

Wirkstatt für neuen Wind
c/o Heinz-D. Haun
Urbanstr. 27
51469 Bergisch Gladbach
Tel./ Fax: 02202-250836
hdhaun@neuer-wind.de
www.wirkwind.de

Die Puppe – ein Medium

Thesen zur Phänomenologie und Bedeutung der Puppe
in Kulturgeschichte, Personalisation und Theater
von Heinz-D. Haun

Vortrag, gehalten anlässlich eines Workshops bei den Brühler Figurentheatertagen 1993

Puppen finden sich in allen Kulturen. Puppen wurden ursprünglich nicht als Kinderspielzeug gedacht und gefertigt, sondern ganz offensichtlich von Erwachsenen für Erwachsene „erfunden“. Puppen sind die früheste Form der künstlerischen Vergegenständlichung, die der Mensch von sich selbst herstellte. Die Zusammenhänge, für die Puppen gebraucht wurden, waren rituell-zeremonieller, kultischer Art. Letztlich ging es beim Einsatz von Puppen (und auch von Masken) darum, mit Hilfe bildlicher Darstellungen die Welt und die in ihr wirkenden Kräfte zu begreifen und zu beeinflussen, Welt sich anzueignen.

Puppen kommen nicht in der Natur vor; sie sind immer künstlich. Es ist ihr Wesen, erschaffen worden zu sein. Der Mensch, der sie erschafft, wird durch diesen Akt zum Schöpfer, ja, er „spielt Schöpfung“, wiederholt rituell seine eigene Erschaffung. In immer wieder neuen Variationen der Gestaltung versucht der Mensch letztlich immer nur, sich selbst zu finden. Seine Selbsterkenntnis wird möglich durch Verdinglichung.

Die Puppe als erschaffenes Ding ist voll und ganz Objekt; ihr Zweck ist es, instrumentalisiert zu werden. Sie wird gebaut, um eine besondere Darstellung zu ermöglichen. Ihre Herstellung ist absichtsvoll, ihr Charakter ist funktional.

Der französische Philosoph R. Caillois unterscheidet vier Grundkategorien von Spiel: *Agon* (Kampf), *Alea* (Chance), *Ilinx* (Rausch) und *Mimikry* (Verwandlung). – *Mimikry* bezeichnet alle Verwandlungsspiele, Verkleidungsspiele, meint alle (kindliche) Nachahmung, Illusionsspiele, Spiele mit Puppen und Masken, Travestie, Theater – die Schaukünste schlechthin. Mit einer Puppe zu agieren hat immer – indem nämlich die Puppe, dieses tote Objekt, als lebendig betrachtet wird – Aspekte von Verfremdung, Verwandlung, Verkleidung, *Mimikry*. Mit einer Puppe zu spielen bedeutet eine Wandlung zu vollziehen zu einer vom gewöhnlichen Leben freien, zweiten Wirklichkeitsebene. Puppenspiel hebt die Grenze auf zwischen Realität und Fiktion. Somit steht das Puppenspiel einer märchenhaften und mythischen Welt nah, die ebenfalls nicht zwischen Magie und Realität unterscheidet.

Solange eine Puppe nicht-animiert in der Ecke liegt, ist sie tot, bloßer Holzklotz, ein Stoffbündel... Sobald sie aber gespielt wird – und zudem noch gut gespielt wird – öffnet sie neue Räume, Bereiche „anderer Wirklichkeiten“. Der Lebensraum der Puppe ist die Phantasie, denn sie gibt vor lebendig zu sein und ist doch faktisch ohne Leben. Die Puppe verzichtet auf den Vergleich und erst recht auf den Wettbewerb mit dem Realen. Ihre Funktion ist vielmehr die Erweiterung von Wahrnehmung auf einer nicht-materiellen, wohl aber Bedeutungs-Ebene: Die Figur bedeutet ohne zu sein.

Die Puppe, das leblose Objekt, wird im Moment des Rituals oder des Spiels (und in besonderer Weise ist jedes Spiel ein Ritual!) zum Stellvertreter eines bestimmten Menschen oder eines besonderen Menschentyps bzw. zur unbeweglichen, festgelegten Darstellung einer Emotion, eines Zustandes oder Charakterzugs. Die Puppe wird zum Symbol, zur Metapher von etwas eigenständig Lebendigem, Aktivem. Durch die symbolische, metaphorische Darstellung kann eine Vorstellung aktiviert werden, die realiter nicht zu fassen ist, die nicht (noch nicht, nicht mehr) existiert und sich faktisch ihrer Realisierung entzieht.

