



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

EKLEKTISCHES BUNRAKU

Zur internationalen Aneignung einer
japanischen Figurentheatertradition

verfasst von

Katharina Pregartner

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von:

Univ.-Prof. Dr. Stefan Hulfeld

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	5
EINLEITUNG	
Begriffsklärung.....	7
Problemstellung der vorliegenden Arbeit.....	8
Wissenschaftliche Quellenlage.....	10
1 INSZENIERUNGSBEISPIELE MIT EKLEKTISCHEN BUNRAKU-FIGUREN	
1.1 Tyger.....	13
1.1.1 Inhalt.....	13
1.1.2 Die Tigerfigur und ihre Manipulateure.....	15
1.1.3 Regisseur und Produktion.....	16
1.1.4 Die dramaturgische Funktion der Puppe.....	18
1.2 War Horse.....	18
1.2.1 Inhalt.....	20
1.2.2 Die Pferdefiguren und ihre Manipulateure.....	22
1.2.3 Bühne und Inszenierung.....	25
1.2.4 Die Gans, der Sänger und andere Nebenfiguren.....	27
1.3 Ein Sommernachtstraum.....	28
1.3.1 Inhalt.....	30
1.3.2 Puck, Elfe und ihre Manipulateure.....	30
1.3.3 Bühnenbild und Kostüme.....	31
1.3.4 Die dramaturgische Funktion der Puppen.....	33
2 JAPANISCHES BUNRAKU	
2.1 Dramaturgische Elemente.....	36
2.1.1 Puppenbau und Figurenführung.....	36
2.1.2 Animation mithilfe kodifizierter Gesten.....	39
2.1.3 Rezitation.....	41
2.1.4 Musikbegleitung.....	42
2.1.5 Bühne und Ausstattung.....	44
2.1.6 Stoffe und Dramenkanon.....	45
2.2 Historische Entwicklung.....	48
2.2.1 Vorläufer.....	48
2.2.2 Hochblüte.....	51
2.2.3 Kulturelles Erbe.....	53
2.2.4 Varianten und Amateure.....	56
2.2.5 Bunraku im modernen Japan.....	58
2.2.6 Bunraku-Verfilmungen.....	60
2.2.7 Jüngste Entwicklung.....	62
3 HISTORISCHER KONTEXT DER INTERNATIONALEN ANEIGNUNG	
3.1 Kulturspezifische Unterschiede und Gemeinsamkeiten.....	65
3.2 Europas Faszination für Japan.....	67
3.3 Japanische Ästhetik und die europäische Theateravantgarde.....	69
3.4 Figurenbauinnovation und künstlerisches Puppentheater.....	72

3.5	Auslandstourneen und interkulturelle Produktionen.....	74
3.6	Erste Inszenierungen mit eklektischen Bunraku-Puppen.....	76
3.6.1	Lee Breuer.....	76
3.6.2	Michael Meschke.....	77
3.6.3	Theodora Skipitares.....	78
3.6.4	Julie Taymor.....	79
3.6.5	Ariane Mnouchkine.....	80
3.7	Die Kombination von Puppen- und Schauspiel.....	81
3.7.1	Historische Vorläufer im Westen.....	81
3.7.2	Zwei gegensätzliche Ursprungstheorien des offenen Spiels.....	84
3.7.3	Puppen im etablierten Personentheaterbetrieb.....	86
3.8	Die Formalisierung der Figurenspielausbildung.....	89
3.9	Realismus und neue Technologien.....	93
4 ÄSTHETIK UND REZEPTION		
4.1	Der semiotische Blick auf die Puppe.....	95
4.1.1	Gestalt.....	98
4.1.2	Bewegung.....	99
4.1.3	Stimme.....	101
4.2	Die offene Manipulation.....	103
4.2.1	Die Puppe als Kommunikationsmedium.....	103
4.2.2	Die Rolle des Puppenspielers im Metatheater.....	105
4.2.3	Die Doppelfunktion als Manipulateur und Schauspieler.....	108
4.2.4	Inszenierungsbeispiel: DER MEISTER UND MARGARITA.....	110
4.2.5	Zwitterrollen und Subjektsprung im eklektischen Bunraku.....	112
4.3	Rezeptionstheoretische Erklärungsansätze.....	114
4.3.1	Psycho-physiologische Rezeptionsmuster.....	114
4.3.2	Affektmobilisierung im Bunraku.....	117
4.3.3	Rezeptionskonventionen und Konventionsbrüche.....	121
4.3.4	Formzitat.....	123
4.3.5	Collage.....	125
4.3.6	Verfremdungseffekt.....	126
4.4	Stoffe und Dramaturgie.....	128
4.4.1	Die Puppe als Kultgegenstand und Metapher.....	128
4.4.2	Die Puppe als Spielzeug und Strategie zur Realitätsbewältigung.....	130
4.4.3	Möglichkeiten der Puppe gegenüber dem Schauspieler.....	131
4.4.4	Das Verhältnis von Bunraku zur literarischen Vorlage.....	134
4.4.5	Bunraku als Musiktheaterform.....	137
RESÜMEE		
	Tendenzen im eklektischen Bunraku.....	140
	Der Reiz von Bunraku Anfang des 21. Jahrhunderts.....	144
QUELLENNACHWEISE		
	Literatur.....	146
	Filme.....	154
	Theaterinszenierungen.....	155
	Abbildungen.....	156
	Zusammenfassung.....	159
	Abstract.....	159
	Lebenslauf.....	160

Vorwort

Aus dem Spektrum des internationalen Figurentheaters lassen sich gegenwärtig zwei Trends ablesen: Zum einen wird die offene Figurenführung zunehmend zur Regel und zum anderen wird Figurenspiel intermedial integriert in andere Darstellungsformen wie Sprechtheater, Musiktheater oder Film — mit dem Effekt, dass Menschen und Puppen gemeinsam und scheinbar gleichberechtigt als Handlungsträger in Erscheinung treten. Da im europäischen Kulturkreis Puppen- und Personentheater aufgrund sozialer Entwicklungen über Jahrhunderte in Konkurrenz zueinander gestanden hatten und Puppenspiel zumeist verdeckt präsentiert wurde, wirkt diese Umkehr traditioneller Paradigmen faszinierend unvertraut und wirft eine Reihe von Fragen auf: Werden bestimmte Stoffe oder Charaktere bevorzugt mit Puppen dargestellt? Was bewirkt die Aufspaltung der Rolle in eine Puppe und einen oder mehrere sichtbare Spieler? Welchen Effekt erzeugt ein Schauspieler, der gleichzeitig Puppen steuert, oder ein Puppenspieler, der „aus der Rolle“ fällt, da er selbst mitspielt und vielleicht sogar mit der von ihm geführten Figur interagiert? Welchen Mehrwert hat eine solche Mischform gegenüber reinem Personen- oder Figurentheater? Welche Rolle spielt die Musik?

Als Vorbild für diese Entwicklung wird häufig die japanische Puppentheaterform *Bunraku* genannt, in der die Offenlegung der Manipulationsmethode Bestandteil der ästhetischen Wirkung ist. Auch die Tatsache, dass im internationalen Figurentheater Puppen mittlerweile häufig von mehr als nur einem Spieler geführt werden, legt einen Vergleich mit *Bunraku* nahe. Wie stark beruhen äußerliche Analogien aber auf einer tatsächlichen Beeinflussung durch das japanische Puppenspiel und inwieweit sind sich Kunstschaffende dieses potenziellen Einflusses bewusst; welche Modifikationen nehmen sie vor? Seit wann kommen *Bunraku*-Techniken im internationalen Figurentheater zum Einsatz? Sind die psychologischen Vorgänge bei der Rezeption von offenem Spiel kulturspezifische Konvention oder funktionieren sie universell? Macht die Tatsache, dass Puppenspiel bei uns häufig als Kindertheater gering geschätzt wird, einen Unterschied für Figurentheaterinszenierungen, die sich an ein erwachsenes Publikum richten? Dabei stellt sich aber auch die Frage, ob man Züge eines japanischen Figurentheaters mit Methoden einer europäisch-amerikanischen Kulturwissenschaft überhaupt erfassen kann. Lassen sich scheinbare Zusammenhänge bei besserem Verständnis als Zufälle ablegen? Welchen Stellenwert hat *Bunraku* im Rahmen des allgemeinen japanischen Kulturimports in westlichen Gesellschaften? Welche kulturellen Grenzen, welche Rezeptions- und Produktionskonventionen werden durch die Transposition von *Bunraku* in den Westen und in die Gegenwart überschritten? Wie Japaner die internationalen Interpretationen ihres traditionsreichen Puppentheaters beurteilen und wie westliche Rezipienten das klassische *Bunraku* wahrnehmen, möchte ich als weiterführende Fragen aufwerfen, deren Beantwortung allerdings über den Horizont der vorliegenden Arbeit hinausweist.

EINLEITUNG

Begriffsklärung

Der Begriff *Bunraku* 文楽 bezeichnet eine dramatische Form des literarischen Textvortrags mit musikalischer Begleitung und Puppenspiel, die im 17. und 18. Jahrhundert in Japan entstand und dort bis heute nahezu unverändert aufgeführt wird. *Bunraku* zählt zu den bedeutendsten historischen Theaterformen Japans und ist im Hinblick auf künstlerischen Anspruch und Qualität den Personentheaterformen *Nō*, *Kyōgen*, *Kabuki* und *Bugaku* ebenbürtig und gesellschaftlich entsprechend anerkannt. Das Wort stellt in seiner Herkunftssprache Japanisch ein Synonym für die ältere Gattungsbezeichnung *Ningyō Jōruri* 人形浄瑠璃 dar. Im allgemeinen deutschen oder englischen Sprachgebrauch ist der Begriff allerdings nicht sehr geläufig. *Bunraku* ist vielmehr ein theaterwissenschaftliches Fachvokabel, das sich seit kurzem — so meine Hypothese — in einem zweiten Bedeutungszusammenhang international zu etablieren beginnt:

Als *Terminus Technicus* grenzt *Bunraku* nämlich eine bestimmte Art des Puppenbaus und der Manipulation gegenüber anderen Spielweisen in einem heterogenen, multikulturell geprägten Figurentheater ab. Als Beleg für diese Bedeutungserweiterung führe ich Selbst- und Fremdschreibungen internationaler Figurentheaterschaffender und Rezensenten an, die bestimmte Inszenierungsstrategien als *Bunraku* identifizieren. In diesem Zusammenhang bezeichnet der Begriff beinahe ausschließlich puppenspieltechnische Aspekte mit formalen Ähnlichkeiten zum gleichnamigen japanischen Puppentheater innerhalb westlicher Produktionen. Andere gattungsimmanente Elemente wie Stoffe, Textvortrag, Musikbegleitung oder die kulturhistorischen Entstehungszusammenhänge des japanischen *Bunraku* werden in diesem erweiterten Bezugsrahmen üblicherweise nicht konnotiert. Durch das Herauslösen der Puppenspielspezifika aus dem Bedeutungskomplex *Bunraku* scheint es in der internationalen Figurentheaterpraxis möglich, sie als Stilmittel für neue künstlerische Kontexte zu erschließen.

Der Begriff *Bunraku* wird allerdings oft vage verwendet oder wie im folgenden Zitat von Heiner Müller aus einem Gespräch mit Alexander Kluge im Jahr 1993 irreführend umschrieben:

„Das Wichtigste in Japan war für mich [...] das traditionelle Theater. Besonders das Bunraku [...]. Das ist das klassische Marionettenspiel. Und das ist eigentlich, finde ich, das Theater der Zukunft. Und das ist wirklich das Gesamtkunstwerk, und da ist die Oper integriert und nicht ein Extra. [...] Das sind Ma-

rionetten, die sind ungefähr dreiviertel lebensgroß, sehr detailliert gearbeitet, sehr genau, mit sehr realistischen Masken auch. Und dann gibt es Puppenführer, die sichtbar auf der Bühne die Marionetten führen. Sie sind völlig schwarz gekleidet, auch die Gesichter schwarz verhüllt [...].¹

Hier verwendet Müller den Begriff *Marionette* mit der Bedeutung als Spielfigur im Allgemeinen, wie er aus dem französischen Sprachgebrauch entlehnt ist. Das Wort erfuhr im Deutschen im Lauf des 19. Jahrhunderts eine Ausdifferenzierung als spezifische Bauart mit vertikalen Zugschnüren,² wird von individuellen Sprechern aber bis heute als Synonym für *Theaterpuppe* verwendet. Auch das Wort *Maske* für *Puppenkopf* ist irritierend in Müllers Aussage.

Problemstellung der vorliegenden Arbeit

Eine solche Begriffsunschärfe ist symptomatisch für die Auseinandersetzung mit *Bunraku* im Westen. Dieser Problematik, dass in der Geschichte des Figurentheaters „identische Begriffe für unterschiedliche Sachverhalte und für identische Sachverhalte unterschiedliche Begriffe gebraucht wurden“,³ möchte ich entgegenwirken. Hierzu werde ich untersuchen, welche Charakteristika die mit *Bunraku* assoziierten, zeitgenössischen Inszenierungen nun konkret mit der japanischen Figurentheatertradition gemeinsam haben. Die wichtigsten und häufigsten Gemeinsamkeiten möchte ich abschließend zu einem Kriterienkatalog zusammenfassen, mit dessen Hilfe *Bunraku*-Analogien, -Entlehnungen oder -Interpretationen verortet werden können.⁴ Welche Aspekte zum Anlass genommen werden, dass eine Darstellung als *Bunraku* bezeichnet wird, scheint bisher nämlich von subjektiven Einschätzungen abhängig. Aufgrund der Komplexität von *Bunraku* ist die Bandbreite potenzieller Analogien allerdings groß und der bloße Vergleich somit vage: In manchen Fällen sind nur Einzelaspekte vergleichbar, wie zB die Verwendung eines Arm-Führungstabs nach japanischer Bauart oder die Tatsache, dass Figurenspieler während der Aufführung sichtbar bleiben. Andere Inszenierungen imitieren hingegen den Großteil der japanischen Aufführungssituation, behandeln aber untypische Stoffe oder verzichten auf einen separaten Erzähler. Japanische Rezipienten haben hingegen eine klare Vorstellung von dem, was sie bei einer *Bunraku*-Aufführung erwartet, denn die dramaturgischen Elemente sind kanonisiert und werden kaum variiert. Diese Diskrepanz zwischen japanischem *Bunraku* und den damit assoziierten internationalen Beispielen ist der Ausgangspunkt meiner Untersuchung.

Dazu kommt mein Eindruck, dass immer mehr praktische Arbeiten aus dem Bereich Figurentheater bewusst oder unbewusst mit *Bunraku*-Techniken operieren. Dieser Gedanke führt einen Schritt über die oberflächliche Feststellung formaler Analogien hinaus und wirft die oft nicht

¹ Müller, Heiner; Kluge, Alexander: 'Anti-Oper', *Alexander Kluge: Kulturgeschichte im Dialog*, Gesprächstranskript, 2012, <http://kluge.library.cornell.edu/de/conversations/mueller/film/100/transcript> (Zugriff am 14.8.2014).

² Taube, Gerd: *Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen: Vorstudien zu einer 'Sozial- und Kulturgeschichte des Puppenspiels'* (Tübingen: Niemeyer, 1995), S. 105 ff.

³ Ebd., S. 110.

⁴ Siehe Kapitel 'Tendenzen im eklektischen Bunraku', S. 140.

eindeutig zu beantwortende Frage auf, ob diese tatsächlich dem Einfluss des japanischen Puppentheaters zuzuschreiben sind. Zwei konkrete historische Entwicklungsstränge legen nahe, dass formale Ähnlichkeiten zu *Bunraku* nicht ausschließlich auf eine Weiterentwicklung des europäischen oder amerikanischen Puppenspiels zurückzuführen sind: Einerseits war das Figurentheater im europäischen Kulturkreis auf eine Handvoll typischer Bauarten konzentriert, die fast ausschließlich verdeckt dargeboten wurden, als sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts eine Puppenspielströmung entwickelte, die eine Erneuerung der brauchwürdigen Puppenspieltraditionen durch künstlerische und außereuropäische Einflüsse anstrebte. Andererseits nahm etwa zeitgleich die Rezeption japanischer Kunst im Ausland einen interessanten Verlauf mit weitreichenden Folgen. Das amerikanische Figurentheater war hingegen seit Generationen unterschiedlichen multikulturellen Einflüssen ausgesetzt und schöpft seit jeher aus verschiedenen Quelltraditionen.⁵

Unabhängig davon kann man annehmen, dass es sich angesichts des globalen Wissens- und Kulturaustauschs nicht um einen eigenständigen Einfall handelt, wenn internationale Kunstschaffende — zumal die ausgebildeten Puppenspieler unter ihnen — bunrakuartige Puppen in ihren Produktionen einsetzen. Auch der polnische Figurentheaterwissenschaftler Henryk Jurkowski teilt diese Einschätzung:

„Eine gegenseitige Beeinflussung scheint mir im Bereich des Puppentheaters [...] unvermeidlich, wenn man bedenkt, daß die Vereinigung der Puppenspieler, die UNIMA, produktive Kontakte im Weltmaßstab unterhält.“⁶

Demzufolge gehe ich von der zweiten Hypothese aus, dass internationale Künstler aus der japanischen Figurentheatertradition besonders jene Aspekte in die eigene Arbeit übernehmen, die ihnen zum Erzielen einer bestimmten Wirkung geeignet erscheinen. Diese Vorgehensweise möchte ich betont wertneutral als *eklektisch* bezeichnen. Es wird daher ein wichtiges Ziel meiner Arbeit sein, die Beweggründe für die künstlerische Wahl dieser Vermittlungsform nachvollziehbar zu machen, indem ich aufzuzeigen versuche, welche Möglichkeiten *Bunraku* als Darstellungsmodus bietet und welche Rezeptionsmechanismen damit bedient werden können.

Ich werde zunächst drei Produktionen vorstellen, die den eklektischen Einsatz von *Bunraku* beispielhaft illustrieren: den brasilianischen Independent-Animationskurzfilm *Tyger* (2006), die internationale Schauspiel-Koproduktion *War Horse* (2007) sowie eine deutschsprachige Inszenierung des *Sommernachtstraums* im Rahmen der Salzburger Festspiele (2007). Als Vergleichsgrundlage erläutere ich in Abschnitt 2 die kanonisierten Elemente des japanischen *Bunraku*. Um zu ergründen, woher das internationale Bewusstsein für *Bunraku* kommt, werde ich einen Überblick geben, wie es historisch zur Entwicklung dieser als weltweit einzigartig erachteten Figurenthea-

⁵ Bell, John: 'Puppets, Masks, and Performing Objects at the End of the Century', *TDR: The Drama Review*, 43/3 (1999), S. 15-27, hier S. 17.

⁶ Jurkowski, Henryk: 'Künstlerische Tendenzen im modernen Puppentheater'. In: Union Internationale de la Marionnette (Hg.): *Die Welt des Puppenspiels* (Berlin: Henschel, 1989), S. 7-11, hier S. 10.

tertradition kam, welchen Stellenwert sie heute in der modernen japanischen Kultur und Gesellschaft einnimmt und in Abschnitt 3 wie bzw. ab wann sie international rezipiert und nachgeahmt wurde. Im letzten Abschnitt möchte ich versuchen, die eklektischen *Bunraku*-Beispiele mit Hilfe ausgewählter semiotischer, rezeptionsästhetischer und -psychologischer Figurentheater-Theorien des 20. Jahrhunderts zu analysieren. Besonders berücksichtigen werde ich in diesem Zusammenhang auch, welche Aspekte gegenüber dem japanischen *Bunraku* übernommen, verändert oder ausgeklammert werden. Davon erhoffe ich mir Hinweise darüber, inwiefern *Bunraku*-Figuren für internationale Künstler Anfang des 21. Jahrhunderts eine attraktive Ausdrucksform darstellen.

Wissenschaftliche Quellenlage

Mit der vorliegenden Arbeit möchte ich die bis dato zum Thema *Bunraku* publizierte Literatur, die den Begriff eher *diachron* diskutiert — d.h. gemäß der ersten Bedeutungsebene als dramatische Gattung mit historisch-geografischer Zuordnung — mit der zweiten, *synchronen* Bedeutungsebene als Darstellungsmodus zusammenführen.

Untersucht man, wie *Bunraku* im internationalen wissenschaftlichen Diskurs bisher reflektiert wurde, so stellt sich heraus, dass es in europäischen Figurentheatertaxonomien lange Zeit gar nicht vertreten war oder ignoriert wurde, da bestehende Ordnungskriterien darauf nicht anwendbar waren.⁷ In Systematisierungsansätzen amerikanischer Puppenspielforscher wird *Bunraku* zumindest als Manipulationsweise *sui generis* schon seit Anfang des 20. Jahrhunderts regelmäßig aufgelistet, wenn auch ohne tatsächliche systematische Eingliederung.⁸

Generell scheint es angesichts der phänomenologischen Vielfalt im Figuren- und Objekttheater bisher keinen wissenschaftlichen Konsens über ein angemessenes Periodisierungs- bzw. Systematisierungsschema zu geben.⁹ Wie bereits angedeutet, wurde *Bunraku* deshalb ursprünglich eher von historisch-geografischen Taxonomien in einer Reihe mit „indonesischem Schattentheater“, „vietnamesischen Wasserpuppen“, „chinesischen Stabpuppen“ etc. erfasst, die einem völkerkundlichen Forschungsinteresse nahestanden.

Auf subjektive Berichte von Japanreisenden, die ab den 1850er Jahren häufiger wurden, folgten zuerst Abhandlungen über die dramatische Kunst Japans im Allgemeinen. Im Kielwasser der ersten Auslandsgastspiele von *Bunraku*-Truppen in den 1960er Jahren entstanden schließlich auch

⁷ Klassische Taxonomien systematisierten Figurentheaterphänomene zB nach flachen bzw. dreidimensionalen Figurenformen oder nach dem räumlichen Verhältnis von Figur und Spieler: zB werden Handpuppen und Stabfiguren von unten und Fadenmarionetten von oben geführt. Solche Kriterien sind vor allem auf die verdeckte Manipulation mit klassischem Bühnenaufbau anwendbar. In der offenen Manipulation und mit mehreren Spielern pro Figur sind sie aber zu unspezifisch.

⁸ Solche Arbeiten werden besprochen in Tillis, Steve: *Toward an Aesthetics of the Puppet: Puppetry as a Theatrical Art* (New York u.a.: Greenwood Press, 1992), S. 95ff.

⁹ Taube: *Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen*, S. 69ff.

Monografien und kompaktere Handbücher im „Reiseführerformat“ zum Thema *Bunraku* im Speziellen.¹⁰ Aufgrund der verstärkten Nachfrage firmierten erstmals auch japanische Autoren als Verfasser, die explizit eine internationale Leserschaft adressierten.¹¹

Der Zusammenhang zwischen japanischem *Bunraku* und seiner eklektischen Aneignung fand in der wissenschaftlichen Literatur bisher nur *en passant* Erwähnung, etwa im Kontext mit Betrachtungen über die Ästhetik des offenen Spiels.¹² Aufgrund der offensichtlichen Formalbezüge scheint mir aber ein synchroner Zugang zu diesem Thema sehr naheliegend und aufschlussreich. Steve Tillis schlägt einen synchronen Ansatz zum Puppenspiel vor, den ich in Abschnitt 4 unter anderem näher erläutern werde, da er mir zur Erfassung eklektischer Überformungen von *Bunraku* geeignet erscheint. Was Tillis über seine eigene Herangehensweise schreibt, trifft im Rahmen des begrenzteren Untersuchungsgegenstands auch auf die Intention der vorliegenden Arbeit zu:

„[A] synchronic approach could proceed with a full awareness of the diachronic, multicultural diversity of the puppet and still seek some understanding of the constants and variables to be found throughout that diversity.“¹³

Japanischsprachige Forschungsliteratur konnte ich im Zug meiner Recherche aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse nicht konsultieren. Die von Japanologen verfassten Arbeiten zum Thema *Bunraku*, die ich in dieser Arbeit zitiere, berücksichtigen allerdings zumeist Erkenntnisse japanischer Kollegen, weshalb ich hoffe, diese zumindest indirekt wiederzugeben.¹⁴

Die wissenschaftliche und theoretische Auseinandersetzung mit dem Gegenstand Puppenspiel hinkte in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts einer Vielfalt an Neuerungen in der Puppentheaterpraxis hinterher. Texte über aktuelle Entwicklungen sind zum Großteil in einen essayistischen, werbetechnischen oder rezensierenden Kontext eingebettet. So dokumentieren etwa diverse Fachzeitschriften aktuelles Figuren-, Material- und Objekttheater. Als Sprachrohr der Interessensvertretungen sind sie bemüht, Aspekte der Gattung schwerpunktmäßig zu beleuchten und Künstler zu Wort kommen zu lassen. Darüber hinaus werden Lehrbehelfe zur praktischen Bau- und Spielanleitung mit Hinweisen auf didaktische Einsatzmöglichkeiten, subjektive Betrachtun-

¹⁰ Vgl. etwa Keene, Donald; Kaneko, Hiroshi: *Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre* (Tokyo: Kodansha International, 1965); Scott, Adolphe C.: *The Puppet Theatre of Japan*, 1. Tut Book Aufl. (Rutland, Tokyo: Tuttle, 1973); Adachi, Barbara: *The Voices and Hands of Bunraku* (Tokyo u.a.: Kodansha International, 1978).

¹¹ Vgl. etwa Hironaga, Shuzaburo: *A History of Japan's Puppet Theater Together with the Stories of its Plays* (Osaka: Bunrakuza Theater, 1959); Hironaga, Shuzaburo: *Bunraku: Japan's Unique Puppet Theatre*, hg. von D. Warren-Knott (Tokyo: Tokyo News Service, 1964); Andō, Tsuruo: *Bunraku: The Puppet Theater* (New York u.a.: Walker/Weatherhill u.a., 1970); Kawatake, Toshio: *A History of Japanese Theater II: Bunraku and Kabuki* (Tokyo: Kokusai Bunka Shinkokai, 1971); Hironaga, Shuzaburo: *The Bunraku Handbook: A Comprehensive Guide to Japan's Unique Puppet Theatre with Synopses of All Popular Plays* (Tokyo: Maison des Arts, 1976).

¹² Beispielsweise in Knoedgen, Werner: *Das unmögliche Theater: Zur Phänomenologie des Figurentheaters* (Stuttgart: Urachhaus, 1990).

¹³ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 10f.

¹⁴ Für einen Überblick über japanische Forschungsliteratur zum Thema *Bunraku* vgl. Regelsberger, Andreas: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme: Ästhetisches Schrifttum aus dem Umfeld des Puppentheaters im edozeitlichen Japan* (München: Iudicium, 2011), S. 13-18.

gen einzelner Puppentheaterkünstler sowie Bildbände publiziert, die eher den Charakter von Werkverzeichnissen oder Gattungsquerschnitten haben. Figurentheaterhistoriografische Arbeiten beschreiben traditionelle, künstlerische oder ethnische Figurentheaterphänomene der Vergangenheit, während methodische Untersuchungen, die vereinzelt seit Beginn des 20. Jahrhunderts und verstärkt seit den späten 1980er Jahren erscheinen, immer noch erstaunlich bemüht wirken, für das Puppenspiel einen Rang als gleichberechtigte dramatische Ausdrucksform neben dem Schauspiel zu erarbeiten.

Durch die digitale Verfügbarkeit und „virale“ Verbreitung von Figurentheatermitschnitten zB auf *Youtube* wurde sowohl die Produktion als auch die Rezeption seit Mitte der 2000er Jahre niederschwelliger.¹⁵ So ist es erheblich einfacher geworden, Einblick in die Machart einer Figurentheaterarbeit zu bekommen oder eine eigene Produktion zu verbreiten. Das legt die Vermutung nahe, dass *Bunraku* auf diesem Kanal seither weitaus mehr westliche Rezipienten erreicht hat als zuvor durch Fachzeitschriften, Buchpublikationen oder internationale Gastauftritte.

¹⁵ 'Puppets on YouTube', *Puppeteers of America*, <http://www.puppeteers.org/puppetry-journal/journals/puppets-on-youtube/> (Zugriff am 24.10.2014).

INSZENIERUNGSBEISPIELE MIT EKLEKTISCHEN BUNRAKU-FIGUREN

1.1 Tyger

Im viereinhalb-minütigen Animationskurzfilm *Tyger*¹⁶ von Guilherme Marcondes verwandelt sich durch das Erscheinen eines riesenhaften Tigers eine Metropole in einen Urwald. Die schwarz-weißen, computeranimierten Stadtbewohner werden zu Tieren und überall schießen Pflanzenkonturen aus dem Boden, die wie Neonlichter wirken. Der Tiger selbst ist eine eineinhalb Meter lange Gliederpuppe, die drei schwarz verummte Spieler durch fotografierte Cityscapes des nächtlichen São Paulo bewegen.



Abb. 1: *Tyger* (2006) hat vier Ebenen: eine dreidimensionale Puppe und ihre Spieler, zweidimensionale computeranimierte Kreaturen, eindimensionale Pflanzenornamente und statische Hintergrundfotos. Aus: Marcondes: *Tyger*, Standbild Min. 1:18.

Obwohl *Tyger* vom gleichnamigen Gedicht des britischen Romantikers William Blake aus dem Jahr 1794 inspiriert ist, beinhaltet der Film weder Text noch Sprache. Durch den atmosphärischen Instrumental-Soundtrack und die dichte, schnell geschnittene Bildsprache wirkt *Tyger* wie ein Musikvideo, das auf visueller Ebene vom Animationsmix und vom Kontrast aus dunklen und leuchtend warmen Farben lebt.

1.1.1 Inhalt

In einem menschenleeren, nächtlichen Vergnügungspark blinken und flackern die Leuchtreklamen der Attraktionen zum brummenden Intro des Soundtracks. Hinter einer Geisterbahn tauchen plötzlich drei riesige, schwarz maskierte Gestalten auf. Es sind die Gesichter der Puppenspieler, die den Kopf des Tigers ins Bild bringen. Die Musik erhält einen pulsierenden Rhythmus. Die Einstellung ist als *Point-of-View-Shot* in Untersicht kadriert, sodass man als Betrachter den Blickwinkel eines kleinen Beutetiers zugewiesen bekommt, das nur um ein Haar von der Pranke des Tigers verfehlt wird, wenn dieser über die Geisterbahnbude und über die Kameraperspektive

¹⁶ Marcondes, Guilherme (Drehbuch, Regie, Schnitt); Beto, Paulo (Sound Design); Zeroum (Musik); Grembecki, João (Puppe): *Tyger*, Animationskurzfilm, 4:30 Min. (Brasilien: 2006); <http://www.guilherme.tv/tyger> (Zugriff am 12.10.2014).

hinweschreitet. Durch die Untersicht erkennt man außerdem, dass einer der Puppenspieler den Kopf führt, ein zweiter die bildfüllende Pranke. Zeitgleich mit dem Auftauchen des Tigers wird die Fassade der Geisterbahn und zusehends auch das übrige Jahrmarktgelände mit Pflanzen überzogen, die im Zeitraffer in die Höhe schießen und nur aus leuchtend orangen Umrissen mit Neon-Aura bestehen. Mit wuchtigen Schritten verlässt der Tiger den Vergnügungspark und schwenkt auf eine leere, vierspurige, hell erleuchtete Stadtautobahn ein, die durch seine Gegenwart zur Allee wird.

Danach sehen wir eintönige Wohnsilos, in denen Menschenschicksale etagenweise übereinander geschichtet sind: eine Familie beim Abendessen, ein Nerd vor dem Computer, ein Liebespaar, zwei dicke Kinder, die mit ihrer Spielkonsole praktisch verwachsen sind, und ein Pornos konsumierender Mann im Lehnstuhl vor dem flimmernden Fernsehapparat. Diese farblosen Existenzen sind als flache Computeranimationen dargestellt, die an Scherenschnitte, Holzschnitte oder Schattenfiguren erinnern. Aus den Fotografien, die im Hintergrund generische oder chaotische Wohnumfelder zeigen, stechen diese Charaktere durch ihre pittoresken schwarzen Konturen heraus. Auch zivilisatorische Schlüsselattribute wie Fernsehgerät, Computer und Autos sind als Computeranimationen im selben Stil dargestellt. Anders als im Schattentheater sind jedoch Bewegungen und Mimik der Figuren fließend animiert wie im Animationsfilm.

Als der Fernsehempfang des Mannes abreißt und auf seinem Balkon ein Neon-Blümchen zu sprießen und zu leuchten beginnt, schreitet im Hintergrund in unmittelbarer Nähe der überdimensionale Tiger majestätisch durch die Häuserschluchten. Der Mann erschrickt bei dem Anblick und versucht, sich in seine Wohnung zu flüchten, die bereits von Lianen überwuchert wird. Dabei wird er in ein Faultier verwandelt. Während das Tigerauge durch ein Fenster hereinschaut, mutiert die Familie beim Abendessen zu Affen. Staunende Passanten auf der Straße, die der Tiger nicht einmal eines Blickes würdigt, verwandeln sich in Vögel, gebäudehohe Bäume schießen in die Luft und ein gelangweilter Parkplatzwächter wird zum Fisch, sein Wartehäuschen zum Aquarium. Lokalbesucher im Schanigarten werden zu Schmetterlingen, das Liebespaar zu Tintenfischen, die dicken Kinder zu Spinnen, andere zu Ameisen, die vertikal die Außenfassade eines Wohnhauses entlang laufen und ihr Hab und Gut in Sicherheit bringen wollen. Autokolonnen in einer mehrspurigen Unterführung spürt der Tiger wie eine jagende Katze auf, woraufhin sie sich in Schnecken verwandeln. Ein Helikopter, der den Tiger mit einem Scheinwerfer ins Visier genommen hat, kann gerade noch dem eleganten Sprung der Großkatze ausweichen; seine Besatzung flattert als Fledermäuse davon. Die Ränge eines Stadions sind gefüllt von einem Schwarm tausender Moskitos, die Schaben am Spielfeld laufen erratisch am Ball vorbei. Im Fluss schwimmt ein Wal. In einer Totale wird die Dschungelschneise sichtbar, die der umherstreifende Tiger durch die nächtliche Metropole zieht. Sein Ziel und der Kulminationspunkt des Films ist ein nahegelegener Hügel, den er erklimmt und von wo aus er durch sein Gebrüll erst die ihn flankierenden Sendemasten außer Gefecht setzt und schließlich die ganze Stadt in einen chaotischen, lebhaften Dschungel transformiert.

1.1.2 Die Tigerfigur und ihre Manipulateure

Die geschmeidigen Bewegungen der Tigerpuppe werden durch ihre feingliedrige Bauart ermöglicht: Ihr Rumpf besteht aus vier, ihr Hals aus zwei Segmenten, sie verfügt über einen beweglichen Unterkiefer, zweigliedrige Vorder- und dreigliedrige Hinterbeine sowie einen vielfach segmentierten Schwanz und eine Art Wirbelsäule, die sich durch alle Segmente zieht. Abgesehen von den Gelenken und der Wirbelsäule sind die einzelnen Körpersegmente aus einem starren Material. Ge-

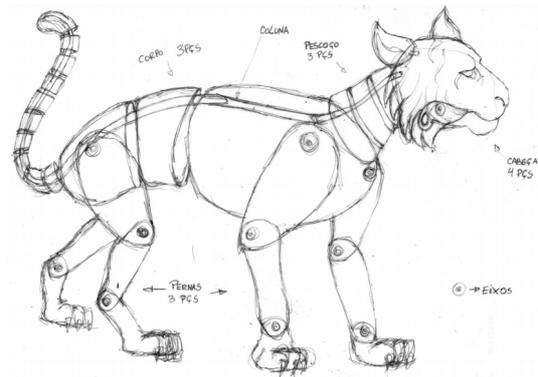


Abb. 2: Die Konstruktionsskizze der Tigerpuppe. Aus: Marcondes, Guilherme: 'Tyger: Short Film', Guilherme Marcondes, <http://www.guilherme.tv/tyger/> (Zugriff am 16.12.2014).

sicht und Streifen des Tigers sind auf weißen Grund aufgemalt. Die Spieler führen die Bewegungen des Tigers sehr exakt aus und achten auf möglichst realistische Bewegungsabläufe: beispielsweise hebt der Tiger das Becken an und senkt die Schultern ab, wenn er zum Sprung auf den Helikopter ansetzt.

Die drei Manipulateure des Tigers sind in dieser von Animationsfiguren bevölkerten Millionenstadt die einzigen tatsächlichen Menschen. Durch ihre relative Größe dominieren sie die Bildgestaltung. Im Vergleich zu den animierten Figuren und den Stadtfotografien im Hintergrund, die eine diegetische Einheit bilden, wirken sie jedoch wie Fremdkörper. Die Wahrnehmung dieses Gegensatzes wird vermutlich dadurch verstärkt, dass die meisten Rezipienten mit der Collage aus realen Abbildungen und Animationsfiguren bereits aus anderen Trickfilmformaten vertraut sind. Animierte Figuren, deren Manipulateure nicht wegretouchiert sind, sind im Medium Film hingegen unüblich. Funktionsweise und Manipulation der Tigerpuppe wirken komplex und ziehen ständig die Aufmerksamkeit auf sich, sodass die gewohnheitsmäßige Fokussierung auf Figuren und Handlung erschwert wird. Die außergewöhnliche Darstellungsform drängt sich ins Zentrum, auch wenn die Manipulateure immer am Bildrand zu agieren scheinen, und die Bildmitte nur durchqueren, wenn es nicht anders möglich ist. In der diegetischen Stadt wird ihnen aber scheinbar nicht der nötige Raum zugestanden: Hinter der Geisterbahn und dem Hügel erscheinen sie als „Vorboten“ des Tigers aus dem Nichts, manchmal steht ihrem Weiterkommen ein Hochhaus im Weg und ihre untere Körperhälfte bleibt weitgehend unsichtbar, wodurch ihre Körper aus dem Boden hervorzuspringen scheinen. Diese unklare räumliche Verortung der Puppenspieler verweist auf eine implizite Dimension der Diegese, die zwar logisch erforderlich ist, aber nicht dargestellt wird. Der Tiger scheint durch den Schnitt und seine Position im Bild allerdings von der räumlichen Beschränkung seiner Manipulateure unbeeinträchtigt, er bewegt sich ungehindert fort und wirkt dadurch von seinen Spielern unabhängig. Schon allein durch ihre Dreidimensionalität dominieren Tiger und Spieler gegenüber den flächigen Stadtbewohnern und linearen Pflanzen.

Die Farbgestaltung in *Tyger* trägt wesentlich zur Umsetzung von Blakes Text in Bildsprache bei: Die Spieler fungieren als absoluter Schwarzpunkt innerhalb der ansonsten eher gelb und orange getönten dunklen Farbpalette des Films. Nicht einmal der Nachthimmel ist in dieser lichtverschmutzten Großstadt wirklich schwarz, sondern gelbstichig wie alles andere auch. Die Puppenspieler stehen somit auf symbolischer Ebene mehr noch als die Nacht, der Urwald oder der wilde Tiger für das Geheimnisvolle und Unergründliche:

„Tyger! Tyger! burning bright
In the forests of the night,
What immortal hand or eye
Could frame thy fearful symmetry?“¹⁷

Blakes Wortwahl, etwa die zentral gesetzten Begriffe „burning“, „fire“¹⁸ und „furnace“¹⁹, werden im Kurzfilm visuell evoziert durch die orangen Natriumdampflampen der Großstadt. Die „forests of the night“ werden in einen Großstadtdschungel transponiert. Die das Gedicht dominierende Frage nach dem Schöpfer des Tigers findet in den sichtbaren Puppenspielern eine Entsprechung: Es sind die Hände und Augen der Puppenspieler, die die „fearful symmetry“ des Tigers zu fassen wagen. Obwohl die Präsenz und die Einflussnahme der anonymen, schwarzen Silhouetten auf das Geschehen unübersehbar sind, interagieren sie mit den übrigen Animationsfiguren nicht. Sie nehmen also nicht als diegetische Charaktere teil am fiktiven Geschehen, sondern bilden eine Metaebene, auf der sie eine wichtige metaphorische Bedeutung transportieren, die sich durch den Bezug auf Blakes Gedicht erschließt: Sie sind die „Schöpfer“ des Tigers, sie haben das Wildtier im wörtlichen und übertragenen Sinn „in der Hand“ und geben ihm durch kunstfertige, jedoch im Dunkeln verborgene Handgriffe sein majestätisches Auftreten.

1.1.3 Regisseur und Produktion

Nach seinem Architekturstudium machte sich Guilherme Marcondes als Illustrator in der Werbebranche im brasilianischen Animationsstudio *Lobo* durch seine Arbeit an Projekten für Großkunden mit Computeranimation vertraut. Seinen ersten eigenen Kurzfilm, *Tyger*, konnte er innerhalb von vier Monaten zwischen zwei Anstellungsverhältnissen realisieren, da die Produktion von *Cultura Inglesa*, einer Bildungseinrichtung des *British Council* in Brasilien, im Rahmen eines Projektwettbewerbs finanziell unterstützt wurde.

Die Ästhetik eines Musikvideos schien Marcondes zum Rhythmus des Gedichts passend. Paulo Beto, Sound-Designer des Films und Arbeitskollege bei *Lobo*, schlug ein Musikstück seiner Band *Zeroum* vor, das Marcondes auf Anhieb gefiel, sodass es abgesehen von geringfügigen Anpassungen zum Großteil unverändert übernommen werden konnte. Auch mit den Spielern des Puppen-

¹⁷ Blake, William: 'Transcript of »Songs of Experience: The Tyger«, *Tate*, Zeile. 2-5, <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/william-blake/songs-innocence-and-experience/songs-experience-tyger-0> (Zugriff am 18.12.2014).

¹⁸ Ebd., Zeile 7 und 9.

¹⁹ Ebd., Zeile 15.

theaters *Cia. Stromboli*²⁰ war Marcondes befreundet. Die Konzeption des Tigers war der erste Produktionsschritt. Marcondes entschied bewusst, die Puppenspieler sichtbar zu lassen, da ihre Gegenwart die poetische Frage nach dem Schöpfer des Tigers adäquat wiedergeben konnte.

Während des Produktionsprozesses ließ er den Illustrator Samuel Casal und den Puppenbauer João Grembecki von *Cia. Stromboli* unabhängig voneinander und weitgehend frei die Figuren nach dem Skript entwickeln, um sie nicht in ihrer eigenen Kreativität durch seine visuellen Vorstellungen einzuschränken. Marcondes selbst fotografierte die Nachtansichten seiner Heimatstadt São Paulo, die er zum Teil von Gebäudedächern aus aufnahm. Die chaotische und collageartige Atmosphäre der Stadt, die weitgehend ohne Planung gewachsen ist, wollte er im Film widerspiegeln. Die Studioaufnahmen mit dem Tiger dauerten zwei Drehtage. Ausgehend von den Fotos wurde der Tiger in einer *Green-Box* positioniert, beleuchtet und von den Puppenspielern animiert. In Compositing und Schnitt setzte Marcondes das Material so zusammen, dass eine harmonische Übereinstimmung von Farben, Beleuchtung und Texturen entstand. Durch ein schichtenweises Überarbeiten des Materials bildete sich die individuelle Ästhetik des rund sechzig Einstellungen umfassenden Films heraus.



