



Posttraumatisches Puppen-Syndrom

**Gedanken zu Jean Michel d'Hoops Inszenierung
»Borgia. Comédie contemporaine«**

Schon öfters habe ich gelesen, dass die menschliche Faszination für Puppen eine Universalie sei. Ich glaube das nicht. Es gibt Menschen, ja sogar Kinder, die sich für Puppen nicht oder kaum interessieren, und zwar sowohl in der Variante »doll/poupée« wie auch in der Variante »puppet/marionnette«. Auch bei mir wecken Puppen – und nun spreche ich von Theaterfiguren – erstaunlich häufig kein besonderes Interesse, und zwar ganz gleich, ob sie traditionell animiert werden oder avantgardistisch runderneuert als »Dinge« auf die Bühne kommen. Ich gehöre nicht zu denen, die automatisch in Verzückung geraten, wenn eine Figur mit scheinbar menschlichem Ausdruck sie anblickt und sich ach so menschenähnlich bewegt; ebenso wenig versetzt es mich per se in Begeisterung, wenn man mir die Materialität der Puppe vor Augen führen zu müssen glaubt und mich koste es was es wolle auf die Meta-Ebene bringen will. Ein uninspiriert erzähltes Puppenspiel mit brav animierten traditionellen Figuren geht ebenso an mir vorbei wie so manche hip sich wählende Inszenierung, bei der mir die Puppen ostentativ jede Einfühlungsmöglichkeit verweigern und das Bekenntnis zur Unendlichkeit der Signifikantenkette, das Credo aller post-strukturalistisch informierten Kunst, gebetsmühlenartig abgespult wird. Das eine Theatererlebnis hinterlässt keine tieferen Spuren als das andere, wenn nicht etwas anderes hinzukommt. Aber was ist dieses andere? Wann, wie, warum und in welchem Kontext interessieren mich Puppen? Anstatt allgemeine Antworten zu formulieren, möchte ich von Jean-Michel d'Hoops Inszenierung »Borgia« erzählen, einer Ko-Produktion der Brüsseler Compagnie Point Zéro, des Atelier Théâtre Jean Vilar, des Théâtre de Liège und des Festival International des Théâtres de Marionnettes Charleville-Mézières, die im Oktober 2015 auf der großen Bühne des 2013 neu eröffneten Théâtre de Liège vor vollbesetzten Rängen gezeigt wurde.

Jean Michel d'Hoop, der Kopf der Brüsseler Compagnie Point Zéro, hat sich seit einigen Jahren ganz dem zugewendet, was im Französischen »spectacle de marionnettes« genannt wird und mit klassischem Marionnettentheater recht wenig gemeinsam hat. Wie schon in mehreren anderen Inszenierungen d'Hoops stammen die Figuren von Natacha Belova, die zunächst Kostümbildnerin war und erst angeregt durch d'Hoop zur Figurenbildnerin wurde.

Die von dem belgischen Autor Thomas Gunzig geschriebene »zeitgenössische Komödie« »Borgia« erzählt keineswegs, wie der Titel vermuten lässt, die Geschichte der berühmten italienischen Familie, wohl aber handelt sie von einer Familie, in der eine ähnliche Heillosigkeit herrscht wie im Borgia-Clan der Renaissance. Im Mittelpunkt von Thomas Gunzigs eigens für Point Zéro geschriebener Komödie steht Lucrece, die uns zuerst als alte Dame begegnet, die von einem kleinen Mädchen um eine Gute-Nacht-Geschichte gebeten wird. Und heute hat die Alte eine ganz besondere Geschichte zu erzählen, nämlich ihre eigene, genauer: eine Geschichte davon, wie man glaubt, in einer glücklichen Familie zu leben, wie man seinen Irrtum bemerkt, wie man seine Familie los wird, wie man doch nicht aufhört, nach einer Familie zu suchen, und wie man, vielleicht, eine neue Familie findet.

Die Geschichte der jungen Lucrece, die in einer aus lauter exaltierten Egomane bestehenden Familie aufwächst, wird nun im Medium des Schauspiels gezeigt, wobei die schrill kostümierten und überzogen agierenden Schauspieler von den beiden Großpuppen der Rahmengeschichte beständig beobachtet werden. Die alte Dame wie auch das junge Mädchen werden dabei jeweils von mehreren – männlichen wie weiblichen – Spielern animiert und gesprochen. Auch die Schauspielrolle der Lucrece, die zugleich als Ich-Erzählerin und als erzähltes Ich agiert, wird nacheinander von vier verschiedenen Spielerinnen gespielt, so dass allein durch diese Analogie in der Konzeption des Verhält-

Puppen-Syndrom

nisses Spieler/Puppe und Schauspieler/Rolle die Grenze zwischen Puppenspiel und Schauspiel wirkungsvoll in Frage gestellt wird: Die »menschliche« Lucrèce der Binnenhandlung wird ebenso animiert wie die »puppige« Lucrèce der Rahmengeschichte, Schauspieler und Puppenspieler sind beide »manipulateurs«. Das Verhältnis Spieler/Puppe treibt übrigens die Figurenbildnerin nach eigener Aussage schon bei der gestalterischen Arbeit um: Belovas lebensgroße, aus weichen Materialien hergestellte Figuren entstehen häufig durch verfremdende Transformation von Fotos der späteren Animatoren. Dabei sei es erstaunlich, sagt Belova, dass im Augenblick des Spiels auf wundersame Weise eine Ähnlichkeit zwischen der (häufig bis ins Grotteske getriebenen) Puppe und ihrem Spieler entstehe, und zwar sogar dann, wenn die Puppe, wie es bei d’Hoop regelmäßig der Fall ist, von mehreren Spieler/inne/n nacheinander animiert wird.

