

Der Pakt mit dem Zuschauer

Wer sich entschließt, ein fiktionales Kunstwerk zu konsumieren, begibt sich freiwillig in eine Art von Spielsituation: das Spiel, so zu tun 'als ob'. Dabei gehorcht ein solches Spiel – wie alle Spiele – bestimmten Regeln; und die Regeln der verschiedenen Kunstformen und Gattungen sind je unterschiedlich, weswegen viele fiktionale Kunstwerke im Untertitel o. dgl. bekannt geben, um was es sich hier handelt und mit welchen Regeln man zu rechnen hat. Dadurch wird zugleich das Einverständnis des Konsumenten vorausgesetzt. Diese stillschweigende Verständigung nennt

man einen Pakt. Wer etwa einen Roman liest, geht mit dem Autor den fiktionalen Pakt ein, was zumindest bedeutet, dass man sich nicht beschweren darf, wenn sich die geschilderten Ereignisse als gar nicht wahr herausstellen. Der Fall liegt dagegen anders, wenn auf dem Buch 'Autobiographie' steht: dann dürfen wir Leser erwarten, dass – bei aller zugestandenem Ausschmückung – nichts Unwahres darin erzählt wird. Und im Feld der fiktionalen Texte gibt es zahlreiche Spezialfälle. Bei einem historischen Roman etwa nimmt man hin, dass zentrale Figuren und der Plot frei erfunden sind, die historische Rahmensituation, die Schilderung der Lebensverhältnisse etc. aber müssen 'stimmen'. Und so gibt es in jeder fiktionalen Literaturform einen Rahmen von Regeln, innerhalb dessen sich das Spiel entfalten kann.

Auch für das Herstellen und Betrachten von szenischer Fiktion – Theaterstücke, Hörspiele, Filme – gibt es eine Grundübereinkunft und viele Detailregeln. Die Grundregel ist wieder eine fiktionale und lautet: Hier wird nur so getan als ob. Die Prinzessin ist gar keine Prinzessin, sondern eine Schauspielerin oder eine Holzpuppe. Die eine Hirnhälfte des Zuschauers weiß das jederzeit, während die andere sich lustvoll auf das Spiel einlässt, das Vorgeführte für wahr zu nehmen. Wer diese Grundregel nicht versteht, dem geht es so wie Don Quijote in jener Episode, wo er mit Waffengewalt eine Marionettenbühne verwüstet, um die holzgeschnittene Prinzessin zu befreien; und die Absurdität dieser Szene zeigt, wie selbstverständlich uns diese Technik der Fiktionalität ist – beim Herstellen wie beim Betrachten. (Manchmal erlebt man dieses Missverständnis auch bei kleinen Kindern, die zu jung ins Theater gesetzt wurden.) Die Detailregeln aber sind mannigfaltig. Nehmen wir an, eine Frau in einem echten grünen Kleid hält sich einen Plastikdolch an die mit roter Farbe besudelte Brust und singt minutenlang. Dann verstehen wir: Das grüne Kleid bedeutet, dass sie ein grünes

Kleid anhat. Der Plastikdolch mit der Farbe steht für einen echten Dolch und bedeutet, dass sie tödlich verletzt ist. Dass sie singt, soll aber nicht bedeuten, dass sie im Ernst beim Verbluten singt, sondern ist Teil der Stilisierung und drückt auf einer anderen Ebene als der der konkreten Handlung aus, wie tragisch ihr Schicksal ist. Wenn wir das so verstehen, weil wir wissen, welcher Stilisierungen sich die Gattung Oper bedient, wird der Gesang der Sterbenden uns nicht irritieren, sondern ergreifen und rühren; mehr vielleicht, als eine realistischere Darstellung das vermocht hätte. Wir sind in der Lage, die unrealistische Stilisierung mit Gewinn zu übersetzen, sofern uns die zugehörigen Regeln, der ästhetische Modus bekannt sind. Wenn diese Szene sich allerdings nicht in einer ausgewiesenen Oper, sondern am Ende eines Fernsehkrimis ereignet, wird der Zuschauer gar nicht gerührt sein, sondern entweder über den schrägen Einfall lachen oder sich verärgert abwenden.