Abb. 3: Die Animation der Tigerfigur in der *Green-Box*. Aus: Marcondes: 'Tyger: Short Film', Guilherme Marcondes.

Die Premiere von *Tyger* fand während eines Konzerts von *Zeroum* statt, die auch danach Live-Shows mit der Tigerpuppe und den Puppenspielern in ihre Auftritte integrierten. *Tyger* nahm an einer Vielzahl internationaler Filmfestivals teil und erhielt über zwanzig Auszeichnungen, u.a. auch beim Kurzfilmfestival in Clermont-Ferrant. Marcondes betrachtet den Film als „Showcase“ für seine künstlerische Arbeit, weshalb er ihn auf seiner Website zur Verfügung stellt. Dadurch fand *Tyger* in kürzester Zeit große Verbreitung und erhielt viel Feedback.²¹ Der Film ist folglich ein repräsentatives Beispiel für die „virale“ Verbreitung von *Bunraku*-Puppenspiel.

²⁰ 'Cia Stromboli: Teatro de Bonecos', <http://www.ciastromboli.com.br/> (Zugriff am 22.7.2014).

²¹ Marcondes, Guilherme; MarBelle (Interviewer): 'Episode 8: Guilherme Marcondes: Tyger', Director's Notes: The What, How & Why of Independent Filmmaking, Audio Interview, 2.11.2006, <http://www.directorsnotes.com/2006/11/02/dn-ep-008-tyger-guilherme-marcondes/> (Zugriff am 22.7.2014); Marcondes, Guilherme: 'Tyger', Guilherme Marcondes, 28.2.2009, <https://web.archive.org/web/20090228174206/http://guilherme.tv/tyger/about.htm> (Zugriff am 15.12.2014).

1.1.4 Die dramaturgische Funktion der Puppe

Obwohl Marcondes den Tiger nicht als *Bunraku*-Puppe bezeichnet, gibt es augenfällige Gemeinsamkeiten mit *Bunraku*: drei schwarz verkleidete Puppenspieler, die die Puppe offen führen, die technische Feingliedrigkeit der Figur und ihre authentische Animation.

Am Beispiel *Tyger* wird deutlich, dass sichtbare *Bunraku*-Spieler als dramaturgisches Mittel genutzt werden können, wenn der Urheber einer Figur zwar eine zentrale Rolle spielt, aber nicht eindeutig personifiziert dargestellt werden soll. Im Animationsfilm wären viele andere Umsetzungsmöglichkeiten für den Tiger denkbar, von der Computeranimation bis hin zu Aufnahmen eines realen Tigers. Die Darstellung als *Bunraku*-Figur wirkt deshalb so prägnant, weil sie eine der Darstellungsform eigene Bedeutungsebene generiert. Insofern kommt der *Bunraku*-Manipulation eine Schlüsselfunktion für die Interpretation des Kurzfilms zu, besonders im Hinblick auf dessen literarische Vorlage. Außerdem verdeutlicht *Tyger*, dass das *Bunraku*-Spiel sehr wirkungsvoll mit anderen, auch modernen künstlerischen Ausdrucksformen — in diesem Fall Soundtrack, Animation, *Computer Generated Imagery*, Fotografie und Filmschnitt — kombiniert werden kann, insbesondere, wenn auf die visuelle Komposition und ein perfektes Timing der Elemente untereinander geachtet wird.

1.2 War Horse

Das Theaterstück *War Horse*²² basiert auf dem gleichnamigen, 1982 veröffentlichten Jugendroman des britischen Autors Michael Morpurgo, in dem Episoden aus dem Ersten Weltkrieg aus der Perspektive eines Pferdes erzählt werden.²³ In der Bühnenfassung von Nick Stafford für das *National Theatre of Great Britain* werden die Pferde in den Titelrollen von lebensgroßen Pferdepuppen der südafrikanischen *Handspring Puppet Company* dargestellt — vermutlich vor allem aus praktischen Gründen, da realen Pferden die Darstellung von Hauptrollen unzumutbar wäre. Die komplexen und realistischen Bewegungen der Puppen werden manuell von je drei sichtbaren Puppenspielern ausgeführt. Obwohl die Produktion selbst nicht mit dem Begriff *Bunraku* wirbt, werden die Pferdepuppen von manchen Kommentatoren damit in Verbindung gebracht.²⁴

²² Elliott, Marianne; Morris, Tom (Regie); The Handspring Puppet Company (Puppen); Stafford, Nick (Bühnenfassung); Smith, Rae (Ausstattung); Sutton, Adrian (Musik): *War Horse*, UA: National Theatre of Great Britain, London, 17.10.2007; *Gefährten*, John von Düffel (dt. Fassung), Polly Findlay (Regie), UA: Stage Theater des Westens, Berlin, 20.10.2013; Vorstellungsbesuch am 21.9.2014.

²³ Eick, Markus (Redaktion): *Gefährten*, Programmheft (Berlin: Stage Theater des Westens, ohne Datum), S. 8.

²⁴ Brown, Jeffrey; Garretson, Meredith: 'Conversation: Bringing Joey to Life in »War Horse«', *PBS NewsHour*, Gesprächstranskript und Videobeitrag, 9.11.2012, <http://www.pbs.org/newshour/art/conversation-war-horse/> (Zugriff am 21.12.2014); 'V&A acquires the original Joey puppet from the National Theatre's West End stage production of *War Horse*', *Victoria and Albert Museum*, 17.10.2013, <http://www.vam.ac.uk/blog/network/war-horse> (Zugriff am 21.12.2014); *Behind the Curtain: War Horse: Joey the Horse*, Mitschnitt einer Demonstration der Puppe, 7:14 Min. (The John F. Kennedy Center for the Performing Arts, 2012), Min. 4:54; https://www.youtube.com/watch?v=qqbWEonptVo&feature=youtuve_gdata_player (Zugriff am 4.1.2015).

Die *Handspring Puppet Company* wurde 1981 von Adrian Kohler und Basil Jones in Kapstadt gegründet. Zuerst schufen sie Puppentheater-Eigenproduktionen für Kinder. Ab Mitte der 1980er Jahre begannen sie sich zunehmend mit Puppenstücken für Erwachsene mit politischen und sozialkritischen Inhalten sowohl auf nationaler wie auch auf internationaler Ebene zu etablieren. Bekannt wurden sie u.a. durch ihre multimediale Zusammenarbeit mit William Kentridge, aus der Stücke wie *Woyzeck on the Highveld* (1992), *Faustus in Africa* (1995) und *Ubu and the Truth Commission* (1997) hervorgingen.²⁵

War Horse ist ein gutes Beispiel dafür, dass Kooperationen von großen Theatern und Opernhäusern mit professionellen Puppenbauern und -spielern heute eine etablierte Praxis in der westlichen Theaterlandschaft darstellen, da sie sich als publikumswirksam erwiesen haben.²⁶ Auch Adrian Kohler betont, dass durch die Produktion *War Horse* „the puppet has made another loud claim for legitimacy in the theater that has been heard by record-breaking numbers of the theater-going public.“²⁷ Die Produktion war 2007 nur für wenige Aufführungen angelegt, war dann aber so erfolgreich, dass sie 2009 vom *National Theatre* ins *New London Theatre* im West End verlegt wurde, wo sie bis dato läuft.²⁸ Seither wurde und wird *War Horse* auch auf internationalen Bühnen aufgeführt, u.a. am Broadway, in Kanada, Australien, Südafrika und auf verschiedenen europäischen Bühnen. Die Produktion in Berlin am *Theater des Westens* war die erste nicht-englischsprachige Adaption des Stücks. *War Horse* wurde u.a. mit sechs Tony Awards ausgezeichnet, wobei einer speziell an die *Handspring Puppet Company* für ihre Puppen ging.²⁹ 2011 wurde der Roman von Steven Spielberg verfilmt.³⁰ Obwohl im Film vorwiegend echte Pferde vorkommen, konnte in den Schlachtszenen auch hier nicht auf den Einsatz eines *Animatronik*-Pferdes, d.h. einer elektronisch steuerbaren Pferdefigur, verzichtet werden.³¹



Abb. 4: Die Pferdefiguren Tophorn (schwarz) und Joey (braun) mit ihren insgesamt sechs Manipulateuren und der Darstellerin der Rose Narracott bei einem Fotoshooting nach der Vorstellung. (Eigene Aufnahme, 21.9.2014).

²⁵ 'Handspring Productions', *Handspring Puppet Company*, <http://www.handspringpuppet.co.za/handspring-productions/> (Zugriff am 21.12.2014).

²⁶ Vgl. hierzu Astles, Cariad: 'Puppetry training for contemporary live theatre', *Theatre, Dance and Performance Training*, 1/1 (2010), S. 22-35, hier S. 24.

²⁷ Kohler, Adrian; Jones, Basil; Luther, Tommy: 'Handspring Puppet Company', *The Journal of Modern Craft*, 2/3 (2009), S. 345-354, hier S. 352.

²⁸ Eick: *Gefährten*, S. 25.

²⁹ Ebd., S. 2 und 22.

³⁰ Spielberg, Steven (Regie, Produktion); Hall, Lee; Curtis, Richard (Drehbuch): *War Horse*, Spielfilm, 146 Min. (USA: DreamWorks, 2011); DVD-Video (Buena Vista Home Entertainment, 2012).

³¹ Solon, Olivia: 'Inside the animatronic »War Horse« used in grisly trench scenes', *Wired UK*, 24.1.2012, <http://www.wired.co.uk/news/archive/2012-01/24/war-horse-animatronic-puppet> (Zugriff am 21.12.2014). Zum Begriff *Animatronik* vgl. Kapitel '3.9 Realismus und neue Technologien', S. 93.

1.2.1 Inhalt

Bei einer Viehversteigerung im südwestenglischen County Devon gibt der unbesonnene Bauer Ted Narracott sein gesamtes Ersparnis für ein Fohlen aus, um die Gebote seines reichen, überheblichen Bruders zu überbieten. Die Ersparnisse waren jedoch für die Rückzahlung der Hypothek reserviert, wie ihm seine Frau Rose vorwirft, als er mit dem für die Feldarbeit ungeeigneten Tier nach Hause kommt. Rose weist ihren Sohn Albert an, sich um das Fohlen zu kümmern und es zu erziehen, sodass es später für einen guten Preis weiterverkauft werden kann. Albert gibt dem Pferd den Namen Joey und bringt ihm bei, auf seinen Vogelpfiff zu hören. Zwischen den beiden entwickelt sich rasch eine Vertrauensbasis. Als Joey zu einem stattlichen Jagdpferd herangewachsen ist, wird Ted von seinem Bruder zu einer Wette herausgefordert: Joey soll binnen zehn Tagen das Pflügen lernen, eine Aufgabe, die für ein Pferd seines Geblüts unbewältigbar scheint. Schafft er es, so gewinnt Ted den fehlenden Betrag für seine Hypothek, andernfalls soll das Pferd in den Besitz seines Bruders übergehen. Albert setzt alles daran, Joey an das Kummet und die physische Anstrengung zu gewöhnen, um ihn behalten zu dürfen. Vor der versammelten Dorfgemeinschaft gewinnt er die Wette für seinen Vater.

Die Hochstimmung wird allerdings durch das Läuten der Kirchenglocken gedämpft, die den Eintritt Englands in den Ersten Weltkrieg verkünden. Ted verkauft Joey entgegen seinem Versprechen Albert gegenüber an die Armee. Da Albert den Verkauf nicht rückgängig machen kann, möchte er sich freiwillig melden. Er ist mit sechzehn Jahren aber noch zu jung für eine Rekrutierung und muss sich daher von seinem Pferd verabschieden. Lieutenant Nicholls verspricht Albert, sich persönlich um das Tier zu kümmern. Das Kavallerieregiment, dem Joey zugeteilt wird und dem auch der Hengst Topthorn angehört, wird umgehend nach Frankreich verschifft. Bereits bei der ersten Attacke fällt Nicholls im Artilleriefeuer, Joey und Topthorn überleben. Zu Weihnachten schenken seine Eltern Albert ein Fahrrad zum Trost für den Verlust seines Pferdes. Außerdem erhält er ein Päckchen, das Nicholls Todesanzeige und dessen Skizzenbuch enthält, in dem sich auch Zeichnungen von Joey befinden. Besorgt macht sich Albert daraufhin mit einem dieser Bilder auf die Suche nach Joey. Diese führt ihn als Infanterist nach Calais, wo er von seinem Sergeant für die naive Suche nach seinem Pferd gehänselt wird und zum Ausheben der Schützengräben antreten muss. Er schließt Freundschaft mit einem Kameraden namens David. Während einer nächtlichen Gefechtspause schreiben die beiden im Schützengraben Briefe nach Hause. Beim nachfolgenden Großangriff wird jedoch ein Großteil von Alberts Regiment getötet, darunter auch David.

Joey und Topthorn sind nach einem weiteren Gefecht in die Hände deutscher Soldaten gefallen. Der Gefreite Friedrich möchte den Tieren den Fronteinsatz ersparen und sie stattdessen zum Ziehen des Krankenwagens einsetzen, was nur deshalb gelingt, weil Joey aufgrund seiner Erfahrung mit dem Pflug für Topthorn als Beispiel vorangeht. Auf einem verwaisten Bauernhof, der den Deutschen als provisorischer Rückzugsposten dient, entdeckt Friedrich ein verschrecktes

französisches Mädchen namens Emilie, das ihn an seine eigene Tochter erinnert. Er möchte sie aus der Gefahrenzone bringen und gewinnt dank der Pferde ihr Vertrauen. Er selbst legt die Uniform eines gefallenen Sanitäters an und hofft, so an den Kontrollposten vorbei hinter die Front zu gelangen. Als er auf eine Kompanie trifft, die ein Kanonengeschütz an die Front bringen soll, wird Friedrichs Schwindel von einem früheren Kameraden aufgedeckt, die Pferde werden als Zugtiere beschlagnahmt und Friedrich entgeht nur knapp einer standrechtlichen Erschießung. Das Geschütz ist so schwer und das Terrain so matschig, dass mehrere Pferde gleichzeitig vorgespannt werden müssen. Eine geschundene Stute bricht zusammen, der Hauptmann erschießt sie, und auch Tophorn ist bald am Ende seiner Kräfte, sodass Joey das Geschütz alleine weiter ziehen muss.

Ein britischer Spähtrupp, dem auch Albert angehört, ist dem deutschen Geschütztransport auf der Spur. Sie finden die Pferdekadaver und das französische Mädchen, das die Deutschen sich selbst überlassen haben. Albert soll sie zum Quartier zurück in Sicherheit bringen, während der Rest weitermarschiert. Da sich eines der Pferde noch bewegt, gibt Albert ihm den Gnadenstoß. Emilie ist entsetzt. Um sie zu beruhigen, zeigt er ihr die Zeichnung von Joey, den sie im Bild wiedererkennt. Im selben Moment geraten die beiden in einen Giftgasangriff. Emilie flüchtet, doch Albert verliert durch das Gas vorübergehend das Augenlicht und kommt in ein Lazarett. Seine Hoffnung, Joey wiederzufinden, schwindet.

Unmittelbar vor einem Panzerangriff auf den Geschütztransport stirbt Tophorn vor Erschöpfung. Auch der demoralisierte Friedrich wird bei diesem Angriff tödlich verwundet. Joey, der nicht von Tophorns Seite weichen will, flieht erst, als ihm der Panzer unmittelbar gegenübersteht. Unter Gefechtfeuer und Granatenexplosionen verfängt er sich in Stacheldrahtblockaden, aus denen er sich alleine nicht mehr befreien kann. Nach der Schlacht erspähen Soldaten aus den deutschen und britischen Schützengräben zeitgleich das schwer verwundete Tier im Niemandsland. Jeweils ein Soldat aus jedem Lager wagt sich in Joeys Nähe und gemeinsam befreien sie ihn aus dem Stacheldraht. Per Münzwurf wird entschieden, dass er den Briten zufällt. Der Arzt im britischen Lazarett will das „Niemandslandpferd“ allerdings erschießen, da er die Verletzungen für zu gravierend hält. Albert befindet sich im selben Lazarett, hört die Szene mit an und macht seinen Vogelpfiff, den Joey sofort wiedererkennt. Im selben Moment beginnen Kirchenglocken zu läuten, die das Ende des Krieges verkünden. Nachdem beide wieder zu Kräften gekommen sind, kehren Albert und Joey heim, wo sie von den Eltern und den übrigen Dorfbewohnern mit Begeisterung empfangen werden.

1.2.2 Die Pferdefiguren und ihre Manipulateure

Die *Handspring Puppet Company* konzipierte die Pferdefiguren gemeinsam mit dem Kreativteam des Londoner *National Theatre* in zwei Workshops. Die technische Entwicklung vom Papiermodell zum funktionsfähigen Prototypen dauerte insgesamt vier Monate.³² *War Horse* war die erste *Handspring*-Produktion, bei der Kohler und Jones nur als Puppenbauer fungierten und nicht selbst als Puppenspieler beteiligt waren.³³

Die Pferdepuppen sind etwa zweieinhalb Meter groß und wiegen siebzig Kilogramm.³⁴ Der Brustkorb des Pferdes wird durch einen geschweißten Aluminiumrahmen stabilisiert, um das Gewicht von menschlichen Reitern tragen zu können und gleichzeitig die Köpfe der Spieler im Figureninneren zu schützen. Die äußere Silhouette des Pferdes besteht aus formgebogenen Rattanstäben, die nicht verklebt, sondern für mehr Flexibilität miteinander vernäht sind. Dieses Material ist leicht, bruchstabil und verleiht der Pferdefigur ihr skizzenhaftes Aussehen.³⁵ Schweif, Mähne und Ohren bestehen aus Leder. Die Rattankonstruktion von Körper, Kopf und Hals ist mit transparentem Stoff ausstaffiert, sodass die Oberkörper der Puppenspieler kaschiert werden, aber die Sicht aus dem Figureninneren trotzdem gewährleistet bleibt, damit die Spieler auf das Bühnengeschehen rund um die Figur reagieren können.³⁶ Die Beine des Pferdes enthalten zwecks Stabilisierung darüber hinaus Sperrholzteile im Bereich der Gelenke. Die unbeweglichen Augen haben eine glänzende Oberfläche, in der sich das Licht sehr authentisch widerspiegelt.³⁷

Im Kontrast zu ihrer naturgetreuen Anatomie sind die Pferdefiguren optisch stark abstrahiert und wirken skizzenhaft. Die Rattanstäbe erzeugen eine drahtige, segmentierte Oberfläche. Je nach Beleuchtung kann dadurch einerseits der Eindruck geschundener Kriegspferde mit hervortretendem Knochenskelett evoziert werden und andererseits tritt bei warmer, flächiger Beleuchtung die textile Ausstaffierung der Puppe farblich stärker in den Vordergrund. Dadurch werden die Puppenspieler im Inneren und die Rattanstäbe unsichtbarer, der Eindruck eines seidig glänzenden Pferdefells entsteht und das Tier wirkt somit gesünder. Erst die realistischen Bewegungen der Figuren ermöglichen trotz dieser visuellen Abstraktion die Illusion echter Pferde.

Jeweils zwei Spieler tragen das Gewicht der Figur und gegebenenfalls eines Reiters an den Spielpositionen im Rumpf des Pferdes, die als „Herz-“ (*heart*) und „Hinterlaufposition“ (*hind*) bezeichnet werden. Dazu befinden sich im Figureninneren Gurte, die die beiden Spieler wie Rucksäcke umschnallen, damit sich das Gewicht verteilt und ihre Hände für die Bedienung der Vorder- bzw. Hinterläufe frei bleiben. Diese hängen unter dem Brustkorb der Pferdefigur und müssen

³² Kohler u.a.: 'Handspring Puppet Company', S. 348.

³³ Ebd., S. 352.

³⁴ Eick: *Gefährten*, S. 22.

³⁵ Kohler u.a.: 'Handspring Puppet Company', S. 348f.

³⁶ Eick: *Gefährten*, S. 19.

³⁷ Berkowitz, Bonnie; Cuadra, Alberto: 'The illusion of Joey', *The Washington Post*, 21.10.2012, <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/special/style/illusion-of-joey/> (Zugriff am 20.12.2014).

keine tatsächliche Last tragen. Da die Beine der Spieler nicht mit den Beinen der Figur korrespondieren und auch nicht davon verdeckt werden, hat das Pferd faktisch acht Beine, was aber nicht störend wirkt, da die menschlichen Beine durch die realistische Animation weitgehend in den Hintergrund treten.

Die Hinterläufe werden über einen linken und einen rechten Steuerungsstab bewegt. Diese Stäbe sind an den Fesseln des Pferdes befestigt und werden vom Spieler ähnlich wie Skistöcke gehalten. Über fahrradbremseartige Hebel an diesen Stäben steuert der Hinterlaufspieler außerdem die Bewegungen des Schweifs: Bei Betätigen des Hebels werden Metall-„Sehnen“, die durch eine Reihe von „Schwanzwirbeln“ gefädelt sind, verkürzt, sodass sich der Schweif in die entsprechende Richtung dreht.³⁸ Dem Herzpuppen-spieler fällt die wichtige Aufgabe zu, die Atmung des Pferdes darzustellen, indem er den Brustkorb des Tieres, der auf einer vertikalen Schiene gelagert ist, geringfügig anhebt und absenkt. Hierzu muss er leicht in die Knie gehen und sich wieder aufrichten. Diese Bewegung ist zwar physiologisch nicht korrekt, da ein echtes Pferd seinen Brustkorb lateral weitet, sie ist aber auf der Bühne, und besonders im Profil, besser erkennbar.³⁹

Den Kopf der Pferde (*head*) manipuliert ein Spieler außerhalb der Figur mithilfe eines Steuerungsstabs, an dessen Ende sich mehrere Hebel befinden, mit denen der Pferdekopf gebeugt und die Rotation der Ohren einzeln angesteuert werden kann. Da er über ein Kugelgelenk hinter den Pferdeohren am Pferdekopf befestigt ist, hat der über einen Meter lange Stab viele Freiheitsgrade und kann von beiden Seiten der Puppe aus bedient werden. Sowohl die Ohren- als auch die Schweifbewegungen sind, wie bei echten Pferden, ein wichtiger Indikator körpersprachlicher Kommunikation: Nach vorne gerichtete Ohren bringen Aufmerksamkeit und Neugier zum Ausdruck, nach hinten gerichtet signalisieren sie Angst bzw. Stress. Adrian Kohler bezeichnet die Ohren und den Schweif folglich als wichtige semiotische „tools“, um die Gedanken und Emotionen des Pferds zu verdeutlichen.⁴⁰ Basil Jones führt hierzu aus:

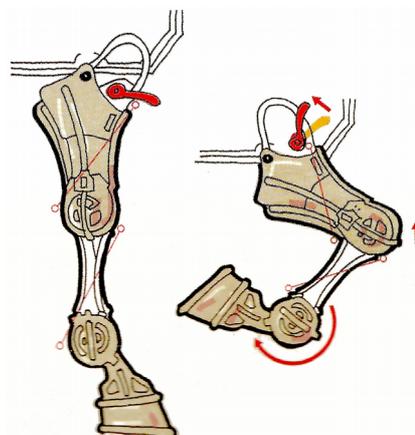


Abb. 5: Die Vorderbeine bestehen aus drei anatomisch korrekt platzierten Gelenken, die mit Spannfedern nach dem Prinzip einer Fahrradbremse angewinkelt werden. Aus: Eick: *Gefährten*, S. 23.

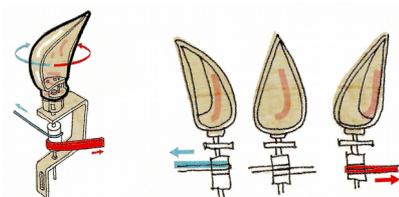


Abb. 6: Der Kopfspieler kann mit einem Finger die Ohren des Pferdes um 180° drehen. Aus: Eick: *Gefährten*, S. 23.

³⁸ Kohler u.a.: 'Handspring Puppet Company', S. 350; Eick: *Gefährten*, S. 23.

³⁹ Kohler u.a.: 'Handspring Puppet Company', S. 348.

⁴⁰ Ebd., S. 349.

„Puppet designers must think of the puppet as a kind of semiotic system. We need to analyze how the puppet will function in performance, and try to build into it the potential for as wide a range of signing as possible.“⁴¹

Um Produktionskosten zu sparen, hätten die *War-Horse*-Pferde ursprünglich nur von zwei Puppenspielern im Figureninneren gesteuert werden sollen — nicht unähnlich einer Giraffenfigur aus *Tall Horse* (2004), einer früheren Handspring-Produktion. Während der ersten Arbeitstreffen wurde allerdings rasch klar, dass für eine realistische Animation drei Spieler benötigt werden, denn sonst hätte der Herzpuppenspieler nur wahlweise entweder die Vorderbeine oder der Kopf, nicht aber beides gleichzeitig bedienen können.⁴²

Die Pferdemanipulatoren sind nicht wie japanische *Bunraku*-Spieler schwarz verumumt, sondern wie Stallburschen gekleidet, wobei die Farben ihrer Kostüme farblich auf die jeweilige Pferdepuppe abgestimmt sind. Besonders die Handlungen und Bewegungen des zur Gänze sichtbaren Kopfpuppenspielers ähneln äußerlich denen eines Pferdeknechts, da er das Pferd manchmal direkt mit der Hand am Pferdekopf, wie an einem Halfter, manchmal indirekt über den Führungsstab, wie an einem Zügel, zu führen scheint, während er eigentlich die Kopfbewegungen der Puppe steuert. Trotz ihrer Kostümierung bleiben die Manipulateure mimisch und körpersprachlich neutral, reagieren nicht auf das Bühnengeschehen und spielen somit keine dramatischen Rollen wie die übrigen Schauspieler, obwohl sie durch ihre notwendige räumliche Nähe zu den Puppen-Hauptcharakteren zumeist im Zentrum des Geschehens agieren. Wie die Dorfbewohner und Soldaten, die durch Komparsen verkörpert werden und in deren Menge die sichtbaren Puppenspieler quasi verschwinden, sprechen sie auch keinen Dialog. Allerdings produzieren die Puppenspieler die Lautäußerungen der Pferde.⁴³

Kohler zeigt auf, dass ein stummer, tierischer Hauptcharakter in einem Drama aus mehreren Gründen schwierig zu integrieren ist und erklärt, wie die Puppenspieler dieses Problem lösen:

„[T]he process of developing fully formed puppet characters in a production as large as this would inevitably be difficult because their presence in the play was not as fully represented in the printed pages of the text as the roles of the human characters were. (In fact the puppeteers have now developed their own parallel text, used amongst themselves to motivate actions from a horse's point of view. This text is passed on orally as 'old' horse puppeteers hand over their roles to new teams.)“⁴⁴

Zur Bewerbung der Produktion kommen auffällig viele *Guerilla-Marketing*-Aktionen zum Einsatz, die zu suggerieren versuchen, dass die Hauptfigur Joey nicht nur als dramatischer Charakter existiert, sondern auch abseits der Bühne das Leben eines echten Pferdes führt: Beispielsweise wurden Joey und seine Manipulateure in einem Pferdeanhänger zum Roten Teppich der Berliner Premiere gebracht, traten bei Pferderennen und Pferdemeßen auf und wurden in US-amerikani-

⁴¹ Ebd., S. 345.

⁴² Ebd., S. 350.

⁴³ Eick: *Gefährten*, S. 22.

⁴⁴ Kohler u.a.: 'Handspring Puppet Company', S. 352.

schen Städten den dortigen Polizeipferden vorgestellt.⁴⁵ Außerdem werden Joey und Tophorn nach dem Applaus noch einmal auf die Bühne geführt, um dem Publikum die Möglichkeit zu geben, Fotos und Videos von den Puppen aufzunehmen (vgl. Abb. 4). Solche Maßnahmen beeinflussen die Erwartungshaltung des Publikums im Vorfeld des Vorstellungsbesuchs und bekräftigen auch im Nachhinein den lebendigen Eindruck, den die Puppen hervorrufen.

1.2.3 Bühne und Inszenierung

Bühnen- und Kostümbildnerin Rae Smith wählte ein nostalgisch wirkendes Produktionsdesign, das die Zeit vor und während dem Ersten Weltkrieg evozieren soll. Gespielt wird in einer *Black-Box*, in der sich im oberen Bühnendrittel über die gesamte Bühnenbreite eine leicht konkave Projektionsleinwand in Form eines abgerissenen Papierstreifens erstreckt. Auf diese werden monochrome und zum Teil animierte Bleistiftzeichnungen von Smith sowie handschriftliche Ort- und Datumsangaben projiziert, mithilfe derer der jeweilige Schauplatz charakterisiert oder das Fortschreiten der Jahreszeiten verdeutlicht wird; beispielsweise sind realistische Dorf- und Landschaftsansichten aus Devon, Meer- und Küstenpanoramen von der Überfahrt, Gefechtsszenarien oder Ausschnitte aus der Feldpost zu sehen.⁴⁶ Zum Großteil repräsentieren die Projektionen die Zeichnungen aus Lt. Nicholls' Skizzenbuch. Zusätzlich deuten Requisiten oder mobile Versatzstücke das jeweilige Szenenbild an: Das Bauernhaus der Narracotts wird nur durch eine alte Tür und einen winzigen Fensterrahmen symbolisiert, eine Pferdekoppel entsteht durch Zaunlatten, die von Komparsen gehalten werden und die Jubelstimmung im Dorf wird durch Fähnchengirlanden illustriert, die sich auch in den projizierten Bleistiftzeichnungen wiederfinden. Hinter bzw. unter der großen Projektionsfläche hängen sichtbare Scheinwerfer-Rigs, die Beleuchtungsänderungen für zentrale Stimmungswechsel ermöglichen. Die Hinterbühne bleibt meist im Dunkeln und wird für Auf- und Abgänge genutzt, die so wirken, als würden die Darsteller aus der Dunkelheit ein- bzw. ausgeblendet.

Rechts vorne führt eine abfallende Rampe von der Bühne in den Zuschauerraum, die — ähnlich wie der Auftrittssteg (*Hanamichi*) im japanischen Theater — für wirkungsvolle Auf- und Abgänge durch den Zuschauerraum benutzt wird: zB bringt Ted Narracott Joey über diese Rampe zur Musterung, später werden Verwundete auf Bahren so auf die Bühne getragen usw. Lebhaftige Massenszenen, wie etwa die Musterungsszene, werden teilweise durch Tableaus unterbrochen, aus de-

⁴⁵ *Berlin feiert Gefährten: Grandiose Theaterpremiere im Stage Theater des Westens*, Werbevideo, 3:23 Min. (Stage Entertainment, 2013); http://videos.stage-entertainment.de/vsc_5234_2106_1_vid_571685/ (Zugriff am 21.12.2014); *Gefährten: Pferd und Titelheld 'Joey' verzaubert die Massen*, Werbevideo, 2:23 Min. (Stage Entertainment, 2013); http://videos.stage-entertainment.de/vsc_5234_2106_1_vid_485900/ (Zugriff am 21.12.2014); Bodo, Sandor (Aufnahme, Schnitt): *Joey, of War Horse, meets Providence Mounted Command horses*, Reportage, 4:25 Min. (Providence Journal, 6.6.2013); https://www.youtube.com/watch?v=R1q9TXcng7o&feature=youtube_gdata_player (Zugriff am 21.12.2014).

⁴⁶ Eick: *Gefährten*, S. 30.

nen sich einzelne handlungstragende Charaktere für Zwiegespräche herauslösen: zB wenn Lt. Nicholls Albert verspricht, gut auf Joey aufzupassen. Nach dem Fokus auf den jeweiligen Dialog wird das Tableau wieder aufgelöst und die Szene läuft weiter.



Abb. 7: Joey und Tophorn links außen in Gefechtsordnung mit simpleren Kavalleriepferden. Aus: Gruber, Xaque: 'The Masterful Puppetry of War Horse Thunders Through the Ahmanson', *Huffington Post*, 7.11.2012, http://www.huffingtonpost.com/xaque-gruber/the-masterful-puppetry-of_b_1660850.html (Zugriff am 21.12.2014).

Durch eine Kombination aus grafischen Projektionen, kalter, teilweise blendender Beleuchtung und Trockennebel werden Explosionen und Schusswechsel bei Kampfscenen effektiv inszeniert. Für den britischen Kavallerieangriff, in dem Lt. Nicholls fällt, werden sechs Pferdepuppen mit ihren Reitern in einer Linienformation schräg zur Bühnenrampe aufgereiht. Die vier hinteren sind einfacher gebaute Figuren, die von zwei Spielern getragen und nicht von einem Menschen, sondern nur von einer Puppe geritten werden. Um den Angriff zu symbolisieren, galoppieren die Pferde am Stand los und bewegen sich dann langsam Richtung Bühnenrampe. Das Pferd links vorne muss dazu einen längeren Weg zurücklegen als das einfachere Pferd rechts hinten, das der Bühnenmitte näher ist. Das Galoppieren von Joey und Tophorn wird unter Mitwirkung weiterer vier Puppenspieler pro Pferd realisiert, die nur die Hufe bewegen. Die im Hintergrund projizierte Kampfzene wird währenddessen im gleichen Winkel und in der selben Geschwindigkeit rotiert wie die vorrückenden Pferde, sodass der Eindruck einer sehr raumgreifenden Bewegung entsteht. Diese scheint sich auch auf die Zuschauerperspektive auszuwirken, die relativ zum Bühnengeschehen eine Kamerafahrt um eine Vierteldrehung mit dem Uhrzeigersinn zu vollziehen scheint. Kanonenschläge und Schüsse verdeutlichen das Artilleriefeuer, dem die Reiter zum Opfer fallen. Ihr Sturz vom Pferd wird dargestellt, indem sie von kostümierten Bühnenassistenten in Zeitlupe heruntergehoben werden. Menschen- und Pferdepuppen bleiben nach dieser Kampfzene als Leichname auf der Bühne liegen und locken am Beginn der nächsten Szene Krähenpuppen an.

Während der Szene, in der Alberts Regiment im Stellungskrieg aufgerieben wird, ist zusätzlich zu den in Richtung Publikum vorrückenden Soldaten auf der Bühne eine weitere Reihe von Soldaten auf der Leinwand sichtbar, über die zunehmend rote Blutspritzer projiziert werden, die sich schließlich in Blumen verwandeln. Währenddessen fallen die Soldatendarsteller auf der Bühne. Albert, der das Gefecht als einziger überlebt, rückt geduckt über den Zuschauerraum weiter vor, sodass der Eindruck entsteht, die feindliche Linie liege hinter dem Zuschauerraum. Diese Szene ist die einzige, in der die ansonsten schwarz-weißen Projektionen Farbe beinhalten.

Spektakuläre Szenen wie die beschriebene Kavallerieattacke, die erste Begegnung zwischen Joey und Tophorn, bei der Tophorn Joey einen Tritt verpasst, oder Joeys Sprung in den Stacheldraht werden in Zeitlupe dargestellt. Bei Tophorns Erschöpfungstod entfernen sich die Puppenspieler nach dem Sturz des Pferds langsam von der Puppe, stehen schließlich auf und treten in die Dunkelheit der Hinterbühne ab. Der Orchestergraben dient in mehreren Szenen als Schützengraben.

1.2.4 Die Gans, der Sänger und andere Nebenfiguren

In der Produktion kommen insgesamt rund zwanzig Puppen zum Einsatz, darunter nicht nur die komplizierten Pferde, die die Titelrollen verkörpern, sondern auch einfacher konstruierte „Pferdekomparsen“, die in der Kavalleriekaserne, in Schlachten und beim Ziehen des Kanonengeschützes zum Einsatz kommen, außerdem menschliche Soldaten, lebensgroße Schwalben, Krähen und eine Gans am Bauernhof der Narracotts, die als *comic relief* fungiert. Die Komik der Gans resultiert daraus, dass sie mit dem viel größeren Joey zu kommunizieren versucht,



Abb. 8: Die Gänsefigur hat mit *Bunraku* die anspruchsvollen Steuerungsmechanismen gemeinsam. Aus: Eick: *Gefährten*, S. 27.

unmoralische Charaktere, wie den betrunkenen Ted oder dessen arroganten Bruder, attackiert und wiederholt versucht, hinter den Menschen ins Haus zu gelangen. Ihr wird jedoch stets die Tür vor der Nase zugeschlagen. Zur Komik der Gans trägt außerdem bei, dass ihre Beine durch die Speichen des Rades dargestellt werden, auf dem sie sich fortbewegt, wodurch ihr Gewatschel hektisch und comic-haft wirkt. Ihr Kopf kann entweder aufgerichtet oder nach vorne gestreckt werden. Dadurch wirken ihre Attacken noch realistischer. Für die Flügel der Vogelfiguren, die an einem Steuerungsgestänge von einem einzelnen Spieler geführt werden, kommt derselbe Steuerungsmechanismus wie für die Rotation der Pferdeohren zum Einsatz.⁴⁷

Als Fohlen wird Joey durch eine separate Puppe verkörpert, die von drei außerhalb der Figur stehenden Spielern manipuliert wird. Optisch korrespondiert das Fohlen mit den erwachsenen Pferden, nur dass seine Beine zur Gänze aus Holz bestehen und lediglich an den Schultern und Hüften beweglich sind. Dadurch erhält es den für Fohlen typischen, staksigen Gang. Auch seine Ohren sind drehbar. Das Fohlen wird bereits in der ersten Szene des Stücks eingeführt, in der es auf einer sommerlichen Weide grasst, mit warmem Licht beleuchtet und von Schwalben umkreist wird. Auf der Projektionsfläche ist eine entsprechende Landschaftszeichnung zu sehen und Vogelgezwitscher wird zugespielt. Die Schwalben werden von jeweils einem Spieler an einem lan-

⁴⁷ Kohler u.a.: 'Handspring Puppet Company', S. 350.

gen, flexiblen Stab geführt, mit dessen oberem Ende sie über eine zusätzliche Schnur verbunden sind. Ihre Flugbahn erstreckt sich bis in den Zuschauerraum. Besonders diese mechanisch weniger komplexen Schwalben erinnern an die Art, wie Vögel auch im japanischen *Bunraku* dargestellt werden. Einige Szenen später wird Joeys Heranwachsen dadurch symbolisiert, dass die Puppenspieler das Fohlen im Abgang in drei Teile auseinandernehmen, während ihnen von der dunklen Hinterbühne, wie aus dem Nichts, die ausgewachsene Pferdefigur entgegen galoppiert.

Zur emotionalen Modellierung der Szenen und Charaktere trägt ein musikalischer Erzähler bei, der *a cappella* singt, sich selbst auf der Ziehharmonika begleitet oder Mundharmonika spielt, und in dessen Gesang manchmal auch die Darsteller der Dorfbewohner bzw. der Soldaten als Chor einstimmen. Anders als der Erzähler des japanischen *Bunraku* ist der Erzähler in *War Horse* eine diegetische Figur, die zwar keine Dialogzeilen spricht, sich jedoch mit den Schauspielern auf der Bühne der Szene entsprechend bewegt und wie die Dorfbewohner kostümiert ist. Die menschlichen Hauptdarsteller in *War Horse* singen nicht. Die Gesangseinlagen, die sich englischer Volksliedmelodien bedienen, haben für den Fortgang der Handlung keine unmittelbare Relevanz. Darüber hinaus werden Tierstimmen und ähnliche Soundeffekte sowie Orchester- bzw. Streichmusik zugespielt, um dramatische Höhepunkte zu unterstreichen. Trotz der dominanten musikalischen Komponente wird *War Horse* als Schauspiel und nicht als Musical beworben.⁴⁸

1.3 Ein Sommernachtstraum

In Christian Weises Inszenierung von William Shakespeares *Sommernachtstraum*⁴⁹ für die Salzburger Festspiele 2007 werden Puck und eine Elfe von Puppen dargestellt. Weise bezieht sich ausdrücklich auf Max Reinhardts Bearbeitungen des Stücks, beispielsweise auf dessen Inszenierung von 1927, ebenfalls für die Salzburger Festspiele,⁵⁰ und seine Verfilmung von 1935.⁵¹

„Die Vision entstand, sich durch die berühmten Vorlagen von Max Reinhardt inspirieren zu lassen und wieder einmal den Versuch zu wagen, alle möglichen Bühnensparten zusammenzuführen — hier also: Schauspiel, Tanz, Akrobatik, Musik und Puppenspiel.“⁵²

⁴⁸ *Berlin feiert Gefährten.*

⁴⁹ Weise, Christian (Regie); Wächter, Suse (Puppen); Hintermeier, Volker (Bühne); Galloway, Stephen (Choreografie); Dohle, Jens (Musik); Bußacker, Gabriella (Dramaturgie): *Ein Sommernachtstraum*, Salzburger Festspiele in Koproduktion mit dem Schauspielhaus Zürich, UA: Landestheater, Salzburg, 18.8.2007; DVD-Hausvideo von der GP am 17.8.2007, Harry Unger (Ton, Bild).

⁵⁰ ‘Salzburger Festspiele: Geschichte 1927’, <http://www.salzburgerfestspiele.at/geschichte/1927> (Zugriff am 29.12.2014); Lasinger, Margarethe; Bußacker, Gabriella; Sommer, Barbara; Schmidt, Nina-Maria (Redaktion): *Ein Sommernachtstraum*, Programmheft (Salzburg: Salzburger Festspiele, 2007), S. 17.

⁵¹ Reinhardt, Max; Dieterle, William (Regie); Kenyon, Charles; McCall, Mary C. (Drehbuch): *A Midsummer Night's Dream*, Dramenverfilmung, Schwarz-weiß, 142 Min. (USA: Warner Brothers, 1935); https://www.youtube.com/watch?v=P39Fh8JwqPw&feature=youtube_gdata_player (Zugriff am 29.12.2014).

⁵² Lasinger u.a.: *Ein Sommernachtstraum*, S. 16.

Die irdischen Figuren und die Feenherrscher werden von Schauspielern dargestellt, das Feengefolge besteht aus sechs Tänzern bzw. Akrobaten und der indische Junge wird von einem erwachsenen dunkelhäutigen Tänzer verkörpert. Die Inszenierung wurde mit dem Schauspielhaus Zürich koproduziert, was die große Besetzung aus vierundzwanzig menschlichen Darstellern und zwei Puppen finanziell ermöglichte.⁵³ Auf Felix Mendelssohn Bartholdys Bühnenmusik zum *Sommernachtstraum*, die in Reinhardts Verfilmung in einer Bearbeitung von Erich Wolfgang Korngold zum Einsatz kam, wurde in Weises Inszenierung trotz des spartenübergreifenden Anspruchs ebenso wie auf Gesang verzichtet.



Abb. 9: Die Kritikerin des *Standard* untertitelte dieses Bild so: „Zwei Spieler je Puppe: Japanische Bunraku-Technik und westlicher Realismus im Puppenbau beleben Puck und Elfe.“ Aus: Niedermeier, Cornelia: ‘Oh Mond, es fehlt dein Sonnenschein’, *Der Standard*, 20.8.2007, <http://derstandard.at/3001772> (Zugriff am 29.12.2014).