Dem britischen Psychologen S. Isaacs zufolge hat jede kindliche Aktivität eine symbolische Bedeutung, die im Bereich der Phantasie liegt, und darüber hinaus einen kognitiven Wert. Die Symbolbildung sieht er als die tiefste Wurzel des psychischen Lebens des Kindes an, reale Gegenstände und Ereignisse sind im Vergleich dazu nur von relativer Bedeutung. Die Symbolbildung ist die Brücke zur realen Welt und die Voraussetzung der Entwicklung des Denkens. Erst mit zunehmendem Alter nimmt die Bedeutung von Dingen zu. Das Kind nimmt also über Be-Deutung Welt in sich auf, nicht so sehr über (materiellen) Gehalt.

Ein Kind projiziert eigene Wünsche und Ängste auf seine Spielgegenstände. Dabei schafft das phantasievolle Spiel Situationen, die ein Eigenleben gewinnen und so zu neuen Entdeckungen, Urteilen und Überlegungen führen. So, wie Puppen zum notwendigen künstlerischen Schaffen der Menschheit zu gehören scheinen, gehören sie auch zur natürlichen Entwicklung des Kindes (d.h. eines jeden von uns!). In einer Welt, die dem Kind in vielen Dingen nicht verständlich erscheint, die zudem von Erwachsenen dominiert wird, gestattet die Puppe die Verkörperung von Angst, Aggression, von Macht, Ohnmacht und Begehren und ermöglicht ebenfalls, sich mit diesen Befindlichkeiten und Anforderungen auseinander zu setzen. Die Puppe ist Projektionsfläche und stellvertretendes Objekt für real wahrgenommene Phänomene, denen aber nicht unbedingt real begegnet werden kann. Sie spiegelt und offenbart eigene Wünsche und Bedrängnisse, bietet gleichzeitig jedoch auch Schutz und Freundschaft. „Ihre Duldsamkeit hat etwas Versöhnliches“ (Petzold), sie ermöglicht Versöhnung und Harmonisierung mit der Welt. Sie ist „Helfer beim Unterfangen Mensch zu werden“ (ebd.) – für eine Zeitlang zumindest.

Auf symbolische Weise nehmen Kinder im Spiel mit der Puppe eine noch nicht bewältigte gesellschaftliche Realität vorweg. Dieses Spiel ist immer Rollenspiel. Die Vorwegnahme der Realität im Spiel ist stets Rollenerprobung, Probehandeln, das im sanktionsfreien Raum stattfinden kann. Selbstverständlich muss das Probehandeln ernsthaft und intensiv sein, sonst wäre es – vergleichbar der Mutprobe – keine Probe. Dennoch, befragte man sie, könnten Kinder gleichwohl unterscheiden zwischen Spiel („du wärst jetzt der Räuber und du wärst jetzt tot“) und Realität, auch dann, wenn sie mit einem Ernst und Eifer spielen, als seien alle Spielphantasien real.

Im Spiel spricht die Puppe (natürlich tut sie das(!), obwohl sie leblos ist), und es bedarf vieler spielerischer, realer und Bewusstheitserfahrungen, bis man entdeckt (als älteres Kind, als erwachsener Mensch), dass „das Andere, das sich in und an der Puppe artikuliert, das Eigene ist“ (Petzold).

Die Bedeutung, die die Puppe menscheitsgeschichtlich (phylogenetisch) hat, hat sie auch in der (ontogenetischen) Entwicklung *eines* Menschen: Die Puppe ermöglicht Verwandlung, sie eröffnet „andere Wirklichkeiten“, indem sie Projektionen, Substitutionen, als-ob-Situationen anbietet. Diese Verwandlung findet statt auf einer symbolischen, metaphorischen Ebene. Sie verhalf und verhilft der Menschheit wie dem einzelnen Kind dazu, die eigene Welt mit all ihren Bedrohungen, Unwägbarkeiten und Verlockungen, ihrem Unerklärlichen, Unfassbaren und Namenlosen zu erfahren und be-greifend sich anzueignen.