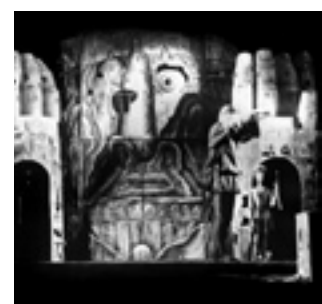
Die gattungsspezifisch verfeinerten Regeln also haben die Funktion, bestimmte von realistischer Darstellung abweichende Stilmittel zu legitimieren, sie übersetzbar zu machen und so Raum für ihre besondere Wirkung zu schaffen – die Stilisierung ist nun mal zunächst eine Zumutung, weil sie vom Zuschauer eine Übersetzungsleistung verlangt; die ausdrückliche oder implizite Vermittlung der Verständigungsregeln aber ermöglicht es, diese Abweichung vom realistischen Schildern als Bereicherung erlebbar zu machen. Zu diesen beiden Aspekten der Stilisierung – Zumutung und Bereicherung – kommt aber noch ein dritter. Jede Form der Stilisierung nämlich ist ein spezifisches Verfahren, eine Technik, die bewältigt werden muss und die eigene Gesetze und Notwendigkeiten, also auch Zwänge und Limitierungen mit sich bringt – und die zu den Wirkungsabsichten durchaus in Konkurrenz stehen können. Man muss den Zuschauer also nicht nur zu einer Übersetzungsleistung animieren, auf dass er die besonderen Ausdrucksmöglichkeiten des Stilmittels wahrnimmt, man muss ihm zugleich auch dessen technische Begleitumstände vermitteln. Für das Figurentheater hat bei diesen Erklärungen das Bühnenbild – und damit ist die Kulisse ebenso gemeint wie das Bühnengestell – eine wichtige Funktion.

Die fiktionale Form 'Figurentheater' hat die grundlegende Zusatzregel, dass hier tote Gegenstände Personen bedeuten sollen. Dieser Modus klärt auf einen Schlag, dass in diesem Theater potenziell alles stilisiert und mithin zu übersetzen ist – hier ist gar nichts echt, und selbst ein echter Apfel wird auf der Bühne zur Attrappe, zum 1:1-Modell seiner selbst. Dieser Modus aber hat weitreichende technische Begleitumstände. Der hervorstechendste ist, dass an einer Figur immer ein echter Puppenspieler hängt. Dieser Begleitumstand bedeutet schon rein optisch eine erhebliche Zumutung. Das ist auch dann der Fall, wenn



"Der Spuk im Kunsthaus" (1923)
Bühnenbild: Otto Morach

"Doktor Faust" (1923)
Bühnenbild: Otto Morach



Věra Říčařová

der Puppenspieler nicht zu sehen ist. So nimmt bei einer Guckkastenbühne der zur Verhüllung der Spieler notwendige Stoff meist deutlich mehr Raum ein, als die Figuren in ihrem Spielausschnitt zur Verfügung haben. Und auch wenn sich in so einem Aufbau die Absicht ausdrückt, dass das aufwendig Verdeckte bitteschön nicht beachtet werden soll, so bleibt die Verdeckung selbst natürlich stets sichtbar und hat Wirkung.

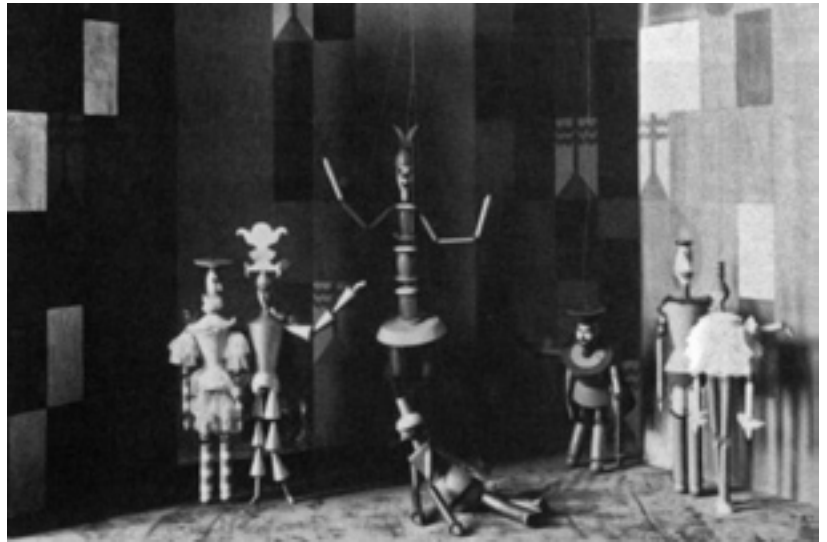
Das Bühnenbild für ein Figurentheater hat zwei grundsätzliche Funktionen. Es ist einerseits – auf die Figuren und ihre Handlungen bezogen – Kulisse; andererseits – auf den Spieler und sein Agieren bezogen – ist es Gestell. Der aus dem Schauspiel entlehnte Begriff 'Bühnenbild' scheint für diese Doppelfunktion nicht recht zu passen. Im Schauspiel steht dem Bühnenbildner tatsächlich meist eine fertige Bühne zu Verfügung, in die er sein 'Bild' bauen kann; ein fertiger Rahmen, der zu füllen ist. Das 'Bühnenbild' im Figurentheater dagegen ist Bild und Rahmen zugleich – die unter ästhetischer Absicht gestaltete Kulisse und das unter pragmatischer Rücksicht errichtete Gestell.