Regisseur Christian Weise und Puppenbauerin Suse Wächter absolvierten Mitte der 1990er Jahre eine Puppenspielausbildung an der Berliner Schauspielschule „Ernst Busch“. Sie arbeiteten seit dem Studium immer wieder zusammen, insbesondere an Inszenierungen, in denen Puppenspiel mit Sprechtheater kombiniert wurde. Erste große Erfolge mit dieser Kombination hatte Wächter Ende der 1990er Jahre, als sie mit Tom Kühnel und Robert Schuster bei einer Reihe von Inszenierungen in Frankfurt zusammenarbeitete, darunter *Peer Gynt* (1997) und *Faust* (1999).⁵⁴ In der *Faust*-Inszenierung spielte Weise den Mephisto, die Produktion markiert auch den Beginn seiner Zusammenarbeit mit dem Choreografen Stephen Galloway.⁵⁵

Von der Kritik wurde der *Sommernachtstraum* eher schlecht bewertet. Bemängelt wurde vor allem, dass das Nebeneinander der unterschiedlichen Kunstsparten keinen konzeptuellen Zusammenhang erkennen ließe,⁵⁶ dass die Schauspielleistungen schwach⁵⁷ und der Textvortrag und Jürgen Goschs Übersetzung zu salopp seien.⁵⁸ Lediglich das Puppenspiel wurde durchwegs gelobt und als dem Schauspiel überlegen angesehen: „Die Puppen [...] spielen indes beinahe die ganze restliche Belegschaft an die Wand.“⁵⁹ Cornelia Niedermeier vom *Standard* brachte die Puppen explizit in Zusammenhang mit *Bunraku* (vgl. Abb. 9), Franz Zoglauer schrieb für *3sat* von Puppen „nach alter

⁵³ Fliher, Bernhard: ‘Wie Puck als Puppe lebt’, *Salzburger Nachrichten*, 18.8.2007.

⁵⁴ Meyer, Anke; Wagner, Meike: ‘Die künstlerische Position der Puppe: Die Puppenbauerin und Puppenspielerin Suse Wächter im Kontext des Schauspiels’, *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 24: Der große Auftritt: Die Puppe auf der Schauspielbühne (2011), S. 13–16, hier S. 13.

⁵⁵ Lasinger u.a.: *Ein Sommernachtstraum*, S. 46.

⁵⁶ Blaser, Patric: ‘Viele Luster, wenig Lust’, *Die Furche*, 23.8.2007; Schmidt, Christopher: ‘Schwerstarbeit im Märchenwald’, *Süddeutsche Zeitung*, 20.8.2007.

⁵⁷ Beuhold, Michael: ‘Traumsause in Salzburg’, *Neue Westfälische*, 31.8.2007; Tschida, Michael: ‘Pradler Ritter in der Mythenwelt’, *Kleine Zeitung*, 20.8.2007.

⁵⁸ Lhotzky, Martin: ‘Shakespeare in Bollywood’, *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 20.8.2007.

⁵⁹ Ebd.

japanischer Tradition“,⁶⁰ während Christoph Hirschmann von der Tageszeitung *Österreich* den Puck dem „japanischen ‚Kabuki‘-Theater“ fehlzuordnete.⁶¹ In der *Neuen Westfälischen* wird Puck fälschlicherweise als Handpuppe bezeichnet.⁶²

1.3.1 Inhalt

Hermia und Lysander fliehen vor dem Athener Gesetz und der arrangierten Ehe Hermias mit Demetrius in einen nahegelegenen Wald. Dorthin folgen ihnen Demetrius und Helena, die wiederum in ihn verliebt ist. In derselben Nacht versucht im Wald eine Laientheatertruppe von Athener Handwerkern unbeobachtet das Stück *Pyramus und Thisbe* einzustudieren, das sie bei der Hochzeit von Athens Herrscher Theseus mit der gewaltsam eroberten Amazonenkönigin Hippolyta zum Besten geben wollen. Ohne es zu ahnen, geraten die Sterblichen zwischen die Fronten: Feenkönig Oberon und seine Königin Titania tragen einen Eifersuchtsstreit aus, im Zuge dessen Oberon von Titania die Herausgabe eines indischen Jungen aus ihrem Gefolge fordert, den sie allerdings behalten möchte. Um Titania zu demütigen und ihr den Jungen unbemerkt zu entwenden, lässt Oberon seinen Diener Puck ihr im Schlaf ein Liebeselixier ins Auge träufeln, wodurch sie sich in den von Puck zum Esel verwandelten Handwerker Zettel verliebt. Auch den jungen Athenern verabreicht Puck das Elixier, woraufhin Hermia plötzlich verschmäht und Helena von beiden Männern angehimmelt wird. Am Ende der Nacht befiehlt Oberon Puck, den Zauber aufzuheben. Oberon und Titania versöhnen sich und die beiden jungen Paare kehren nach Athen zurück, wo sie von Theseus im Zuge seiner eigenen Hochzeitsfeierlichkeiten verheiratet werden und die Handwerker unbeholfen ihr Stück darbieten.

1.3.2 Puck, Elfe und ihre Manipulateure

Die beiden Puppen werden von jeweils zwei schwarz verhüllten Spielern manipuliert, die nicht mit den übrigen Darstellern interagieren und somit keine dramaturgische Funktion erfüllen. Hans-Jochen Menzel, der den Kopf und eine Hand des Puck führt, spricht auch die Stimme der Figur. Seine Mundbewegungen sind jedoch kaum sichtbar, da auch sein Gesicht schwarz verhüllt ist. Die Puppenspielerin Claudia Acker spricht in derselben Weise die Elfe. Der jeweils zweite Spieler bewegt je nach Erfordernis entweder die Beine, den zweiten Arm oder, im Fall der Elfe, die Flügel. Die Spieler sind in voller Körpergröße sichtbar, da sie wie die Schauspieler auf offener Bühne agieren und nicht von einer Rampe oder Teilen des Bühnenbilds verdeckt werden. Die Wände und der Boden des Bühnenraums sind schwarz, wodurch die schwarz gekleideten Spieler optisch in den Hintergrund treten. Da die Puppen kaum über einen Meter groß sind, müssen sich die Spieler entweder bücken oder in die Hocke gehen, wenn die Puppen am Boden stehen.

⁶⁰ Zoglauer, Franz: ‘Geblödel, Puppenspiel, Tanz’, *3sat.online*, 17.8.2007, <http://www.3sat.de/page/?source=/kulturzeit/specials/112060/index.html>.

⁶¹ Hirschmann, Christoph: ‘Buhs & Bravos für den Regisseur’, *Österreich*, 20.8.2007.

⁶² Beuhold: ‘Traumsause in Salzburg’.

Sobald die Spieler stehen oder gehen, bewegen sich die Puppen in der Luft schwebend fort. Nachdem sie Fabelwesen darstellen, wirkt dieser schwebende Duktus allerdings passend und wird sogar noch betont, indem sie mit den Füßen rudern, wenn sie in die Luft springen oder davon-schweben.

Puck und Elfe sind anthropomorphe Figuren, deren Physiognomie, Stimmen und Verhalten kindliche Züge aufweisen. Pucks Gesicht und sein zerzauster roter Haarschopf erinnern entfernt an Max Reinhardt bzw. an Mickey Rooney, der fünfzehnjährig⁶³ in Reinhardts Verfilmung von 1935 den Puck spielte. Die Puppen sind zwar nur halb so groß wie die menschlichen Darsteller, in Bezug auf ihr kindliches Äußeres sind sie aber beinahe lebensgroß. Die Puppenkörper haben keine sichtbaren Gelenke, sondern bestehen — ähnlich wie die Körper der japanischen *Bunraku*-Figuren — aus flexiblem Material und sind mit hautfarbigem Stoff überzogen, sodass die Optik und Textur von nackter Haut suggeriert wird. Darüber trägt die Elfe wie das übrige Feengefolge ein hautfarbendes Chiffonkleidchen und weiße Flügel. Puck ist nur mit einer Unterhose bekleidet, zu der er fallweise einen Hut und einen Rock aus grünen Blättern trägt, der ihm in Slapstick-Manier ständig hinunterrutscht.

Im Gegensatz zur detailreichen Steuerungsmechanik und abstrakten Oberflächengestaltung der *War-Horse*-Pferde liegt der Realismus von Puck und Elfe eher in ihrer portraithaften Gestalt, denn ihre Augen, Mimik und Finger sind starr. Daher reichen, wie für die Nebenrollen im japanischen *Bunraku*, zwei Personen für die Animation aus. Die gestische Interaktion der Puppen läuft nicht nur untereinander, sondern auch mit den menschlichen Schauspielern trotz des etwas höheren Abstraktionsgrads der Bewegungen reibungslos ab: Die Elfe etwa nimmt trotz ihrer Manipulateure an der Choreografie von Titanias Gefolge wie eine normale Tänzerin teil, Puck erhält von Oberon eine Ohrfeige und reitet auf dem Rücken des auf allen Vieren kriechenden Esel-Darstellers. Sowohl Elfe als auch Puck kichern häufig, ähnlich wie Rooneys Puck in der Reinhardt-Verfilmung. Pucks Äußeres, sein charakteristisches Kichern und seine Stimmlage dürften auch der Grund gewesen sein, warum ihn viele Rezensenten mit Pumuckl verglichen.⁶⁴

1.3.3 Bühnenbild und Kostüme

Volker Hintermeiers Bühne ist im Wesentlichen eine *Black-Box* mit hoher Raumtiefe. Der Boden ist bedeckt mit schwarzen Papierschnipseln, die an einen laubbedeckten Waldboden erinnern, wie er in Reinhardts Verfilmung vorkommt. Auch gelegentliche Auftritte und Abgänge⁶⁵ über drei Versenkungen im Boden scheinen aus Reinhardts Verfilmung entlehnt, in der Puck ebenfalls im Waldboden verschwindet.⁶⁶ In der Mitte der Bühnenrückwand wird ein Alkoven von ei-

⁶³ 'Mickey Rooney', *IMDb*, <http://www.imdb.com/name/nm0001682/> (Zugriff am 30.12.2014).

⁶⁴ Lhotzky: 'Shakespeare in Bollywood'; Schmidt: 'Schwerstarbeit im Märchenwald'; Beuhold: 'Traumsause in Salzburg'; Tschida: 'Pradler Ritter in der Mythenwelt'.

⁶⁵ Weise u.a.: *Ein Sommernachtstraum*, Min. 50:00 und Std. 1:30:00.

⁶⁶ Reinhardt u.a.: *A Midsummer Night's Dream*, Min. 57:46.

nem bemalten Vorhang verdeckt, auf dem dasselbe Gemälde einer Personengruppe abgebildet ist wie auf dem tatsächlichen Bühnenvorhang. Gänzlich geöffnet wird dieser hintere Vorhang nur im Epilog, sodass die vollflächig verspiegelte Rückwand des Alkovens kurz sichtbar wird, während sich der eigentliche Bühnenvorhang zu schließen beginnt.⁶⁷ Zwischendurch treten durch den hinteren Vorhang Tänzer und Feenwesen auf oder gehen ab. Links und rechts des Alkovens befinden sich zwei unscheinbare Türen in der Rückwand, die hauptsächlich für die Auftritte und Abgänge der Sterblichen genutzt werden.

Während der Szenen, die im Wald spielen, hängt ein riesiger Kronleuchter in der rechten Bühnenhälfte, der Szene für Szene tiefer abgesenkt wird und an einen Vollmond erinnert. Zu Beginn seilen sich Feen akrobatisch aus dem Kronleuchter ab,⁶⁸ später dient sein Inneres als „Liebesnest“ für Titania und den Esel⁶⁹ und schließlich entschwebt das Feenherrscherpaar bei Tagesanbruch im Kronleuchter, der vor dem Epilog wieder hochgezogen wird.⁷⁰ Der Kronleuchter kann aber auch als Paraphrase auf den Luster im Zuschauerraum verstanden werden. In Kombination mit dem verdoppelten Bühnenvorhang entsteht so der Eindruck, die Bühne selbst sei ebenfalls ein Zuschauerraum. Der nachgelagerte Bühnenraum im Alkoven zeigt dem Publikum das eigene Spiegelbild. Somit verdeutlicht das Bühnenbild auch räumlich das selbstreferenzielle „Theater im Theater“, das bereits in Shakespeares Text durch die Handwerkervorführung und Oberons bzw. Pucks magisches Lenken und Beobachten des Geschehens angelegt ist.

Die sechs Tänzer, die das Elfengefolge der Titania darstellen, tragen stark wattierte hautfarbige Kostüme bzw. Körpermasken, die sie nackt und zum Teil dick erscheinen lassen. Dazu tragen sie weißblonde Perücken, transparente Negligés oder Tutus und kleine Flügel, sodass sie insgesamt an Putten oder barocke Aktgemälde erinnern. Durch die verfremdenden Körpermasken wird betont, dass sie wie die beiden Puppen der Feenwelt angehören. Die Tänzer haben keine Sprechrollen, sondern nur eine dekorative Funktion: Sie schlagen Räder, drehen Pirouetten und tänzeln — in Anlehnung an Reinhardts Feenchoreografien — einander an den Händen haltend im Gänsemarsch in der hinteren Bühnenhälfte durch das Bild. Im Programmheft wird diese Formation als „Reinhardt'sche Reihe“⁷¹ bezeichnet. Auch der Solo-Tänzer Stephen Galloway, der den indischen Jungen verkörpert und nur eine Kniebundhose aus schwarzem Chiffon trägt, tanzt in vielen Szenen um die Hauptfiguren herum. Nur selten interagieren Tänzer und Schauspieler miteinander: Titania tanzt beispielsweise mit dem indischen Jungen und macht verliebte Gesten in seine Richtung, die verzauberten jungen Liebhaber imitieren dessen Tanzbewegungen, wenn sie um Helena buhlen, und die Feentänzer stiften mit ihrer Choreografie unter den Handwerkern Verwirrung und vertreiben sie schließlich aus dem Wald. Die Tänzer evozieren eine märchen-

⁶⁷ Weise u.a.: *Ein Sommernachtstraum*, Std. 2:26:30.

⁶⁸ Ebd., Min. 39:00.

⁶⁹ Ebd., Std. 1:42:00.

⁷⁰ Ebd., Std. 1:47:00.

⁷¹ Lasinger u.a.: *Ein Sommernachtstraum*, S. 17.

hafte, traumwandlerische Atmosphäre. Verstärkt wird diese durch eine schummrige, warme Beleuchtung, die teilweise aus dem Kronleuchter zu kommen scheint, und durch sphärische Instrumentalmusik, die in einer Endlosschleife zugespielt wird. Gelegentlich kommen Vogelgezwitscher, Waldgeräusche oder Harfenglissandi dazu, sobald jemand verzaubert wird.

Während Titania ähnlich wie ihre Elfen ein langes, durchscheinendes, weißes Kleid trägt, ist Oberon wie Puck nur mit einer Unterhose, einer zerrissenen Strumpfhose, Stiefeln, randloser Brille und kleinen Flügeln kostümiert. Außerdem trägt er einen blauen Müllsack und ein wuchtiges Hirschgeweih mit sich herum, vermutlich in Anspielung auf den geweihartigen Kopfschmuck des Oberon in der Reinhardt-Verfilmung und als Symbol dafür, dass er von Titania gehört wird. Theseus ist mit Kniehosen, Reitstiefeln und Sakko bekleidet. Die jungen Athener tragen Schuluniformen und übernachten im Igluzelt. Die Handwerker, die auf Fahrrädern in den Wald kommen, sind in Blaumann, Arbeitsmantel bzw. Walztracht gekleidet; nur Zettel wird als besserwisserischer Anzugträger dargestellt. Nach seiner Verwandlung in einen Esel ist er wie die übrigen Feengestalten spärlich bekleidet, trägt Eselsohren und eine struppige Perücke, einen Eselsschweif, Handstulpen als Hufe, sowie einen Netzanzug mit schütter eingeflochtenen Haaren. Eine groteske Komik entsteht daraus, dass er seine Brille, Halskette und Herrenhandtasche auch als Esel nicht ablegt.



Abb. 10: Puck mit zwei Manipulateuren (links), die vier jungen Athener (vorne links) und der zum Esel verwandelte Zettel (vorne Mitte) behalten die Geschehnisse der Nacht wie einen Traum in Erinnerung, das Feenherrscherpaar entschwebt (im Kronleuchter) und das Elfengefolge der Titania (links und rechts des Kronleuchters) tanzt dazu. Aus: 'Fotoservice: 2007: Ein Sommernachtstraum', Salzburger Festspiele, <http://www.salzburgerfestspiele.at/fotoservice/subcategoryid/1892/archivyear/2007> (Zugriff am 30.12.2014).

1.3.4 Die dramaturgische Funktion der Puppen

Die *Bunraku*-Darstellung erfüllt in dieser Inszenierung mehrere Funktionen: Zunächst bieten Puppen eine Möglichkeit, einen Klassiker „in neuem Gewand“ zu präsentieren. Mithilfe der Puppen können außerdem Puck und Elfe als quirlige Kinder dargestellt werden, ohne sie tatsächlich mit Kinderschauspielern besetzen zu müssen.

Christian Weise wollte aber vor allem „die verschiedenen Welten deutlich kennzeichnen“:⁷² Dass Puck eine Puppe ist, betont seine dramaturgische Rolle als außenstehender Vermittler zwischen den mythologischen und den irdischen bzw. den unterschiedlichen sozialen „Welten“ der jungen Liebenden, der Handwerker und des zerstrittenen Feenherrscherpaares, die allesamt als Schauspieler auftreten. Die Darstellung durch Puppen verdeutlicht auch, dass Puck und Elfe in Bezug auf die unterschiedlich gearteten Liebesbeziehungen der übrigen Charaktere „über den Dingen“

⁷² Ebd., S. 16.

stehen: Während die jungen Athener ihre erste Liebe erleben, stellen Theseus und Hippolyta ein reifes Paar dar, das aus Staatsraison heiratet. Oberon und Titania sind dagegen seit einer Ewigkeit zusammen und haben sich auseinandergelebt. Den Puck charakterisiert Weise als Kind, „das sich über die Liebe und ihre Auswirkungen lustig [macht ...], das alles weiß, aber noch nichts begriffen hat.“⁷³ In dieser kindlichen Neugier greift Puck der Elfe wiederholt unters Rökkchen, sie kichern, am Ende des Stücks tauschen sie Küsse aus und fügen sich so in Weises Studie über die verschiedenen Spielarten der Liebe ein.

Darüber hinaus ist die Besetzung des Puck mit einer Puppe deshalb interessant, weil sie Parallelen zu Kasper und Hanswurst aufweist: Puck ist eine komische Dienergestalt, die zwar vordergründig seinem Herren gegenüber loyal ist, aber nach einer eigensinnigen Logik und Moral handelt und daher Fehler macht, die den Konflikt des Stücks zuspitzen. Puck durchbricht außerdem mehrfach die vierte Wand, indem er das Publikum direkt anspricht und zum Stichwortgeber macht. Weise betont diesen bereits im Stück angelegten Aspekt zusätzlich durch einen Prolog, den er — wie die Handwerker ihrer Vorstellung von *Pyramus und Thisbe* — dem Shakespeare-Text voranstellt: Zwei Puppenspieler treten „in Zivil“, d.h. ohne Kostüm oder schwarze Verkleidung, mit der leblos herabhängenden Puppe auf, die später den Puck verkörpern wird. Sie knien sich vorne an der Rampe hin und beginnen die Figur zu animieren. Die Puppe trägt einen zweireihigen schwarzen Anzug und behauptet, sie hätte auf dem Weg von der Garderobe auf die Bühne vergessen, wer sie sei. Sie verwickelt das Publikum in ein Ratespiel über ihre Identität:

„Wer bin ich? Ha? Äußern Sie sich! Sie! Stehen Sie mal auf! — War'n Spaß. Nicht, dass wir dann plötzlich ganz verspannt da unten rumsitzen. Ne, ich erzähle hier etwas und Sie sagen nichts weiter dazu. Trotzdem muss ich Sie mit dieser banalen Frage belästigen — wer bin ich?“⁷⁴

Daraufhin verkündet die Puppe mit rollendem „R“, sie sei Max Reinhardt, allerdings mit dem Vorbehalt, dass es sich dabei um eine reine Behauptung handle: „Ich kann jede Identität wie ein Kleid, wie einen Mantel an- und ausziehen. [...] Bitte vergessen Sie nie, ich bin eine Puppe! Die Wahrscheinlichkeit, dass ich eine Puppe bin, ist extrem hoch!“⁷⁵ Dann deklamiert die Puppe Versatzstücke aus Reinhardts „Rede über den Schauspieler“: über das Theater-Spielen als „Elementartrieb des Menschen“ und über die „Sehnsucht nach Verwandlung“.⁷⁶ Dabei bricht während des Prologs mehrmals die Puck-Identität durch: Die Puppe geht plötzlich in die Hocke und beginnt, Pucks letzten Monolog aus dem fünften Akt zu wispern.⁷⁷ Die Reinhardt-Identität quitiert dies mit den Worten: „Nein, gehen sie aus der Leitung, Sie sind noch nicht dran!“⁷⁸

⁷³ Ebd.

⁷⁴ Weise u.a.: *Ein Sommernachtstraum*, Min. 0:50.

⁷⁵ Ebd., Min. 1:30—2:00.

⁷⁶ Reinhardt, Max: 'Rede über den Schauspieler', *Die Zeit*, 16.7.1953, <http://www.zeit.de/1953/29/rede-ueber-den-schauspieler> (Zugriff am 31.12.2014).

⁷⁷ Shakespeare, William: *The Complete Works*, hg. von Stanley Wells, Gary Taylor, John Jowett und William Montgomery, 2. Aufl. (Oxford: Clarendon Press, 2005), S. 422.

⁷⁸ Weise u.a.: *Ein Sommernachtstraum*, Min. 2:35 und 3:30.

Anschließend erteilt die Puppe Regieanweisungen zu Bühnenbild und Kostümen für die erste Szene des zweiten Akts. Dadurch wird eine Waldstimmung heraufbeschworen, obwohl das Bühnenbild der Weise-Inszenierung keine Waldbäume beinhaltet. In Bezug auf die Elfenkostüme scheint die Inszenierung den Regieanweisungen des „Puppen-Reinhardt“ zu entsprechen: „Leichte, zarte Schleier in weichen Übergangsfarben, ferner irisierende Schleier und fleischfarbene Trikots, aber: wattiert!“⁷⁹ Auf dieses Stichwort hin legt die Puppe Anzug und Hemdkragen ab, um zu demonstrieren, dass ihr Körper darunter tatsächlich wie ein fleischfarbenes, wattiertes Trikot aussieht. Ohne ihren Anzug ist sie nicht mehr die historische Persönlichkeit Max Reinhardt, sondern der Naturgeist Puck, der wie die übrigen Geisterwesen für das Unterbewusste und Triebhafte des Traumbewusstseins steht.

Dieses *Wer-bin-ich*-Spiel löst eine Assoziationskette zu Reinhardts historischen *Sommernachts Traum*-Inszenierungen aus und erzeugt so eine bestimmte Erwartungshaltung beim Publikum. Außerdem leitet es das anschließende Verwirrspiel um die Identitäten der Charaktere bzw. das Oszillieren zwischen Traum- und Wachzustand auf einer Metaebene ein und enthält die Aufforderung an das Publikum, sich die unterschiedlichen Spielebenen bewusst zu vergegenwärtigen. Der Prolog, an dessen Ende die Puck-Identität der Puppe schließlich die Oberhand gewinnt, endet mit dem Hinweis: „Wir Elfen und wir Feen [...] sind jetzt munter!“⁸⁰

Die Puck-Puppe nimmt in Weises Inszenierung somit drei Identitäten an: die des Max Reinhardt, die des Puck und die eines Schauspielers, der aus der Rolle fallen kann, dessen Kurzbiografie wie die der übrigen Darsteller im Programmheft abgedruckt ist⁸¹ und der seinen ontologischen Status als leblose Puppe — trotz einleitenden Vorbehalts — durch die realistische Animation und Gestalt erfolgreich negiert. Indem über die Puppe entgegen ihrer offensichtlichen Objektivität behauptet wird, sie sei ein Lebewesen, entsteht eine ironische Distanz zum Dargestellten, dem Fabelwesen Puck, das ein Produkt der Fantasie ist und somit keine reale Entsprechung haben kann. Diese Dimension der Andersartigkeit und Körperlosigkeit kann ein menschlicher Darsteller nicht vermitteln.

⁷⁹ Ebd., Min. 5:00.

⁸⁰ Ebd., Min. 5:55.

⁸¹ Lasinger u.a.: *Ein Sommernachtstraum*, S. 45.

JAPANISCHES BUNRAKU

2.1 Dramaturgische Elemente

2.1.1 Puppenbau und Figurenführung

Die Puppen im japanischen *Bunraku* sind etwa eineinhalb Meter groß und bis zu 20 Kilogramm schwer. Die Hauptfiguren werden von drei auf der Bühne sichtbaren Puppenspielern geführt: Der Hauptpuppenspieler (*Omozukai*) umfasst mit der linken Hand einen Steuerungsriff im Inneren des Puppenkörpers, mit dem er Körperhaltung, Kopfbewegungen und mithilfe mechanischer Züge die Mimik der Figur lenkt. Mit der anderen Hand führt er den rechten Arm der Puppe. Ein Assistent (*Hidarizukai*) führt



Abb. 11: *Bunraku*-Figuren werden meist von drei Spielern geführt: Yoshida Kotama (links) und Yoshida Tamao (rechts) spielen ohne Kapuze, ihre Assistenten sind schwarz maskiert. Aus: 'The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection', C.V. Starr East Asian library, Columbia University, <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/visuals/view/52908> (Zugriff am 9.12.2014).

den linken Arm der Puppe über einen am Ellbogen befestigten, ca. 35 cm langen Stab, an dessen Ende sich die Zugschnüre für die Fingermechanik befinden. Dieser Stab ist nötig, da der Assistent nicht nahe genug an die Puppe herantreten kann, die der *Omozukai* aufgrund ihres Gewichts nahe am eigenen Körper führen muss. Mit seiner freien Hand bringt der *Hidarizukai* für die Szene benötigte Requisiten im Puppenmaßstab ins Spiel. Der zweite Assistent (*Ashizukai*) steht meist am Beginn seiner Ausbildung und bewegt die Beine der männlichen bzw. den Rocksäum der weiblichen Figuren, die ohne Beine gebaut sind, um den Eindruck bodenlanger Kimonos zu erwecken. Bei Bedarf imitieren die *Ashizukai* durch Aufstampfen die Gehgeräusche der Figuren. Um eine koordinierte Animation der Figur zu gewährleisten, müssen die drei Spieler sehr fokussiert arbeiten. Puppen, die Bedienstete, Soldaten und andere Nebenrollen verkörpern, werden nur von einer Person geführt und haben keine bewegliche Mimik.

Als Symbol für ihre „Unsichtbarkeit“ tragen die Assistenten schlichte schwarze Kimonos. Kopf und Gesicht sind von einer schwarzen Kapuze aus durchsichtiger Gaze verhüllt. *Omozukai*, die als arrivierte Meister ihrer Kunst gelten, spielen meist ohne Kapuze, sodass ihr Gesicht sichtbar bleibt. Sie behalten aber stets einen teilnahmslosen Gesichtsausdruck bei, um nicht von den Pup-

pen abzulenken. Wie die Rezipitoren und Musiker sind sie meist in die historische Tracht der *Samurai* (*Kamishimo*) gekleidet. Darüber hinaus tragen sie Kothurnen, um die Zusammenarbeit mit ihren Assistenten zu erleichtern.

Der Puppenkörper ist unter dem Kostüm nur rudimentär ausgeführt. Er besteht aus einem Hüftring und einer Schulterachse, auf die der Puppenkopf ausgesetzt wird und an der lose die Arme und Beine befestigt sind. Dadurch bleibt der Puppentorso flexibel. Männliche Hauptrollen haben eine größere Statur als weibliche Figuren und Nebenrollen.

Die aus Holz geschnitzten, farblich gefassten Puppenköpfe (*Kashira*) sind wie die unterschiedlichen Hand- und Beintypen wiederverwendbare Einzelteile, die je nach Charakter und szenischer Anforderung zu einer Figur zusammgebaut werden. Ihre Gesichtszüge sind nicht individuell oder portraithaft, sondern stilisiert. Je nach Geschlecht, Alter und Rolle wird einer von etwa vierzig Typenköpfen für die jeweilige Figur ausgewählt. Protagonisten haben weiße Gesichter, während die älteren, komischen oder negativ konnotierten Figuren fleischfarbige Nuancen aufweisen. Darüber hinaus existieren etwa dreißig Spezialköpfe, die nur für bestimmte Rollen verwendet werden.⁸²

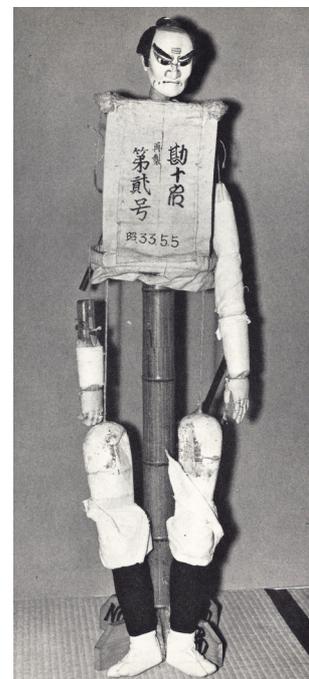


Abb. 12: *Bunraku*-Puppe ohne Kostüm. Aus: Andō, Tsuruo: *Bunraku: The Puppet Theater* (New York u.a.: Walker/ Weatherhill u.a., 1970), S. 172.

Besonders ausdrucksstark sind Figuren, deren Augen- und Mundpartie mittels einer rückfedernen Mechanik im ausgehöhlten Kopf steuerbar ist. Betätigt der *Omozukai* mit dem Finger den entsprechenden Hebel am Steuerungsgriff, kann die Puppe je nach Bauart zB ihre Augen von links nach rechts rollen, schließen, schielen, die Brauen auf und ab bewegen, mit dem Kopf nicken oder den Mund öffnen. Donald Keene kommentiert:

„The possibility of moving the eyes, eyebrows, and mouth enormously increases the expressive range of the heads, though these movements can be resorted to only infrequently without weakening their effect or else becoming positively comic.“⁸³

Frauenfiguren sind seltener mit beweglicher Mimik ausgestattet als männliche. Manche Spezialköpfe lassen sogar eine komplette Verwandlung der Figur zu. Der *Gabu*-Kopf zB kann von einem Mädchengesicht in einen Dämon verwandelt werden: Bei Betätigen des entsprechenden Fadenzugs treten die Augen hervor, im geöffneten Mund wird ein scharfes Gebiss sichtbar und unter

⁸² Brazell, Karen (Hg.): *Traditional Japanese Theater: An Anthology of Plays* (New York u.a.: Columbia Univ. Press, 1998), S. 306.

⁸³ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 59.

den Haaren treten goldene Hörner hervor. Zeitgleich findet ein blitzschneller Kostümwechsel statt.⁸⁴ Solche Effekte sind insofern bemerkenswert, als sie zur Entstehungszeit des *Bunraku* mit menschlichen Schauspielern nicht so rasch und ohne Illusionsbruch gelöst werden konnten.

Ebenso lassen sich die Finger der Puppenhand öffnen und schließen, sodass die Puppe gestikulieren kann. Besonders feingliedrige Hände können sogar alle Fingerknöchel abwinkeln und zur Faust geballt werden. Obwohl die Finger durch ihre Zugmechanik motorische Fähigkeiten vortäuschen, sind sie nicht geeignet, tatsächlich mit Gegenständen zu hantieren. Deshalb müssen die Spieler Requisiten mit der eigenen Hand halten, indem sie durch die Kimonoärmel der Puppe hindurchgreifen und die Puppenhand mithilfe einer Leder-schleife möglichst nahe am Requisit mitführen.

Für die jeweilige Rolle individualisiert werden die Figuren außerdem durch ihre kunstvollen Echthaarperücken und aufwendigen Kostüme, die der Mode der Edozeit (1600-1868) entsprechen. Die Kostüme haben am Rücken eine Öffnung, durch die der *Omozukai* den Steuerungsriff im Figureninneren fassen kann. Sie sind Ausdruck von Klassenzugehörigkeit, Berufs- und Familienstand. Veränderungen an Kostüm und Frisur weisen symbolisch auf eine Veränderung in der Figurenpsychologie hin. Auch die Verwendung unterschiedlicher Kopftypen für dieselbe Figur innerhalb eines Stücks kann eine Charakteränderung zum Ausdruck bringen. Wenn die Handlung erfordert, dass sich eine Figur entkleidet, wird das Grundgerüst unter dem Kostüm mit einem textilen Oberkörper kaschiert.

Die Kunst der Spieler besteht nicht nur in der präzisen Zusammenarbeit an einer Puppe, sondern auch in der Synchronizität mit dem Rezitator und ihrem scheinbaren Verschwinden hinter den Puppen. Dabei ist die Anzahl sichtbarer Puppenspieler auf der Bühne oft beträchtlich, vor allem dann, wenn mehrere Figuren gleichzeitig in einer Szene anwesend sind.

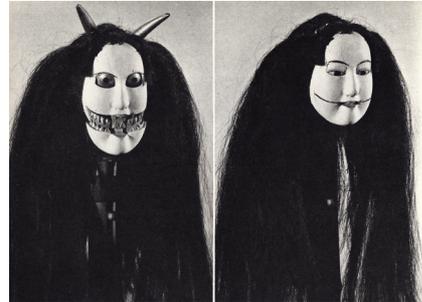


Abb. 13: Der *Gabu*-Kopf wird für Frauenfiguren eingesetzt, die während der Szene ihre wahre Identität als Dämon preisgeben, wie etwa die Figur Kiyohime im Stück *Hidakagawa Iriai Zakura* / *Die Kirschbäume des Flusses Hidaka*. Aus: Andō: *Bunraku*, S. 188.

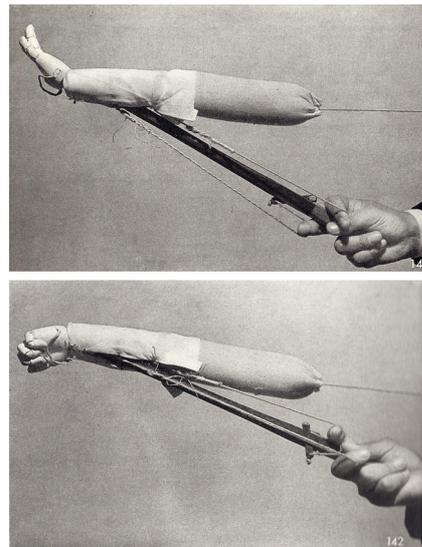


Abb. 14: Hand- und Fingerstellung werden über einen Führungsstab gesteuert. Aus: Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 170.

⁸⁴ Kawatake: *A History of Japanese Theater II*, S. 19.

2.1.2 Animation mithilfe kodifizierter Gesten

Die Puppen werden mithilfe kodifizierter Gesten für Handlungen (*Furi*) und Emotionen (*Kata*) animiert. Kampfszenen oder Szenen mit Haushaltstätigkeiten wie Nähen, Kochen oder Musizieren generieren Spielmomente, in denen Puppenspieler ihre technische Meisterschaft unter Beweis stellen können, indem sie die Gesten der entsprechende Tätigkeit (*Furi*) so realistisch und nuancenreich wie möglich ausführen.

Andererseits steht, wie in den übrigen darstellenden Künsten Japans, anstelle einer individuellen, naturalistischen Wiedergabe von Emotionen die ästhetisch überhöhte Darstellung charakteristischer Äußerungen eines Gefühls oder Vorgangs, zB eine bestimmte Sprechweise oder ein typischer Bewegungsablauf. Donald Keene betont, dass der Ausdruck von Gefühlen über *Kata* gerade im Puppenspiel wichtig sei, um den Figuren mangels natürlicher mimischer Ausdrucksmöglichkeiten trotzdem Lebendigkeit einzuhauchen.⁸⁵ Würden sie nur die im Text erwähnten Handlungen ausführen, wäre die Darstellung flach. Daher werden zusätzlich auch alle im Text enthaltenen emotionalen Botschaften mit Gesten illustriert, sodass sich die Hauptfiguren einer Szene in einem ununterbrochenen Bewegungsfluss befinden. Auf diese Weise werden die vorgetragenen Handlungen und Gefühle in ihr pantomimisches Destillat übersetzt. Keene erläutert den Unterschied zwischen *Furi* und *Kata*:

„A psychologically true interpretation of each character is the chief goal of the operators, but they seek to embody [...] not only the meaning of the words of the text but the moments of visual beauty they sense are implicit. This second requirement explains the use of the *kata*, spectacular poses which, unlike the *furi*, [...] may not be necessary even in the general portrayal of the character. A scene without *kata*, [...] lacks something of the peculiar beauty of the art, for it fails to exploit the capacity of puppets to strike ravishing poses which are beyond the physical capacities of a human body.“⁸⁶

Zum besseren Verständnis bringt er ein illustratives Beispiel für *Kata*-Gesten:

„A choice must be made as to which part of a given phrase will be reinforced by gesture. If, for example, the text reads something like, 'I shall be laughed at all over Osaka,' the operator may suggest the character's distress at being mocked, or the action of mocking itself, or (with a sweep of the puppet's arm) the vastness of the city, or (if the action is taking place elsewhere) the direction of Osaka.“⁸⁷

Der Begriff *Kata* bezeichnet also eine ästhetisch ausgereifte Darstellungsweise,⁸⁸ die über Generationen und Aufführungskontexte hinweg tradiert wird. So wurde etwa aus dem *Nō* die Geste des Weinens, bei der eine oder beide offenen Handflächen zum nach vorne geneigten Gesicht ge-

⁸⁵ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 63.

⁸⁶ Ebd., S. 65.

⁸⁷ Ebd., S. 64.

⁸⁸ Samuel Leiters Definition: „*Kata* are the conventional 'patterns' or 'forms' found in traditional Japanese theater. [...] *kata* extend from acting to properties, costumes, wigs, music, scenery, and makeup, and even to the arrangement of a program. Those *kata* that proved successful were handed down to later actors and are often associated with the actors who created them. Actors may employ everything learned about such a *kata* or only what seems appropriate to their interpretation; under certain circumstances, and depending on the prestige of the actor, they may also alter traditional *kata* or create new ones.“ Aus: Leiter, Samuel L.: *Historical Dictionary of Japanese Traditional Theatre*, 2. Aufl. (London: Rowman & Littlefield, 2014), S. 245.

führt werden, für das *Bunraku*-Puppenspiel adaptiert. Im Puppentheater halten weinende Frauenfiguren zusätzlich ihren Kimonoärmel zum Trocknen der Tränen ans Gesicht. Zu diesem Zweck ist am Mundwinkel der Puppe ein unauffälliger Haken angebracht, auf den der Ärmel gehängt werden kann. Darstellungen in Zeitlupe suggerieren Dunkelheit. Simultane Geschehnisse werden oft sequenziell dargestellt, damit die Aktionen der einzelnen Figuren für sich wirken können. Eine im *Bunraku* entwickelte *Kata*-Geste, bei der die weiblichen Puppen den Rücken zum Publikum drehen, die Arme leicht ausbreiten und über die Schulter zum Publikum blicken, dient ausschließlich zum Vorzeigen eines hübschen Kimonos. Solche ausladenden Gesten werden genutzt, um die Puppenbewegungen an die Vortragsdauer längerer Textpassagen anzupassen. Ein Auszug aus einem Instruktionbuch für Puppenspieler aus dem Jahr 1801 bringt weitere Beispiele dafür, was unter *Kata* zu verstehen ist:

„1. Tritt eine männliche Puppe nach vorn, so setzt sie zuerst den linken Fuß auf. Eine weibliche Figur setzt den rechten Fuß zuerst auf. [...] 4. Um leise und sacht zu gehen, soll der Körper der Puppe gebogen und die Oberschenkel sollen erhoben sein. Spaziert die Puppe in der Dunkelheit, so sind ihre Hände ausgebreitet. 5. Stellt die Puppe eine Frage, so tritt sie nach vorn. Verweigert sie etwas, so tritt sie zurück. Um Angst auszudrücken, schaut das Gesicht nach rechts und links. [...] 7. Die weibliche Puppe wischt sich ihre Tränen vom Gesicht, indem sie ihr Gesicht bewegt, die männliche, indem sie die Hand bewegt. 8. Eine weibliche Puppe führt ihre ersten drei Schritte auf der Bühne sehr langsam aus, anschließend erhöht sie die Geschwindigkeit. [...] 10. Um Verständnis auszudrücken, wird der Kopf gebeugt, und um Erstaunen zu zeigen, wird er gehoben. 11. Um eine Geschichte zu erzählen, lehnt die Puppe sich zurück, und um zuzuhören, lehnt sie sich nach vorn. 12. Wenn zwei Puppen sich begegnen, verbeugt sich diejenige mit dem niedrigeren Rang, ohne ein Wort zu sprechen. 13. Lacht eine männliche Puppe, so bewegt sie die Schultern; eine weibliche Puppe beugt ihren Kopf und hält den Ärmel vor den Mund. [...] 20. Es ist schlecht für eine Puppe, untätig herumzustehen, nachdem sie gesprochen hat, aber noch schlechter ist es, wenn sie sich unnatürlich bewegt.“⁸⁹

In Bezug auf die Bewegungen der Puppen gab es einen intensiven wechselseitigen Austausch mit dem gestischen Repertoire menschlicher *Kabuki*-Schauspieler sowie zahlreiche Entlehnungen aus den älteren Theatergattungen *Nō* und *Kyōgen*. In der japanischen Bühnenpraxis ist das Beherrschen dieser vorgegebenen, stilisierten Darstellungsmuster wichtiger als individuelle Kreativität der Spieler oder Authentizität in der Figurenanimation. Die Bewegungsabläufe der Szenen werden allerdings nicht niedergeschrieben, sondern mündlich tradiert:

„The Love Suicides at Sonezaki’ (*Sonezaki Shinjū*) had not been performed [...] for almost 250 years when it was revived in 1955, and no records survived of the *furi* which had originally been employed. [...] The best clues to the appropriate gestures [...] were provided by analogies with similar characters in other works of the repertory. It took considerable time for the operators to settle on the most effective *furi*. [...] In 1964, younger operators were given the chance to present their own interpretations of the roles, but they showed themselves disinclined to make innovations [...] A great performer who has demonstrated his mastery of the traditional *furi* may, however, choose to depart from tradition on the basis of his individual interpretation [...]“⁹⁰

⁸⁹ Aus *Sōkyoku nyūmon kuden no maki* (1801); Übers. zit. nach Ramm-Bonwitt, Ingrid: *Figurentheater: lebendige Tradition des Puppen- und Schattenspiels in Asien* (Stuttgart u.a.: Belser, 1991), S. 118; vgl. Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 259-271; Original in Mitamura, Engyō (Hg.): *Mikan zuihitsu hyakushudai* (Tōkyō: Beisandō, 1927-1929), S. 53-61.

⁹⁰ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 64.

