlung unterliegt, wird diese Frage zum Motor besonders im künstlerischen Entwicklungsprozess. Der Begriff des Aktanten, der von Bruno Latour in der Akteur-Netzwerk-Theorie verwendet wird, kann helfen, den Blick in die netzwerkartigen Bezüge aller Anwesenden zu schärfen. Und mit allen sind wirklich alle, menschliche wie nicht menschliche Bezugspunkte gemeint, die sich im Raum aufhalten. Wird der Faden zwischen Spielkreuz und Marionette oder das Kabel zwischen Kamera und Beamer als potenzielle\_r

Akteur\_in mit ins Aktionsfeld genommen? Wer ist Mittel zum Zweck und wer ist Mitspieler\_in? Hier sind nicht die semiotischen Bezüge gemeint, nicht primär die Zeichenhaftigkeit und der Einsatz alles Anwesenden als Symbol und Verweis, sondern das Netz aus konkreten materiellen Bezügen, ihres Potenzials, ihrer Gefährdung, ihrer Modulation, ihrer Vernichtung und so weiter. Ein Faden kann zerschnitten, verlängert, umgelenkt werden. Ein Kabel und die Information, die es transportiert, kann gehackt und verfälscht werden. Der Körper des\_der Spieler\_in steht nicht inmitten dieses Netzes, er ist nicht der Strippenzieher. Er ist nur ein Bezugspunkt unter vielen. Material unter Material.

### Bibliografie

- Kleist, Heinrich von (1985): »Über das Marionettentheater«, in: ders., *Werke in zwei Bänden*, Bd. 1, Berlin/Weimar: Aufbau, S. 314–321.
- Purschke, Hans Richard (1984): *Entwicklung des Puppenspiels in den klassischen Ursprungsländern Europas. Ein historischer Überblick*, Frankfurt am Main: Eigenverlag.
- Wagner, Meike (2004): »Körper-Störung. Mediale Thesen zum Puppentheater«, in: *double. Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater* Heft 2, S. 14–18.

### Anmerkungen

- 1 Gemeint sind hier nicht Marionetten, sondern »feststehende Figuren, deren Bewegungen von Innen heraus mittels Fäden, die man nicht sehen konnte, ausgelöst wurden« (Purschke 1984: 13). Die griechische Bezeichnung für jene, die solcherart Puppen oder Figuren bewegten, ist Neurospasten.
- 2 Den Satz verdanke ich Meike Wagner. Sie spricht in »Körper-Störung. Mediale Thesen zum Puppentheater« von der Puppe, die sich performativ zur Wehr setzt und damit der völligen Kontrolle entzieht.