Kindern wie Puppenspielern ist gemein, dass sie sich in einer ungebrochenen Vorstellungswelt aufhalten können müssen: Dem Theater, nicht nur dem Puppentheater, liegt immer eine als-ob-Konstellation zugrunde; Theater ist nie gewöhnlicher, realer Alltag, sondern immer ungewöhnliche, areale oder quasireale Illusion. Doch das Theater mit Puppen im Gegensatz zum kindlichen Spiel mit der Puppe ist kein Probehandeln mehr im Sinne der eigenen Sozialisation und Personalisation, sondern eine Kunstform, die durch einen bewussten Abstraktionsprozess, eine Stilisierung, eine gezielte Aussage gekennzeichnet ist. Dem Kind kann letztlich alles zur „Puppe“ werden: eine Wurzel, ein Bauklotz, der Zipfel des Kopfkissens ..., die Theaterpuppe dagegen ist „gezielt gestaltetes Artefakt“ (Richter).

Ein weiterer Unterschied ist bedeutsam: Die Beschäftigung mit der Puppe ist für das Kind Spiel, in das es selbstverloren eintaucht, zweckfrei und unproduktiv. Es spielt für sich. Der Puppenspieler, die Puppenspielerin spielt nicht für sich, sondern für ein Publikum. Professionelle Puppenspieler und -spielerinnen müssen sich über die Wirkung ihrer Darstellung Gedanken machen – Selbstverlorenheit und Freude am eigenen Tun werden dafür zwar nicht unbedingt hinderliche, aber sicherlich auch nicht ausreichende Bedingungen sein. Theaterspieler und -spielerinnen müssen sich gleichzeitig von ihrer Puppe distanzieren, um aus einer anderen Perspektive heraus deren Wirkung zu erfassen. Sie spielen nicht mehr nur lustbetont, sondern kontrolliert, sich selbst beobachtend und beurteilend.

Sie sind Künstler/ Künstlerinnen.

Doch auch als Kunstform unterliegt Puppen- und Figurentheater z.T. noch den gleichen magischen, phantastischen Wirkkräften, wie sie für den Menschen auf der Frühstufe seiner Entwicklung und analog in der Personalisation des einzelnen Menschen kennzeichnend waren und sind:

- Figurentheater findet in eigenständigen Vorstellungswelten statt, die neben und in der Realität bestehen können.
- Figurentheater schafft eine eigene, neue Welt. Figurentheater schafft Leben, ahmt nicht lediglich nach. Ja, „jeder Naturalismus, jeder Versuch, die Wirklichkeit zu kopieren, wirkt unkünstlerisch.“ (Fettig)
- In der virtuoson, kunstfertigen Handhabung der Figur, der Puppe im Theater zeigt sich, dass sie nicht stumm und leblos bleibt (was sie objektiv ist) und dass sie mit Be-Deutung zu belegen ist, dass ihr Leben eingehaucht werden kann, zum Beleg dafür, „dass die Dinge sprechen können“.

- Figurentheater spielen heißt: Projektionsflächen und Identifikationsmöglichkeiten anbieten, bestimmte Rollen absichtsvoll in Aktion treten lassen, mit denen sich die Zuschauer sympathisch verbunden fühlen oder von denen sie sich ggf. distanzieren müssen.

Auch im Figurentheater besteht die als-ob-Konstellation auf der Wahrnehmungsebene. Können und wollen sich die Zuschauer auf das illusionsträchtige Geschehen einlassen, erleben sie das Dargestellte quasi als real, wenn die angedeuteten Ängste, Wünsche, Konflikte etc. in ihnen selbst real sind, sie somit sich selbst oder Aspekte von sich auf der Spielleiste ansehen können. Dieser Ebenensprung verhilft auch hier letztlich dazu, Welt zu erleben, sich mit den in ihr wirkenden Kräften auseinander zu setzen, sie zu begreifen und sie sich anzueignen.

Empfohlene weiterführende Literatur:

Jean-Louis Barrault: Betrachtungen über das Theater (Quelle unbekannt)

Silvia Brendenal (Hg.): Animation fremder Körper, Arbeitsbuch Theater der Zeit, Berlin 2000

Roger Caillois: Die Spiele und die Menschen, Frankfurt/ Main 1982

Elias Canetti: Die Figur und die Maske, in: Masse und Macht, Frankfurt/ Main 1996

Heinrich von Kleist: Über das Marionettentheater, Frankfurt/ Main 1980

Werner Knoedgen: Das unmögliche Theater, Urachhaus 1990

Hilarion G. Petzold: Geheimnisse der Puppe, in: Integrative Therapie I/83, S. 9-19

Wolfgang Schneider/ Dieter Brunner (Hg.): Figurentheater – das Theater für Kinder?, 1994

div. Ausgaben der Zeitschrift: Das andere Theater, Hg.: UNIMA Deutschland e.V./ DIE SCHAUBUDE
Berlin