2.1.3 Rezitation

Rezitator (*Tayū*) und Musiker sitzen nebeneinander auf einer rechts von der Hauptbühne in den Zuschauerraum ragenden Drehbühne (*Yuka*). Sie arbeiten meist jahrzehntelang als eingespieltes Team zusammen und tragen die Tracht der *Samurai* (*Kamishimo*), eine Tradition, die zurückgeht auf die Adellung verdienstvoller *Tayū*.⁹¹ Während im *Kabuki*-Theater Schauspiel und Improvisation im Vordergrund stehen, gilt im *Bunraku* der *Tayū* als wichtigster Akteur. Als „Diener und Erwecker der Texte“⁹² fungiert er meist als Spielleiter und ist somit maßgeblich für die starke Bindung des *Bunraku* an seine literarischen Vorlagen verantwortlich. Neben dem Geschehen auf der Hauptbühne zieht der Rezitator durch seine expressive Mimik, die im Kontrast zu den neutralen Gesichtern der Puppenspieler steht, die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich.



Abb. 15: Während des Vortrags bringt die Mimik des Rezitators (Takemoto Mojidayū) tiefe Emotionen zum Ausdruck (Bildausschnitt). Aus: Immoos, Thomas; Mayer, Fred: *Japanisches Theater* (Zürich: Orell Füssli, 1975), S. 128f.

Seine hervorgehobene Stellung erhält der *Tayū* dadurch, dass er meist als Solist den gesamten dramatischen Text inklusive aller Figurendialoge alleine vorträgt, während die Puppenspieler stumm bleiben. Manchmal tragen aber auch mehrere Rezitatoren den Text, entweder im Chor oder mit verteilten Rollen, vor. Das stimmliche Ideal eines *Tayū* besteht nicht in klaren, reinen Tönen, sondern in einer tiefen, kraftvollen Stimme mit heiserem, „gebrochen wirkendem Klang“, der dem ästhetischen Ideal des *Sabi* entspricht — einer Art Reife oder „Alterspatina“, die in der japanischen Kunst hoch bewertet wird.⁹³ Zur Wiedergabe der unterschiedlichen Figurenstimmungen benötigt der Rezitator einen enormen Tonumfang und eine geschulte Atmung.

Der Dramentext besteht neben der Figurenrede aus lyrisch-melodiösen (*Fushi*) und narrativ-deklamatorischen (*Kotoba*) Passagen, die zur Entwicklung der Handlung, zur Erklärung der zugrundeliegenden Figurenpsychologie oder als eine Art Regieanweisung dienen und eher gesungen werden. Die Figurenrede (*Iro*) wird hingegen in überdeutlich artikulierter Sprechweise vorgelesen. Dazu wird die Stimmlage dem Geschlecht, Alter und Stand der Rolle angepasst. Die Dialoge der bürgerlichen Tragödien sind im Osakaer Dialekt des 18. Jahrhunderts verfasst. Auch

⁹¹ Scott: *The Puppet Theatre of Japan*, S. 39.

⁹² Brüll, Lydia: ‘Wesen und Darstellungsart des japanischen Puppenspiels’. In: Lee, Sang-Kyong (Hg.): *Japanisches Theater: Tradition und Gegenwart* (Wien: Literas Univ.-Verl., 1990), S. 59-72, hier S. 62.

⁹³ Reese, Heinz-Dieter: ‘Gidayū-bushi: Musikalische Vortragsgestaltung im japanischen Puppentheater Bunraku’. In: Japanisches Kulturinstitut Köln (Hg.): *Klassische Theaterformen Japans: Einführung zu Noo, Bunraku und Kabuki* (Köln, Wien: Böhlau, 1983), S. 37-66, hier S. 43.

nicht-sprachliche Äußerungen wie Lachen, Weinen und Husten werden entsprechend der Figurencharakteristik gestaltet. Dabei wird das Sprachmetrum stark betont und als Tempoeinheit herangezogen. Die empathische Ausdrucksweise erreicht der *Tayū*, indem er sich in die Rolle hineinversetzt und sich mit den Emotionen der dargestellten Charaktere identifiziert, wie aus einer Aussage des Rezitators Takemoto Tsudayū IV hervorgeht:

„To be able to fuse completely into the play, to become one with the words, a *tayu* must achieve a state of selflessness, the Buddhist *mu*. He is an empty vessel containing the play. His own feelings are set aside, he is channel for the play itself. When I identify myself completely with the people in the play, I become them. The mother's grief is mine, the son's sacrifice is a part of me. When this essence flows through the *mu* in me, the emotions are transmitted to the people who hear the words, the melody, and the rhythm, without the interference of my consciousness.“⁹⁴

Trotzdem ist der Rezitator nicht Teil der dargestellten Welt, sondern nur Teil des Bühnengeschehens.⁹⁵ Es entstehen keine dialogisierenden naturalistischen Charaktere, wie im klassischen westlichen Drama. Auch ist durch die Grammatik der japanischen Texte nicht immer eindeutig, ob etwas direkte oder indirekte Rede ist. Dementsprechend fließend wirkt der Übergang zwischen Gesang und Sprechgesang.⁹⁶ Während der Aufführung liegt vor dem *Tayū* auf einem Pult das Textbuch, in dem handschriftlich Stimmführung und Musikeinsätze annotiert sind. Die Darbietung von Rezitatoren und Musikern ist körperlich so anstrengend, dass die Besetzung akteweise gewechselt wird. Die neue Besetzung wartet auf der Rückseite der Drehbühne bereits in Position auf ihren Auftritt, sodass nach einer halben Umdrehung das Stück ohne Unterbrechung fortgesetzt werden kann. Während eines Musiker- und Rezitatorenwechsels drehen sich die Puppenspieler mit dem Rücken zum Publikum. Sie verdecken so die Figuren durch ihre eigenen Körper und erstarren in dieser Haltung kurzfristig zum Tableau, bevor sie sich zu Beginn der nächsten Szene wieder dem Publikum zuwenden.⁹⁷

2.1.4 Musikbegleitung

Die Atmosphäre, die der *Tayū* durch seinen Vortrag erzeugt, wird durch die musikalische Begleitung des *Shamisen*-Spielers verdichtet. Das *Shamisen*, das im *Bunraku* zum Einsatz kommt, ist der Bass einer Instrumentenfamilie von dreisaitigen Langhals- bzw. Spießlauten mit zwei Stegen. Mit einem großen Plektrum spielt der Musiker darauf akzentuierte, scharf angerissene Einzeltöne, Akkorde oder melodische Phrasen, sowie kratzende Geräusche oder perkussive Klänge, indem er mit dem Plektrum auf den mit Katzen- oder Hundehaut bespannten Resonanzkörper schlägt. Durch manuelles Zupfen, Klopfen oder Reiben der Seidensaiten können Unterschiede in der Klangfarbe erzeugt werden. Ähnlich wie die Stimme des Rezitators sind die geräuschhaften Klänge des *Shamisen* „nach traditioneller japanischer Musikauffassung umso ausdrucksvoller [...], je

⁹⁴ Adachi: *The Voices and Hands of Bunraku*, S. 41.

⁹⁵ Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 25.

⁹⁶ Ebd.

⁹⁷ Adachi: *The Voices and Hands of Bunraku*, S. 16.

komplexere Schwingungs- und Resonanzverhältnisse ihnen zugrundeliegen.“⁹⁸ Narrative und dialogische Passagen werden punktuell untermalt, während längere Instrumentalpassagen Szenen einleiten, abschließen oder begleiten, wie zB im Fall von Tanzszenen.

Der Shamisen-Spieler improvisiert kanonisierte musikalische Phrasen aus dem Gedächtnis. Festgelegte Tonfolgen können beispielsweise bestimmte Emotionen zum Ausdruck bringen. Die Art der Überleitung deutet an, ob zwischen zwei Szenen ein Ortswechsel stattfindet oder die Handlung am gleichen Ort fortgesetzt wird. Obwohl sein Instrument vorwiegend zur Begleitung dient, kommt dem *Shamisen*-Spieler eine wichtige Funktion zu, denn er gibt maßgeblich das Tempo und die Einsätze der gesamten Aufführung vor. Sprechgesang wird stellenweise in tatsächlichen Gesang übergeleitet und musikalisch stärker untermalt, wenn der emotionale Gehalt oder der pantomimische Ausdruck der Puppen stärker in den Vordergrund gerückt werden soll.

Im Gegensatz zu westlicher Musik „fällt auf, dass Vokal- und Instrumentalpart in eigenartiger Weise voneinander abweichen, und zwar sowohl in rhythmisch-metrischer wie auch in melodisch-tonaler Hinsicht.“⁹⁹ Dies führt Heinz-Dieter Reese darauf zurück, dass simultanes Musizieren für den japanischen Geschmack wenig reizvoll klingt, weshalb unterschiedliche Stimmen einander antizipieren oder sukzedieren, um so eine höhere musikalische Komplexität zu erzeugen und die Verständlichkeit des Textes zu gewährleisten. Ein beliebtes Stilelement ist das Einflechten musikalischer Zitate, etwa durch das Anstimmen von Volksliedern:

„Dabei soll das zitierte musikalische Material als solches vom Hörer durchaus erkannt werden, soll von ihm gleichzeitig die Welt des zitierten Musikstils miterfasst werden. *Gidayū-bushi* [die Rezitationskunst des *Bunraku*, Anm.] weist eine Fülle solcher Zitate auf. Sie sind nicht bloß ästhetische Spielerei, sondern lassen sich in den meisten Fällen aus dramaturgischen Notwendigkeiten interpretieren. Die hieraus resultierende stilistische Komplexität der Vortragsweise — wird sie als solche erkannt — bedeutet für den Zuhörer eine Steigerung des künstlerischen Erlebnisses.“¹⁰⁰

Die Anzahl der Musiker variiert je nach Größe der Aufführung. Andere Instrumente wie Zithern (*Koto*), Glocken, Flöten und Trommeln werden nach Bedarf hinzugenommen, beispielsweise wenn Puppen die entsprechenden Instrumente in Form verkleinerter Attrappen innerhalb der Diegese spielen. Bei großen Produktionen wird zusätzlich Hintergrundmusik und Geräuschkulisse, zB Schlachten- oder Naturgeräusche, aus einem separaten Musikraum (*Geza*) zugespielt. Die Musiker in diesem Raum verfolgen das Bühnengeschehen über ein mit Bambusrollos verdecktes Sichtfenster.¹⁰¹ Das *Bunraku*-Klangspektrum beinhaltet außerdem akzentuierende Schläge des Rezitators auf sein Pult, die er entweder mit der bloßen Hand oder mit einem Eisenstab ausführt.

⁹⁸ Reese: 'Gidayū-bushi', S. 45.

⁹⁹ Ebd., S. 53.

¹⁰⁰ Ebd., S. 55.

¹⁰¹ Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 38.

Des Weiteren kommen hölzerne Klangstäbe zum Einsatz, die von schwarz verhüllten Bühnenarbeitern gespielt werden. Diese dienen (wie im *Kabuki*) einerseits zur Ankündigung von Bühnenumbauten — zB beim Öffnen und Schließen des Bühnenvorhangs — und andererseits werden sie auf ein Bodenbrett geschlagen, um Auftritte, Abgänge sowie temporeiche oder emotionsgeladene Momente zu betonen.¹⁰² Traditionell werden die Titel der vorgeführten Stücke sowie die Namen der Rezipitoren und Musiker zu Beginn jeder Aufführung bzw. bei Szenenwechseln angekündigt. Hierzu tritt der dienstälteste Puppenspieler schwarz verhüllt vor das Publikum und wiederholt mehrfach den langgezogenen Ruf „*Tozai!*“ (Hört!). Während dieser Ankündigung hebt der Rezipitor das Textbuch zu seiner Stirn und verneigt sich davor. Diese Geste der Ehrerbietung hat drei Bedeutungsebenen: Respekt vor dem Autor und seinem Stück, Gebet um eine erfolgreiche, würdige Darbietung und Dank für die Anwesenheit des Publikums mit der gleichzeitigen Bitte, es möge wohlwollend zuhören.¹⁰³

2.1.5 Bühne und Ausstattung

Die *Bunraku*-Bühne hat mit elf Metern Breite, viereinhalb Metern Höhe und siebeneinhalb Metern Tiefe ähnliche Dimension wie die des *Kabuki*. Sie ist durch zwei hüfthohe Trennwände in drei zur Rampe parallele und nach hinten angehobene Ebenen bzw. Bühnengassen unterteilt, entlang derer sich Puppen und Spieler bewegen. Die mittlere Ebene ist die zentrale Spielfläche mit der größten Raumtiefe, sie stellt meist die Straße oder den Garten eines Hauses dar. In dieser Ebene ist der Bühnenboden leicht abgesenkt, wodurch die untere Körperhälfte der Spieler hinter der Trennwand verschwindet und der Eindruck entsteht, dass sich die Füße der Puppen entlang der Randoberkante bewegen, als ob das ihr natürliche Bodenniveau wäre.



Abb. 16: Im ehemaligen *Asahi*-Theater: die Hauptspielsebene und die dahinter gelegene Bühnengasse mit Bühnenaufbau (links), die Nebenbühne für Rezipitoren und Musiker (rechts) und dazwischen der mit Wappen verzierte Vorhang, der die Abgänge verdeckt. Aus: Adachi, Barbara: *The Voices and Hands of Bunraku* (Tokyo u.a.: Kodansha International, 1978), S. 13.

Der Hintergrund besteht meist aus einem bemalten Prospekt. An der zweiten Trennwand schließen gegebenenfalls Kulissen oder dreidimensionale Bühnenaufbauten an, sodass die hinterste Bühnengasse im Inneren des Aufbaus zu liegen kommt. Die etwas höhere Oberkante der zweiten Trennwand stellt in dem Fall das mit Reisstrohmatten (*Tatami*) ausgelegte, angehobene Bodenniveau des traditionellen japanischen Hauses dar. Die Schiebetüren (*Shoji*) an der dem Auditorium

¹⁰² Ebd., S. 309.

¹⁰³ Andō: *Bunraku*, S. 82 und 91.

zugewandten Hauswand sind meist geöffnet, damit das Publikum gleichzeitig das Geschehen im Inneren und die Handlung rund um das Gebäude mitverfolgen kann. Durch Klappen in den Trennwänden können Figuren und Spieler bei Bedarf zwischen den Bühnengassen wechseln.

Die Bühnenrampe ist ebenfalls durch eine üblicherweise schwarz gestrichene Planke vom Zuschauerraum abgetrennt. Sie gibt dem Bühnengeschehen einen Rahmen und verdeckt Beleuchtungskörper. Auch der Vorhang verläuft in dieser Ebene. Er wird in Japan von einem Bühnenarbeiter horizontal weggeschoben anstatt wie im Westen angehoben.¹⁰⁴

In *Bunraku* und *Kabuki* gibt es elaborate Bühnenbilder anstatt leerer Bühnenräume mit symbolischen Versatzstücken wie im *Nō*. Der Auftrittssteg (*Hanamichi*) des *Kabuki* kam ursprünglich im *Bunraku* nicht zum Einsatz, wurde aber von manchen modernen *Bunraku*-Aufführungsstätten übernommen. Er führt links durch den Zuschauerraum im rechten Winkel auf die Bühne zu und hat ebenfalls seitlich hochgezogene Planken, damit die Puppen nicht „schweben“. Phantastische Handlungselemente werden durch Bühnenmechanik und szenische Verwandlungen effektiv umgesetzt, obwohl im *Bunraku* tendenziell weniger Bühnenmaschinerie zum Einsatz kommt als im *Kabuki*. Konkrete Beispiele nennt Peter Arnott:

„At the end of *Kamakura Sandai Ki*, the house which has occupied stage centre for most of the action is slid half-way into the wings, while trees are moved simultaneously from the right. It is as if our point of vision has moved, so that we now see a corner of the house and the garden beyond. [...] When Takasuna Sasaki climbs his tree, the branches move upwards on wires to give us a better view of him. [...] Doors open in walls, hedges and apparently solid rock. [...]“¹⁰⁵



Abb. 17: Im Stück *Yoshitsune Senbonsakura / Yoshitsune und die tausend Kirschbäume* wird ein einzelner Spieler (Yoshida Eiza) mit seinem Puppenfuchs an einem Seil hochgezogen, um die Figur mit einer Trommel im Maul entschweben zu lassen. Aus: Andō: *Bunraku*, S. 45.

2.1.6 Stoffe und Dramenkanon

Die Dramen des klassischen *Bunraku*-Kanons entstanden größtenteils im 17. und 18. Jahrhundert. Sie sind unterteilt in historische Heldendramen (*Jidaimono*) und bürgerliche Tragödien (*Sewamono*). Diese beiden Dramengattungen stellen bis heute den Großteil des Repertoires dar. Allerdings werden heute meist nur einzelne Szenen eines Stücks aufgeführt und mit Tanzszenen oder Ausschnitten anderer Stücke zu einem Programm zusammengestellt (*Midori-kyōgen*). Auf-

¹⁰⁴ Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 37f.

¹⁰⁵ Arnott, Peter: *The Theatres of Japan* (London u.a.: Macmillan u.a., 1969), S. 196f.

führungen kompletter Dramen (*Tōshi-kyōgen*)¹⁰⁶ dauern etwa zehn Stunden, denn die Stücke waren ursprünglich für ganztägige Theaterveranstaltungen konzipiert, wie sie in Japan bis ins 19. Jahrhundert üblich waren.¹⁰⁷

In historischen Heldendramen entwickelt sich der Konflikt dadurch, dass der Protagonist — meist ein *Samurai*-Krieger — seinem Feudalherren zu unbedingter Treue verpflichtet ist. Um dessen Leben oder Ehre zu retten, muss der Protagonist sein eigenes Leben oder fallweise das seiner Angehörigen opfern. Die meisten *Jidaimono* haben fünf Akte, sind mit abenteuerlichen oder fantastischen Elementen ausgeschmückt und basieren auf einer in Japan allgemein bekannten literarischen Vorlage, die einen historischen Bürgerkrieg Ende des 12. Jahrhunderts zwischen zwei rivalisierenden Adelshäusern thematisiert.¹⁰⁸ Die erste teilweise überlieferte Fassung dieses Stoffs, das Epos *Heike Monogatari*, stammt aus dem frühen 13. Jahrhundert und speiste nicht nur die Heldendramen des *Bunraku*, sondern ist bis heute eine wichtige Inspirationsquelle für japanische Künstler aller Sparten. *Jidaimono* werden weiter unterteilt in Geschichten vom Kaiserhof, Heldengeschichten rund um historische Schlachten und Geschichten über innerfamiliäre Kämpfe um Vorherrschaft und Rache. Eingebettet in eine großteils fiktionale Vergangenheit mit bekannten historischen Figuren stellen viele *Jidaimono* eigentlich die Werte und Probleme der *Edo*-Aristokratie dar. Tatsächliche Vorfälle — wie der Rachefeldzug von siebenundvierzig herrenlosen Gefolgsleuten (*Rōnin*) nach dem befohlenen Selbstmord ihres Herren im Stück *Kanadehon Chūshingura* (1748) — wurden mit verfremdeten Namen oder neu eingeführten Nebencharakteren präsentiert, um die herrschende Schicht nicht zu kompromittieren oder offen die soziale Ordnung in Frage zu stellen.¹⁰⁹ Das Nebeneinander von älteren Motiven mit edozeitlicher Ausstattung und Sprache führt in *Jidaimono*-Stücken häufig zu faktischen Anachronismen.¹¹⁰

Durch ihre Verankerung in der aristokratischen Welt der literarischen Vorläufer waren *Jidaimono* nur unzureichend imstande, den Zeitgeist des *Edo* adäquat zum Ausdruck zu bringen. Deshalb entwickelte sich das neue Dramengenre der *Sewamono*. Darin wurden Konflikte dargestellt, die dem Alltag, dem Familienleben und der ethischen Vorstellungswelt der urbanen bürgerlichen Theaterbesucher entsprachen. Mit den Protagonisten aus den niedrigeren Gesellschaftsschichten konnten sie sich besser identifizieren.

Die Figuren der dreiaktigen *Sewamono* befinden sich im Zwiespalt zwischen gesellschaftlich-moralischen Verpflichtung und ihren individuellen Bedürfnissen. Besonders häufig sind Stücke, in denen Doppelselbstmorde aufgrund einer illegitimen Liebesbeziehung zwischen einem bürgerlichen Mann und einer Kurtisane thematisiert werden: zB *Sonezaki Shinjū* / *Der Doppelselbst-*

¹⁰⁶ Reese: 'Gidayū-bushi', S. 42.

¹⁰⁷ Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L.: 'Introduction'. In: Dies. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 3–24, hier S. 12.

¹⁰⁸ *Heike* alias *Taira* gegen *Genji* alias *Minamoto*.

¹⁰⁹ Kawatake: *A History of Japanese Theater II*, S. 27ff.

¹¹⁰ Ebd., S. 8ff; Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 34.

mord von Sonezaki (1703) und *Meido No Hikyaku / Der Höllenbote* (1711).¹¹¹ Der persönliche Konflikt verschärft sich im Lauf des Stücks oft aufgrund finanzieller oder familiärer Verwicklungen. Dadurch wird die Lage der Protagonisten ohne Ehrverlust oder Verzicht auf individuelle Lebensgestaltung ausweglos und es bleibt meist nur die Entscheidung für den gemeinsamen Freitod, der nach buddhistischem Glauben ein glückliches Zusammensein im Jenseits verspricht. Der Handlungskern ist oft inspiriert von aktuellen Kriminalfällen aus der Region Kansai rund um Osaka und Kyoto, die bei der Premiere des Stücks oft nur zwei oder drei Wochen zurücklagen: darunter Mord, Selbstmord, Raub, Prostitution, Ehebruch oder Erpressung.¹¹² 1722 wurde die Dramatisierung von Doppelselbstmordvorfällen jedoch gesetzlich verboten, da es zunehmend zu Nachahmungstaten kam.¹¹³

Die japanische Gesellschaft der Edozeit war vom streng hierarchischen Feudalsystem, von konfuzianischen Moralvorstellungen sowie von buddhistischen und shintoistischen Glaubensinhalten bestimmt. Von allen Individuen wurden Loyalität und Unterordnung in öffentlichen und familiären Beziehungen erwartet. Die Gesellschaft war unterteilt in vier Klassen: Krieger, Bauern, Handwerker und Kaufleute. Die wirtschaftliche und soziale Stellung von Individuen variierte allerdings stark innerhalb der einzelnen Stände. Der Schwertadel war aufgrund einer langanhaltenden Friedensperiode als Krieger *de facto* funktionslos geworden. Seine Vertreter stellten aber die höchste Bildungsschicht dar, bekleideten staatliche Verwaltungsposten und hatten sich als Mäzene des *Nō*-Theaters hervorgetan. Mitte des 17. Jahrhunderts nahm die Verstädterung signifikant zu. Handwerker und Kaufleute gewannen gegenüber den anderen Ständen an Reichtum und Einfluss, wodurch ihr Lebensstandard zu steigen begann. Die aufkommende Geldwirtschaft versprach viele potenzielle Freiheiten. Der politische und soziale Aktionsradius der Bürger wurde jedoch von der Obrigkeit rigoros reglementiert, da diese bestrebt war, die gesellschaftliche Hierarchie aufrecht zu erhalten.¹¹⁴

Im Zuge dieses Gesellschaftswandels schufen die Städter (*Chōnin*) ihre eigenen künstlerischen Ausdrucksformen, die durch eine Überbetonung von Gefühlsaspekten im Kontrast zu den zurückgenommenen, symbolischen Künsten der adeligen Gesellschaft standen, wie etwa Teezeremonie, monochromer Landschaftsmalerei, Kalligrafie, Steingärten und *Nō*-Dramen. Donald Keene verdeutlicht diesen Unterschied:

„[T]houghts and emotions are not only outwardly expressed but pushed to the limits of exaggeration. The *Nō* actor indicates that he is weeping by touching his sleeve to his forehead, but the Bunraku chanter may deliver instead a five minute crescendo of sobs and gasps.“¹¹⁵

¹¹¹ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 270f.

¹¹² Kawatake: *A History of Japanese Theater II*, S. 33.

¹¹³ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 274.

¹¹⁴ Immoos, Thomas; Mayer, Fred: *Japanisches Theater* (Zürich: Orell Füssli, 1975), S. 103.

¹¹⁵ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 43.

Die Kultur der neuen urbanen Mittelschicht, „die sich brennpunktartig in den Vergügungsvierteln der Großstädte konzentrierte“,¹¹⁶ manifestierte sich in den bürgerlichen Tragödien des *Bunraku* und *Kabuki* ebenso wie in der bildenden Kunst des *Ukiyo-e* Farbholzschnitts und in zeitgenössischen Romanen. Ihre Blütezeit war die *Genroku*-Periode (1688-1703). Die städtebaulich abgeschlossenen Vergnügungsviertel von Kyoto, Osaka und Edo dienten als Ventil in einer ansonsten extrem restriktiven Gesellschaft, wo konfuzianische Gesellschaftsordnung und klare Standesunterschiede aufgehoben waren.¹¹⁷

Gesellschaftliche und religiöse Emanzipation sind implizit Thema in den *Bunraku*-Dramen: Götter, Geister und übermenschliche Heldenfiguren kommen aufgrund der Textvorläufer noch vor. Im Zentrum der dramatischen Literatur der Edozeit stehen aber die menschlichen Protagonisten mit ihren diesseitigen Problemen und der zunehmende Realismus in der Darstellung. Im Vergleich zum *Nō* sind dramatische Wendungen durch religiöse Interventionen seltener und die Geister historischer Helden werden häufig durch menschliche Rollen ersetzt, die auf Rache sinnen und sich nicht mehr durch buddhistische Gebete in die Schranken weisen lassen.¹¹⁸ Keene argumentiert, dass im *Bunraku* durch distanzschaffende Elemente wie ästhetische Stilisierung, sichtbare Puppenspieler, Bühnenarbeiter und Bühneneffekte ein Gleichgewicht zwischen Künstlichkeit und Realismus hergestellt werde, das die explizite Darstellung auswegloser seelischer Konflikte gepaart mit physischer Gewalt überhaupt erst erträglich mache.¹¹⁹

2.2 Historische Entwicklung

2.2.1 Vorläufer

Es ist ungeklärt, ob das japanische Puppenspiel autochthon entstand oder ob es durch kontinentale Einflüsse nach Japan gelangte. Archäologische Funde von Puppen aus Ton als Grabbeigaben in den Hügelgräbern der Kofun-Zeit (4.-7. Jh.) zählen als erste überlieferte Artefakte. Wahrscheinlich ist, dass sich im 7. und 8. Jahrhundert fahrende Puppenspieler aus Korea (*Kugutsumawashi*) in Japan ansiedelten, denen eine gesellschaftliche Außenseiterstellung zufiel — unter anderem, weil sie mit Prostitution assoziiert wurden. Das



Abb. 18: Puppenspieler mit Bauchladenbühne, Illustration von Hishikawa Moronobu aus *Konogorogusa* (1682). Aus: Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 134.

¹¹⁶ Watanabe, Tomoya: 'Bunraku: Japanisches Figurentheater und der Dramatiker Chikamatsu Monzaemon (1635-1724)'. In: Japanisches Kulturinstitut Köln (Hg.): *Klassische Theaterformen Japans: Einführung zu Nō, Bunraku und Kabuki* (Köln, Wien: Böhlau, 1983), S. 25-35, hier S. 33.

¹¹⁷ Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 25.

¹¹⁸ Kawatake: *A History of Japanese Theater II*, S. 36ff.

¹¹⁹ Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 32.

Kairaishiki, die älteste, in Bezug auf ihre Auslegung umstrittene Textquelle über die Lebensumstände dieser Puppenspieler, stammt vom Hofgelehrten Ōe Masafusa aus dem 11. Jahrhundert. Ihmzufolge boten die koreanischen Puppenspieler Handpuppenspiel in einer um den Hals getragenen Bauchladenbühne dar — eine Spielpraxis, die auf Bilddarstellungen des späten 17. Jahrhunderts ebenfalls häufig zu sehen ist (vgl. Abb. 18).¹²⁰

Parallel dazu nutzten japanische Priesterinnen Puppen zu zeremoniellen Zwecken. Diese Darbietungen handelten höchstwahrscheinlich von der Gottheit des jeweiligen Schreins und stellten Tänze, Kämpfe oder die zeitweilige Besessenheit der Puppe durch die Gottheit dar. Ursprünglich hatte solches Puppenspiel die Funktion, die „herbeigerufene“ Gottheit zu unterhalten. Vorführungen vor menschlichem Publikum dienten Schreinen aber auch zum Broterwerb. Puppenspiel zur Vermittlung buddhistischer Predigten (*Hotoke-mawashi*) ist ebenso belegt. Donald Keene merkt an, dass rituelle Puppen in Japan allerdings anders aufgefasst wurden als im Westen:

„These Shinto puppets are not representations of divinities (in the manner of Buddhist or Christian images) but, rather, wooden creatures temporarily ‘possessed’ by the gods whose actions they recreate, much as the medium herself is believed to repeat, when ‘possessed,’ words uttered by the god himself.“¹²¹

Möglicherweise liefert diese Auffassung von der Puppe als Projektionsfläche und Übersetzungsmedium für „göttliche Kommunikationsversuche“ eine Grundvoraussetzung dafür, dass im ostasiatischen Kulturraum die offene Spielweise traditionell nicht als außergewöhnlich angesehen wird. Sie enthebt den Puppenspieler der Notwendigkeit, die Illusion herzustellen, die Puppe handle und spreche aus eigenem Antrieb. Seine Position ist lediglich die des Vermittlers, der sich nicht verstecken muss, um etwas vorzutäuschen.

Im Lauf des japanischen Mittelalters verschmolz das Puppenspiel kontinentalen Ursprungs mit den lokalen Puppendarbietungen aus dem religiösen Kontext sowie mit Stilelementen aus *Nō* und *Kyōgen*. Zu den einfachen Handpuppen kamen sowohl Marionetten an Fäden (*Ayatsuri*) als auch mechanische Puppen mit Fadenzügen, Zahnrad- oder hydraulischem Antrieb, die in China sehr beliebt und hoch entwickelt waren. Solche Figurenformen kannte man auch in Japan vermutlich ab dem 10. Jahrhundert,¹²² stärkere Beliebtheit erfuhren sie im 15. Jahrhundert im Zuge einer allgemeinen Chinamode.¹²³ Keene nimmt an, dass diese mechanischen Puppen später als Inspirationsquelle für die mechanischen Teile der *Bunraku*-Puppen dienten:

¹²⁰ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 25ff; Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 38f.

¹²¹ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 25; Astles: ‘Puppetry training’, S. 25. Astles betont, auch die moderne offene Manipulation habe eine animistische bzw. schamanistische Grundstruktur.

¹²² Kawatake: *A History of Japanese Theater II*, S. 42f; Hironaga: *A History of Japan’s Puppet Theater*, S. 21f.

¹²³ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 28.

„[T]he use of strings inside the puppet to manipulate the eyes, mouth, and fingers (as opposed to external strings used with marionettes) may have been suggested by the strings which set in motion the mechanical dolls.“¹²⁴

Puppenspiel und Rezitationskunst entwickelten sich zuerst unabhängig voneinander. Der mittelalterliche Vorläufer der Rezitationskunst entstand in der Heian-Zeit (794–1185). Dabei trugen meist blinde buddhistische Mönche (*Biwa-Hoshi*) Ursprungsgeschichten von Gottheiten und sakralen Orten oder buddhistische Predigten vor, während sie sich selbst auf einer viersaitigen Kurzhalslaute (*Biwa*) begleiteten oder mit einem zusammengeklappten Fächer auf die Handfläche den Rhythmus schlugen. Vertreter dieser Rezitationskunst wurden folglich auch „Predigterläuterer“ (*Sekkyō-Toki*) genannt. Die Melodien waren einer Rezitationsmethode für buddhistisches Schriftgut entlehnt, die seit dem 9. Jahrhundert aus China übernommen worden war. Vertreter der *Heikyoku*-Vortragskunst rezitierten aus dem bereits erwähnten Epos *Heike Monogatari*. Ihr musikalischer Vortrag hatte ursprünglich auch eine rituelle Nebenfunktion, nämlich die Geister der in den besungenen Schlachten gefallenen Krieger zu besänftigen.¹²⁵

Ende des 15. Jahrhunderts wurde die Rezitation mit Lautenbegleitung allmählich mit neuen, zu meist romantischen Inhalten befüllt. Mit der Liebesgeschichte zwischen der bereits bekannten Heldenfigur Minamoto no Yoshitsune und der Dame Jōruri erreichte die Rezitationskunst solche Popularität, dass sich der Name *Jōruri* bis zum Ende des 16. Jahrhunderts als Gattungsbezeichnung durchsetzte. Ab Mitte des 16. Jahrhunderts wurde *Jōruri*-Rezitation in der Region Kansai, statt wie bisher mit der *Biwa*, mit dem damals neuen, aus China eingeführten *Shamisen* begleitet. Außerdem übernahmen allmählich bürgerliche Künstler die Rolle der Bettelmönche. Ab etwa 1600 wurde es allgemein üblich, die Erzählung mit einfachem Puppenspiel zu kombinieren, diese Form wurde Puppen-*Jōruri* (*Ningyō Jōruri*) genannt.



Abb. 19: „Backstage“-Darstellung eines Puppentheaters in der Berufe-Enzyklopädie *Jinrin kimmō zui* (1690), Illustration von Makieshi Genzaburō. Aus: Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 138.

Ursprünglich agierten dabei sowohl die Rezitatoren und Musiker als auch die Puppenspieler hinter einem Vorhang (*Misuuchi*). Die Figuren wurden von jeweils einem Manipulator überkopf geführt, sodass keine Spieler sichtbar waren. Ab Mitte des 17. Jahrhunderts lösten hölzerne Puppenköpfe und Gliedmaßen die bis dahin ver-

wendeten Tonfiguren ohne Arme und Beine ab. Diese Anfangsphase des *Ningyō Jōruri* wurde nachträglich als altes *Jōruri* (*Kojōruri*) bezeichnet, um es gegen seine späteren, komplexeren Ausformungen abzugrenzen: Erst rund fünfzig Jahre später kamen bewegliche Mimik und Fingerge-

¹²⁴ Ebd., S. 29.

¹²⁵ Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 34.

lenke hinzu.¹²⁶ Diese komplizierteren Figuren mussten von drei Spielern (*Sannin-zukai*) bedient werden und beförderten einen elaborateren Rezitations- und Musikstil, der den ausführlicheren Bewegungen der großen Puppen sukzessive angepasst wurde.¹²⁷

2.2.2 Hochblüte

Die in Kyoto entstandene Kombination aus Puppenspiel, Gesang und Musik wurde auch im rapide wachsenden, 1600 zur neuen Hauptstadt erkorenen Edo — dem heutigen Tokyo — beliebt. Übermenschliche Helden- und rau erzählte Kriegsgeschichten (*Kinpira-Bushi*) waren dort am gefragtsten, da das Publikum in Edo größtenteils aus den Gefolgsleuten der Regionalfürsten (*Daimyō*) bestand, die auf Befehl des Shoguns die Hälfte des Jahres in der Hauptstadt stationiert waren. Die Theater von Edo wurden jedoch durch einen Brand im Jahr 1657 zerstört. Infolgedessen wurde Osaka zum Zentrum des *Ningyō Jōruri*. Seine Hochblüte wurde dadurch eingeleitet, dass ab etwa 1680 neue literarische Texte explizit für das Puppentheater verfasst wurden, in denen das überlieferte Setting der Epen und ihre festgefügtten Personenkonstellationen (*Sekai*) durch neue Einfälle (*Kufu*) der Dramenautoren ausgeschmückt wurden.

Der Sänger und Bauernsohn Takemoto Gidayū (1651–1714) eröffnete in Osaka im Jahr 1684 ein nach ihm benanntes Puppentheater, das *Takemotoza*. Als Rezitator kombinierte er verschiedene zeitgenössische Rezitationsstile mit Melodien aus Volksliedern und dem *Nō*. Nach ihm wurde die *Jōruri*-Rezitation im Puppentheater *Gidayū-Bushi* benannt. Dieser Gesangsstil wird auch konzertant, d.h. ohne Puppenspiel, aufgeführt (*Su-Jōruri*) und kommt im *Kabuki* bei Stücken zum Einsatz, die aus dem *Bunraku*-Kanon entlehnt sind.¹²⁸

Chikamatsu Monzaemon (1653–1714), Dramatiker und Sohn eines Samurai, wurde zum Hausautor des *Takemotoza*. Er schrieb etwa einhundertzwanzig Stücke für das Puppentheater, war zu Beginn seiner Karriere aber auch für das *Kabuki* tätig, dessen Publikum sich aus derselben urbanen Gesellschaftsschicht speiste wie das Puppentheater. Es wird kolportiert, dass Chikamatsu das Puppentheater vorzog, da *Kabuki*-Schauspieler seine Textvorlagen zu frei improvisierten und daher sein literarischer Stil im streng nach Text ablaufenden *Ningyō Jōruri* besser zum Ausdruck kam. Sein Verdienst besteht darin, dass er das Puppentheaterrepertoire, das davor aus Wundergeschichten, volkstümlichen Erzählungen und Heldenepen bestanden hatte, um die neue dramatische Gattung der bürgerlichen Tragödie (*Sewamono*) bereicherte, die sich durch stärker psychologisch motivierte Charaktere, mehr Realismus und ihre gesellschaftliche Brisanz auszeichnete.

¹²⁶ Scott: *The Puppet Theatre of Japan*, S. 21.

¹²⁷ Pantzer, Peter: 'Japans klassisches Theater'. In: Lee, Sang-Kyong (Hg.): *Japanisches Theater: Tradition und Gegenwart* (Wien: Literas Univ.-Verl., 1990), S. 7–20, hier S. 13; Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 8ff; Kawatake: *A History of Japanese Theater II*, S. 44ff; Hironaga: *A History of Japan's Puppet Theater*, S. 22f.

¹²⁸ Reese: 'Gidayū-bushi', S. 41.

Anders als die anonymen Stückeschreiber vor ihm war Chikamatsu selbst nie als Schauspieler tätig¹²⁹ und legte Wert darauf, namentlich als Dramatiker und Autor seiner Werke in Erscheinung zu treten.¹³⁰

1703 eröffnete einer von Takemotos Schülern das *Toyotakeza*. Die Rivalität der beiden Puppentheaterhäuser beförderte die rasche Entwicklung der Gattung innerhalb weniger Jahrzehnte. Bei der Eröffnung des *Takemotoza* (1685) war die *Misuuchi*-Manipulation hinter einem Vorhang, die heute nur noch in manchen ländlichen Spielvarianten zum Einsatz kommt, allgemein üblich gewesen. Takemoto, der die Rezitationskunst ins Zentrum des *Ningyō Jōruri* gerückt hatte, wurde 1705 von einem Nachfolger abgelöst, der eher die visuellen Aspekte des Puppentheaters betonte.¹³¹ Infolgedessen begannen die Akteure nicht mehr hinter einem Vorhang, sondern in voller Sicht aufzutreten, wie es bis heute üblich ist: Bei der Premiere von Chikamatsu Monzaemons *Yōmei-tennō shokunin-kagami / Kaiser Yō mei und der Handwerkerspiegel* (1705) wurden der offene Vortrag (*Degatari*) und das offene Spiel (*Dezukai*) erstmalig zusammen eingesetzt.¹³² Bereits zwei Jahre zuvor war bei der Premiere von Chikamatsus erstem Doppelselbstmordstück *Sonezaki Shinjū / Der Doppelselbstmord von Sonezaki* (1703) die Figur der Kurtisane Ohatsu vom Puppenspieler Tatsumatsu Hachirōbē (gest. 1734) offen vor dem Publikum geführt worden; das Stück war ein großer Erfolg.¹³³ Außerdem wurde ab 1715 das Podium der Musiker und Rezitatoren vom Zentrum an die rechte Bühnenseite verschoben, um mehr Raum für das Spielgeschehen sowie für elaboratere, bewegliche Bühnenbilder zu reservieren. Die Puppenspieler kamen im Zuge dieser Änderungen zu mehr Einfluss gegenüber den bis dahin tonangebenden Rezitatoren. Um etwa dieselbe Zeit tauchten auch die ersten gedruckten und bebilderten Theaterzettel (*Banzuke*) auf, mit denen Puppentheaterstücke öffentlich beworben wurden.¹³⁴

Erst nach Chikamatsus Tod wurde 1727 im *Toyotakeza* erstmals eine Puppe entworfen, die Augen und Mund bewegen konnte. Diese und weitere Verfeinerungen der Puppenmechanik in den Folgejahren ermöglichten ein weitaus komplexeres, realistischeres Spiel, erforderten dafür aber die Bedienung der Figuren durch mehrere Spieler gleichzeitig. 1734 wurden im *Takemotoza* im Stück *Ashiya Doman Ouchi Kagami / Der weiße Fuchs von Shinoda* unter der Anleitung des Puppenspielers Bunzaburō Yoshida (gest. 1760) erstmalig zwei Figuren von jeweils drei Spielern geführt.¹³⁵ 1739 wurde der Stab zur Bedienung des linken Arms entwickelt. Der zunehmende szenische Realismus des Puppenspiels wurde dadurch unterstützt, dass der Anteil narrativer Passagen in den Dramen zugunsten der Dialoge zurückging. In dieser Zeit wurden die meisten Stücke von mehreren Ko-Autoren verfasst, so auch die Klassiker des *Bunraku*-Kanons: *Sogawara Denju Tenarai Kaga-*

¹²⁹ Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 17.

¹³⁰ Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 51.

¹³¹ Hironaga: *A History of Japan's Puppet Theater*, S. 29.

¹³² Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 55.

¹³³ Ebd., S. 51.

¹³⁴ Ebd., S. 69.

¹³⁵ Ebd., S. 56.

mi / Sogawara und die Geheimnisse der Kalligrafie (1746), *Yoshitsune Senbonsakura / Yoshitsune und die tausend Kirschbäume* (1747), *Kanadehon Chūshingura / Schatzhaus der Lehenstreue — eine Schreibvorlage in Kana-Schrift* (1748) und *Ichinotani Futaba Gunki / Chronik der Schlacht von Ichinotani* (1751). In ihrer Gesamtheit führten diese Neuerungen dazu, dass in der Zeit bis etwa 1760 das *Ningyō Jōruri* sogar populärer war als das annähernd zeitgleich entstandene Schauspielertheater *Kabuki*, das ab etwa 1750 begann, Stoffe und Bewegungsmuster aus dem Puppentheater zu imitieren.¹³⁶

Etwa zur selben Zeit starb eine einflussreiche Generation von Dramatikern und Puppenspielern, die Besucherzahlen schwanden und die beiden größten Puppentheater *Toyotakeza* und *Takemotoza* mussten Mitte der 1760er ihren exklusiven Puppentheaterbetrieb aufgeben. *Kabuki* gewann durch die sukzessive Aneignung vieler *Ningyō-Jōruri*-Stücke, die Intensivierung bühnentechnischer Effekte und die Einführung eines noch brutaleren, sentimentaleren und aufreizenderen Dramengenres (*Kizewamono*) rasant an Popularität. Somit wurde das Puppentheater, das keine technischen oder dramaturgischen Neuerungen mehr aufweisen konnte, auf den zweiten Platz und folglich in kleinere Spielstätten verdrängt.