Diese multiplen Korrespondenzen im Dreieck Schauspieler/Spieler (Animateur)/Puppe sowie Natacha Belovas Puppen – die fast männlich anmutende, uralt-faltige, im Rollstuhl sitzende und zugleich unglaublich lebendige alte Dame und ihr zwischen Neugier und Angst hin- und hergerissenes junges Mädchen – wären allein schon Grund genug, sich in Lobpreisungen über die Möglichkeiten des »spectacle de marionnettes« zu ergen. Doch ein weiterer großer Moment, in dem die Möglichkeiten des Spiels mit Theaterfiguren hell erstrahlen, ereignet sich, als die Familie eines schönen Sonntags einen Autounfall hat, bei dem Lucrèce das Bewusstsein verliert. Was dann passiert, könnte man mit Kafka erzählen: »Als Lucrèce eines Morgens aus unruhigen Träumen erwachte, fand sie sich in ihrem Krankenhausbett in ein Wesen mit zwei Köpfen verwandelt.« Oder noch präziser mit John Lennons wenig bekannter, sprachspielerischer Minimalerzählung »The Fat Growth on Eric Hearble«: »One fat morning Eric Hearble wake up with an abnorman fat growth a bombly on his head. »Oh crumb«, said Eric Hearble, who was a very very, surprised. Anyway he carried on as Norman for why should he worried?« Es ist dieses »Anyway«, das Kafkas Gregor Samsa, Lennons Eric Hearble und Thomas Gunzigs Lucrèce mit dem über Nacht aus der rechten Schulter gewachsenen, abgrundtief hässlichen kleinen Monsterkopf zu Geschwistern macht: Die Umgebung wendet sich angeekelt ab und denkt fieberhaft darüber nach, wie man das Ungeheuer loswerden könnte, der Betroffene selbst aber nimmt seine Verwandlung als Selbstverständlichkeit hin – und entdeckt die Hässlichkeit der anderen. So auch Lucrèce, die wie Eric Hearble das Gewächs an ihrem Körper als zu sich gehörend, als Teil ihres Ichs anerkennt: »Soon Eric became very attached to his fat growth friend«, heißt es bei Lennon. Lucrèce »hat« diesen monsterkopfförmigen Auswuchs wie man eine Beule hat, aber sie »ist« zugleich auch dieser Kopf: Ich ist ein Anderer, ein Anderer bin Ich. Der Zuschauer sieht eine gespaltene Figur mit zwei Köpfen und übersieht fast einen zusätzlichen Clou: Auch die animierende Instanz ist gespalten – die Schauspielerin der Lucrèce leiht ihm die gestikulierende Hand, der hinter ihr agierende Spieler die Stimme.



Lucrèces »Petite Tête« ist Physis und Psyche zugleich, körperliche Deformation, aber auch verzerrte Stimme des Innern, die eine tief empfundene Wahrheit artikuliert, eine, die der »natürliche«, im Glauben an den Mythos Familie befangene Kopf nicht einmal zu denken wagt: »Was für eine Scheißfamilie! Ich habe noch nie eine so beschissene Familie gesehen!« Als Lucrèces Mutter den Monsterkopf mit einer Plastiktüte ersticken will, ist der Augenblick der Trennung gekommen: Lucrèce verlässt ihre unheilvolle Familie und begibt sich – wie zahllose archetypische Märchenhelden vor ihr – auf die Suche nach dem Glück, immer begleitet von diesem ekelerregenden Etwas, das zu ihr gehört: einem »posttraumatischen Syndrom« (so erklärt sie es denen, die fragen) in Form eines Puppenkopfes. Eines schönen Tages jedoch ist der kleine Auswuchs verschwunden – und niemand hat bemerkt, wann und wie. Vielleicht, weil Lucrèce nun eine neue Familie hat und die Phantome der Herkunft nur mehr als blasse Traumgestalten spuken können? Hätte Jean-Michel d’Hoop »Borgia« nicht auch ohne Puppen inszenieren können? Was hat er durch Puppen gewonnen? Was hätte er ohne Puppen verloren? In diesem Fall das Entscheidende. Es geht in »Borgia« nicht allein um die Wirkung phantastisch gestalteter Puppen und Animationskunst auf höchstem Niveau. Ästhetischer Sinn konstituiert sich hier nicht durch die Puppe an sich, sondern durch die dualistischen Relationen, in die die Puppe einzutreten scheint, die aber zugleich permanent in Frage gestellt werden: Puppe versus Schauspieler, Schauspieler versus Animateur, Animateur versus Puppe, Schauspieler versus Rolle, aber auch: Außen versus Innen, Körper versus Psyche, Ich versus Nicht-Ich, Identität versus Spaltung. Nicht durch die Puppe selbst lassen sich solche dualistischen Denkgewohnheiten brechen, sondern erst durch das dynamische InsVerhältnis-Setzen aller beteiligten ästhetischen Instanzen: literarische Figuren (im Ausgangstext), stoffliche Figuren (Puppen), Schauspieler, Animatoren, Körper, Stimmen. Der Reiz von Jean-Michel d’Hoops Inszenierung der Geschichte von Lucrèce mit dem posttraumatischen (Puppen-)Syndrom erschöpft sich nicht in der vielzitierten »Wirkung der Puppe«. Und gerade darin liegt für mich die Antwort auf die in diesem Heft gestellte Frage.

Vera Wunsch