Oft sind diese beiden Funktionen gegenständlich klar getrennt. Bei einer klassischen Guckkastenbühne sieht man das sehr deutlich, aber auch beim offenen Spiel mit Tischfiguren kann man meist die Grenze erkennen, wo die bunte Kulisse aufhört und der gerne in dezentem Schwarz gehaltene Tisch anfängt, ohne den man nun mal nicht spielen kann.

Um nun auf die Begriffe von Stilisierung und Übersetzung zurückzukommen: In diesem Fall signalisiert die schwarze Tarnfarbe, dass der Tisch und die Seitenvorhänge 'nicht dazugehören'; sie sollen nicht übersetzt werden, weil sie in Bezug auf die Geschichte, die gespielt wird, nichts bedeuten sollen. Oft ist der Puppenspieler im gleichen Schwarz gekleidet und entsprechend aus dem Spiel genommen, zum bloßen Begleitumstand erklärt.

Die Kulisse trägt in Bezug auf die Figuren zunächst all die Funktionen, die auch das Bühnenbild für Schauspieler hat. Sie beschreibt einen Ort, vielleicht auch eine Zeit der Handlung und deren Wechsel. Sie bedeutet also mehr oder weniger konkret einen Raum, von dem wir uns vorstellen sollen, dass die Figuren sich in ihm bewegen. Sie ist aber zugleich auch ein wirklicher Raum, der das konkrete Bewegungsrepertoire der Figuren bestimmt: die mögliche Weite der Bewegungen und die Differenzierungen an Positionierung im Raum, also ob und in welchen Abstufungen es ein davor und dahinter, oben und unten usw. gibt. Wie gesagt, das leistet ein Bühnenbild für das Schauspiel ebenso. Im Figurentheater aber sind die Beziehungen zwischen Kulisse und Gestell und Figuren und Figurenspieler noch komplexer und enger.

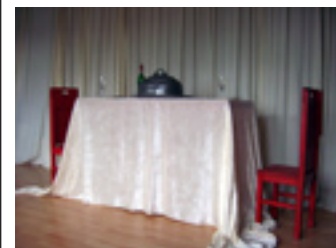
So sind etwa Kulisse und Gestell immer mit Rücksicht auf die verwendeten Führungstechniken gemacht. Figurentyp und Bühnenraum zusammen erst



"König Hirsch", Inszenierung von Sophie Taeuber-Arp (1918)

ergeben die konkreten Bewegungsmöglichkeiten der Figur und deren Bedeutung. Eine Handpuppe, die im Guckkasten an der Spielleiste agiert, wirft keine Fragen auf. Steht die Spielleiste dagegen frei im Raum, der ebenfalls noch zum beispielbaren Bühnenraum gehört, gibt es also andere Orte im Bühnenraum, die die Handpuppe aber nicht erreichen kann, solange sie an ihrer Spielleiste klebt – ja, dann steht die Handpuppe vor einer Herausforderung: Wagt sie es, die Sicherheit der Spielleiste aufzugeben und frei durch die Luft zu gehen? – Ebenso ist die Tischkante die natürliche Grenze des Lebensraumes der Tischfigur. Diese Grenze wirkt stärker als eine nur behauptete Grenze innerhalb der Kulisse, denn auch die rationale Hirnhälfte des Zuschauers weiß, dass die Puppe jenseits des Tisches nicht mehr richtig laufen kann. Aber auch diese Grenze könnte überwunden werden, was gleichsam eine Überschreitung der Daseinsbedingungen der Figur bedeuten würde – sollte sie in Kauf nehmen, um einer Grenzüberschreitung willen buchstäblich den Boden unter den Füßen zu verlieren, wäre ihr die Hochachtung des Publikums gewiss. Ohne weitere Erläuterungen also mischen sich die Begleitumstände von Führungstechnik und Bühnenlandschaft in das Bedeutungsgeflecht der Handlung.