Um 1800 gab es für das Puppentheater neue Impulse, als der von der Insel Awaji stammende Puppenspieler Uemura Bunrakuken (1737–1810) in Osaka eine Schule und eine Truppe für *Ningyō Jōruri* etablierte. Neue Stücke wurden ab 1800 jedoch kaum mehr verfasst. Dafür wurden Puppentheateraufführungen am Gelände von Schreinen wieder eingeführt, wie sie vor der urbanen Blütezeit des *Ningyō Jōruri* üblich gewesen waren. In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts erfreute sich auch von Frauen vorgetragenes *Gidayū-bushi* großer Beliebtheit als konzertante Unterhaltungsform, bei der sich die Rezitatorinnen selbst begleiteten. Als von Bunrakukens Nachfolgern 1872 — etwa ein Jahrhundert nach der Hochblüte des *Ningyō Jōruri* — wieder ein exklusives Puppentheaterhaus in einem Stadterweiterungsviertel von Osaka eröffnet wurde, nannte man es *Bunrakuza* und das Puppenspiel von Osaka wurde fortan als *Bunraku* bekannt.

2.2.3 Kulturelles Erbe

Die unter US-amerikanischem Druck aus wirtschaftspolitischem Kalkül erfolgte Öffnung Japans beendete die restriktive Außenpolitik des Landes (1630–1853) und in weiterer Folge die Feudalherrschaft der Shogune. Die darauffolgende Meiji-Ära (1868–1912) war geprägt von einer wiedererstarkten Kaiserherrschaft und japanischem Imperialismus in China, Russland und Südostasien. Die einhergehenden sozialen Veränderungen und der plötzliche Kontakt mit dem Westen lösten

¹³⁶ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 274.

in Japan einen Kulturschock aus, im Zuge dessen die autochthonen dramatischen Gattungen eher als historisches Kulturerbe vor westlichen Einflüssen bewahrt wurden, anstatt dass sie trotz anfänglicher Versuche¹³⁷ unter westlichem Einfluss reformiert worden wären.¹³⁸

Der programmatische Schutz der traditionellen Theaterformen begann 1880, als die Schirmherrschaft über das *Nō* vom Kriegeradel, der im Zuge der Meiji-Restauration abgeschafft worden war, auf eine staatliche Organisation überging. Auf diese Weise wurde das *Nō* vor finanziellem Ruin und kultureller Bedeutungslosigkeit bewahrt und als hochkulturelle Unterhaltung für Kaiserhaus, diplomatische Gäste aus dem Westen und die obersten Gesellschaftsschichten erhalten.¹³⁹

„Since the Meiji period (1868-1912), both *nō* and *kabuki* have been promoted as national theatres by scholars and government officials in search of a Japanese cultural identity that could be contrasted with and held up to the culture of the West. It was also during the Meiji period that the Genroku period (1688-1704) *kabuki* and puppet theatre playwright Chikamatsu Monzaemon (1653-1725) was touted as ‘the Japanese Shakespeare.’ Promotion of the professional traditional genres, now often referred to as Japan’s classical performing arts, has continued more or less steadily since that time.“¹⁴⁰

Donald Keene verweist auf erste westliche Marionettenaufführungen in Japan im Jahr 1899.¹⁴¹ Eine weit ernstzunehmendere Konkurrenz ging für *Bunraku* allerdings von der Einführung technischer Medien wie Fotografie, Film und Radio aus, wodurch die Nachfrage nach traditionellem *Bunraku* in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts stetig abnahm. Aufgrund seiner schlechten wirtschaftlichen Lage wurde das *Bunrakuza* 1909 von der Film- und *Kabuki*-Produktionsfirma *Shōchiku* übernommen. Durch die Querfinanzierung über andere Kunstsparten konnte das *Bunrakuza* so bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts als einziges exklusives Puppentheaterhaus in Osaka und landesweit erhalten werden. Bei einem Brand im Jahr 1926 kam es jedoch zur Zerstörung vieler historischer Puppen. Trotzdem wurde das Theater bereits drei Jahre später wiedererrichtet. In der Zwischenzeit unternahm die Truppe Tournée durch Japans Großstädte. 1945 wurde das Haus durch einen Bombenangriff erneut zerstört, doch auch diesmal wurde mit der Rekonstruktion und anschließenden Wiederaufnahme des Spielbetriebs sofort nach Kriegsende begonnen.

Während der Besatzungszeit (1945–52) wurden von amerikanischen Kulturbeauftragten sämtliche Stücke verboten, die Rache, blinden Gehorsam, Geschlechterungleichheit und Kriegerverehrung der Feudalgesellschaft thematisierten.¹⁴² 1949 kam es zu einer Aufspaltung der *Bunrakuza*-Truppe, da jüngere Mitglieder die Abschaffung der feudalistischen Hierarchien innerhalb des Ensembles gefordert und für die Gründung einer Gewerkschaft plädiert hatten. 1955 wurde der

¹³⁷ Die Theaterform *Shinpa* stellt beispielsweise einen Versuch dar, das *Kabuki* mit aktuellen Themen und formalästhetischen Neuerungen aus dem westlichen Theater zu reformieren.

¹³⁸ Scholz-Cionca und Leiter: ‘Introduction’, S. 7ff.

¹³⁹ Shinko, Kagaya: ‘Western Audiences and the Emergent Reorientation of Meiji *Nō*’. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 161–175, hier S. 161ff.

¹⁴⁰ Lee, William: ‘Japanese Folk Performing Arts Today: The Politics of Promotion and Preservation’. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 97–111, hier S. 98.

¹⁴¹ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 276.

¹⁴² Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 24.

Status von *Bunraku* als unantastbares Kulturerbe gesetzlich verankert. Im darauffolgenden Jahr wurde außerdem im Vergnügungsviertel von Osaka (*Dōtombori*) ein modernes *Bunrakuza*-Theatergebäude mit 1.000 Sitzplätzen in westlicher Bestuhlung eröffnet. Um neue Publikumsschichten anzusprechen, wurde es unter anderem mit ungewohnten Stücken bespielt, darunter Dramatisierungen zeitgenössischer Romane, Adaptierungen von *Kabuki*-Tanzszenen, aber auch westliche Stücke wie *Madama Butterfly*, *Hamlet* und *La Traviata*. Auch während des Zweiten Weltkriegs bzw. Zweiten Sino-Japanischen Kriegs (1937-1945) hatte es bereits Versuche gegeben, aktuelle Stoffe in neue *Bunraku*-Dramen zu verpacken. Sämtliche dieser Versuche blieben jedoch mäßig erfolgreich und konnten sich nicht neben dem klassischen Repertoire etablieren.¹⁴³

Ausgerechnet wenige Monate vor der ersten Auslandstournee des *Bunrakuza* im Jahr 1962 überließ die Betreibergesellschaft *Shōchiku*, die in den Nachkriegsjahren *Kabuki*-Auslandsauftritte zu forcieren begonnen hatte, die Sparte *Bunraku* aufgrund ihrer Unrentabilität einer teilstaatlichen Administration und Finanzierung. Im Zuge der Übernahme durch die 1963 gegründete Vereinigung *Bunraku Kyōkai* wurde das *Bunrakuza* zum Unmut vieler Anhänger in *Asahiza* umbenannt und die beiden Gruppen des ursprünglichen Ensembles wiedervereint.

„The Japanese government was committed to sustaining the art: under the Cultural Properties Protection Law (Bunkazai Hogo-Hō), in 1955 *bunraku* had been declared an important cultural property, the first of the traditional performing arts to be so designated.“¹⁴⁴

Die staatliche Förderung zielte einerseits auf die Imageverbesserung von *Bunraku* ab, so zB durch die Aufnahme von *Bunraku*-Künstlern in die japanische Akademie der Künste sowie die Auszeichnung einzelner Spieler als „human national treasures“. Andererseits wurde auch die finanzielle Subventionierung von Spielstätten und Künstlerstipendien sichergestellt. Die Entscheidung, *Bunraku* in staatliche Obhut zu nehmen, war zum Teil auf ausländischen Anstoß in den 1940er Jahren gefallen.¹⁴⁵ Der ersten erfolgreichen Auslandstournee in die USA und nach Kanada im Jahr 1962 sollten dank der Unterstützung durch die öffentliche Hand weitere folgen. Den Auftakt zu dieser Tournee bildete eine Vorstellung anlässlich der *Century 21 Exposition* in Seattle.¹⁴⁶ Die Finanzierung der *Bunraku Kyōkai* setzte sich ursprünglich zusammen aus Zuschüssen des *Cultural Property Preservation Committee*, der Präfektur Osaka, der Stadtverwaltung von Osaka und der staatlichen Rundfunkgesellschaft *Nippon Hoso Kyōkai (NHK)*.¹⁴⁷

¹⁴³ Kawatake: *A History of Japanese Theater II*, S. 52.

¹⁴⁴ Thornbury, Barbara E.: 'The View From Japan: The Traditional Performing Arts as Cultural Ambassadors Abroad'. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 213-227, hier S. 219.

¹⁴⁵ Havens, Thomas R. H.: *Artist and Patron in Postwar Japan: Dance, Music, Theater, and the Visual Arts, 1955-1980* (Princeton: Princeton Univ. Press, 1982), S. 67.

¹⁴⁶ Thornbury: 'The View From Japan', S. 215.

¹⁴⁷ Hironaga: *A History of Japan's Puppet Theater*, S. 37.

2.2.4 Varianten und Amateure

Parallel zum staatlich subventionierten Renommierbetrieb gab es seit jeher nicht nur in den urbanen Puppentheatern der Kansai-Region, sondern auch in ländlichen Gegenden in ganz Japan eine Vielzahl an brauchwürdigen Puppenspieltraditionen. Für Amateure und semiprofessionelle Truppen wurden bereits seit dem späten 17. Jahrhundert die Textbücher der *Tayū* inklusive Gesangsnotation unmittelbar nach den Premieren neuer Stücke veröffentlicht. Bis heute werden Benefiz-Amateurwettbewerbe zugunsten von Schreinen veranstaltet. Besonders von Mitte des 18. Jahrhunderts bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts zählten *Gidayū*-Rezitation und *Shamisen*-Spiel als beliebte Hobbies, die auch von japanischen Emigranten in ihren neuen Heimatländern ausgeübt wurden.¹⁴⁸ Japanische Emigranten stellen meines Erachtens auch einen möglichen Vektor für die internationale Auseinandersetzung mit *Bunraku* dar. Interessant ist, dass unter den Amateuren und Kunstvermittlern im Gegensatz zu den professionellen Bühnenkünstlern immer schon Frauen als Puppenspielerinnen, Musikerinnen und Rezitatorinnen erfolgreich vertreten waren.¹⁴⁹ Welche Bedeutung diese landesweiten Folklore- und Amateurtruppen für die internationale Verbreitung des japanischen Puppenspiels haben, zeigen A. C. Scott und Barbara Thornbury auf:

„[...] just because *bunraku* had not been out of Japan prior to 1962 did not mean that the world did not know of its existence [...] *Awaji ningyō jōruri* had been traveling abroad long before. Although the *Awaji* group is regarded as a folk performing art in Japan, with a clear distinction made between it and professional *bunraku*, audiences abroad viewed the *Awaji* performers as representing a kind of *bunraku*.“¹⁵⁰

Puppenspieler aus *Awaji* bestritten noch vor der *Bunrakuza*-Truppe aus Osaka auf Einladung des sowjetischen Kulturministeriums in Moskau im Jahr 1958 ein erstes Gastspiel im Ausland¹⁵¹ und sind bis heute international aktiv.¹⁵²

Die zwischen den Hauptinseln Honshu und Shikoku in der Bucht von Osaka gelegene Insel *Awaji* ist das historische Zentrum der Hälfte aller japanischen Puppenspieltraditionen. Aufgrund dieser geografischen Nähe wurde auch die urbane Ausprägung des *Bunraku* in Osaka seit Anbeginn immer wieder von *Awaji*-Puppenspielern beeinflusst. Mehrtägige Puppentheaterfestivals nach Aussaat und Ernte haben auf *Awaji* Tradition, sie dienten der Agrargesellschaft als Erholungsphase. Neben dem dramatischen Puppenspiel existiert dort auch noch die Praxis des rituellen Puppenspiels, das ein- bis zweimal jährlich vorgeführt wird. Der Ursprungsmythos des rituellen Puppenspiels besagt, dass nach dem Tod eines Priesters, dessen Lebensaufgabe darin bestanden hatte, einer kindlichen Gottheit zu huldigen, sein Abbild in Form einer Puppe angefertigt wurde,

¹⁴⁸ Gerstle, Andrew; Sakurai, Hiroshi: 'Margins between the Real and Unreal: Bunraku'. In: Avitabile, Gunhild (Hg.): *Japan: Theater in der Welt* (München: Museum Villa Stuck, 1998), S. 59-64, hier S. 63.

¹⁴⁹ Ebd.

¹⁵⁰ Thornbury: 'The View From Japan', S. 219.

¹⁵¹ Scott: *The Puppet Theatre of Japan*, S. 16.

¹⁵² So auch die Truppe *Awa Ningyō Jōruri* aus der Präfektur Tokushima, die in Wien im Rahmen des „Japan-Jahres“ am 15. und 16. Mai 2009 im Museum für Völkerkunde eine Puppentheatervorführung gab, die ich besucht habe.

um der zürnenden Gottheit weiterhin in gewohnter Form dienen zu können.¹⁵³ Figuren — zB die Fischergottheit *Ebisu* oder der glückverheißende *Sanbaso*, dessen Tanz auch Theaterveranstaltungen und Spielsaisons eröffnet — werden von jeweils einem unverhüllten Spieler geführt, der selbst den Text spricht. Sie sind etwas größer als *Bunraku*-Puppen und einfacher konstruiert, da sie ursprünglich für Freiluftaufführungen vor großen Zuschauermengen konzipiert waren.¹⁵⁴

Die Insel Sado westlich von Honshu ist Heimat weiterer Puppenspieltraditionen, bei denen die Figuren ebenfalls von einzelnen Spielern geführt werden. So etwa *Bunya Ningyō* und *Noroma Ningyō*, das — ähnlich dem *Kyōgen* im *Nō* — als satirisch-groteskes Zwischenspiel dient und daher den Beinamen *Ningyō Kyōgen* erhielt. *Noroma*-Stücke enden meist damit, dass der stereotype Tölpel *Kinosuke* ins Publikum urinert.¹⁵⁵

Obwohl die Führungstechnik mit drei Spielern in Japan überwiegt und auch international am stärksten rezipiert wird, sind unter den traditionellen Puppentheatertruppen auch andere Bauarten und Manipulationsweisen vertreten, darunter unter anderem Marionetten,¹⁵⁶ Handpuppen und *Kuruma*-Puppen. Letztere werden von einem einzelnen Spieler geführt, der sich auf einem Hocker mit eingebauten Rollen fortbewegt. Da die Beine des Spielers auf diese Weise entlastet sind, kann er damit die Puppenbeine steuern.¹⁵⁷

Eine andere Variante stellt das *Otome Bunraku* (Mädchen-Bunraku) dar — eine Form, die ausschließlich von weiblichen Manipulatorinnen und *Jōruri*-Künstlerinnen dargeboten wird. Die Figur wird von einer einzelnen Spielerin geführt, die am Kopf, an der Hüfte und an den Knien mit der Puppe verbunden ist, sodass sich ihre Bewegungen direkt auf diese übertragen.

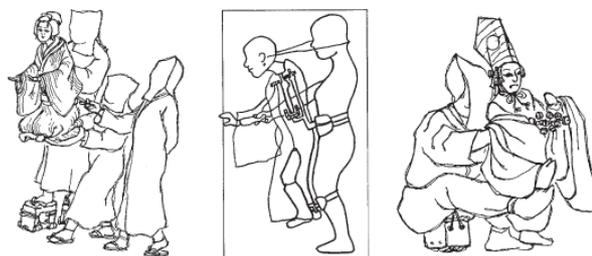


Abb. 20: Vergleich der Figurenführung bei *Bunraku*, *Otome Bunraku* und *Kuruma Ningyō*. Aus: Skipitares, Theodora: 'The Tension of Modern Bunraku', *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 26/1 (2004), S. 13–21, hier S. 17.

Otome Bunraku wurde um 1900 als Versuch zur Attraktivierung des klassischen *Bunraku* ins Leben gerufen, gespielt wird das klassische *Bunraku*-Repertoire und die Spielerinnen verstehen sich mehrheitlich als traditionelle Performerinnen und nicht als Innovatorinnen.¹⁵⁸ In der ab ca.

¹⁵³ Law, Jane Marie: 'The Awaji Tradition'. In: Brazell, Karen (Hg.): *Traditional Japanese Theater: An Anthology of Plays* (New York u.a.: Columbia Univ. Press, 1998), S. 393–397, hier S. 393ff.

¹⁵⁴ Ebd., S. 395.

¹⁵⁵ Ramm-Bonwitt: *Figurentheater*, S. 112.

¹⁵⁶ Vgl. zB 'Youkiza: A Marionette Theatre Company', <http://www.youkiza.jp/english/> (Zugriff am 27.8.2014).

¹⁵⁷ Lancashire, Terence A.: *An Introduction to Japanese Folk Performing Arts*, SOAS musicology series (Burlington: Ashgate, 2013), S. 100–109.

¹⁵⁸ Skipitares, Theodora: 'The Tension of Modern Bunraku', *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 26/1 (2004), S. 13–21.

1750 bis in die Meiji-Zeit in Kyoto und Osaka verbreiteten Variante *Kubifuri-shibai* (Kopfschüttel-Theater) wurden die Rollen zur *Jōruri*-Rezitation anstatt wie üblich von Puppen von Kinderschauspielern dargestellt.¹⁵⁹

2.2.5 Bunraku im modernen Japan

Bunraku ist heute auch in Japan zu einem Theater für Liebhaber geworden. Die „four great performing arts of Japan“¹⁶⁰ — *Nōkyōgen*, *Kabuki*, *Bunraku* und *Bugaku* — teilen sich in der gegenwärtigen japanischen Theaterlandschaft die Gunst des Publikums mit internationalen Gastspielen und vor allem mit modernen japanischen Theaterformen, die sich seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert unter internationalem Einfluss entwickelt haben. Andererseits zählt *Bunraku* zu den führenden Kulturexportgütern Japans und *Bunraku*-Künstler verstehen sich dementsprechend als Kulturbotschafter ihres Landes:

„The overwhelmingly positive response by audiences abroad to Japan's performing arts has made significant impression [...] on the Japanese public. Reports of successful foreign tours in the Japanese press help raise the profile of individual performers along with the arts they represent. Without a doubt, consciousness of worldwide appreciation of *kabuki*, *nō*, *kyōgen*, and *bunraku* permeates the environment that sustains them in Japan today. [...] The performers have become ambassadors and, as a result, they have also become educators of their art at home in a way they never had been before the trips abroad began. With people in Japan showing up at theatres to see what the foreign audiences had enthused over, the possibility of attracting [...] new Japanese audiences became apparent.“¹⁶¹

Etwa jährlich stattfindende internationale Auslandstourneen verschiedener Truppen¹⁶² werden inzwischen hauptsächlich durch die *Agency of Cultural Affairs* (*Bunkachō*) und die 1972 eigens für die Verbreitung japanischer Kultur im Ausland gegründete *Japan Foundation* (*Kokusai Kōryū Kikin*) organisiert. Auch japanische Firmen sponsern gerne Auslandsauftritte wegen der nationalen und internationalen Werbewirkung. Anlässe für Auslandsauftritte gibt es laut Thornbury viele:

„[...] the traditional performing arts represent Japan at scores of international theatre festivals. They are featured in numerous Japanese culture programs at universities, museums, Japan societies [...] Presentations take place in conjunction with world fairs, the Olympics, and celebrations marking the anniversary of treaties of friendship between Japan and the host country. They commemorate sistercity relationships and serve as Japan's contribution to festivities marking the anniversary of a country's nationhood. [...] Culture and politics are tightly interwoven in many of these events.“¹⁶³

Im Hinblick auf den Fortbestand des klassischen Puppentheaters liegt das Hauptaugenmerk seit dem Zweiten Weltkrieg auf der Ausbildung junger Künstler, um dem Aussterben handwerklicher Fertigkeiten mit der älteren Künstlergeneration vorzubeugen. Spieler halten im Anschluss an ihre Vorstellungen Workshops, in denen sie die außergewöhnliche Funktionsweise der Puppen

¹⁵⁹ Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 251.

¹⁶⁰ Kawatake: *A History of Japanese Theater II*, S. 1 ff.

¹⁶¹ Thornbury: 'The View From Japan', S. 214f und 223.

¹⁶² Gerstle und Sakurai: 'Margins between the Real and Unreal', S. 64.

¹⁶³ Thornbury: 'The View From Japan', S. 214.

demonstrieren. Auch regelmäßige Vorstellungen für Schulklassen und Studenten werden angeboten,¹⁶⁴ denn im Gegensatz zur verstärkten Präsenz im Ausland hat *Bunraku* in Japan seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zunehmend mit rückläufigen Besucherzahlen zu kämpfen. Stoffe und dramatische Form von *Bunraku* sind für junge Japaner teils schwer zugänglich, da die Bühnensprache vom modernen Japanisch abweicht und eine Kenntnis des historischen Dramenkanons von Vorteil ist, wenn Stücke nur noch ausschnittsweise dargeboten werden. Außerdem war das Erlernen der Puppenspieltechnik traditionell mit an Quälerei grenzender Disziplin verbunden und es dauerte 20 Jahre, bevor man als Meister Kopf und Körper einer Figur anvertraut bekam.¹⁶⁵ Diese Mühe will heute kaum noch jemand auf sich nehmen. Daher wurden Anfang der 1970er Jahre von der *Bunraku*-Vereinigung (*Bunraku Kyōkai*) ein zweijähriger Lehrgang und gratis Ferien-Workshops für Schüler ins Leben gerufen. Kritiker befürchten jedoch, dass durch die kürzere Ausbildungsdauer die künstlerische Qualität leiden könnte.¹⁶⁶

Andō Tsuruo benennt eine kulturpolitische Tendenz, die für das abnehmende Publikumsinteresse seit der Nachkriegszeit verantwortlich sein könnte:

„Ever since Japan's defeat in World War II there has been a tendency among the Japanese people to reject those things which have been passed down over the centuries [...] The belief that 'old' meant 'bad' became fairly widespread and continues to be strong even today [1970, Anm.]. The feeling is at least partly due to the fact that during the war all things intrinsically Japanese were twisted to fit radically nationalistic ideals and were forced upon the people. A violent postwar reaction to such policies was only natural. Still, [...] I believe that the loss of attraction in Japan's traditional arts is more than anything else a result of the lack of true effort by those who practice the arts to give them life and meaning in the present-day world. [...] The traditional arts must not only be handed down from generation to generation but must also be reinterpreted and repurified by each generation in order that they may communicate with the people of that age.“¹⁶⁷

Dieser Erneuerungsvorschlag wird innerhalb der japanischen Puppenspielszene aber immer noch kaum in die Praxis umgesetzt. Ein Zitat von Okamoto Hoichi illustriert beispielhaft die schwierige Situation japanischer Künstler, die versuchen, sich über einen zeitgemäßen kreativen Zugang mit der Tradition von *Bunraku* auseinanderzusetzen. Okamoto gründete 1974 in Tokyo das Theater *Dondoro*. Als Solist tritt er mit einer Kombination aus *Bunraku*-Puppenspiel, *Nō*-Elementen und modernem *Butō*-Tanz seit 1992 auch in Europa und den USA auf:

„[W]enn ich behaupten würde, dass ich eine neue Inszenierung auf der Grundlage dieser Kunstformen machen wollte, wäre ich wohl der heftigsten Kritik durch die traditionellen Theatermacher ausgesetzt. Obwohl ich eine Puppe in einer dem *Bunraku* ähnlichen Technik handhabe, ist die Beziehung, die ich zwischen dem Puppenspieler und der Puppe aufbaue, eine vollkommen andere. [...] Und wenn ich meinen Körper weiß schminke wie ein *Butō*-Tänzer, dann um mich selbst zur Puppe zu machen.“¹⁶⁸

¹⁶⁴ Ebd., S. 224; Ida, Kimio: 'Puppet master brings Bunraku into classroom', *The Japan Times*, 12.10.2002, <http://www.japantimes.co.jp/2002/10/12/announcements/puppet-master-brings-bunraku-into-classroom/> (Zugriff am 27.8.2014).

¹⁶⁵ Adachi: *The Voices and Hands of Bunraku*, S. 30f.

¹⁶⁶ Hironaga: *A History of Japan's Puppet Theater*, S. 35.

¹⁶⁷ Andō: *Bunraku*, S. 203f.

Die wichtigsten Aufführungsorte für klassisches *Bunraku* sind heute das Nationale *Bunraku*-Theater (*Kokuritsu Bunraku Gekijō*) mit 800 Sitzplätzen, das 1984 in Osaka eröffnet wurde und sowohl eine Forschungseinrichtung als auch eine Ausbildungsstätte angeschlossen hat, sowie der 630 Sitze fassende, kleine Saal des 1966 eröffneten Nationaltheaters in Tokyo (*Kokuritsu Gekijō*), dessen Repertoire ansonsten hauptsächlich aus *Kabuki*-Aufführungen besteht. 1987 wurde außerdem auf der Insel Awaji ein *Bunraku*-Theater mit professioneller Truppe etabliert, wo vor allem Touristen unterhalten werden. In den beiden großen Häusern gibt es beinahe täglich zwei Vorstellungen zu je vier bis fünf Stunden Spieldauer bei einem *En-suite*-Betrieb mit jeweils zwei- bis dreiwöchigen Aufführungszyklen.¹⁶⁹ Seit 1981 kommt es auch wieder zur Aufführung ganzer Stücke anstelle einzelner Szenen.¹⁷⁰ Wichtig für die Erschließung von jungem und fremdsprachigem Publikum sind die Übersetzungs- und Interpretationshilfen, die in den Theatern über Kopfhörer zur Verfügung stehen.¹⁷¹ Landesweite Gastspiele und Fernsehausstrahlungen von *Bunraku*-Vorstellungen bieten zusätzliche Verbreitungskanäle.¹⁷²

2.2.6 Bunraku-Verfilmungen

Auch japanische Filmschaffende beschäftigen sich gelegentlich mit *Bunraku*,¹⁷³ indem sie zB relativ werktreue Filmremakes von klassischen *Bunraku*-Dramen produzieren. Die erste Verfilmung eines *Bunraku*-Stücks (*Meido No Hikyaku / Der Höllenbote*) datiert Keene auf 1942.¹⁷⁴ Ein Beispiel jüngeren Datums ist eine Verfilmung von *Sonezaki Shinjū* der Regisseurin Kurisaki Midori,¹⁷⁵ in der Puppen ausschließlich von schwarz maskierten Spielern, teilweise sogar in Außenaufnahmen, geführt und filmisch kadriert werden, sodass die Spieler durch Nahaufnahmen von Puppen noch weiter in den Hintergrund treten.¹⁷⁶ Fernsehübertragungen von *Bunraku*-Vorstellungen werden in derselben Weise präsentiert: „During these broadcasts the chanter is not shown on the screen, and the manipulators are scarcely visible.“¹⁷⁷

¹⁶⁸ Okamoto, Hoichi: 'Die Stille der Puppen: Ein Credo'. In: Brendenal, Silvia (Hg.): *Animation fremder Körper: über das Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Bd. 9 (Berlin: Theater der Zeit, 2000), S. 58-59, hier S. 58.

¹⁶⁹ Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 303.

¹⁷⁰ Havens: *Artist and Patron in Postwar Japan*, S. 67.

¹⁷¹ Kyodo: 'National Bunraku Theater offers English interpretation service', *The Japan Times*, 9.11.2004, <http://www.japantimes.co.jp/news/2004/11/09/national/national-bunraku-theater-offers-english-interpretation-service/> (Zugriff am 27.8.2014).

¹⁷² Adachi: *The Voices and Hands of Bunraku*, S. 10.

¹⁷³ Kaczmarek, Ludger: 'Bunraku', *Lexikon der Filmbegegriffe*, 14.1.2012, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3299> (Zugriff am 23.10.2014).

¹⁷⁴ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 276.

¹⁷⁵ Kurisaki, Midori (Drehbuch, Regie): *Sonezaki Shinjū / The Love Suicides at Sonezaki*, Dramenverfilmung mit Puppen, 87 Min. (Japan: 1981).

¹⁷⁶ Canby, Vincent: 'Bunraku Puppets in Natural Settings', *The New York Times*, 13.7.1988, <http://www.nytimes.com/1988/07/13/movies/reviews-film-bunraku-puppets-in-natural-settings.html> (Zugriff am 4.1.2015).

¹⁷⁷ Andō: *Bunraku*, S. 18; vgl. auch Arnott: *The Theatres of Japan*, S. 189.

Manchmal werden *Bunraku*-Klassiker auch mit menschlichen Darstellern verfilmt, so zB in *Shinjū Ten no Amijima*¹⁷⁸ und *Yari no Gonza*¹⁷⁹ von Shinoda Masahiro. Ersterer gilt als wegweisend in Bezug auf die Umsetzung von *Bunraku*-Konventionen im Medium Film: Shinoda ließ schwarz gekleidete Bühnenassistenten *on-screen* auftreten und besetzte die beiden weiblichen Hauptrollen mit ein und derselben Schauspielerin in Anspielung auf die Puppentheaterkonvention, den gleichen Typenkopf für unterschiedliche Rollen zu verwenden.

Noch freier operiert Kitano Takeshi in seinem Episodenfilm *Dolls*.¹⁸⁰ Den Prolog bildet — wie in Shinodas Verfilmung von *Shinjū Ten no Amijima* — eine Szene aus einer *Bunraku*-Vorstellung. Am Ende dieser Theatersequenz blickt das Puppenpaar vor schwarzem Hintergrund direkt in die Kamera. Durch diese subjektivierende Einstellung werden die Puppen gleichsam zu Beobachtern der drei anschließenden, von menschlichen Schauspielern dargestellten Episoden. Aaron Gerow deutet das Puppenpaar als Symbol für Tradition und Vergangenheit, durch deren Blickwinkel Moderne und Zukunft kontempliert werden:¹⁸¹

„*Dolls* would reverse the usual structure of *bunraku* [...] by having the puppets ‘imagine’ people performing their tale. [...] The *bunraku* frame became a very powerful narrative device, justifying [...] the use of colour, [...] the costumes [and] the acting style. The *bunraku* frame thus operates to naturalise what would otherwise be difficult to accept. [...] While the opening sequence presents *bunraku* on stage in its ‘honesty’, the crucial shot of Chūbei and Umekawa gazing towards the camera does not. A black screen conceals the puppeteers and silence eliminates the need for the *jōruri*. Here the form of expression is concealed precisely so that the narrative illusion — two inert dolls becoming psychological beings being capable of ‘imagining’ — can succeed.“¹⁸²

In den als komplexe Abfolge von Flashbacks gegliederten Episoden transponiert Kitano das klassische Thema Selbstaufgabe aufgrund einer unmöglichen Liebe anhand von drei Paaren in die Gegenwart: ein junger Mann, der seine Verlobte verlassen soll, um aus Karrieregründen die Tochter des Firmenchefs zu heiraten; ein Mafia-Pate (*Yakuza*), der seine Jugendliebe im Park wiedertrifft, die dort noch immer auf seine Rückkehr wartet; und ein unbeirrbarer Fan einer Popsängerin, die nach einem Unfall ihr entstelltes Gesicht nicht mehr in der Öffentlichkeit zeigen möchte. Die Geschichte des ersten Paares wird gegen Ende des Films mit der Handlung des *Bunraku*-Dramas parallel geführt, indem das menschliche Paar den Puppen ähnliche Kostüme trägt und sich wie das Puppenpaar auf eine ungewisse Reise in eine verschneite Berglandschaft begibt — eine für die *Bunraku*-Dramaturgie typische Reiseszene (*Michiyuki*). Die Episoden sind durch die Figuren lose untereinander verbunden. Die dramaturgische Einteilung in drei Episoden ent-

¹⁷⁸ Shinoda, Masahiro (Drehbuch, Regie): *Shinjū Ten no Amijima / Double Suicide*, Dramenverfilmung, Schwarz-weiß, 105 Min. (Japan: Toho Company, 1969); DVD-Video (The Criterion Collection, 2001).

¹⁷⁹ Shinoda, Masahiro (Regie); Tomioka, Taeko (Drehbuch): *Yari no Gonza / Gonza the Spearman*, Dramenverfilmung, 126 Min. (Japan: Shōchiku Eiga u.a., 1986); DVD-Video (Shochiku Home Video, 2009); vgl. auch Goodman, Walter: ‘Yari No Gonza (1986): Tea and Tragedy In Japan’, *The New York Times*, 28.10.1988, <http://www.nytimes.com/movie/review?res=940DE0D71E39F93BA15753C1A96E948260> (Zugriff am 28.8.2014).

¹⁸⁰ Kitano, Takeshi (Drehbuch, Regie): *Dolls*, Spielfilm, 109 Min. (Japan: Office Kitano u.a., 2002); DVD-Video (Sunfilm Entertainment, 2004).

¹⁸¹ Gerow, Aaron: *Kitano Takeshi* (London: British Film Inst., 2007), S. 200.

¹⁸² Ebd., S. 191-198.

spricht der Aufführungskonvention des *Bunraku*, ausschnittsweise Schlüsselszenen berühmter Dramen vorzuführen. Der Film wurde aufgrund seiner beinahe übertriebenen Farb- und Jahreszeiten-Symbolik nicht ausschließlich positiv kritisiert:

„Kitano said, ‘[...] Just as falling blossoms or fall foliage can be beautiful, love can shine to the degree it is headed towards destruction.’ Violence and death thus function as the aestheticising frame, but that is certainly not uncommon in Japanese aesthetics and became nationalised during World War II. The danger of *Dolls* is that it beautifies the insanity of nationalism through aestheticism, reproducing the way the national body (*kokutai*) in Japan has long been defined through and justified by the aesthetic.“¹⁸³

Durch seine Teilnahme am Filmfestival in Venedig¹⁸⁴ wurde *Dolls* international relativ breit wahrgenommen, was für viele Rezipienten außerhalb von Japan wahrscheinlich den Erstkontakt mit *Bunraku* bedeutete.

2.2.7 Jüngste Entwicklung

Im Jahr 2003 erfuhr *Bunraku* erneut eine Imageaufwertung im internationalen Kontext, als es zum UNESCO-Weltkulturerbe erhoben und in die Liste der Meisterwerke des mündlichen und immateriellen Erbes der Menschheit aufgenommen wurde.¹⁸⁵

„The recent UNESCO proclamations of *opera dei pupi* (2001), *bunraku* (2003), *wayang* (2003), and *sbek thom* (2005) as Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity constitutes an international sign of recognition [...] and concern that Italian, Japanese, Indonesian, and Khmer traditional puppetry are vulnerable to extinction or change beyond recognition.“¹⁸⁶

Andreas Regelsberger vermutet darin die Ursache für „ein erneutes Interesse an dieser Schaukunstform innerhalb und außerhalb von Japan“.¹⁸⁷ Generell scheint sich *Bunraku* in den letzten Jahren auch in Japan wieder steigender Beliebtheit zu erfreuen, wobei die jeweils angeführten Gründe variieren. Laut *Wall Street Journal* bestehe vor allem bei jungen Japanerinnen ein großes Identifikationspotential mit den Protagonistinnen der *Bunraku*-Stücke, da Frauen in Japan hinsichtlich Karriere und Familienleben auch heute sozial unter Druck stünden:

„For years, this kind of puppetry [...] was dubbed ‘Grandpa’s entertainment.’ In the past decade, however, more young professional women have been filling the audience halls. According to the National Theatre of Japan, these fans, mostly in their late 20s to late 30s, make up about half the audience at weekend matinees. [...] Female characters [...] often take center stage in these stories [...] ‘Society enforces silent obedience on women, and it is causing a lot of stress,’ [...] ‘Bunraku men...they don’t hesitate in getting the girl they love,’ [...] ‘Female fans see a different style of masculinity in bunraku, compared with what they see at their office.’“¹⁸⁸

¹⁸³ Ebd., S. 201.

¹⁸⁴ ‘Dolls: Awards’, *International Movie Database*, <http://www.imdb.com/title/tt0330229/awards> (Zugriff am 8.12.2014).

¹⁸⁵ ‘Intangible Heritage: 2003 Convention: Ningyo Johruri Bunraku puppet theatre’, *UNESCO Culture*, <http://www.unesco.org/culture/ich/RL/00064> (Zugriff am 23.8.2014).

¹⁸⁶ Cohen, Matthew Isaac: ‘Contemporary Wayang in Global Contexts’, *Asian Theatre Journal*, 24/2 (2007), S. 339.

¹⁸⁷ Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 17.

¹⁸⁸ Nanao, Aika: ‘Puppet Love’, *Wall Street Journal*, 13.6.2009, <http://online.wsj.com/news/articles/SB124470096251705459> (Zugriff am 22.7.2014).

Laut Thomas Havens zeichnet sich dieser positive Trend *in puncto* Besucherzahlen seit den 1980er Jahren ab. Er betont allerdings, dass das finanzielle Überleben von *Bunraku* im Gegensatz zu *Kabuki* und *Nō* trotzdem von staatlicher Subventionierung abhängig ist:

„Audiences were barely half of capacity in 1967, but by 1980 the producers managed to draw more than 90 percent of capacity for bunraku. Even so the puppet drama is a financial sponge. [...] The high costs of production are partly met by filling the theater with audience groups put together by Sōka Gakkai [Buddhistische Laienbewegung, Anm.] and workers' drama circles. Bunraku audiences have recently grown younger in contrast with most traditional arts, in response to the national theater's summer workshops and bunraku broadcasts on NHK.“¹⁸⁹

Auch ein Bericht über jüngste Entwicklungen in den traditionellen Künsten, herausgegeben vom *Performing Arts Network* der *Japan Foundation*, bestätigt diese Aussagen:

„Over the past several years, the movement to rediscover Japanese culture has had the effect of bringing new audiences to the traditional performing arts. Such figures as [...] Toyotake Sakihodayu in bunraku, [...] leading traditional performance artists at the peak of their youthful attractiveness in their teens and twenties, have been described by a new term, *dengei aidoru* (trad-arts star). Bookstores are enlivened by the primers and photo collections aimed at [their] young fans [...] A television documentary on two living national treasures, the puppeteer Yoshida Tamao and the reciter Takemoto Sumitayu, was broadcasted in 2001. This program [...] brought about a sudden revival of bunraku popularity, and tickets to Tokyo performances have been impossible to obtain in the two years since. [...] 44% of the 88 [...] bunrakuza] artists are people who have gone through the [...] training program started at the National Theatre in 1972 to foster successors in bunraku art. [...] Trainees receive two years of basic education, after which they take part in stage performances under a master's instruction.“¹⁹⁰

Regelsberger weist außerdem auf einen allgemeinen „Edo-Boom“ seit den 1980er Jahren hin, der mit dem neu erwachten Interesse an traditionellen Kunstformen ebenfalls in Zusammenhang stehen könnte und sogar in der Begründung eines neuen Wissenschaftszweigs Niederschlag fand:

„Seit etwa Beginn der achtziger Jahre hat sich in Japan ein verstärktes Interesse auf die Edo-Zeit gerichtet, jene etwa dreihundertjährige ‚Übergangszeit‘ zwischen Mittelalter und Moderne, die Japans Neuzeit ausmacht. [...] So wird diese Zeit, die weder modern noch westlich war, oftmals als Ursprung [...] eines eigentlich ‚typisch‘ japanischen Wesens angesehen und herangezogen, um die in den 80er Jahren aufkommende Frage wirtschaftlicher Übermacht mitzuerklären. Die Edo-Zeit wird in solchen Sichten oft als ‚Schatzhaus japanischer Kultur‘ [...] und als historischer Ort verklärt, an dem man in Japan noch über jene Identität mit der Tradition verfügte, die in einer globalisierten Welt so schmerzlich vermisst wird.“¹⁹¹

Andererseits verursachte jüngst die vom Bürgermeister der Stadt Osaka angedrohte Kürzung von Subventionen und die Nicht-Nachbesetzung von Stellen pensionierter Künstler ein nationales Medienecho, worauf Puppentheater nun mit verstärkten Werbemaßnahmen und modernisierten Inszenierungen reagieren.¹⁹² Aus Zeitungskritiken aktueller *Bunraku*-Inszenierungen schließe ich, dass Anpassungen an den modernen Sprachgebrauch, Aktualisierungen von Klassikern,

¹⁸⁹ Havens: *Artist and Patron in Postwar Japan*, S. 67–68.

¹⁹⁰ Kazumi, Narabe: ‘An Overview: Latest trends in Kabuki, Noh/Kyogen and Bunraku’, *Performing Arts Network Japan*, 16.3.2005, http://performingarts.jp/E/overview_art/0503/3.html (Zugriff am 23.10.2014).

¹⁹¹ Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 12.

die Einbeziehung moderner Musikstile¹⁹³ und eine Tendenz zu komischen Stoffen als Kontrast zu den Edotragödien die häufigsten Modifizierungen darstellen. Immer öfter spielen alle, auch die *Omozukai*, mit schwarzer Kleidung und Kapuze (*Kagezukai*), um die Wirkung der Puppen zu verstärken und die Ablenkung durch das menschliche Gesicht zu minimieren.¹⁹⁴ Außerdem gibt es erneut Versuche, europäische Stoffe, insbesondere Shakespeare-Stücke zu adaptieren.¹⁹⁵ Als aktuelles Beispiel möchte ich die speziell für die *Bunraku*-Bühne verfasste Komödie *Sorenari Shinjū / Much Ado about Love Suicides* (2013) eines japanischen Film- und Bühnenautors anführen:¹⁹⁶

„[...] Mitani’s bunraku is sort of a comic sequel to the famous, tragic bunraku play ‘Sonezaki Shinju’ [...] based on the real-life story of the forbidden love between a young couple [...] The incident and its dramatization caused such a sensation back then that it spawned a rush of joint suicides (*shinjū*) among other star-crossed young lovers. [...] ‘As I read over the script [...] I wondered what people depicted in the play might have thought of it — especially this guy called Kuheji, who is painted as a complete villain. People must have told him, ‘Hey, you are in the play!’ [...] Mitani [...] visualized a scene in which a middle-aged man interrupts just when the beautiful young couple try to commit suicide in Chikamatsu’s play. From there, he spun the tale of a [...] store owner who makes a fortune out of persuading couples not to kill themselves.“¹⁹⁷

Hinweise auf eine Integration von *Bunraku*-Puppen in japanische Personentheaterinszenierungen habe ich keine gefunden.

¹⁹² Kyodo: ‘Bunraku puppet theater faces budget cut as audience drops’, *Mainichi Daily News*, 28.1.2014, <http://mainichi.jp/english/english/features/news/20140128p2g00m0et028000c.html> (Zugriff am 27.8.2014); Daisuke, Mukai: ‘Sake ritual kicks off »make-or-break« year for bunraku’, *The Asahi Shimbun*, 4.1.2014, http://ajw.asahi.com/article/behind_news/social_affairs/AJ201401040044 (Zugriff am 27.8.2014); Kyodo: ‘Osaka bunraku theater budget cut’, *The Japan Times*, 28.1.2014, <http://www.japantimes.co.jp/news/2014/01/28/national/osaka-bunraku-theater-budget-cut/> (Zugriff am 23.10.2014).

¹⁹³ Smith, Tom: ‘Hyper Japan hails digital-age »Genji« opera’, *The Japan Times*, 6.8.2014, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/08/06/stage/hyper-japan-hails-digital-age-genji-opera/> (Zugriff am 25.10.2014); ‘VOCALOID Opera AOI with Bunraku Puppets’, <http://www.opera-aoi.com/index.html> (Zugriff am 25.10.2014).

¹⁹⁴ Vgl. zB Sasaguchi, Rei: ‘Swept away by the »Tenpesuto«, *The Japan Times*, 28.8.2009, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2009/08/28/stage/swept-away-by-the-tenpesuto/> (Zugriff am 25.10.2014); ‘Backstage Subject: Kagezukai (hooded performers)’, *The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University*, <http://bunraku.cul.columbia.edu/> (Zugriff am 21.10.2014).

¹⁹⁵ Takahashi, Ayako: ‘Bunraku meets the Bard in new »Sir Falstaff«, *The Japan Times*, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/08/27/stage/bunraku-meets-bard-new-sir-falstaff/> (Zugriff am 27.8.2014); Sasaguchi: ‘Swept away by the »Tenpesuto«.’

¹⁹⁶ Nelson, Lindsay: ‘Mitani brings new life to a love-suicide’, *The Japan Times*, 30.7.2014, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/07/30/stage/mitani-brings-new-life-love-suicide/> (Zugriff am 25.10.2014).

¹⁹⁷ Otake, Tomoko: ‘Koki Mitani adds comedy to bunraku’, *The Japan Times*, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2013/08/07/stage/koki-mitani-adds-comedy-to-bunraku/> (Zugriff am 27.8.2014).

HISTORISCHER KONTEXT DER INTERNATIONALEN ANEIGNUNG

Da die aktive Entwicklungsphase von *Bunraku* während der internationalen Segregation Japans stattfand, kann es als relativ abgeschlossenes System verstanden werden, wie Abschnitt 2 gezeigt hat. Die internationale Rezeption setzte erst mit der Meiji-Restauration ein. Sie erstreckt sich also über einen relativ abgesteckten Zeitraum seit etwa 150 Jahren und verlief lange Zeit unter den spezifischen Voraussetzungen eines allgemeineren Transkulturationsprozesses, des Japonismus. Der nun folgende Abschnitt soll programmatische Motivationen und Kanäle dieses Aneignungsprozesses aus der Perspektive des Westens nachvollziehbar machen.

Europa und die USA interessierten sich zuerst vorrangig für *Kabuki* und *Nō*. *Bunraku* hatte, wie andere japanische Darstellungsformen, bis vor kurzem auf internationalen Bühnen und in wissenschaftlichen Publikationen wenig Bedeutung. Es wurde erst relativ spät, etwa in den 1970er Jahren, für interkulturelle Theaterprojekte entdeckt und fand seither umso intensiver Eingang in die internationale Formensprache des Figurenspiels.

3.1 Kulturspezifische Unterschiede und Gemeinsamkeiten

„Das Figurentheater Japans hat einen ganz ähnlichen [...] Hintergrund wie das europäische. Bis zum Mittelalter diente es hier wie dort vor allen Dingen der Volksbelustigung auf der Straße. Auch in den Spielformen mit Handpuppen, Bauchladenbühnen und Marionetten finden wir viele Gemeinsamkeiten. Das ändert sich dann allerdings im 16. Jahrhundert, als das japanische Figurentheater [...] einen großen Schritt nach vorn tat. Es erweiterte seine Spielformen und dramatischen Inhalte erheblich.“¹⁹⁸

Watanabe Tomoya führt aus, dass die Kombination aus musikalisch begleitetem Geschichtenerzählen und Puppenspiel im Mittelalter auch in China, Indien und Europa weit verbreitet war, dass man in Japan aber mehr als in anderen Ländern um die Weiterentwicklung der Puppenspielkomponente bemüht war, wodurch *Bunraku* ein mit dem Personentheater vergleichbares künstlerisches Niveau erreichte. Diese Wechselwirkung auf Augenhöhe mit dem *Kabuki* und der Anspruch, mehr zu bieten als einfaches Erschrecken oder Erheitern des Publikums ist Watanabe und anderen Kommentatoren zufolge die kulturspezifische Besonderheit, die in der europäischen Figurentheatergeschichte weitgehend ausblieb.¹⁹⁹ Dem ist hinzuzufügen, dass es zwar hinsichtlich der dargestellten Stoffe und theatralen Mittel in Europa durchaus einen Austausch zwischen Figuren- und Personentheater gab, das Figurentheater aber mehrheitlich vom „großen“

¹⁹⁸ Watanabe: 'Japanisches Figurentheater und der Dramatiker Chikamatsu Monzaemon', S. 26.

¹⁹⁹ Vgl. auch Andō: *Bunraku*, S. 4.

Theater kopierte, anstatt je eine innovative Vorreiterrolle zu übernehmen. In Japan hingegen war dieses Verhältnis zumindest für den kurzen Zeitraum von etwa einem halben Jahrhundert umgekehrt.

Eine Parallele zwischen dem europäischen und japanischen Puppentheater liegt darin, dass beide hinsichtlich ihres sozialen Status dem Personentheater unterlegen waren und sich seine Träger daher um mehr Anerkennung und eine Eingliederung in den herrschenden Kunstdiskurs bemühten. 1685 schrieb ein zeitgenössischer Kommentator über den bedeutenden *Jōruri*-Rezitator Uji Kaganojō, einen Konkurrenten von Takemoto Gidayū:

„Jōruri, das bisher für einen niedrigen Gegenstand gehalten worden war, ohne Nutzen für die Welt, wurde von Kaganojō [...] zu einer Kunstform erhoben, die das Publikum in dem Maße zu unterhalten vermag wie das Nō. [...] so hört man auch beim Warten auf den Mond, auf Passagierbooten und in kleinen Badehäusern unentwegt seine Melodien.“²⁰⁰

Der ostentative Vergleich mit und der Versuch der Herleitung des populären *Jōruri* aus dem von der Aristokratie geförderten *Nō* schlägt in eine ähnliche Kerbe wie die europäischen Bemühungen seit der Romantik, den literarischen, volkskulturellen oder künstlerischen Wert des Puppenspiels hervorzuheben. Trotz seiner anfänglich negativen Bewertung durch die japanische Oberschicht wurde *Bunraku* vor allem dank der Wertschätzung für seine literarischen Textvorlagen zunächst zu einem populären Erfolg und im Lauf des 20. Jahrhunderts zur Hochkultur.

Kulturpolitischer Konservatismus, wie er dieser Aufwertung zugrunde lag, war für das europäische Puppentheater hingegen keine Erfolgsstrategie. Das zum Teil wissenschaftlich, zum Teil ideologisch begründete Beharren auf seinem volkskulturellen oder funktionalen Wert brachte das europäische Puppentheater in eine Sackgasse, aus der es sich seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu befreien versucht. Dem modernen internationalen Puppenspiel scheint die Strategie der künstlerischen Aufwertung mehr Erfolg zu bescheren.

Interessanterweise gab es einen vergleichbar innovativen Ansatz auch während der Blütezeit des *Ningyō Jōruri*: Takemoto Gidayū selbst betonte in seinen Schriften den Stellenwert des individuellen Talents, des persönlichen Stils, der eigenständigen künstlerischen Einfälle und des konsequenten Trainings jedes einzelnen Rezitators, was einer heutigen Vorstellung von künstlerischem Antrieb ziemlich nahe kommt. Auch das Einbauen von musikalischen Zitaten in den Vortrag fand er im Gegensatz zu Kaganojō ausdrücklich begrüßenswert. Allerdings muss das nicht als Indiz für seine progressive Haltung gesehen werden, sondern ist möglicherweise sein Versuch der Anbindung an die Tradition, nachdem Anspielungen und Variationen auf Althergebrachtes in der japanischen Ästhetik seit jeher einen hohen Stellenwert genießen. Takemoto Gidayū war jedenfalls bestrebt, das *Jōruri* als „künstlerische Form *sui generis*“²⁰¹ auf der Grundlage

²⁰⁰ Aus *Kotakeshū* (1685); Übers. zit. nach Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 44 bzw. 169; Original in Geinōshi Kenkyūkai (Hg.): *Nihon shōmin bunka shiryō shūsei*, 15 Bde. (Tōkyō: San'ichi shōbō, 1973-1978), S. 127f.

²⁰¹ Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 84.

seiner Vortragsqualität und eigenständigen Ästhetik zu etablieren und sich somit von den mittelalterlichen Künsten zu distanzieren. Seine Triebfeder war die Unterhaltung des Publikums, nicht die Perfektion tradierter Formen. Mit dieser Einstellung schuf er ein ideales Milieu für die kreative Entwicklungsphase des *Ningyō Jōruri* zu Beginn des 18. Jahrhunderts, einer Zeit, in der das europäische Puppenspiel noch keine künstlerischen Emanzipationsversuche unternahm. Etwa ein Jahrhundert später wurde die Form des *Ningyō Jōruri* kanonisiert. Zu diesem Zeitpunkt hatte es aber bereits einen weit höheren Komplexitätsgrad erreicht als das brauchwürdige europäische Puppenspiel im ausgehenden 19. Jahrhundert, als sich dort Künstler und Intellektuelle damit zu beschäftigen begannen.

3.2 Europas Faszination für Japan

Erste, von westlichen Japanreisenden schriftlich festgehaltene Eindrücke von japanischem Theater datieren aus einer Zeit ab ca. 1550, als *Bunraku* noch nicht existierte, und stammen vor allem von Portugiesen, die überzeugt waren vom Supremat der christlichen europäischen Kultur. Sie brachten das Jesuitendrama nach Japan, welches als potenzieller Einfluss auf Ästhetik, dramatische Struktur und Bühneneffekte von *Kabuki* und *Bunraku* diskutiert wird.²⁰² Aufgrund der aggressiven christlichen Missionierung und dem zunehmend lukrativen, jedoch staatlich unkontrollierbaren Überseehandel folgte von 1630 bis 1853 eine Phase restriktiver Außenpolitik, während der Japan abgesehen von einem holländischen Außenhandelsposten vor Nagasaki und drei weiteren eingeschränkten Handelszonen mit Nachbarländern keinen kulturellen oder ökonomischen Austausch mit dem Rest der Welt pflegte.²⁰³

Im 18. Jahrhundert setzte in Europa ein verstärktes Interesse an fernöstlichen Kulturen ein, zuerst an China und Indien und ab der Öffnung Japans auch an dessen Kunst, Kultur und Ästhetik. Bereits in den 1850ern gab es erste diplomatische Besuche von Europäern und Amerikanern in Japan zur Etablierung bilateraler Verträge. Der erste offizielle Besuch einer japanischen Delegation in den Vereinigten Staaten fand im Jahr 1860 statt. Aus dieser Zeit gibt es jedoch nur wenige spezifische Berichte über das japanische Theater.²⁰⁴ In Europa wurde unterdessen das Interesse an japanischen Kulturgütern durch die Weltausstellungen in London (1862), Paris (1867, 1878, 1889, 1900) und Wien (1873) weiter geschürt und durch Berichte von Japanreisenden vertieft, die sich ab den 1870ern zu häufen begannen.

²⁰² Ortolani, Benito: 'From Shamanism to Butō: Continuity and Innovation in Japanese Theater History'. In: Avitabile, Gunhild; Danzker, Jo-Anne (Hg.): *Japan: Theater in der Welt* (München: Museum Villa Stuck, 1998), S. 15-24, hier S. 22; Scholz-Cionca und Leiter: 'Introduction', S. 5.

²⁰³ Rimer, J. Thomas: 'Japanese Theater in the World'. In: Avitabile, Gunhild; Danzker, Jo-Anne (Hg.): *Japan: Theater in der Welt* (München: Museum Villa Stuck, 1998), S. 25-31, hier S. 26.

²⁰⁴ Ebd.

„During the Meiji era, [...] some Western dignitaries and well-known personalities even had assisted at private *nō* sponsored by the imperial court and the new nobility — as happened in 1876 when Iwakura Tomomi organized a *nō*-viewing in his private gardens for the imperial court and foreign ambassadors. Clearly, however, the majority of those who went to the theatre and wrote about it, went with the commoners to the *kabuki*.“²⁰⁵

Auffallend an den Augenzeugenberichten ist, dass die meisten europäischen Kommentatoren einen für sie unerwarteten Realismus des japanischen Schauspielstils feststellten, unabhängig davon, ob sie davon begeistert oder irritiert waren. Jean-Jacques Tschudin zeigt auf, dass gerade jene performativen Aspekte, die eine dem Westen bis dahin fremde Qualität hatten und von europäischen Künstlern später als Besonderheit des japanischen Theaters hervorgehoben wurden, von den ersten Kommentatoren weitgehend unkommentiert blieben:

„What is puzzling is not so much that the [realistic acting] impressed them as that they remained so impervious to the [...] obvious theatricality of *kabuki*: acting built on fixed patterns of gesture and poses (they never allude to *kata* and *mie*), the spectacular *kumadori* makeup, or the oversized props and costumes of the bravura style (*aragoto*). [...] they were blind to the playful, humorous qualities [...] they also ignored the choreographic aspects of the nonrealistic stage fights.“²⁰⁶

Progressive japanische Theaterschaffende ihrerseits versuchten den als realistisch erachteten Stil des europäischen Theaters zu imitieren und waren überzeugt, dass das Weglassen traditioneller Elemente wie des Auftrittsstegs, der Rezipienten und Musiker für die Modernisierung des japanischen Theaters unabdingbar sei.

Im Westen erfasste die Japanmode zuerst bildende Künstler wie Whistler, Degas, Manet oder Van Gogh, die begeistert waren von Raumgefühl, Linienführung und Farben der japanischen Holzschnitte. Auch ein literaturwissenschaftliches Interesse äußerte sich früh durch Übersetzungen von *Nō*-Dramen ab den 1880ern.²⁰⁷ Um die Wende zum 20. Jahrhundert entstand eine Reihe von Operetten in einem pseudo-japanischen Milieu, die sich anhaltender Beliebtheit erfreuten: zB *Der Mikado* (Arthur Sullivan, 1885), *Die Geisha* (Sidney Jones, 1896) und *Madama Butterfly* (Giacomo Puccini, 1904).²⁰⁸

Die Gastspieltourneen einer Truppe um das Ehepaar Kawakami Otojirō (1864-1911) und Sadayakko (1872-1946) in den Jahren 1889 und 1900 durch die USA und Europa boten dem westlichen Theaterpublikum erstmalig die Möglichkeit, japanische Theaterkunst aus erster Hand zu erleben.²⁰⁹ Das Paar hatte erfolglos versucht, in Japan ein modernes politisches Theater zu etablieren und ging daraufhin in den Westen, um dort von *Kabuki* inspirierte Aufführungen mit einem Schwerpunkt auf Tanzszenen vorzuführen. Dabei hatten die Mitglieder der Truppe keine klassische Ausbildung als *Kabuki*-Darsteller, lediglich Sadayakko war professionelle Unterhalte-

²⁰⁵ Tschudin, Jean-Jacques: 'The French Discovery of the Traditional Japanese Theatre'. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 43–58, hier S. 48.

²⁰⁶ Ebd., S. 53f.

²⁰⁷ Scholz-Cionca und Leiter: 'Introduction', S. 22.

²⁰⁸ Rimer: 'Japanese Theater in the World', S. 27.

²⁰⁹ Ebd.

rin, da sie in Japan als *Geisha* gearbeitet hatte.²¹⁰ In Europa absolvierte die Truppe höchst erfolgreiche Auftritte unter anderem in London, Paris, Brüssel, Berlin, Leipzig, Rom, Mailand, Venedig, Wien und Moskau. Diese ersten *Kabuki*-Darbietungen auf westlichen Bühnen wurden nicht nur von japanophilen Laien, sondern vor allem auch vom zeitgenössischen Fachpublikum begeistert aufgenommen. Zu den Bewunderern zählten zum Beispiel Wsewolod Meyerhold, Hugo von Hofmannsthal, Isadora Duncan und Giacomo Puccini.²¹¹

Erst die Auftritte der Kawakamis und die Gastspiele anderer *Kabuki*-Truppen 1928 in der Sowjetunion sowie 1930/31 in Westeuropa²¹² führten schließlich zur einer vertieften Auseinandersetzung mit dem japanischen Theater durch europäische Theater- und Filmschaffende. Weitere Überseeauftritte japanischer Theaterkünstler folgten allerdings erst in den Nachkriegsjahren.

3.3 Japanische Ästhetik und die europäische Theateravantgarde

Die neu entdeckte japanische Theaterästhetik diente europäischen Theaterschaffenden als Inspirationsquelle für eigene Theorien, mit denen sie vor allem gegen die illusionistische Darstellungsweise und für das Aufbrechen der vierten Wand plädierten.

Dem Theaterreformer Edward Gordon Craig beispielsweise dürfte neben dem japanischen auch das japanische Puppenspiel bekannt gewesen sein, wie Illustrationen von *Bunraku*-Puppen in seinen Schriften belegen. Laut Gerd Taube lässt sein diesbezügliches Interesse darauf schließen, „daß Craig weniger die konkrete Führungstechnik der Fadenmarionette, sondern vielmehr die verschiedenen Formen der Vermittlung zwischen Spieler und Material der Darstellung interessierten“.²¹³ Taubes Fußnote hierzu:

„Craig war von der aufwendigen Technologie der japanischen *Bunraku*-Puppen derart fasziniert, daß er in ‚The Marionette‘ eine ganze Reihe von japanischen Zeichnungen aus dem frühen 19. Jahrhundert abbildete. Die Zeichnungen geben jeweils die Konstruktion einzelner Teile der Puppe wieder, beispielsweise die Mechanik einer Hand, die durch im Inneren des Unterarms laufende Fadenzüge wie eine menschliche Hand bewegt werden kann, oder einen Kopf, bei dem mittels Mechanik die Augen und der Mund zu bewegen sind.“²¹⁴

In seinem Aufsatz „The Actor and the Über-Marionette“²¹⁵ forderte Craig 1908, den Schauspieler durch eine „Übermarionette“ zu ersetzen. Viele Künstler seiner Zeit zogen die artifizielle Repräsentationsform der Puppe einer naturalistischen Darstellung durch den Schauspieler vor. Sie ver-

²¹⁰ Ortolani: ‘From Shamanism to Butō’, S. 23.

²¹¹ Ebd., S. 27f.

²¹² Fischer-Lichte, Erika: ‘The Reception of the Japanese Theatre by the European Avant-Garde (1900-1930)’. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 27-42, hier S. 30.

²¹³ Taube: *Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen*, S. 129.

²¹⁴ Ebd.

²¹⁵ Craig, Edward Gordon: ‘The Actor and the Über-Marionette’, *The Mask: A Monthly Journal of the Art of Theatre*, 1/2 (1908), S. 3-15.

suchten dadurch im Gegensatz zum bürgerlichen Illusionsprinzip eine durch und durch künstlich gestaltete Bühnenrealität zu erschaffen. Die künstlerische Vision könne jedoch laut Craig nur mit Materialien verwirklicht werden, deren Wirkung der Künstler planen könne, der Mensch sei als Material hingegen zu unberechenbar:

„Do away with the actor, and you do away with the means by which a debased stage-realism is produced and flourishes; no longer would there be a living figure to confuse us into connecting actuality and art [...]“²¹⁶

Mit dieser radikalen Aussage schließt Craig argumentativ an die Betrachtungen der Romantiker über das Marionettenspiel an. Sie thematisierten bereits die Vorzüge der Marionette als idealer, typenhafter Schauspieler und graziler, unprätentiöser Tänzer ohne hinderliches Bewusstsein für die eigene Bühnenpräsenz. Heinrich von Kleist brachte diese Auffassung in seinem Aufsatz über die Marionette anekdotisch zum Ausdruck.²¹⁷ Das Marionettentheater galt darüber hinaus für Dichter als thematische Fundgrube volkstümlicher Dramenstoffe. Die illusionsfördernden Aspekte des Puppentheaters bewerteten die Romantiker tendenziell aber noch positiv.²¹⁸

Craigs Programm beinhaltet eine interessante Parallele zu japanischem *Bunraku* und *Kabuki*: In seinem Essay „Puppets and Poets“ von 1921 schlägt er vor, der Schauspieler möge sich wie eine Marionette bis zur Unkenntlichkeit verkleiden und von ihr Körperbeherrschung und Bewegungsmuster abschauen, denn die Bewegungen des Schauspielers gehörten „conventionalized according to some system“.²¹⁹ Wie in Abschnitt 2 aufgezeigt, machten die stark geschminkten und kostümierten *Kabuki*-Schauspieler tatsächlich von den Bewegungen der *Bunraku*-Puppen Gebrauch, um ihr eigenes Spiel zu attraktivieren.

Erika Fischer-Lichte zeigt auf, dass sich europäische Theateravantgardisten nicht nur zum Zweck der Einführung eines neuen Körperkonzepts auf das japanische Theater beriefen, sondern auch zur Neugestaltung der Beziehung zwischen Darsteller und Rezipient:

„Through the use of [...] elements] of Japanese theatre, the theatrical communication underwent a fundamental change. The spectator no longer focused on the internal theatrical communication among the characters and no longer acted as a passive voyeur of the illusion of reality, but instead, now became an active recipient, whose ‘collaboration’ was essential to the completion of the performance.“²²⁰

So galt etwa Max Reinhardts Interesse vor allem der japanischen Bühnentechnik. Angeregt durch seinen Kollegen, den Maler und Bühnenbildner Emil Orlik, der zu Beginn des 20. Jahrhunderts zwei Jahre in Japan gelebt hatte,²²¹ übernahm er die Drehbühne und den *Hanamichi* in seine eige-

²¹⁶ Ebd., S. 11.

²¹⁷ Kleist, Heinrich von: ‘Über das Marionettentheater’. In: Birbaumer, Ulf (Hg.): *Theater der offenen Form, Multi-Media-Theater, Puppentheater, Schubertjubiläum* (Wien, München: Verlag für Jugend und Volk, 1971), S. 31-35.

²¹⁸ Vgl. Taube: *Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen*, S. 115-126.

²¹⁹ Craig, Edward Gordon: ‘Rearrangements’. In: Ders.: *The Theatre Advancing* (Boston: Little, Brown, and Company, 1919), S. 171-178, hier S. 175, <https://archive.org/stream/cu31924026419212#page/n187/mode/2up>.

²²⁰ Fischer-Lichte: ‘The Reception of the Japanese Theatre’, S. 36.

²²¹ Rimer: ‘Japanese Theater in the World’, S. 28.

ne Arbeit, um die Distanz zwischen Darsteller und Publikum zu verringern: Der Zuseher wurde in einen aktiven Rezeptionsprozess involviert, da er seine Aufmerksamkeit bewusst zwischen dem Geschehen auf der Bühne und jenem auf dem Auftrittssteg aufteilen musste.²²²

Zur selben Zeit entlehnte Wsewolod Meyerhold die schwarz gekleideten japanischen Bühnenassistenten für seine Inszenierung *Dom Juan* (1910). In die europäische Darstellungskonvention bettete er sie ein, indem er ihnen auch auf fiktionaler Ebene eine Rolle zuwies:

„Meyerhold used the stage assistants in a very specific way. First, they served to confirm that the world in which the characters lived was, in fact, the ‘perfumed, heavily-gilt royalty of Versailles,’ [...] In order that this function could be fulfilled, however, Meyerhold changed them back into actors playing a part [...] while in *kabuki* [and *bunraku*, Anm.] theatre the convention is that the stage assistants are not ‘seen’ by the audience, [...] The actors dressed in blackamoor costumes stepped out of their roles and turned directly to the audience — as, for example — when they announced the interval. In this way, they established a new relationship between actor and spectator.“²²³

Laut Fischer-Lichte hatte die Aneignung japanischer Bühnenkonventionen vor dem Ersten Weltkrieg letztlich zur Folge, dass die bis dahin vorherrschende Verankerung des Theaters in der Schriftkultur aufgebrochen und die performative Funktion des Theaters betont wurde:

„As a performative art, theatre challenged the distinction between high and low culture [...] so characteristic of [the] nineteenth-century [...] Of course, this change was not only accomplished by introducing the *hanamichi*, stage assistants, particular masks, and acting devices from the Japanese theatre but also by making use of elements and devices taken from other sources as, for instance, from ancient Greek theatre, medieval culture, *commedia dell'arte*, and native popular culture [...] But [...] the productive reception of Japanese theatre played a prominent role.“²²⁴

Bunraku wurde, überschattet von der Rezeption des *Kabuki*, in der japanophilen Zeit der Vorkriegsjahre im Westen verhältnismäßig wenig wahrgenommen. Die ersten europäischen Autoren, die auch über *Bunraku* explizit und ausführlich schrieben, waren: Carl Hagemann, der sich auf einer Weltreise durch Afrika und Asien in den Jahren 1913/14 eingehend mit japanischen Theaterformen auseinandersetzte,²²⁵ der französische Schriftsteller Paul Claudel, der 1921–27 als Diplomat in Japan tätig war,²²⁶ sowie in den 1930ern Jahren der Kunsthistoriker Curt Glaser²²⁷ und Maria Piper.²²⁸ Sie alle zeigten sich beeindruckt von der hohen künstlerischen Qualität des japanischen Puppenspiels. Glaser und Hagemann bezweifelten allerdings, dass *Kabuki*-Schauspieler Gesten aus dem Puppentheater kopiert hätten. Samuel Leiter verweist außerdem auf eine frühe amerikanische Arbeit zum Thema *Bunraku* in *Theatre Arts*, der führenden amerikanischen Theaterzeitschrift zwischen 1916 und 1964:

²²² Fischer-Lichte: ‘The Reception of the Japanese Theatre’, S. 31ff.

²²³ Ebd., S. 35f.

²²⁴ Ebd., S. 39f.

²²⁵ Hagemann, Carl: *Spiele der Völker: Eindrücke und Studien auf einer Weltfahrt nach Afrika und Ostasien* (Berlin: Schuster & Loeffler, 1921), S. 253–261.

²²⁶ Claudel, Paul: *Mes idées sur le théâtre* (Paris: Gallimard, 1966), S. 80–83.

²²⁷ Glaser, Curt (Hg.): *Japanisches Theater* (Berlin-Lankwitz: Würfel-Verl., 1930), S. 106–119.

²²⁸ Piper, Maria: *Das japanische Theater: Ein Spiegel des Volkes* (Frankfurt am Main: Societäts-Verl., 1937), S. 189–285.

„[A] compact sketch of *bunraku* was published in 1929, its author Zoë Kincaid, the *kabuki* expert. Illustrated with four photographs, her three-page article, called ‘The Puppet in Japan,’ gives a basic overview. This was the only article *Theatre Arts* ever published exclusively about Japan’s puppets, which is unusual in that the magazine was a regular source of information on world puppetry.“²²⁹

3.4 Figurenbauinnovation und künstlerisches Puppentheater

Parallel zu den Theorien der Theaterreformer, in denen sowohl das Puppentheater als auch die japanische Theaterkunst als Vergleichsmaßstab herangezogen wurden, begann sich ab Anfang des 20. Jahrhunderts eine Unterscheidung in „volkstümliches“ und „künstlerisches“ Puppentheater abzuzeichnen.²³⁰ Bildende Künstler entdeckten das Puppentheater als ideale Ausdrucksform, mit der sie ihren ästhetischen Gestaltungswillen nicht nur bildhaft oder plastisch, sondern über mehrere Kanäle zum Ausdruck bringen konnten. Durch das Puppentheater verfügten sie, „zumeist allein, [...] über das künstlerische Experimentier[feld ...] eines praktischen Modells des großen Schauspieltheaters.“²³¹ Außerdem bot es die Möglichkeit, die Statik von Bild und Skulptur mittels Bewegung zu durchbrechen. Ein Kunstwerk, das auf diese Weise imstande war, durch die Vereinigung von Literatur, Schauspiel, Musik, Gesang, Tanz und bildnerische Gestaltung synästhetisch zu wirken, galt in den ersten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts als ultimativ anzustrebendes „Gesamtkunstwerk“.

Der Jugendstilkünstler Richard Teschner ist einer der wichtigsten Vertreter des künstlerischen Puppentheaters. Er wurde um 1910 aufmerksam auf das indonesische Puppentheater *Wayang Golek* und begann in Anlehnung daran aufwendig gefertigte, idiosynkratische Stabfiguren zu entwickeln. Sein nachhaltigster Einfluss besteht darin, die Bauart der Stabpuppe in Europa bekannt gemacht zu haben, auch wenn der „Figurenspiegel“, seine Art der Präsentation hinter einer runden konvexen Glasscheibe, nicht direkt weitergeführt oder nachgeahmt wurde.²³²

Etwa zeitgleich mit Teschner entwickelten die russischen Bildhauer und Puppenspieler Nina Simonowitsch-Jefimowa und Iwan Jefimow die Ausdrucksmöglichkeiten der klassischen europäischen Handpuppe weiter, indem sie mit im Kostüm kaschierten Stäben die Arme führten, während der Puppenkörper weiterhin wie ein Handschuh ausgeführt blieb. Die Ähnlichkeit ihrer Figurenvariante zu den indonesischen Puppen wurde von den Jefimows selbst thematisiert²³³ und hat sich auch in ihrer slawischsprachigen Bezeichnung niedergeschlagen:

²²⁹ Leiter, Samuel L.: ‘When Theatre Arts Looked Eastward: Japan’s Representation in America’s Leading Theatre Journal (1916-64)’. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 59-77, hier S. 72.

²³⁰ Taube: *Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen*, S. 126ff.

²³¹ Ebd., S. 143.

²³² Ebd., S. 126-144. Gerd Taube nennt als weitere Beispiele für das künstlerische Puppentheater Paul Branns „Marionetten-Theater Münchner Künstler“ und „Ivo Puhonny’s Künstler-Marionettentheater“.

²³³ Cohen: ‘Contemporary Wayang in Global Contexts’, S. 349f.

„Heute spricht man an den Puppentheatern der sozialistischen Länder von der „Wajanka“, der Stabfigur, die dem Ensemblespiel ausgehend von Teschner und Jefimow, in den zwanziger Jahren durch Obrazow völlig neue Dimensionen und Impulse verliehen hat.“²³⁴

Die Gliederpuppe, die mehr Freiheitsgrade hat als eine Handpuppe, wurde schon seit der Romantik als den einfacheren Bauarten überlegen angesehen. Dementsprechend galt die Marionette in Europa lange als die anspruchsvollste und realistischste Spielart. Die europäische Ausprägung der Stabpuppe im brauchtümlichen Puppenspiel war eher eine grobmotorische Stockpuppe: Beispiele hierfür sind die von unten geführten Figuren des Kölner Hännischen Theaters (seit 1802) sowie die Puppentraditionen im belgischen Liège und in Sizilien, deren Figuren an einem am Kopf befestigten Stab von oben geführt werden. Die Arbeit der genannten Pioniere inspirierte andere Puppenspieler und führte im Lauf des 20. Jahrhunderts zum verstärkten Einsatz der Stabpuppentechnik in Europa und in Nordamerika, dort insbesondere propagiert durch die künstlerische Tätigkeit und die Publikationen der Puppenspielerin Marjorie Batchelder.²³⁵

Die „Einmischung“ der bildenden Künstler und Theateravantgardisten zeitigte mit einer gewissen Latenz bedeutende Folgen für das Puppentheater: 1.) Die Gestaltung von Figuren und Ausstattung durch bildende Künstler brachte eine Steigerung der ästhetischen Qualität und einen bis dahin ungekannten Fokus auf die Materialeigenschaften der Figur, die nunmehr nicht nur als Werkzeug des Puppenspielers, sondern als autarkes plastisches Kunstwerk verstanden wurde. 2.) Die ästhetische Vision des Künstlers begann die formale Einhaltung immergleicher traditioneller Ausdrucksmodalitäten als gestaltbestimmende Instanz zu ersetzen. Dadurch wurden technische Innovationen im Puppenbau nicht nur möglich, sondern die Suche nach der geeignetsten Ausdrucksweise je nach darzustellendem Sujet wurde zum ästhetischen Imperativ. Werner Knoedgen kommentiert diesen Wandel so:

„Das ‚Puppenspiel‘ hatte sich von der eigenen Naivität, vom Vorbewußtsein des Volkstheaters emanzipiert und als mögliche Kunstgattung ‚entpuppt‘: Es war sich und seiner Darstellungsmittel bewusst geworden, über die es nun frei verfügte.“²³⁶

Im Verlauf der 20. Jahrhunderts wurde die sukzessive Eingliederung des Puppenspiel-Handwerks in eine künstlerische Praxis und einen wissenschaftlichen Diskurs zu einer der Aufwertungsstrategien der Puppenspieler. Andererseits wurde einfach gestaltetes und inhaltlich konservatives Puppenspiel zunehmend einer pädagogischen Instrumentalisierung überlassen. Im Verlauf des 20. Jahrhunderts kam Puppenspiel auch in anderen theaterfremden Zwecken, wie Therapie, Propaganda und Aufklärung, zum Einsatz, wovon sich das Puppentheater mit künstlerischem Anspruch jedoch stets zu distanzieren bemühte.

²³⁴ Mäser, Rolf: 'Lebendige Traditionen'. In: Union Internationale de la Marionnette (Hg.): *Die Welt des Puppenspiels* (Berlin: Henschel, 1989), S. 101-103, hier S. 102.

²³⁵ Cohen: 'Contemporary Wayang in Global Contexts', S. 349.

²³⁶ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 96.

Wie ich in Abschnitt 2 aufzuzeigen versucht habe, vollzog sich im japanischen *Bunraku* im 20. Jahrhundert aus kulturpolitischen Gründen ein derartiger Paradigmenwechsel vom Handwerk zur Kunst nicht. Es ist daher bis heute geprägt von der traditionellen Form.

Die westliche Suche nach dem passenden Figurentyp war und ist oft inspiriert von außereuropäischen Puppenspieltraditionen, wie das Beispiel der Stabpuppe gezeigt hat. Ein halbes Jahrhundert später rückten erste Gastauftritte die *Bunraku*-Figur verstärkt ins Bewusstsein internationaler Puppenkünstler und in der Folge wurden ihre Möglichkeiten ausgelotet. Dadurch entstanden *Bunraku*-Derivate und hybride Bauarten, die nicht einer traditionellen Ausprägung entsprachen, sondern häufig Attribute verschiedener Traditionen mit individueller künstlerischer Gestaltung in sich vereinten. Dabei borgten westliche Künstler des Puppen- und Personentheaters gleichermaßen „disparate elements freely from the Japanese theatre, more often than not deliberately ignoring the specific codes of their sources.“²³⁷ Über den weiteren Verlauf des Aneignungsprozesses japanischer Theaterkunst nach dem Zweiten Weltkrieg schreibt Fischer-Lichte:

„The later phase dealt solely with the question of which kinds of tasks and problems inherent in the theatre as a performative art can be solved by transferring and applying particular devices from Japanese — or other — theatre forms.“²³⁸

3.5 Auslandstourneen und interkulturelle Produktionen

Während des Zweiten Weltkriegs riss der künstlerische Austausch zwischen Japan und Europa bzw. den USA weitgehend ab. In der Nachkriegszeit und besonders während der amerikanisch-britischen Besatzung Japans (1945-52) kam es jedoch gegenüber vorher zu einer Intensivierung insbesondere des japanisch-amerikanischen Kulturaustausches.²³⁹ Es folgte eine Vielzahl weiterer Gastauftritte japanischer Theatertruppen vor allem im europäischen und US-amerikanischen Ausland;²⁴⁰ Ab den 1950er Jahren gab es erste *Nō*- und *Kyōgen*-Auftritte und ab etwa 1960 auch *Bunraku*-Vorstellungen, wobei *Kabuki*-Truppen weiterhin die häufigsten und prestigeträchtigsten Auslandsauftritte boten. Scholz-Cionca und Leiter dazu:

„[...] the second half of the [20th] century witnessed two conspicuous shifts in Western studies of Japanese theatre; their center turned from Europe to America, while new approaches, involving direct practical experience and training in the various arts, opened fresh perspectives, allowing foreign researchers deep insights into the hidden process of Japanese theatre production.“²⁴¹

²³⁷ Scholz-Cionca und Leiter: 'Introduction', S. 16.

²³⁸ Fischer-Lichte: 'The Reception of the Japanese Theatre', S. 42.

²³⁹ Rimer: 'Japanese Theater in the World', S. 29.

²⁴⁰ Auslandsauftritte in Australien und Ozeanien, im arabischen Raum sowie in Afrika und Südamerika sind bis dato eine Seltenheit, da die größte Nachfrage nach japanischen Theaterveranstaltungen nach wie vor aus Europa und den USA kommt, vgl. hierzu Thornbury: 'The View From Japan', S. 221.

²⁴¹ Scholz-Cionca und Leiter: 'Introduction', S. 23.

Seit den 1970er Jahren besuchten also westliche Künstler Japan selbst oder luden japanische Theaterschaffende ein, direkt an europäischen und amerikanischen Produktionen mitzuarbeiten.²⁴² Vereinfacht wurde dieser Austausch durch die Möglichkeiten des internationalen zivilen Flugverkehrs, durch Künstlerstipendien für internationale Studienaufenthalte und durch die Gründung von Bildungsinstitutionen wie der *American Society for Eastern Arts (ASEA)* im Jahr 1963.²⁴³ Mit der japanischen Kultur beschäftigten sich zum Beispiel Regisseure wie Peter Brook, Ariane Mnouchkine, Robert Wilson, Lee Breuer, Anne Bogart, Julie Taymor und Peter Sellars²⁴⁴ sowie der Komponist Benjamin Britten (*Curlew River*, 1964) und der Choreograf George Balanchine (*Bugaku*, 1962).²⁴⁵ Mitsuya Mori unterscheidet innerhalb der interkulturellen Theaterpraxis zwei unterschiedliche Herangehensweisen:

„In such performances it is either the case that one recognizes ‘other’ cultures only in order to enjoy an isolated effect of exoticism, or that the theatrical styles of the ‘other’ cultures are employed to elevate the whole production to a different, preferably higher, level of performance. [...] Productions are staged this way for the sake of increased theatricality and not necessarily for the sake of understanding ‘other’ cultures.“²⁴⁶

Die zweite Herangehensweise ist typisch für die eklektische Aneignung von *Bunraku*-Bühnenkonventionen in internationalen Inszenierungen: Durch die formale Analogie sollen den Zuschauern weder Erkenntnisse über die japanische Kultur nähergebracht werden, noch wird ein Verständnis für etwaige kulturspezifische Besonderheiten vorausgesetzt. Motiviert ist die Verwendung fremder Darstellungskonventionen hier vorrangig durch ihren handwerklich-ästhetischen Reiz. Ob Rezipienten die Formalanalogie zum japanischen Puppenspiel als Formzitat erkennen oder nicht, scheint für die ästhetische Wirkung und Aussage nicht vorrangig. Erkennen sie sie nicht, können sie den Effekt unvoreingenommen auf sich wirken lassen. Rezipienten, die eine Verbindung zu *Bunraku* herstellen, können sich zusätzlich auf einer kognitiven Ebene mit der interkulturellen Adaption und der Bedeutung der Form für den präsentierten Inhalt auseinandersetzen. Hier tritt eine Charakteristik des interkulturellen Kunstschaffens zutage: Bezüge zu fremden Kulturen sind nicht *per se* universell verständlich, sondern hängen vom Wissensstand und der kulturellen Kompetenz der Rezipienten ab.

Kulturaustausch auf einer anderen Ebene pflegt die amerikanische *Bunraku Bay Puppet Troupe*, die seit ihrer Gründung 2004 bemüht ist, unter der Leitung des Japanologen Martin Holman an der *University of Missouri* traditionelle *Bunraku*-Repertoirestücke in Amerika, insbesondere im

²⁴² Rimer: ‘Japanese Theater in the World’, S. 30f.

²⁴³ Cohen: ‘Contemporary Wayang in Global Contexts’, S. 354.

²⁴⁴ Rimer: ‘Japanese Theater in the World’, S. 30.

²⁴⁵ Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 3. Der Vollständigkeit wegen sei erwähnt, dass umgekehrt natürlich auch die Rezeption europäischer Theaterpraktiken (zB Shakespeare, Brecht, Artaud) weitreichende Auswirkungen auf das japanische Theater hatte. Da dies aber keinen unmittelbaren Einfluss auf den Einsatz von *Bunraku*-Figuren durch westliche Theaterschaffende hatte, bleibt dieses Thema in der vorliegenden Arbeit ausgeklammert.

²⁴⁶ Mitsuya, Mori: ‘Thinking and Feeling: Characteristics of Intercultural Theatre’. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 357–366, hier S. 357f.

akademischen Umfeld, aufzuführen. Dazu steht sie zwecks gemeinsamer Auftritte in Japan und Amerika mit verschiedenen japanischen *Bunraku*-Truppen in Kontakt, die ihrerseits die Ausbildung amerikanischer Performer unterstützen.²⁴⁷

3.6 Erste Inszenierungen mit eklektischen Bunraku-Puppen

Die folgenden Beispiele sollen exemplarisch die Frage beantworten, wann *Bunraku*-Puppen erstmalig in internationalen Inszenierungen zum Einsatz kamen:

„*Bunraku's* influence outside of Japan has been most notable, not in the puppet theater, but in the theater of living actors. [...] The most notable of Western theater artists employing *bunraku* techniques is avant-garde master Lee Breuer. In some productions, such as *Prelude to a Death in Venice* (1979),^[248] Breuer has included *bunraku*-influenced puppets fashioned as Western characters. In the epic-scaled *The Warrior Ant* (1988), he used an actual *bunraku* puppet to play his samurai hero, [...] Breuer's recent *Wendy and Peter* (1997), an acclaimed adaptation of Peter Pan, continued to reveal *bunraku's* important place in his work. Similarly, if not so overtly, influenced, has been Julie Taymor, who also mingles puppets (*bunraku*-style and others) and live actors [...] Robert Lepage made striking use of *bunraku*-like puppets in his renowned *The Seven Streams of the River Ota* [...]“²⁴⁹



Abb. 21: Eine modifizierte *Bunraku*-Puppe in Lee Breuers *A Prelude to a Death in Venice* (1979), bei der ein einzelner Spieler der Figur John seine Hände leiht. Aus: Mabou Mines: 'A Prelude to a Death in Venice', *Archived Productions*, <http://www.maboumines.org/productions/prelude-death-venice> (Zugriff am 2.12.2014).

3.6.1 Lee Breuer

Puppen-Inszenierungen des US-amerikanischen Autors und Regisseurs Lee Breuer wurden mehrfach mit Obie Awards²⁵⁰ ausgezeichnet. Seine jüngste Arbeit, die „Bunraku Puppet Pop-Opera“²⁵¹ *La Divina Caricatura: Part I The Shaggy Dog*,²⁵² knüpft an seine früheren Animationsstücke an und

²⁴⁷ 'Bunraku Bay Puppet Troupe', *University of Missouri: Japanese Studies Program*, <http://japanesestudies.missouri.edu/bunrakupuppets.shtml> (Zugriff am 29.10.2014).

²⁴⁸ Breuer, Lee (Buch, Regie); Hartinian, Linda (Puppe); Yerxa, Alison; Dallas, L. B. (Bühne); Long, William Ivey (Kostüm); Telson, Bob (Musik): *A Prelude to a Death in Venice*, Mabou Mines, UA: Mark Taper Forum, Los Angeles, 1979; <http://www.maboumines.org/productions/prelude-death-venice>.

²⁴⁹ Gerstle und Sakurai: 'Margins between the Real and Unreal', S. 63.

²⁵⁰ Eine Auszeichnung für *Off-Broadway*-Produktionen.