Doch das Bühnengestell und seine Begleitumstände sind zugleich auf den Puppenspieler bezogen und definieren wortlos Regeln für seine Handlungsmöglichkeiten und deren Bedeutung. Sieht das Publikum ihn in offener Spielweise agieren, schildert das Gestell den Arbeitsplatz des Spielers; Anordnung von Tisch, Spielleiste, Figurenablage, Gerätschaften und Bühnentechnik drücken unmittelbar aus, was ihm möglich und unmöglich ist, lassen ahnen, was noch kommen wird. Sein Agieren wird sich immer in das Agieren der Figuren mischen, der Gestus seines vom Gestell bestimmten Arbeitens – Leichtigkeit, Anstrengung, Konzentration, Gelassenheit – ist ein Bedeutungsträger, der stets mitgesehen und mitempfunden wird. Zugleich nimmt der Zuschauer wiederum die Begleitumstände, also die Grenzen der Handlungsoptionen des Spielers wahr, die ja Konsequenzen



Das Bühnenbild im Figurentheater



für die Figuren und das Spielgeschehen in der Kulisse haben. Ein klassisches Beispiel dafür ist die fehlende dritte Hand: Wir glauben zwei Tischfiguren ihr Dilemma, wenn für das, was sie gerne täten, der Spieler keine Hand mehr frei hat, um sie es tun zu lassen. Findet er einen spieltechnischen Kniff, um es dennoch geschehen zu lassen, werden sich die Figuren in Ruhm dieser Pffiffigkeit sonnen dürfen, während die Hirnhälften des Zuschauers leise kichern.

Der Guckkasten bei verdeckter Spielweise aber hat gleichermaßen Ausdruck. Und natürlich vermittelt auch er eine Regel, nämlich die, dass der Puppenspieler – an dessen Anwesenheit auch Dreijährige nicht zweifeln werden – nicht gesehen werden soll, und also ist klar, dass der Puppenspieler nichts tun darf, was diese Regel verletzt, so dass ihm bestimmte Aktionen nicht möglich sind. Diese Konsequenzen fließen in die jeweilige Stilisierung ein, die Grundlage für die Übersetzungsleistung des Zuschauers ist. Doch auch hier ist es dem Spieler möglich, die Regel zu übertreten – plötzlich die Verkleidung des Bühnenkastens zu lüften, die nackte Spielerhand in den Bühnenausschnitt zu recken – und so einen Effekt zu erzielen, der ohne die vom Gestell stumm verkündete Regel nicht möglich wäre.



Die Funktionen von Gestell und Kulisse sind in ihrer konkreten Gestalt jedoch nicht immer klar getrennt. In vielen Fällen wird das Bühnenbild aus Gegenständen gebildet, die beides zugleich sind oder von der einen Funktion zur anderen wechseln können: Das, was eben noch Behelfsmittel war –

vom Zuschauer gnädig als Begleitumstand übersehen – wird plötzlich zum Bedeutungsträger erklärt, und die Hirnhälften des Zuschauers müssen die Plätze tauschen – solches Changieren kann lustvolle Momente bereiten. Auch hier also kann mit den Grenzen gespielt werden, indem man sie verschiebt oder verwischt. Dennoch bleiben beide Funktionen grundsätzlich unterscheidbar: die Funktion des Gestells, das Grenzen und Möglichkeiten der Handhabungen festlegt, und die Funktion der Kulisse, die übersetzbare Zeichen darstellt.