²⁵¹ Park, Kyoung H.: 'Madness and Martyrdom in »La Divina Caricatura«', *The Brooklyn Rail*, 10.12.2012, <http://brooklynrail.org/2012/12/theater/madness-and-martyrdom-in-la-divina-caricaturalee-breuer-with-kyoung-h-park> (Zugriff am 2.11.2014); vgl. auch Breuer, Lee: 'La Divina Caricatura', *Indiegogo*, 1.10.2013, <http://www.indiegogo.com/projects/475379/fblk> (Zugriff am 21.11.2014).

²⁵² Breuer, Lee (Buch, Regie); Scott, Jessica; Archer, Julie; Novak, Eric; DeCola, Emily (Puppen); Yerxa, Alison (Bühne); Harris, Jesse (Kostüm); Schleifer, Lincoln; Telson, Bob; Margolis, John (Musik): *La Divina Caricatura*, Mabou Mines in Koproduktion mit Piece by Piece Productions, St. Ann's Warehouse, Dovetail Productions, UA: The Public Theater, New York City, 11.1.2013; <http://www.maboumines.org/productions/la-divina-caricatura>.

thematisiert die Beziehung zwischen seinem Alter Ego John und der Hündin Rose, beide dargestellt durch *Bunraku*-Figuren. Inspirationen dafür bezog Breuer nicht nur von Dante Alighieri, sondern auch von Chikamatsu Monzaemon:

„I always felt that I would like to head towards more classical [...] Bunraku puppetry,' Lee reflects. [...] In 1988, Lee did venture into a Bunraku collaboration [...] with puppeteer Yoshida Tamamatsu for *The Warrior Ant* [...] 'One of the problems,' he says, was that 'The Warrior Ant was a puppet run by this incredible Bunraku puppeteer [...] but the warrior was in mid-air. There was no context, he was just this little puppet in the middle of singers [with] no dramatic definition, so I said, let's commit [...] to one formal idea.'

The novelty [...] is Lee's transformation of traditional Bunraku into a Western form, in which a narrator performing Rose sends up *Divina's* endless cultural references through distilled, lyric narratives that build up to songs. These songs change styles and rhythm to play everything from Indian ragas to Argentinian tangos [...]

Divina [...] is performed by an ensemble of Bunraku puppeteers, [...] singers, and actors on stage. 'I feel more identified with this than with Western dramatic structure [...] Chikamatsu Monzaemon wrote these perfect filmic metaphors that gave me the idea of making a mixed-media film with puppets.'²⁵³



Abb. 22: Hündin Rose und Künstler John sind die Hauptcharaktere in Breuers *La Divina Caricatura* (2013). Aus: Collins-Hughes, Laura: '»Man's Best Friend« Takes on a New Meaning: »La Divina Caricatura« at La MaMa', *The New York Times*, 19.12.2013, <http://www.nytimes.com/2013/12/20/theater/reviews/la-divina-caricatura-at-la-ma-ma.html> (Zugriff am 2.11.2014).

3.6.2 Michael Meschke

In den frühen 1970er Jahren entdeckte der schwedische Puppentheaterregisseur Michael Meschke auf einer Asientournee die Möglichkeiten des japanischen *Bunraku* und war davon so begeistert, dass er die Spieltechnik in eigenen Stücken anwenden wollte:

„[H]ier in Osaka war die unbegrenzte, totale Dynamik vorhanden, die ich in traditionellen europäischen Spielformen nicht gefunden hatte. Mit Dynamik verstehe ich die Möglichkeit, menschliche Muskelenergie *direkt* auf die Puppe zu übertragen, ohne Mittler zwischen dem Willen des Spielers und dem Resultat der Puppe, ohne Fäden, Stäbe oder andere Mechaniken, die diese Energie umlenken und schwächen. (Man könnte hier einwenden, daß das Handpuppentheater doch diese Dynamik besitzt. Einverstanden. Nur haben die Handpuppen dafür andere Beschränkungen spieltechnischer Art.)“²⁵⁴

Anfängliche Schwierigkeiten und Bedenken des Ensembles wurden dank einer *Bunraku*-Instruktion durch einen japanischen Puppenspieler überwunden:

„Erstens war schnell einzusehen, daß die Kunst des Bunraku *schwer* ist, und zwar sehr schwer. Zweitens ‚klaut‘ man nicht einfach eine Technik aus einer fremden Kultur. Und überhaupt, wer meint, Bunraku sei eine Technik und nichts anderes, zeigt Unkenntnis und Respektlosigkeit. [...] Meister Minosuke Yoshida vom Theater Osaka [war bereit], als erster Bunrakuspieler im Westen seine Kunst weiterzugeben und zwar am MARIONETTEATERN in Stockholm. Inzwischen hatte ich dort eine Schule für Puppenspieler gegründet und verfügte dadurch über [...] dankbare Schüler [...] Wir hatten nun einige Wochen lang das Privileg, direkt aus Meisterhand Bunrakutechnik zu lernen. [...] Nach dem Unterricht

²⁵³ Park: 'Madness and Martyrdom in »La Divina Caricatura«.'

²⁵⁴ Meschke, Michael: *Grenzüberschreitungen: Zur Ästhetik des Puppentheaters* (Frankfurt am Main: Nold, 1996), S. 114.

Yoshidas haben wir versucht, die ‚japanischen Bewegungen‘ [gemeint sind *furi* und *kata*, Anm.] auf unsere Verhältnisse zu übertragen, indem wir sie dämpften. [...] Die größte Herausforderung ist die Koordinierung der Bewegungen aller drei Spieler, die eine Puppe führen [...] Jede individualistische Abweichung würde die Illusion, die die Puppe hervorruft, stören.“²⁵⁵

1977 realisierte Meschke schließlich *Antigone*,²⁵⁶ seine erste Inszenierung mit *Bunraku*-Puppen in den Hauptrollen, drei Erzählern rechts von der Bühne, drei Musikern links davon und einem Chor in der Mitte vor der Bühne, der mit dem Rücken zum Publikum die Handlung kommentierte. Die Augen, Brauen und Lippen der Figuren waren beweglich. Das Stück war aufgrund der ungekannten Spieltechnik höchst erfolgreich:

„Die Puppen wurden mit Leben erfüllt, um den fatalen Gang zum Tod hin zu gestalten. Wenn man es so betrachtet, daß es hier ausgerechnet Puppen waren, rückt uns eigentümlicherweise die Frage von Tod und Leben näher, als wenn Schauspieler den Tod fingiert hätten. [...] Das Unternehmen, Sophokles mit der Technik des *Bunraku* auf die Puppenbühne zu bringen, wurde zu einem Wendepunkt. [...] Wie die meisten Puppentheater hatten wir bisher vor einigen hundert Personen gespielt. Mit der neuen Form konnten wir Tausende erreichen.“²⁵⁷



Abb. 23: Von weiß gekleideten Spielern geführte *Bunraku*-Puppen in Meschkes *Antigone* (1977). Aus: Meschke, Michael: *Grenzüberschreitungen: Zur Ästhetik des Puppentheaters* (Frankfurt am Main: Nold, 1996), S. 117.

3.6.3 Theodora Skipitares

Anfang der 1980er Jahre gestaltete Theodora Skipitares die Trilogie *The Age of Invention*,²⁵⁸ die von der *New York Times* als „puppetscape of American scientific ingenuity“²⁵⁹ bezeichnet wurde. Darin setzte sich Skipitares kritisch mit der Entwicklung der amerikanischen Geistesgeschichte und den Auswirkungen ihrer Erfindungen auseinander: von



Abb. 24: Benjamin Franklin als Puppe in Skipitares' Trilogie *The Age of Invention* (1985). Aus: Skipitares, Theodora: 'The Age of Invention', *Theodora Skipitares: Projects*, 2009, <http://theodoraskipitares.com/projects/age.htm> (Zugriff am 2.12.2014).

²⁵⁵ Ebd., S. 114ff.

²⁵⁶ Meschke, Michael (Regie, Puppen, Szenografie); Berger, Sven (Musik): *Antigone*, Marionetteatern in Koproduktion mit The Dramatic Theatre/Dramaten, UA: Stadshus, Stockholm, 1977; <http://www.michaelmeschke.com/theatre3.htm>.

²⁵⁷ Meschke: *Grenzüberschreitungen*, S. 119.

²⁵⁸ Skipitares, Theodora (Regie, Puppen); Moorefield, Virgil; Johnson, Scott (Musik); Cohen, Debby Lee (Szenografie): *The Age of Invention: An American Trilogy*, Theater for the New City, New York City, 1985; <http://www.nytimes.com/1985/01/08/theater/the-theater-the-age-of-invention.html>.

²⁵⁹ Gussow, Mel: 'The Theater: »The Age of Invention«', *The New York Times*, 8.1.1985, <http://www.nytimes.com/1985/01/08/theater/the-theater-the-age-of-invention.html> (Zugriff am 23.10.2014).

der Besiedlung des Westens über Benjamin Franklin und Thomas Edison bis hin zu einem Hochstapler im 20. Jahrhundert, der vorgibt, Chirurg zu sein. Diese drei Hauptcharaktere „are represented by life-size, lifelike puppets that are operated, Bunraku-style, [...] with striking verisimilitude.“²⁶⁰ Darüber hinaus kamen in der Inszenierung Videoprojektionen und mehrere hundert Puppen in unterschiedlichen Größen vor. Die Abschnitte wurden eingeleitet durch musikalische Prologe. Skipitares selbst begründet ihren Einsatz von *Bunraku*-Figuren vor allem durch ihr Streben nach Realismus:

„In 1983, [...] I began to use a modified Bunraku performance style [...] These characters [...] were explorations of façade, and by using their own words, and a Bunraku style, I was hoping to both bring them to life as well as comment on and critique their [...] lives. The Bunraku influence was not orthodox: my large puppets never walked, so they seemed to need only two operators, one for the head and right hand, and the other for the left hand. Mostly, they stood or sat, and talked a lot. I spent plenty of time [...] trying to make them super-realistic, so that their skin looked lifelike, their eyes blinked ‘naturally,’ and their hands could actually grab objects. It was a period of time when I was absolutely fascinated by the hyperrealism of the Disney animatrons. What I didn’t understand then about Bunraku theatre was that [...] it] was not trying to persuade the audience it was watching reality, rather than a play. [...] I was very much interested in creating a flat surface of reality, which in this case was a combination of Brecht and Bunraku. Looking back, I feel that I was barely exploring the full potential of the Japanese form.“²⁶¹

3.6.4 Julie Taymor

Julie Taymors Musical-Inszenierung *The Lion King*²⁶² ist ein frühes Beispiel für kommerziell höchst erfolgreiche Inszenierungen mit Puppen und Masken. Die Disney-Produktion, die seit ihrer Broadway-Premiere 1997 auf internationalen Tourneen in fünfzehn Ländern zu sehen war, präsentiert sich bewusst interkulturell. Taymor war zu Beginn ihrer Karriere selbst in Asien tätig²⁶³ und betont, dass sie asiatische Figurentheatertraditionen nicht imitiere, sondern daraus lediglich Inspirationen für eigenen Kreationen beziehe. Die etwa 230 Puppen und Masken unterschiedlicher Bauart lassen alle den menschlichen Darsteller erkennen. Dabei verdecken viele der Masken das Gesicht des Darstellers nicht, sondern sind eher eine Art Kopfbedeckung in Tiergestalt. Die Rolle des Erdmännchens Timon wird von einer Figur dargestellt, die ähnlich wie im *Otome-Bunraku* von nur ei-



Abb. 25: Das Maul der Erdmännchen-Figur Timon ist beweglich, die Handgelenke können über einen Stab gesteuert werden, der Spieler trägt Grün, um Unsichtbarkeit im Dschungel zu symbolisieren. Aus: ‘Exploring The Lion King’, <http://www.exploringthelionking.co.uk/> (Zugriff am 24.10.2014).

²⁶⁰ Ebd.

²⁶¹ Skipitares: ‘The Tension of Modern Bunraku’, S. 13f.

²⁶² Taymor, Julie (Regie, Puppen, Masken, Kostüm); Curry, Michael (Masken, Puppen); Hudson, Richard (Szenografie); John, Elton (Musik); Allers, Roger; Mecchi, Irene (Buch): *The Lion King*, Disney Theatrical Productions, UA: The New Amsterdam Theater, New York City, 13.11.1997; <http://www.ibdb.com/production.php?id=4761>.

²⁶³ Schechner, Richard: ‘Julie Taymor: From Jacques Lecoq to The Lion King’, *TDR: The Drama Review*, 43/3 (1999), S. 36–55.

nem Spieler geführt wird. Auf diesen Unterschied wird allerdings nicht hingewiesen, wenn Timon ausdrücklich als *Bunraku*-Puppe bezeichnet wird. Auch die ebenso von einer Person geführte Vogel-Figur Zazu dürfte vom *Bunraku*-Puppenbau inspiriert sein: Sie hat einen beweglichen Schnabel und schließbare Augenlider, die über einen Führungsstab steuerbar sind.²⁶⁴

3.6.5 Ariane Mnouchkine

In Ariane Mnouchkines Inszenierung *Tambours sur la digue / Trommler am Deich*²⁶⁵ von 1999 geben menschliche Schauspieler vor, *Bunraku*-Puppen zu sein. Diesen Eindruck erzeugen die maskierten Darsteller mit vereinfachten ruckartigen Bewegungen. Außerdem sprechen sie ihre Dialogzeilen mit verstellten Stimmen und werden von schwarz verhüllten Spielern scheinbar gelenkt, indem diese den Bewegungen der Puppendarsteller präzise folgen und ihre erschlafte Körper am Szenenende von der Bühne tragen. Wenn am Ende des Stücks tatsächliche Puppen anstelle der zuvor von Menschen gespielten Puppencharaktere die vorhergesagte Flutkatastrophe erleiden müssen, wird die metaphorische Botschaft der Abhängigkeit von Schicksal und herrschaftlicher Willkür deutlich. Wie bereits aufgezeigt wurde, sind Schauspieler, die Puppen spielen, sowohl in der europäischen Theatergeschichte als auch in Japan ein bekannter Topos, wobei hier, vermutlich inspiriert vom asiatischen Schauplatz der Handlung, explizit *Bunraku*-Puppen imitiert werden. Durch den Einsatz von Wasser auf der Bühne enthält *Tambours sur la digue* aber auch Anklänge an das vietnamesische Wasserpuppenspiel. Ihre Inszenierungsstrategie begründet Mnouchkine so:

„The mission of the actor in Asia [...] is to find a true signal that can express things that cannot be seen. It is like performing an autopsy. You have to dig down and find the symptoms of the illness of the soul, and find a way to express that illness through a signal, a hieroglyph. That is what Asian actors are trained to do. But in spite of great masters like Stanislavsky, Meyerhold and Dullin [...] who tell us the same thing, Western actors rarely achieve this goal of signaling through the flames.“²⁶⁶



Abb. 26: Schauspieler spielen *Bunraku*-Puppen in Mnouchkines *Tambours sur la digue* (1999). Aus: 'Tambours sur la digue', *Théâtre du Soleil*, 12.10.2009, <http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/images/tournage-des-films,307/tambours-sur-la-digue-images-du?lang=fr> (Zugriff am 15.11.2014).

²⁶⁴ 'Exploring The Lion King', <http://www.exploringthelionking.co.uk/> (Zugriff am 24.10.2014); *Disney's The Lion King: Timon*, Mitschnitt einer Demonstration der Puppe, 2:14 Min. (vegas.com, 2009); <https://www.youtube.com/watch?v=H8gmqW9Rjok> (Zugriff am 4.1.2015).

²⁶⁵ Mnouchkine, Ariane (Regie); Cixous, Hélène (Buch); Lemètre, Jean-Jacques (Musik); François, Guy-Claude; Maisonneuve, Ysabel de; Martin, Didier (Bühne); Thomas, Nathalie; Bouvet, Marie-Hélène (Kostüm): *Tambours sur la digue / Trommler am Deich*, Théâtre du Soleil, UA: La Cartoucherie, Paris, 11.9.1999; <http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/nos-spectacles-et-nos-films/nos-spectacles/tambours-sur-la-digue-1999,161/?lang=fr>.

3.7 Die Kombination von Puppen- und Schauspiel

3.7.1 Historische Vorläufer im Westen

Der wesentliche Unterschied zwischen Schauspiel und Puppenspiel besteht darin, dass beim einen der menschliche Körper und beim anderen das Objekt Puppe als Ausdrucksmittel künstlerischer Gestaltung dient. Im traditionellen Marionettenspiel wird diese Unterscheidung besonders deutlich, da hier die größte räumliche Trennung von Figur und Spieler vollzogen ist und der Körper des Puppenspielers durch den Bühnenaufbau gänzlich aus dem Sichtfeld verschwindet. Diese Grenze ist jedoch nicht in allen Puppenspielformen gleichermaßen eindeutig. Im traditionellen Handpuppenspiel etwa sind, wenn auch verdeckt durch die Figur, zumindest indirekt einzelne Körperteile des Puppenspielers auf der Bühne präsent.

Andere Spielformen beruhen noch unmittelbarer auf der direkten Einbindung menschlicher Körperteile: So stellen etwa Meike Wagner²⁶⁷ und andere Autoren fest, dass eine Figur nicht zwingend ein lebloses Objekt sein muss. Sie beziehen sich auf Sergej Oblaszows Experimente in den 1930er Jahren, bei denen er Kugeln auf die Finger seiner unmaskierten Hände steckte, um zwei abstrakte menschliche Charaktere darzustellen. So können einzelne Körperteile des Spielers mit Zeichen einer eigenständigen Lebendigkeit ausgestattet werden, wodurch sie wie abgetrennt vom Spielerkörper erscheinen und eine separate dramatische Rolle erfüllen. Werner Knoedgen bezeichnet dies als Darstellung mithilfe von „Körpermaterial“.²⁶⁸ Dieser Annahme liegt zugrunde, dass viele, darunter auch traditionelle europäische Figurenformen wie Humanette,²⁶⁹ Kautzky²⁷⁰ oder Körpermaske²⁷¹ menschliche Körperteile direkt in die Figur einbeziehen. In Anlehnung an diese Praxis werden eklektische *Bunraku*-Puppen häufig ganz ohne Hände gebaut, so dass die Spieler stattdessen ihre eigenen Hände durch die Ärmel der Puppe führen und für sie gestikulieren können, wie bei der Figur *John* aus Lee Breuers *A Prelude to a Death in Venice*. Japanische *Bunraku*-Figuren sind zwar, wie Marionetten, nicht auf die Einbindung menschlicher Körperteile angewiesen, für die direkte Steuerungsmethode ist die Anwesenheit der Spieler auf der Bühne während der Animation aber dennoch unabdingbar.

²⁶⁶ Jenkins, Ron: 'As if They Are Puppets at the Mercy of Tragic Fate', *The New York Times*, 27.5.2001, <http://www.nytimes.com/2001/05/27/theater/theater-as-if-they-are-puppets-at-the-mercy-of-tragic-fate.html> (Zugriff am 3.11.2014); Miller, Judith Graves: *Ariane Mnouchkine* (London u.a.: Routledge, 2007), S. 93-102; Sasaguchi, Rei: 'Puppet-actors drum up enthusiasm', *The Japan Times*, 19.9.2001, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2001/09/19/stage/puppet-actors-drum-up-enthusiasm/#.VFbPx4WjyOX> (Zugriff am 3.11.2014).

²⁶⁷ Wagner, Meike: *Nächte am Puppenkörper: Der mediale Blick und die Körperentwürfe des Theaters* (Bielefeld: Transcript, 2003), S. 34f.

²⁶⁸ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 62.

²⁶⁹ Bei einer Humanette sind die Extremitäten der Figur, ähnlich wie im *Otome Bunraku*, direkt an die jeweiligen Körperteile des Spielers gekoppelt, sodass seine Bewegungen unmittelbar auf die Figur übertragen werden.

²⁷⁰ Dieser Figurentypus hat keinen eigenen Kopf. Stattdessen werden Gesicht und Mimik des Spielers mit einem meist unterdimensionierten und daher grotesk wirkenden, immobilen Figurenkörper kombiniert. Die Hände der Figur werden entweder mithilfe von Stäben geführt, oder es werden Hände und Gestik des Spielers ebenfalls direkt in die Figur eingebunden.

²⁷¹ In Körpermasken schlüpft der Spieler wie in ein Kostüm, je nach Größe der Maske kann der Spielerkörper so teilweise oder zur Gänze verdeckt, vergrößert bzw. verfremdet werden.

Die Mischung von Puppen und Menschen auf der Bühne stellt also historisch betrachtet keine Innovation des 20. Jahrhunderts dar, wie zu Beginn dieses Abschnitts bereits angedeutet wurde. Henryk Jurkowski gliedert das Zusammenspiel von Menschen und Puppen in vier Abschnitte, die einerseits den Verlauf der europäischen Geschichte des Puppenspiels nachzeichnen und andererseits bis heute als Einsatzbereiche der Puppe fortbestehen:²⁷² 1.) Anfangs erfüllten Puppen und Automaten noch keine dramatische Funktion, da sie ursprünglich nicht im Theaterkontext verwendet wurden. Stattdessen standen sie im Dienst benachbarter Zeichensysteme, wenn sie beispielsweise zu liturgischen Zwecken eingesetzt wurden, Geschichten illustrierten, Werbezwecke für fahrende Theatertruppen, Händler und Scharlatane erfüllten oder als magische Figuren zur Belustigung zur Schau gestellt wurden.²⁷³ 2.) Ab der Renaissance verortet Jurkowski die Rolle der Puppe vor allem als „Gastdarsteller“ im Personentheater. Puppen kamen zur Umgehung von Schauspielverboten und -monopolen häufig als Parodie auf das Personentheater zum Einsatz. In dieser Phase wurden die spezifischen Charakteristika der Puppendarstellung meist noch vernachlässigt.²⁷⁴ 3.) Dies änderte sich, als sich im Barock das eigentliche Zeichensystem des Puppentheaters in Anlehnung an das zeitgenössische Personentheater herauszubilden begann. Dazu wurden Stücke des Volkstheaters und Mysterienspiele anstatt mit menschlichen Darstellern mit Puppen besetzt. In der Romantik wurde das Puppentheater durch melodramatische Elemente ergänzt und zunehmend theoretisch reflektiert.²⁷⁵ 4.) Ab Anfang des 20. Jahrhunderts konstatiert Jurkowski ein erneuertes Interesse, Schauspieler und Puppen auf der Bühne zu konfrontieren, was letztendlich zu einer „Atomisierung“ der Elemente des Puppentheaters geführt habe.²⁷⁶ Befördert wurde dies durch den offensichtlichen ontologischen Unterschied zwischen nebeneinander agierenden Schauspielern und Puppen, der als selbstreflexives Bewusstsein der Puppe für ihre Konstruiertheit in Szene gesetzt wurde, sowie durch das sukzessive Weglassen der Bühneneinfassung, die Darstellung dramatischer Charaktere durch mehr als einen einzelnen, in sich geschlossenen Rollenträger, durch das Mischen von Spieltechniken und das Hinzuziehen von Masken, animierten Objekten oder Ausstattungsteilen. Die atomisierten Elemente dieses „Theaters der dritten Art“²⁷⁷ werden in zeitgenössischen Puppentheaterproduktionen immer wieder neu zueinander in Beziehung gesetzt.

Jurkowski nennt Samuel Foote als Beispiel für einen isolierten Vorreiter, der bereits Ende des 18. Jahrhunderts Schauspieler und Puppen auf der Bühne des von ihm geleiteten *Haymarket Theatre* in London kombinierte. Da er bei einem Reitunfall ein Bein verloren hatte, welches er durch eine Holzprothese kompensierte, hatte er eine makabere Affinität zu Puppen. In seinen

²⁷² Jurkowski, Henryk: 'Transcodification of the sign systems of puppetry', *Semiotica*, 47-1/4 (1983), S. 123-146, hier S. 131f.

²⁷³ Ebd., S. 132ff.

²⁷⁴ Ebd., S. 134ff.

²⁷⁵ Ebd., S. 139ff.

²⁷⁶ Ebd., S. 142ff.

²⁷⁷ Ebd., S. 130.

Parodien über Schauspieler, Theaterbetrieb und sentimentale Komödien seiner Zeit nutzte er Pappfiguren und lebensgroße Fadenmarionetten, aber auch stumme menschliche Darsteller, die Puppenbewegungen imitierten, während andere Spieler den Text vortrugen. Dadurch nahm er Kleists und Craigs Idee von der Puppe als idealem Darsteller vorweg.²⁷⁸ Japanisches *Bunraku* kann Foote aus heutiger Sicht kaum bekannt gewesen sein; jedenfalls dürfte er darauf nicht Bezug genommen haben.

Auch der deutsche Romantiker Ludwig Tieck schrieb selbstreflexive Stücke nach dem Prinzip „Theater im Theater“, in denen er Dichter, Publikum, Bühnentechniker und Kritiker auftreten ließ und die „Mittel des Figurentheaters in die Dramaturgie mit ein[bezog]“. ²⁷⁹ Um 1900 begann im Kabarett die Puppe gegen ihren Manipulateur zu rebellieren, wie etwa in Arthur Schnitzlers Burleske *Zum großen Wurstl*, in der mithilfe einer Marionettenvorführung auf der Schauspielbühne das konventionelle Drama parodiert wird: Die Figur des Todes gibt ihre wahre Identität als Hanswurst preis und lehnt sich zusammen mit den anderen Figuren gegen Dichter und Spielleiter auf, bevor eine außerhalb der Handlung stehende anonyme Bühnenfigur die Drähte der Marionetten durchtrennt und so die gesamte Szene auflöst.²⁸⁰ Auch Craig stattete in seinen Puppenstücken die Figuren mit einem Bewusstsein für ihre Manipulation aus und ließ sie dementsprechend mit ihren Manipulateuren interagieren.²⁸¹ Im Kontext der Theaterreformen Anfang des 20. Jahrhunderts begannen auch Schauspielregisseure, wie Wsewolod Meyerhold in seiner Gogol-Inszenierung *Der Revisor* von 1926, Darsteller durch Puppen zu ersetzen.²⁸²

Jurkowski isoliert aus den historischen europäischen Mischformen von Puppen- und Schauspiel zwei unterschiedliche dramaturgische Funktionen des menschlichen Darstellers im Puppentheater. Diese kontrastiert er zu den Funktionen der menschlichen Darsteller im *Bunraku*: Er unterscheidet den menschlichen Geschichtenerzähler, zu dessen Vortrag die Puppen lediglich als Illustration dienen, vom aktiv mit beiden Seiten kommunizierenden Vermittler zwischen den Puppencharakteren und dem Publikum. Als Beispiele bringt er einerseits eine in Miguel de Cervantes' Roman *Don Quijote* (1604–14) beschriebene Puppenvorführung,²⁸³ deren Handlung von einem Erzähler abseits der Bühne vorgetragen wird,²⁸⁴ und andererseits den Musiker und Conférencier, wie er im russischen *Petruschka*-Puppentheater oder der englischen *Punch-and-Judy*-Tra-

²⁷⁸ Jurkowski, Henryk: *A history of European puppetry: From its origin to the end of the 19th century*, Bd. 1 (Lewiston: Mellen, 1996), S. 192ff; Jurkowski: 'Transcodification of the sign systems of puppetry', S. 137.

²⁷⁹ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 73f; vgl. auch Jurkowski: 'Transcodification of the sign systems of puppetry', S. 141.

²⁸⁰ Bayerdörfer, Hans Peter: 'Eindringlinge, Marionetten, Automaten: Zur Bedeutung des symbolistischen Dramas für die Freisetzung der »Kunstfigur«'. In: Wegner, Manfred (Hg.): *Die Spiele der Puppe: Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert* (Köln: Prometh, 1989), S. 186–204, hier S. 196.

²⁸¹ Jurkowski: 'Künstlerische Tendenzen im modernen Puppentheater', S. 7.

²⁸² vgl. hierzu Pitches, Jonathan: *Vsevolod Meyerhold* (London u.a.: Routledge, 2004), S. 109; Jenkins: 'As if They Are Puppets at the Mercy of Tragic Fate'.

²⁸³ Cervantes, Miguel de: *Don Quijote de la Mancha*, Bd. 2, hg. von Florencio Sevilla (Madrid: Alianza Editorial, 2001), Kap. XXV und XXVI.

²⁸⁴ Jurkowski: *A history of European puppetry*, S. 163.

dition vorkommt. Jurkowski betont, dass den europäischen Beispielen gemeinsam sei, dass die Puppenspieler verdeckt bleiben, sodass Menschen und Puppen getrennt wahrgenommen werden. Im *Bunraku* seien die Puppen keine eigenständigen Illustrationen, sondern unerlässliche visuelle Komponenten der dramatischen Charaktere, die sich aus mehreren Aspekten der menschlichen Darbietung und der Puppendarbietung zusammensetzen. Diese Besonderheit des *Bunraku* attestierte Jurkowski auch dem zeitgenössischen Puppentheater, ohne jedoch näher auf die Zusammenhänge zwischen diesen zeitlich und kulturell unterschiedlichen Systemen einzugehen:

„In the storyteller system [...] human beings and puppets are separate units that cooperate to fulfill their dramatic functions. In *bunraku* theater these units (especially human beings), so they may serve as scenic characters, are submitted first to the process of atomization and the atoms obtained are used to construct new units that exist only as theatrical beings. This system may be compared with the most advanced artistic puppet theaters in Europe and America of our time. [...] The [Japanese] *bunraku* system is closed, as all classic systems are. [...] The European system, which I [...] called ‘the third species’ between live theater and puppet theater, is obviously an open system [...] In each production, ‘the pieces’ enter into new relationships among one another.“²⁸⁵

3.7.2 Zwei gegensätzliche Ursprungstheorien des offenen Spiels

In Japan dürfte die offene Manipulation ursprünglich als sensationelle Auftrittsmöglichkeit für berühmte *Bunraku*-Darsteller eingeführt worden sein; erst später wurde sie aufgrund der komplexeren Figuren zur Notwendigkeit. Eine historische Quelle aus dem Jahr 1801 belegt dies:

„Die offene Manipulation (*dezukai*) wurde erstmalig in Ōsaka von Tatsumatsu Hachirōbē [...] angewandt. Bis in unsere Tage wurde dieser Stil ohne Unterlass fortgeführt. Rezitator war Chikugonōjō [=Takemoto Gidayū] und *shamisen*-Spieler Takezawa Gon'emon. Jeder von ihnen war eine Berühmtheit und die drei zusammen auf der Bühne zu sehen wurde als außergewöhnliches Erlebnis gepriesen.“²⁸⁶

In der Gegenwart lässt sich das erste Auftreten der offenen Manipulation nicht so eindeutig festmachen.²⁸⁷ Meike Wagner meint, dass die Sichtbarkeit des Figurenspielers als eine der „ästhetische[n] Revolutionen des Puppenspiels des 20. Jahrhunderts“ zu betrachten sei und dass sie zu einem nicht näher definierten Zeitpunkt Mitte des Jahrhunderts eingeführt wurde:

„Die offene Manipulation, in der deutschen Puppentheaterszene nach dem zweiten Weltkrieg eingeführt und von da ab weiter verbreitet bis zu ihrem heutigen Status als Standardsituation, führte zu einer besonderen Betonung und Bearbeitung des Verhältnisses von Spielfigur und Mensch, von Puppe und Manipulateur oder Akteur. [...] Eine Vorbildfunktion für die offene Manipulation, die den Puppenspieler sichtbar macht, hat das *Bunraku*, die große japanische Puppenspiel-Tradition, die als Referenzpunkt der Neuerer im Dienst stand und steht.“²⁸⁸

²⁸⁵ Jurkowski: ‘Transcodification of the sign systems of puppetry’, S. 129f und 144.

²⁸⁶ Aus *Sōkyoku nyūmon kuden no maki* (1801); Übers. zit. nach Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 257; Original in Mitamura (Hg.): *Mikan zuihitsu hyakushudai*, S. 53–61.

²⁸⁷ Eine dezidierte Untersuchung über die historischen Ursprünge der offenen Spielweise im Westen ist mir im Zuge meiner Recherchen nicht begegnet.

²⁸⁸ Wagner: *Nächte am Puppenkörper*, S. 21f.

Auch Jurkowski betont, dass die Offenlegung der „motorischen Kräfte [...], die die Puppe animier[en]“, seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts derart an Bedeutung gewann, dass sie „zum Hauptprinzip des modernen Puppentheaters“²⁸⁹ wurde.

Wagner lässt ihrer Aussage lediglich eine Kurzbeschreibung der traditionellen *Bunraku*-Spielweise folgen und beruft sich auf verschiedene Autoren, die das japanische *Bunraku* behandeln,²⁹⁰ ohne jedoch eine direkte Verbindung zur internationalen Verwendung der offenen Manipulation herzustellen. Dass sich infolge der offenen Manipulation die ästhetische Wirkung nicht mehr ausschließlich an der Puppe festmachen lässt, sondern dass der sichtbare Manipulateur ebenfalls berücksichtigt werden muss, ist hingegen durchaus Gegenstand des Figurentheaterdiskurses.²⁹¹

Peter Klaus Steinmann meint hingegen, Puppenspieler hätten sich ab den 1970er Jahren auf ein „tradiertes Theatermittel“ bezogen, als sie den menschlichen Darsteller zunehmend offen oder als Bestandteil der Figur auftreten ließen und ihn so in ein Spannungsverhältnis zur Puppe brachten.²⁹² Als Vorlagen nennt er Bauchredner und Figurentypen wie den Kaukautzky. Tatsache ist jedenfalls, dass das offene Spiel international nicht nur mit bunrakuähnlichen Puppen, sondern auch mit anderen Figurenbauarten verwendet wird.

Von bisherigen Aussagen über die offene Manipulation lässt sich also nur ablesen, dass ihre Einführung, die individuell unterschiedlich angesetzt wird, in etwa mit den ersten Gastspielauftritten von japanischen *Bunraku*-Truppen im Ausland koinzidiert. Eine Bemerkung des amerikanischen Regisseurs Lee Breuer erhärtet die Annahme, dass konkret die Präsentationsform mit mehreren Spielern pro Figur erst seit der Rezeption von japanischem *Bunraku* im Westen Verbreitung fand:

„I saw Bunraku [...] for the first time in Paris in 1968 on their first ever tour outside Japan and was so enraptured that I vowed then and there to introduce this brilliant musically based form of puppetry and staging that performs tragedy with Shakespearean grandeur, and comedy with Aristophanean abandon to Western audiences.“²⁹³

Die Einbindung menschlicher Körperteile in die Figur, die selbstreflexive Dramaturgie und die Doppelfunktion des Spielers als Schauspieler und Manipulateur, wie zB im Fall des Bauchredners, sind dagegen Aspekte des modernen internationalen Puppenspiels, die ihren Ursprung vermutlich in europäischen Theaterentwicklungen haben. Nichtsdestotrotz werden auch Inszenierungen mit diesen Elementen manchmal unter dem Begriff *Bunraku* subsumiert.

²⁸⁹ Jurkowski: 'Künstlerische Tendenzen im modernen Puppentheater', S. 7.

²⁹⁰ Wagner verweist auf Hagemann, Claudel, Barthes, Adachi und Gilles.

²⁹¹ Näheres hierzu in Kapitel '4.2 Die offene Manipulation', S. 103ff.

²⁹² Steinmann, Peter Klaus: 'Figurentheater: Totales Theater'. In: Wegner, Manfred (Hg.): *Die Spiele der Puppe: Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert* (Köln: Prometh, 1989), S. 215–229, hier S. 223.

²⁹³ Breuer: 'La Divina Caricatura', *Indiegogo*.

3.7.3 Puppen im etablierten Personentheaterbetrieb

Meike Wagner datiert erste Experimente mit offen geführten Puppen im Personentheater im deutschsprachigen Raum auf das Jahr 1990, als Werner Henze Figurentheater in die *Münchner Biennale für neues Musiktheater* integrierte. Sprechtheaterinszenierungen mit Puppen hielten Mitte der 1990er im Festivalkontext Einzug:

„Die Festival-Erfolge internationaler Gruppen wie etwa der Handspring Puppet Company oder auch von El Periferico de Objetos brachte in dieser Zeit für die deutsche Stadttheater-Landschaft die breite Erkenntnis, dass Figurentheaterinszenierungen als frische ästhetische Eindrücke vom Schauspielpublikum mit Begeisterung aufgenommen werden und vom Format her, den Themen und der künstlerischen Umsetzung dem Schauspiel ebenbürtig sein können.“²⁹⁴

Aus Sicht der Puppenspieler hat die Integration in den etablierten Theaterbetrieb mehrere praktische Vorteile, darunter das feste Engagement und die erweiterten technischen und finanziellen Ressourcen der Schauspiel- und Musiktheaterhäuser. Dem Menschentheater bringt der Einsatz von Puppen eine zusätzliche Gestaltungs- und Bedeutungsebene. Durch diese symbiotische Beziehung können Puppen in größeren Inszenierungen eingesetzt werden als im prekären Puppentheater, wo vor allen Dingen auf Umsetzbarkeit und Vermarktbarkeit Rücksicht genommen werden muss.²⁹⁵ Selbstverständlich kommen in solchen Inszenierungen nicht ausschließlich *Bunraku*-Puppen zum Einsatz, sondern auch Großpuppen, Marionnetten, Körpermasken u.v.m. Dennoch werden Puppen aufgrund der meist größeren Bühnendimensionen im Menschentheater tendenziell größer skaliert, was eine Bedienung durch mehr als einen Spieler in vielen Fällen sinnvoll erscheinen lässt. Auch auf die größere Bewegungs- und Gestaltungsfreiheit durch die offene Spielweise wird beim Einsatz von Puppen im Menschentheater selten verzichtet, sodass insgesamt recht häufig dem *Bunraku* vergleichbare Bühnensituationen entstehen.

Unterschiede in der künstlerischen Herangehensweise kennzeichnen die Zusammenarbeit von Puppenspielern, Schauspielern, Regisseuren, Kostüm- und Requisitenabteilungen: So müssen Figurenspieler erst ein Gefühl für den Charakter einer Figur entwickeln und dafür, wie sie sich bewegt, bevor sie mit den Menschendarstellern zu proben beginnen; dabei hat die Erarbeitung von Bühnensituationen mit Puppen eine deutliche choreografische Komponente. Die Puppe ist anfälliger für technische Probleme und ihre korrekte Bedienung muss konsequent geübt werden, wie die Puppenspielerin Inga Schmidt betont:

²⁹⁴ Wagner, Meike: 'Der Mensch als Maß aller Dinge: Die Puppe als produktiver Störfaktor in der Schauspielregie', *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 24: Der große Auftritt: Die Puppe auf der Schauspielbühne (2011), S. 17-19, hier S. 17.

²⁹⁵ Sandweg, Tim: 'Spielen für die große Bühne', *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 24: Der große Auftritt: Die Puppe auf der Schauspielbühne (2011), S. 8-12, hier S. 8f.

„Das erste Mal, wenn du was in den Proben herstellst, funktioniert es mit der Puppe ja meistens total gut und spontan. Danach fängt aber der Weg an, das wiederherzustellen. Das ist dann der Punkt, [...] wo es Zeit braucht. Gerade Schauspielregisseure denken aber oft, dass die Arbeit vorbei ist, wenn sie gesehen haben, wie es funktionieren könnte. Das ist ein Trugschluss.“²⁹⁶

Schauspieler andererseits müssen sich erst mit den spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten der Puppe vertraut machen und lernen, mit den Puppen anstatt mit den Manipulateuren zu spielen. Für den Schauspieler sei das Schwierigste daran der starre Blick der Puppe, der keine mimische Reaktion auf einen Kontaktaufnahmeversuch erkennen lässt. Laut Schmidt bestehe die latente Gefahr, dass Schauspieler die Figuren eher wie Requisiten anstatt wie Darsteller einer Rolle behandeln. Sie formuliert das sehr pointiert: „Gib einem Schauspieler eine Puppe in die Hand und du wirst immer den Schauspieler sehen.“²⁹⁷ Als problematisch sieht sie darüber hinaus die Rolle der Sprache, da diese für Schauspieler und Puppen meist gleichen, nämlich menschlichen Ursprungs sei, was die Abstraktionsmöglichkeiten der Puppe schmälere.

Die Kombination zeitgenössischer Dramen mit Puppenspiel findet Schmidt besonders reizvoll, denn solche Inszenierungen könnten helfen, den „altbackenen“ Ruf des Puppenspiels zurechtzurücken, hofft sie.²⁹⁸ Aussagen wie diese belegen, dass die Integration von Puppen in das Personentheater aus Sicht der Puppenspieler als Möglichkeit zur eigenen Imageaufwertung verstanden wird, als Chance, mit dem Personentheater auf Augenhöhe zu interagieren. Dennoch wird diese Entwicklung innerhalb der Puppenspielszene nicht vorbehaltlos positiv gesehen:

„Gegen die Neuerungen im Puppentheater wendet sich seit der Erscheinung des Menschenakteurs auf der Puppenbühne ein traditionalistischer Legitimierungsdiskurs, der das Puppenspiel in der Gefahr sieht, durch das Schauspiel ‚verwässert‘ und letztlich ausgehebelt zu werden. [...] Der Versuch, ein Theater mit Puppen und Menschen als ‚Theater der dritten Art‘ von einem ‚reinen‘ Schauspiel und einem ‚reinen‘ Puppentheater abzugrenzen, schreibt sich in eben diesen Diskurs ein.“²⁹⁹

Für die — wie im japanischen *Bunraku* — deutlich ausgestellte Arbeit des Puppenspielers interessiert sich das westliche Schauspiel selten. Unverhüllt spielen Puppenkünstler eher in reinen Figuren- oder Objekttheaterinszenierungen. Das Schauspiel bleibt meist der dramatischen Handlung stärker verpflichtet, anstatt „großräumige Materialerkundungsprozesse“ zur Schau zu stellen, „die die Eigenwertigkeit eines bestimmten Materials als autonomes Spielelement nutzen.“³⁰⁰ Diesbezüglich scheint das Personentheater die dramaturgischen und ästhetischen Möglichkeiten beim Mischen von Puppen und Menschendarstellern noch nicht bis an die Grenzen ausgelotet zu haben.³⁰¹ Suse Wächter gibt einen Anhaltspunkt, warum Theaterpuppen realistisch gestaltet

²⁹⁶ Ebd., S. 11.

²⁹⁷ Ebd., S. 12.

²⁹⁸ Ebd.

²⁹⁹ Wagner: *Nächte am Puppenkörper*, S. 25.

³⁰⁰ Lepschy, Christoph: ‚Der Blick ins Leere: Über die prekären Beziehungen zwischen Schauspielern und Puppen‘, *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 24: Der große Auftritt: Die Puppe auf der Schauspielbühne (2011), S. 4–7, hier S. 6.