Die Funktion der übersetzbaren, eigentlichen Kulisse selbst scheint der des Bühnenbilds im Schauspiel sehr verwandt zu sein. Dennoch ist der Modus ein anderer. Der erste Grund liegt in den Größenverhältnissen. Soll auf der Menschenbühne ein Schreibtisch dargestellt werden, wird man dazu meist einen ganz normalen Schreibtisch verwenden. Dem gewöhnlichen Requisit auf der Theaterbühne wird also unterstellt, mit sich selbst identisch zu sein. Es gibt keine Spannung zwischen Sein und Bedeuten, und es gibt da auch nichts zu übersetzen. Weil Theaterfi-

guren dagegen selten in menschlichem Maßstab gebaut sind, haben wir es beim Figurentheater immerhin mit einem Modell eines Schreibtisches zu tun. Egal, wie realistisch er gearbeitet wurde, er ist unleugbar Attrappe; dies ist der absolute Regelfall und wird vom Zuschauer auch nicht anders erwartet – im Gegenteil kann ein "echtes" Requisit sogar als kurioser Ausnahmefall in einer Welt der Künstlichkeit betrachtet werden. (So verwende ich in meiner Inszenierung 'Hase und Igel' einen echten Mullverband, um einen Mullverband darzustellen. Als der Igel einmal den unscheinbaren Stoffstreifen zückte, rief tatsächlich ein Kind in heller Aufregung: "Der ist ja echt!")

Somit ist jedes Element der Figurentheater-Kulisse für den Zweck des Übersetzt-Werdens eigens hergestellt. Dadurch gerät die Machart des Herstellens mit in den Blickpunkt: der Grad an Abstraktion oder Realismus, das gewählte Material, die Proportionen – nichts davon ergibt sich von selbst, sondern alles ist offensichtlich Resultat einer Entscheidung und damit Ausdrucksträger. Weil das Figurentheater-Requisit im Normalfall nicht mit sich identisch ist, nicht das ist, was es darstellen soll, führt es eine Doppelexistenz; möglicherweise wird sogar ein aus der Lebenswelt bekannter Gegenstand eingesetzt, um etwas ganz anderes darzustellen.

Diese Kluft zwischen Sein und Bedeuten bringt einerseits mit sich, dass der Zuschauer auch beim Lesen der Kulisse ständig übersetzen muss, um die Kluft zu überbrücken. Zudem bringt auch dieses Transferverfahren Begrenzungen mit sich. Keine Attrappe hat alle Eigenschaften des behaupteten Dings in Perfektion. Das Haus hat keine Rückwand, das Schwert klingt beim Berühren nach Pappe, in der Tasse ist gar kein Kaffee ... Auch diese Limitierungen können bei geschicktem Einsatz zum Mehrwert werden, denn sie betonen schließlich nur die beständige Übersetzungsleistung des Zuschauers – indem sie die Reibungslosigkeit des Übersetzens irritieren, und das kann sehr schön sein.

Denn ganz gelingen kann diese Übersetzung nie. Die vollständige Übersetzung würde heißen, dass der Zuschauer die Welt der Künstlichkeit ganz hinter sich lässt, dass er völlig vergisst, welche Attrappe es war, die er als "Baum" übersetzt hat: ein Pappmachée-Gebilde, drapierten Stoff, einen Schirm, einen Schneebesen oder vielleicht einen "echten" Gummibaum. Das kann er aber niemals vergessen oder übersehen, und es wäre auch ein Jammer. Die ständige Spannung zwischen Sein und Bedeutung, die Doppelexistenz von allem, was auf der Figurentheaterbühne zu sehen ist, macht das vielleicht entscheidende Gattungsmerkmal aus, denn es gilt für Kulisse, Gestell, Figuren und in gewisser Weise auch für den Spieler selbst. Das Zeichen geht eben nicht in seiner Bedeutung auf, sondern behält seinerseits eine wahrnehmbare Gestalt und ist bestimmten Bedingungen unterworfen, die oben 'Begleitumstände' genannt wurden und die für die dargestellte Handlung zur zusätz-

lichen Bedeutungsebene werden können.
Der Darstellungsmodus als Gesamtheit der gewählten Stilisierungen ist für den Betrachter einer Figurentheateraufführung oft ebenso eindrucksvoll wie die dargestellte Handlung. Die Wahl der Mittel also dient einer Menge von Zwecken, sie ist aber sich selbst auch Zweck, denn sie bestimmt die Melodie einer Inszenierung.

Stephan Wunsch