³⁰¹ Ebd.

werden, wenn sie betont, ihre Puppen sollten „natürlich irgendwie mit den Schauspielern konkurrieren können. Deshalb habe [sie] den naturalistischen Weg eingeschlagen, um die Puppen glaubhaft zu animieren. [...] Neben einem Schauspieler [sei] das eine große Herausforderung.“³⁰²

Die Rolle der Puppe hat sich durch das „Engagement“ im Personentheater gegenüber früheren Jahrhunderten kaum geändert und ähnelt jener der japanischen *Bunraku*-Köpfe: Figuren werden häufig so gestaltet, dass sie aufgrund ihrer Ausstrahlung eine „Rollenverwandlungsfähigkeit“ aufweisen, die über die Rolle, für die sie ursprünglich konzipiert wurden, hinausweist. Dementsprechend können sie — wie Suse Wächters Puck im *Sommernachtstraum*³⁰³ — für unterschiedliche Rollen „gecastet“ werden. Neu daran ist allerdings, dass sie nicht die abstrahierten Züge eines vorgegebenen Figurentypus tragen wie in früheren Jahrhunderten, sondern mit sehr individuellen Gesichtsausdrücken ausgestattet werden.³⁰⁴ Wie solche Puppen eine Schauspielinszenierung bereichern, beschreibt Konstanza Kawrakowa-Lorenz:

„Die Theaterpuppe ist die verkörperte Lesart ihres Gestalters, seine Sicht auf die Stückfigur [... Das ‚Einfrieren‘ menschlicher Gesichtsausdrücke macht latente Biografien sichtbar. Diese fixierte ‚Mimik‘ wirkt völlig anders als das Mimenspiel des Schauspielers, das ‚flüchtig‘ in der Hervorbringung ‚produziert, verbraucht wird und verschwindet‘ (nach Erika Fischer-Lichte). [...] Ihre Anwesenheit führt zu Reibungen [..., ist] irritierend und somit herausfordernd für die Phantasie des Zuschauers [...]“³⁰⁵

Schauspielregisseure nutzen Puppen gerne aufgrund ihrer raumgreifenden Unmittelbarkeit und Authentizität — eine Wirkung, die Filmprojektionen und digitale Inszenierungseffekte nicht zustandebringen, sondern eben nur Puppen mit ihrer animistischen Grundstruktur und ihrem antithetischen Verhältnis zu moderner Technologie. Dabei gehen manche von ihnen nicht so sehr in die Tiefe, wie progressive Figurenspieler es gerne sehen würden. Regisseure, die Figuren dramaturgisch komplexer einbinden, verfahren laut Wagner meist nach einer der folgenden Strategien: 1.) Der vordergründigste Nutzen von Puppen sind ihre erweiterten physischen Aktionsmöglichkeiten, ihre Schmerzempfindlichkeit und ihre anpassungsfähige Gestalt, durch die sie als Tiere, Kinder oder übermenschliche Wesen auftreten können. 2.) Puppen werden für Rollen genutzt, die durch ihre Andersartigkeit aus der menschlichen Besetzung herausstechen sollen, wie etwa historische Persönlichkeiten oder psychologisch anders konstituierte Charaktere. 3.) Kunstfiguren werden als Kontrastprogramm zu textlastigem oder psychologischem Rollenspiel aufgeboten, zB in der Aufführungstradition naturalistischer Stücke, sozusagen als „produktive ‚Störung‘ des gewohnten Blicks auf das Schauspiel“.³⁰⁶ Dieses Störpotential ergibt sich laut Wagner, indem die Figur als künstliches Konstrukt gezeigt werde, während im reinen Schauspielertheater die „naturegegebene Existenz“ des Schauspielerkörpers über die Künstlichkeit der dar-

³⁰² Kawrakowa-Lorenz, Konstanza; Lorenz, Bogdana: ‘W.W.W.: Weinhold, Werdin, Wächter: Puppengestaltung und Menschenbilder’, *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 3: Abbild und Zeichen: Die Theaterpuppe (2004), S. 8-11, hier S. 11.

³⁰³ Lasinger u.a.: *Ein Sommernachtstraum*, S. 45.

³⁰⁴ Kawrakowa-Lorenz und Lorenz: ‘W.W.W.: Weinhold, Werdin, Wächter’, S. 10.

³⁰⁵ Ebd., S. 11.

³⁰⁶ Wagner: ‘Der Mensch als Maß aller Dinge’, S. 19.

gestellten Rolle hinwegtäusche und so eine reibungslose Kommunikationssituation zwischen Beobachter und Beobachtetem gewährleiste. Christoph Lepschy zeigt außerdem auf, dass sich die Präsenz von Puppe und Manipulateur auch auf die schauspielerischen Ausdrucksmöglichkeiten auswirkt:

„[D]ie Anwesenheit des Puppenspielers weist immer auch auf die theatralische Konstruiertheit der vom Schauspieler verkörperten Figur hin. Genau diese Zwangslage führt denn auch immer wieder zu dem schauspielerischen Reflex, ‚gegen die Puppen‘ habe man auf der Bühne sowieso keine Chance. Gemeint ist damit vor allem, dass psychologisch realistische Spielweisen tatsächlich in diesem Zusammenhang nicht mehr zur Verfügung stehen.“³⁰⁷

3.8 Die Formalisierung der Figurenspielausbildung

Tillis, Taube, Jurkowski³⁰⁸ und andere weisen darauf hin, dass das Puppentheater in Europa, das vornehmlich mit Handpuppen und Marionetten bespielt wurde, lange als billigere, mobilere Imitation des Personentheaters fungierte. Puppentheatertruppen brachten detailgetreu nachgebaute Inszenierungen von der Großstadt oder den Fürstenhöfen in die Provinz. In dieser Funktion konnten jedoch die spezifischen Besonderheiten des Puppentheaters nicht zur Geltung kommen, wodurch es gewissermaßen zur schlechten Kopie des Personentheaters verkam, welches sich in der Zwischenzeit sukzessive zur Hochkultur zu entwickeln begann. Die russische Puppenspiel-pionierin Jefimowa brachte dieses Problem 1935 auf den Punkt: „The puppet theatre must not ever, ever be a miniature reproduction of the big theatre, having its own laws made by its own conditions“.³⁰⁹ Diese Suche nach puppenspielspezifischen Ausdrucksmöglichkeiten war im Lauf des 20. Jahrhunderts zentral für die Entwicklung eines modernen Zugangs zum Puppenspiel.

Das Herausarbeiten bauartbedingter Animationsmöglichkeiten erfordert neben kreativer Neugier aber auch Wissen und handwerkliche Fähigkeiten, die in Europa und Nordamerika seit den 1980er und 90er Jahren zunehmend in Form einer akademischen Puppenspielausbildung vermittelt werden.³¹⁰ Dabei ist die junge Disziplin immer noch geprägt von der Frage, ob eine aka-

³⁰⁷ Lepschy: ‚Der Blick ins Leere‘, S. 6.

³⁰⁸ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 39ff; Taube: *Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen*, S. 112f; Jurkowski: *A history of European puppetry*, S. 270.

³⁰⁹ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 41.

³¹⁰ In der englischsprachigen Welt sind die wichtigsten Ausbildungsstätten in Nordamerika an der *University of Connecticut* (seit 1989) und am *California Institute of the Arts* (1999) — insgesamt nennt die Interessensvertretung *Puppeteers of America* acht universitäre Ausbildungsstätten in den USA und Kanada — sowie in Europa die *London School of Puppetry* (1991), die *Central School of Speech and Drama*, und das *Scottish Mask and Puppet Centre*. Im deutschsprachigen Raum gibt es die Abteilung Puppenspiel der *Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“* in Berlin, die *Staatliche Hochschule für Musik und darstellende Kunst Stuttgart*, das *Figurentheater-Kolleg Bochum* und die *Hochschule für Musik und Theater Zürich*. Für das Figurentheater in Westeuropa ging in den 1980ern ein wichtiger Impuls von der Gründung des *Institut International de la Marionnette* in Charleville-Mézières aus, wo die *École Supérieure Nationale des arts de la Marionnette* (1987) ihren Sitz hat. Auch in Italien, Spanien und Nordeuropa wird eine akademische Puppentheaterausbildung angeboten, zB vom *Institut del Teatre* in Barcelona oder von der finnischen Kunstakademie in Turku. Dieses Angebot wird durch viele außeruniversitäre Lehrgänge und Workshops ergänzt. Interdisziplinär wird das Thema Figurentheater auch in anderen Ausbildungskontexten behandelt, wie in der Theaterwissenschaft, in Schauspielschulen, in Ausbildungsstätten für computerunterstützte Animation sowie in den Bühnenbildklassen verschiedener Kunstuniversitäten.

demische Ausbildung überhaupt die geeignetste Vermittlungsstrategie ist, oder ob eine praktische Ausbildung nicht doch zielführender wäre. Dem selbst gestellten Anspruch, breitgefächerte Aspekte wie Textproduktion und -vortrag, Puppen- und Ausstattungsdesign, Animation, Schauspiel, Regie und Dramaturgie zu vermitteln und gleichzeitig hinreichende handwerkliche Fähigkeiten einzustudieren, ist nicht einfach gerecht zu werden.³¹¹

Als das Puppenspiel noch als Handwerk und einfache Unterhaltung galt und nicht als künstlerische oder akademische Disziplin, eigneten sich Puppenspieler ihre Fähigkeiten als Autodidakten, als Assistenten großer Puppenspielmeister oder in familiär strukturierten Puppenspieldynastien an, wobei die Ausbildung im Beobachten und langsamen Hineinwachsen in immer schwierigere Rollen bestand — ähnlich wie im traditionellen japanischen *Bunraku*. Dieser Ausbildungsweg hielt sich im Westen bis in die 1980er.³¹²

In Osteuropa hingegen wurde das Puppenspiel schon früher intensiv gefördert, um sein volkskulturelles Potenzial zu nutzen. Dazu wurden unter anderem Puppentheaterakademien in verschiedenen kommunistischen Staaten eingerichtet, deren Ausbildung typischerweise die Disziplinen Puppenspiel, Puppenbau und Puppentheaterregie umfasste, und deren Absolventen eine Anstellung in einem der ebenfalls staatlichen Puppentheaterhäuser relativ sicher war. Um diese Anstellungsmöglichkeiten und Ausbildungsstätten wurde Osteuropa von der übrigen europäischen Puppentheaterszene lange Zeit beneidet. Der erste Lehrstuhl für Puppenspiel wurde 1952 an der Prager Kunstakademie eingerichtet,³¹³ — dabei hatte Edward Gordon Craig bereits 1921 eine spezifische Puppenspielausbildung angeregt.³¹⁴

Im Folgenden möchte ich der Frage nachgehen, ob und in welcher Form an den genannten Ausbildungsstätten *Bunraku* unterrichtet wird, denn es wäre möglich, dass dessen gehäuftes Auftreten in westlichen Inszenierungen mit der Herausbildung einer formalisierten Puppenspielausbildung zusammen hängt. Diese könnte den Bekanntheitsgrad und die handwerkliche Beherrschung von *Bunraku* in der hiesigen Puppenspielszene forciert haben.

2009 äußerte sich der deutsche Puppenspieler Peter Waschinsky polemisch über die unzureichende Vermittlung der offenen Spieltechnik an der Schauspielschule „Ernst Busch“:

„Die sicher auffälligste Puppentheater-Neuerung der letzten 40 Jahre [...] ist: Das offene Spiel des sichtbaren Puppenspielers, heute permanent zu sehen. Ich praktiziere das auch (1973 in „Das Feuerzeug“ war das sogar noch aufregend), halte es in dieser Häufung aber für eine Manie, mit der z.B. die Kompliziertheit von Marionettenspiel [...] umschifft wird. [...] Umso unverständlicher: Die Ausbildung scheint [...] darauf nicht wirklich einzugehen. Im traditionellen japanischen *Bunraku* gibt es klare, nur teilweise auf uns übertragbare Prinzipien der offen agierenden Puppenspieler — in Europa z.B. sprechen die Puppenspieler meist selbst, anders als im *Bunraku*. Man müsste also das Verhalten des Pup-

³¹¹ Edwards, Glyn: 'Teaching Puppetry in Higher Education', *Palatine*, 28.4.2006, <http://78.158.56.101/archive/palatine/events/viewreport/216/> (Zugriff am 16.10.2014).

³¹² Astles: 'Puppetry training', S. 25.

³¹³ Edwards: 'Teaching Puppetry in Higher Education', *Palatine*.

³¹⁴ Astles: 'Puppetry training', S. 24.

penspielers beim Spiel [...] ausführlich thematisieren und Methoden entwickeln. [...] Aber kein Absolvent, auch der letzten Zeit, kann sich an Entsprechendes im Unterricht erinnern. Und so sieht man oft Puppenspieler, die z.B. gesichtsakrobatisch mitspielen und von der Puppe ablenken.“³¹⁵

Eine wissenschaftlich fundiertere Analyse der formalisierten europäischen Puppenspielausbildung über die letzten 30 Jahre liefert Cariad Astles, die Puppenspiel an der *Central School of Speech and Drama* in London unterrichtet. Einleitend merkt sie an, dass die Anhebung der Puppenspielausbildung auf ein akademisches Niveau den gesteigerten gesellschaftlichen Stellenwert des Figurentheaters widerspiegeln:

„To an extent this development can be considered as a mapping of public perception and reception of puppet theatre, since the status and appreciation of a form is often linked to its inclusion within publicly funded bodies; in this case, universities and theatre schools which have recognised puppetry as a valid and dynamic theatre practice.“³¹⁶

Sie führt aus, wie anfangs didaktische Trainingsmethoden zur Vermittlung der körperlichen, mentalen und handwerklichen Voraussetzungen für die Figurenanimation erst erarbeitet werden mussten. Der Fokus lag dabei auf der Handlung, dem Narrativ und vor allem auf dem Herausarbeiten eines Figurencharakters, um die Puppe als Protagonist in den Vordergrund zu rücken, während der Puppenspieler weitgehend unsichtbar bleiben sollte:

„Throughout the late 1980s and the 1990s, however, the puppeteer became increasingly a visible presence on stage, the notion of symbolic invisibility arising from the puppeteer’s presence on stage in a state of neutrality. The puppet as character was expressed most strongly through the distillation of physical moments, a certain amount of stylisation and an elimination of extraneous and distracting expression. Little or no attention was given to the puppeteer as performer other than that of remaining as still and neutral as possible.“³¹⁷

Dieser handwerkliche Zugang sei grundlegend und werde von den meisten Instituten immer noch vermittelt. Im Gegensatz dazu habe in der Ausbildung in den letzten Jahren aber eine Fokusverschiebung stattgefunden, welche die ephemere Animation verschiedener Materialien, Objekte oder Formen ins Zentrum rückt. Dies sei eine Reaktion darauf, dass sich die Bandbreite animierter Objekte unendlich vergrößert habe.³¹⁸ Dementsprechend sei die technisch perfekte Bedienung der Puppe — ähnlich einem Musikinstrument — nunmehr nachrangig gegenüber der Fähigkeit des Spielers, zwischen verschiedenen Darstellungsweisen umzuschalten und die Aufmerksamkeit in einer dynamischen Abfolge auf unterschiedliche Objekte außerhalb des eigenen Körpers zu fokussieren. Dabei sei die Puppe nur eines der zur Verfügung stehenden Ausdrucksmittel neben diversen Materialien wie Holz, Papier, Stoff, Ton, Schatten, Teilen des menschlichen Körpers, des Kostüms, des Bühnenbilds, *found objects*, aber auch Licht, digitalen Bildern und

³¹⁵ Waschinsky, Ernst: »Ernst-Busch«-Lüge? Zur Berliner Puppenspiel-Ausbildung, *Waschinskys General-Anzeiger*, <http://www.generalanzeiger-waschinsky.de/qernst-buschq-luege.html> (Zugriff am 23.10.2014).

³¹⁶ Astles: 'Puppetry training', S. 22.

³¹⁷ Ebd., S. 24.

³¹⁸ Ebd., S. 23.

Roboterfiguren. Diese können allesamt mittels Animation für die künstlerische Darstellung erschlossen und gleichsam ohne vorherige Präparation vor den Augen des Publikums mit Leben erfüllt werden — bis hin zum gesamten Bühnenraum als animiertes „Environment“.

Astles betont, dass die Animation dadurch näher rücke an eine „visuelle Dramaturgie“³¹⁹ und an das Konzept des Animismus, der jedem Material oder Objekt eine potenzielle Lebendigkeit oder Fähigkeit zur Interaktion zugesteht. Da das Zentrum des künstlerischen Ausdrucks beim Puppenspieler außerhalb des eigenen Körpers liege, während es sich beim Schauspieler innerhalb des Darstellerkörpers befinde, müsse der Puppenspieler trainieren, Energie und Aufmerksamkeit gezielt auf etwas Externes zu lenken und dabei selbst neutral zu bleiben — in Astles Worten: „both to deflect and direct attention“.³²⁰ Puppenspieler sollten sich dabei eine mentale Verbundenheit mit der zu animierenden Materie vorstellen:

„Intensive and repeated physical training focusing on breath awareness, and on animating objects and materials through breath, can enable the performer to develop a sense of continuum: that of sharing life with the objects animated. The intention here is not for the puppeteer to pretend not to breathe; but to make the audience believe that as s/he breathes, so does the puppet or object. This intrinsic link between source of animation and animated thing is at the heart of contemporary puppetry. [... T]he breath and movement partnership create phrases which map the score of the performance. Training the puppeteer is thus to train a bodily awareness of the breath as impulse to the movement, which in turn suggests life.“³²¹

Ein „multifunktionales“ Puppenspiel mit einer dynamischen Beziehung zwischen Animator und animiertem Gegenstand sei dabei das schwierigste Darstellungsverfahren, weil einzelne Animations- oder Schauspielsequenzen für sich jeweils eine hohe Konsistenz aufweisen müssten, um einen Wechsel zwischen ihnen zu ermöglichen.³²² Dabei liege in der dynamischen Verschiebung der Beziehung zwischen Puppenspieler und animierten Objekten die eigentliche Bedeutung der dargestellten Aktion. Dieses Theater erfordere daher einen höheren Grad an Konzentration und die Einbeziehung der Zuschauer. Henryk Jurkowski formuliert den Gedanken ähnlich: „[T]he relationships between the subject and its power sources are constantly changing, and this variation has essential semiological and aesthetic significance.“³²³

Astles zeigt schließlich auf, dass in der westlichen Puppenspielausbildung didaktische Inspirationen einerseits von den osteuropäischen Puppenspielakademien und andererseits häufig aus asiatischen Traditionen, namentlich auch aus dem *Bunraku* bezogen werden.³²⁴ Außerdem werden Tai Chi, Qigong oder asiatische Kampfkunst-Übungen als Trainingsmethoden genutzt, da etwa das Absenken des Körperschwerpunkts, die daraus resultierende Entlastung der Knie und Hände

³¹⁹ Ebd., S. 30.

³²⁰ Ebd., S. 31.

³²¹ Ebd., S. 31f.

³²² Ebd., S. 32.

³²³ Jurkowski, Henryk: *Aspects of Puppet Theatre: A collection of Essays*, hg. von Penny Francis (London: Puppet Centre Trust, 1988), S. 55; zit. nach Astles: 'Puppetry training', S. 33.

³²⁴ Astles: 'Puppetry training', S. 27.

und das bewusste Lenken von Energie auch im Puppenspiel von praktischem Nutzen sei. Zudem sei ein Zugang hilfreich, bei dem der Performer seinen Geist frei macht von Gedanken und Intentionen, um einen Zustand der inneren Ruhe zu erlangen, mit dem eine gesteigerte Empfänglichkeit für die Impulse der jeweiligen Situation einhergehe³²⁵ — eine Praxis, die auch im *Nō* und im *Bunraku* traditionell eine wichtige Rolle spielt. Es stellt sich also heraus, dass die internationale Puppenspielszene nicht nur die Technik und Ästhetik der asiatischen Darstellungsformen, sondern auch die asiatischen Trainingsmethoden eklektisch nachahmt.

3.9 Realismus und neue Technologien

Der Film bediente sich seit seiner Frühzeit figurenbautechnischer Verfahren, die jenen des Puppentheaters nicht unähnlich sind. Sogar phänomenologisch kann die Animation im Film als „Teildisziplin“ des Figurentheaters hergeleitet werden, wie Werner Knoedgen ausführt:

„Auch die filmische Animation von Gliederfiguren [...] könnte man [...] als eine neue Grenze des Figurentheaters [reflektieren], auf welcher der Spieler schließlich ganz von der Bühne abtritt und nur noch die durch ein weiteres Medium gebrochene Aufzeichnung seiner Darstellung hinterläßt.“³²⁶

Die sogenannten Animatronikfiguren, die Theodora Skipitares als Inspirationsquelle für eigene Figurenkreationen anführt,³²⁷ kann man als Weiterentwicklung früher Trickfilmfiguren betrachten. Animatronik war ursprünglich als Attraktion in Disney-Vergnügungsparks entstanden und kam ab den 1960er Jahren auch für Filmcharaktere zum Einsatz.³²⁸ Diese lebensechten Figuren werden anstatt von Puppenspielern mit mechanischer, hydraulischer oder elektronischer Steuerung bedient und mittelsameratechnik und Schnitt im Film inszeniert. Später wurden solche Figuren digital abgetastet und computerunterstützt nachbearbeitet. In der jüngsten Vergangenheit wurden sie allerdings weitgehend von *Computer Generated Imagery* und 3D-Technologie abgelöst. So beginnen virtuelle Darstellungen in narrativen, manchmal zur Gänze animierten Spielfilmen oder als Hergangssimulation in dokumentarischen Formaten neue ästhetische Maßstäbe zu setzen. Aufgrund der Verankerung in der Populärkultur hat dieser digitale Realismus nachhaltigen Einfluss auf die Sehgewohnheiten. Auch kommt es erneut zu einer Verschiebung der Beziehung zwischen Darstellung und Rezipient: Im Fall von *Sandbox*-Computerspielen beispielsweise erlebt der Rezipient ungekannte Interaktionsmöglichkeiten, da er selbst den Handlungsverlauf aus der ersten Person mitbestimmen kann. Diese digitalen Darstellungsformen, die auf Illusion und Immersion abzielen, sind so komplex, dass ihre Funktionsmechanismen von den meisten Rezipienten tatsächlich nicht mehr nachvollzogen werden können.

³²⁵ Ebd., S. 32.

³²⁶ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 58.

³²⁷ Siehe S. 79.

³²⁸ Hünigen, James zu: 'Animatronik', *Lexikon der Filmbegriffe*, 12.10.2012, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3427> (Zugriff am 5.12.2014).

Das analoge, transitorische Puppentheater hat diesen zeit- und kostenintensiven Täuschungsmechanismen nichts Adäquates entgegenzuhalten und muss daher andere Strategien anwenden, um interessant zu bleiben. Dass die offene Spielweise immer mehr zum Regelfall wird, lässt sich als dahingehende Strategie werten. Der kanadische Regisseur Robert Lepage spricht an, wodurch das Zurschaustellen des Animationsvorgangs den Rezeptionsprozess aufwertet:

„We live in a world [... where] everything is into special effects [...] and very often you're a bit alienated [...] because you always go, 'how do they do that?' [...] In the theater, you have the possibility to actually show the strings and show how it's done and give a chance to the audience to use their intelligence and their creativity, [...] it's part of the enjoyment of the whole thing.“³²⁹

Auch optisch positioniert sich das Puppenspiel neu, indem es mit einer Art Hyperrealismus in Figurenbau und Animation reagiert. Damit meine ich eine extreme Naturtreue im Figurenbau, die durch die Verwendung von natürlichen Materialien wie Haaren oder Fell sowie von modernen Werkstoffen wie Schaumstoff, carbonfaserverstärkten Kunststoffen, Silikon, Kunstharz, Fiberglas und dergleichen ermöglicht wird. Die Puck-Figur aus dem *Sommernachtstraum* und Benjamin Franklin aus Skiptares' *The Age of Invention* sind Beispiele für derartig realistischen Puppenbau.³³⁰

Eine Inspirationsquelle hierfür könnten hyperrealistische Plastiken wie etwa Duane Hansons sozialkritische Milieustudien oder Sam Jinks' Aktskulpturen sein. Der Hyperrealist Ron Mueck kam ursprünglich sogar aus dem Figurenbau, er arbeitete vor seiner künstlerischen Karriere an verschiedenen Produktionen der *Jim Henson Company*, die unter anderem die *Muppets* schuf.³³¹ Den dargestellten Stoffen entsprechend existieren daneben weiterhin groteske, fantastische und verniedlichende Theaterfiguren. Allen gemeinsam ist allerdings die Tendenz zur komplexen schichtenhaften Oberfläche, die auch ohne Animation schon eine Fülle von Bedeutungen zu generieren imstande ist und haptische Texturen auch auf visuellem Kanal zu suggerieren versucht.

Andererseits macht sich der Hyperrealismus auch durch Nuancenreichtum und Detailtreue in der Bewegung der Figuren bemerkbar. Ich behaupte, dass das durch die Freiheitsgrade der Gliederpuppe, die gleichzeitige Bedienung durch mehrere Manipulateure und die geringeren praktischen Einschränkungen der offenen Spielweise begünstigt, wenn nicht sogar ermöglicht wurde.

³²⁹ Robert Lepage and Peter Gelb Panel Discussion at MIT, Videomitschnitt, 1:26:47 Std. (Arts at MIT, 2012), Min. 41:20-44:15; http://www.youtube.com/watch?v=BIMS42k-1Qo&feature=youtube_gdata_player (Zugriff am 17.8.2014).

³³⁰ Weitere Abbildungen sehr realistischer Puppen finden sich zB in der Zeitschrift *Double*, Heft 24: Der große Auftritt: Die Puppe auf der Schauspielbühne (2011).

³³¹ 'Exhibitions: Ron Mueck', *Brooklyn Museum*, 2006, http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/ron_mueck/ (Zugriff am 5.12.2014).

ÄSTHETIK UND REZEPTION

4.1 Der semiotische Blick auf die Puppe

Steve Tillis versteht die Theaterpuppe in Übereinstimmung mit anderen Puppenspielsemiotikern als einen Bedeutungsträger, der auf drei Zeichenebenen Bedeutung transportiert: Gestalt (*design*), Bewegung (*movement*) und Sprache (*speech*). Auf diesen Ebenen werden der Puppe von Figurenbauern und -spielern gezielt abstrakte Zeichen von Lebendigkeit eingeschrieben, die das Publikum erkennt und als Illusion einer lebendigen Figur interpretiert, indem es die Zeichen interpoliert, d.h. durch künstlerische Abstraktion entstandene Lücken ergnzt.³³² Jede Zeichenebene fur sich kann nicht als Puppenspiel verstanden werden; zur Figurengestalt mussen Bewegung, Sprache oder beides hinzukommen, um die Figur von der Skulptur abzugrenzen.³³³

Die ersten semiotischen Puppenspieltheorien entstanden bereits im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts im Umfeld der Prager Schule durch deren Vertreter Petr Bogatyrev und Jiří Veltruský.³³⁴ Veltruský nennt den heute ublicherweise als Animation bezeichneten Vorgang *vivification*:

„Perhaps this phenomenon could best be called vivification, in the sense of enduing life. [...] Because of the likeness to the movements of the represented beings [...], the puppets' motions convey meaning of internal impulse corresponding to the impulse that produces the life beings' movements [... T]his implied meaning reflects in the spectator's mind on the puppets themselves [...]“³³⁵

Tillis gibt zu bedenken, dass der Begriff Animation irrefuhrend sei, da das Objekt Puppe nicht tatsachlich mit Leben erfullt, sondern nur mit Zeichen ausgestattet wird, die beim Publikum den Eindruck von Lebendigkeit evozieren. Folglich sucht Tillis einen rezeptionsseitigen Erklarungsansatz fur das Phanomen: Dem Publikum sei durchaus bewusst, dass die Illusion von Leben nicht real sei, was dazu fuhre, dass die Figur durch eine von ihm als *double-vision* bezeichnete Betrachtungsweise gleichzeitig als lebloses Objekt und als lebendiger Charakter rezipiert werde. Andere Autoren haben dieses Phanomen ahnlich beschrieben, aber anders bezeichnet, Henryk Jurkowski beispielsweise als *opalescence*,³³⁶ Jiří Veltruský als *oscillation*.³³⁷ Wie stark diese inharente Diskrepanz der Puppe zwischen Objekt und Lebewesen betont wird, hangt vom kunstlerischen Zugang

³³² Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 116.

³³³ Ebd., S. 26.

³³⁴ Proschan, Frank: 'The semiotic study of puppets, masks, and performing objects', *Semiotica*, 47-1/4 (1983), S. 3-44, hier S. 11ff.

³³⁵ Veltruský, Jiří: 'Puppetry and Acting', *Semiotica*, 47-1/4 (1983), S. 69-122, hier S. 88f.

³³⁶ Jurkowski: 'Transcodification of the sign systems of puppetry', S. 141.

³³⁷ Veltruský: 'Puppetry and Acting', S. 91f.

der Gestalter ab. Das ontologische Paradoxon der *double-vision* kann vom Publikum jedenfalls durchaus als reizvoll wahrgenommen werden.³³⁸ Als Erklärungsansatz für die Verlebendigung der Theaterpuppe führt Veltruský darüber hinaus einen Analogieschluss zum Schauspiel an:

„The image of a performer is part of the *signatum* even where, pragmatically speaking, there is no actor. In puppet theater this generates the tendency to perceive the puppet, an inanimate object, as a live [...] being and the movements and speeches produced by the puppeteer's manipulation and delivery as that being's own activity.“³³⁹

Tillis klassifiziert die intentionalen, abstrahierten Zeichen der Puppe jeweils auf einem Kontinuum von nachahmend (*imitative*) über stilisiert (*stylized*) bis konzeptuell (*conceptual*). Für diese unterschiedlichen Darstellungsqualitäten werden dieselben Vermittlungskanäle benutzt, wobei am nachahmenden Ende der Skala die Imitation realer Zeichen angestrebt wird und am konzeptuellen Ende die realen Zeichen des darzustellenden Wesens stärker selektiert, betont, verdichtet, generalisiert, übertrieben oder verzerrt werden. Qualität und Quantität der Zeichen bestimmen den Figurencharakter: Je höher die Zeichendichte der Figur, desto leichter fällt es den Rezipienten, sich die Puppe lebendig vorzustellen. Das nachahmende Ende des Kontinuums beschreibt Tillis so, dass Parallelen zum *Bunraku*-Puppenspiel ersichtlich werden:

„[T]he design of an imitative human puppet would include the appropriate anatomical details, such as eyes, nose, limbs, and so on, represented and proportioned in a lifelike manner. The movement of this puppet would be as free from evidence of the mechanical as possible, so that the puppet itself seemed responsible for its motivation, and would include as great a level of detail, such as rolling eyes, a moving mouth, hands that could grasp, as possible. Finally, the speech of this puppet would be the normal human speech appropriate to it, delivered in such a manner that the puppet itself seemed responsible for its delivery.“³⁴⁰

Auch Werner Knoedgen unterscheidet Figuren nach ihrem Abstraktionsgrad, er fügt an: „Ist der Abstraktionsgrad niedrig und das Objekt extrem beweglich, signalisiert es ein vitaleres Lebewesen und ein vielseitigeres Verhalten — bis hin zum Rollenwechsel“.³⁴¹

Obwohl die Puppe vorwiegend aus bewusst gesetzten Zeichen besteht, wird sie — wie der Schauspieler, nur in viel geringerem Maß — von zum Teil unbeabsichtigten Zeichen wie Materialeigenschaften, Stimmlage des Sprechers oder anatomischen Einschränkungen der Manipulateure überlagert. Dies ist in der offenen Spielweise umso augenfälliger, da durch die Sichtbarkeit von Manipulateuren, Rezitatoren und Musikern über die Puppe hinaus zusätzliche Zeichen von Gestalt und Bewegung eingetragen werden. Jurkowski sieht in der offenen Spielweise aus ebendiesem Grund eine Bereicherung und Verkomplizierung der „Sprache“ des internationalen Puppen-

³³⁸ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 65; vgl. auch Schechner: 'Julie Taymor', S. 5; Taymor nennt das beschriebene Phänomen *double event*: „It's not just the story that's being told. It's how it's being told.“

³³⁹ Veltruský: 'Puppetry and Acting', S. 106.

³⁴⁰ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 44.

³⁴¹ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 66.

theaters, denn zu den Bewegungen und zur Stimme der Figur kommen so die metaphorischen, mitinszenierten Bedeutungen hinzu, welche durch die wechselnden Beziehungen zwischen Puppe und Spieler entstehen.³⁴²

Nach diesen Gesichtspunkten liegt die Besonderheit des *Bunraku* darin, dass hier die beiden Pole, zwischen denen die Rezeption oszilliert, extrem ausgeprägt sind.³⁴³ Auf der einen Seite liegt *Bunraku* aufgrund der illusionistischen lebensechten Puppendarstellung am nachahmenden Ende des Darstellungsspektrums, während durch die Betonung der Figuren als Objekte aufgrund der „Offenlegung des Verfahrens“³⁴⁴ die Darstellung ins Konzeptuelle ausschlägt. Dies trifft auf die traditionelle japanische Form ebenso konstituierend zu wie auf eklektisches *Bunraku*. Jan Kott wies 1976 explizit auf diese Simultanität von Illusionstheater und Metatheater im *Bunraku* hin:

„Bunraku is almost the only puppet theatre in which the mechanism is completely bared. The aesthetics of this art consists in evoking an absolute illusion, and in its equally absolute destruction. Bunraku is *simultaneously* a theatre in which the puppets act human dramas [...] and a metatheatre, whose protagonists are the manipulators operating the puppets, the narrator and the samisen; metatheatre, whose dramatic action consists in revealing the theatrical illusion. [...] The puppet in Bunraku acts, and is acted, signifies and is signified, at the same time [...]“³⁴⁵

Roland Barthes attestierte dem *Bunraku* einige Jahre zuvor eine „discontinuity of codes“³⁴⁶ und eine Aufteilung des „totalen Spektakels“ auf drei Ebenen: „emotive gesture on the level of the marionette“, „transitive action on the level of the manipulators“ und „vocal gesture“. Dadurch nahm er Kotts Gedanken vorweg: „Bunraku [...] separates the action from the gesture: it shows the gesture, it lets the action be seen, it exposes the art and the work at the same time.“³⁴⁷ Dabei verstand er die *Bunraku*-Darstellung als Abstraktion, nicht als Nachahmung der Realität.³⁴⁸ Frank Proschan kommentiert Barthes' Analyse so:

„The only explicitly semiotic discussion of puppets or performing objects of any length between 1942 and 1972 was Barthes's brief note on Japanese bunraku. Barthes's work [...] suffers from his unfamiliarity with puppetry and folk theater in general, identifying as unique some elements of bunraku that are also frequent in other puppetry traditions.“³⁴⁹

Proschan spricht hier etwas Wichtiges an: Obwohl die Gleichzeitigkeit von szenischem Charakter und materiellem Objekt auch in anderen Puppenspielformen zur Schau gestellt wird, hat sich *Bunraku* hierfür im Westen zum Beispiel *par excellence* entwickelt.

³⁴² Jurkowski: 'Künstlerische Tendenzen im modernen Puppentheater', S. 8; vgl. auch Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 62.

³⁴³ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 132.

³⁴⁴ Böhn, Andreas: 'Einleitung: Formzitat und Intermedialität'. In: Ders. (Hg.): *Formzitat und Intermedialität* (St. Ingbert: Röhrig, 2003), S. 7-12, hier S. 8.

³⁴⁵ Kott, Jan: 'Bunraku and Kabuki, Or, About Imitation', *Salmagundi*, 35 (1976), S. 99-109, hier S. 100.

³⁴⁶ Barthes, Roland: 'The Dolls of Bunraku', *Diacritics*, 6/4 (1976), S. 44-47, hier S. 47. Erstmalig veröffentlicht in *Leçon d'écriture* (1968), später eingegliedert in *L'empire des signes* (1970).

³⁴⁷ Ebd., S. 46.

³⁴⁸ Ebd., S. 45.

³⁴⁹ Proschan: 'The semiotic study of puppets, masks, and performing objects', S. 20.

4.1.1 Gestalt

Durch den Figurenbau werden nicht nur die visuelle Gestalt der Puppe, sondern auch ihre „funktionale Beschaffenheit“,³⁵⁰ d.h. ihre Bewegungs- und Animationsmöglichkeiten festgelegt, die während des Spielvorgangs meist nicht mehr beliebig variiert werden können. Daher wird heute bereits bei der Konstruktion der Figur darauf geachtet, dass sie den Anforderungen des darzustellenden Stoffes entspricht. Dass das nicht immer üblich war, da überlieferte Traditionen oftmals die Konstruktion und das Aussehen der Figur, d.h. Qualität und Quantität bestimmter Zeichen festlegten, wurde bereits diskutiert.³⁵¹ Tillis nennt als Beispiel hierfür die stilisierten Typenköpfe des *Bunraku*.³⁵² Im Vorhandensein oder Fehlen rigider Konventionen liegt der wesentliche figurenbauliche Unterschied zwischen japanischem und eklektischem *Bunraku*, gefolgt von den bereits erwähnten hyperrealistischen Tendenzen des letzteren und der weitgehenden Verdrängung des Werkstoffs Holz durch modernere Materialien.

Als Variablen der Gestalt nennt Tillis:³⁵³ 1.) Die Gesichtszüge der Figur. 2.) Ihre Größe in Relation zu Bühnenelementen, anderen Bühnencharakteren und zur realen Größe des dargestellten Wesens. Dabei generieren die gewählten Größenrelationen Bedeutungen oder Figurencharakterisierungen, die ebenso zwischen den Polen nachahmend und konzeptuell schwanken. Die Pferdefiguren aus *War Horse* beispielsweise sind lebensgroß und somit nachahmend. Die *Tyger*-Figur hingegen ist in Bezug auf reale Tiger und auf ihre Manipulateure verkleinert, während sie in Bezug auf die diegetische Welt überlebensgroß erscheint. Auch im japanischen *Bunraku* lassen Größenverhältnisse auf die Wichtigkeit der Rollen im Stück schließen. 3.) Die Materialwahl kann Bedeutung kommunizieren oder aus pragmatischen Gründen erfolgen. Dabei können Farben und Texturen an sich schon zeichenhaft sein, wie am Beispiel der unterschiedlichen Gesichtsfarben im japanischen *Bunraku* deutlich wird. 4.) Kostüme können, wie im japanischen *Bunraku*, sehr komplexe Codes vermitteln. 5.) Die Übertragung von zoomorphen Zügen auf Menschenfiguren oder anthropomorphen Zügen auf Tierfiguren trägt häufig zur Charakterisierung bei. In den eklektischen Beispielen finden derartige Übertragungen allerdings nicht auf der Puppenebene statt, sondern auf schauspielerischer Ebene im Fall des Esels im *Sommernachtstraum* und auf der Ebene der scherenschnittartigen Computeranimationen in *Tyger*. 6.) Die Ab- oder Anwesenheit sichtbarer Puppenspieler zählt Tillis zu den Variablen der Gestalt, da dadurch die Zeichenquantität um die Zeichen der Spieler vervielfacht und deren Qualität durch die offensichtliche Manipulation unweigerlich ins Konzeptuelle verschoben werde.³⁵⁴

³⁵⁰ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 66.

³⁵¹ Vgl. Kapitel '2.1.1 Puppenbau und Figurenführung', S. 36ff, und Kapitel '3.4 Figurenbauinnovation und künstlerisches Puppentheater', S. 73ff.

³⁵² Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 120.

³⁵³ Ebd., S. 119ff.

³⁵⁴ Ebd., S. 130.

Gemeinsam ist japanischen und eklektischen *Bunraku*-Puppen, dass sie meistens nicht nur Gelenke haben, die dem dargestellten Lebewesen entsprechen, sondern darüber hinaus mit einem flexiblen Torso ausgestattet sind, der entweder durch die Konstruktion oder das verwendete Material — im japanischen *Bunraku* durch das Kostüm — eine Verformbarkeit des Puppenkörpers gewährleisten. Das trägt wesentlich zur realistischen Wirkung bei, da dadurch etwa die Simulation von Atembewegungen erst ermöglicht wird.

4.1.2 Bewegung

Tillis gliedert Bewegungsmöglichkeiten von Figuren nach drei Gesichtspunkten: Steuerungsmechanik (*control mechanics*), Ansteuerungspunkte (*control points*) und Figurengelenke (*articulation points*). Je nachdem, welche Bewegungen diese bauartbedingten Punkte erlauben, könne der Puppenspieler Bewegungen *mit* der Figur, *trotz* der Figur und *gegen* die Figur ausführen:³⁵⁵

„Movement-signs made *with* the puppet are signs for whose deployment the intrinsic variables have been expressly created; these signs provide a quality of imitative representation. Movement-signs made *despite* the puppet are signs for whose deployment the intrinsic variables have not been expressly created, but of which they are nonetheless somewhat capable; these signs provide a quality of conventional and stylized representation. Movement-signs made *against* the puppet are signs for whose deployment the intrinsic variables have little or no relevance, and in which the extrinsic variable might be used to generate implicit movement; these signs provide a quality of conceptual representation.“³⁵⁶

Tillis weist darauf hin, dass stilisierte Bewegungen eine hohe Konsistenz aufweisen müssen, um erkennbar zu bleiben. Eine derartige Konsistenz findet sich beispielsweise in den konventionalisierten *Kata* des japanischen *Bunraku*. Bewegungen von *Bunraku*-Puppen führt Tillis sogar exemplarisch für Bewegungen *mit* der Puppe an:

„An example of movement-signs made with the puppet is our Japanese example: [...] The quality and quantity of these signs are generated by the control mechanics, which are short rods, often with triggers for specialized movement, as well as direct hand-to-puppet contact; by the control points, at the base of the head, the ends of the forearms, and the feet, as well as those places operated by the triggered controls, such as the eyebrows and the fingers; and by the articulation points, which closely mirror those of the human body.“³⁵⁷

Konzeptuelle Figurenbewegungen können darüber hinaus durch Beleuchtung oder Bühnenbild suggeriert werden, zB im Schattentheater durch Verändern der Figurenposition in Bezug auf die Lichtquelle oder durch eine Drehbühne, auf der eine Figur eine stationäre Geh- oder Laufbewegung macht und dadurch eine raumgreifendere Bewegung darstellt. Dieses szenische Mittel kommt im klassischen *Bunraku* vor, indem gemalte Prospekte im Hintergrund vorbeigezogen werden,³⁵⁸ und wird auch in den eklektischen Beispielen, etwa in *War Horse*, verwendet.

³⁵⁵ Ebd., S. 144.

³⁵⁶ Ebd., S. 142f (Hervorhebungen hinzugefügt).

³⁵⁷ Ebd., S. 143.

³⁵⁸ Scott: *The Puppet Theatre of Japan*, S. 48.

Wie wir gesehen haben, gibt es im japanischen *Bunraku* realistisch nachahmende Bewegungen — dazu gehören die meisten *Furi* — ebenso wie stark stilisierte *Kata*-Gesten. Die Stilisierung dient hauptsächlich dazu, fehlende mimische Äußerungen zu kompensieren, und basiert meist auf Konventionen aus älteren dramatischen Formen oder auf bestimmten sozialen Umgangsformen. Sie entspricht dem erklärten Ziel des *Bunraku*, Wirklichkeit ästhetisch überhöht wiederzugeben. Eklektische *Bunraku*-Inszenierungen verwenden auch stilisierte Bewegungen, die komplexere Abläufe lediglich andeuten oder symbolisieren. Ich denke beispielsweise an Pucks paddelnde Beinbewegungen, die sein übernatürliches Schweben betonen sollen. Diese sind für eklektisches *Bunraku* jedoch nicht so gattungstypisch wie in Japan, sondern jeweils situationsbedingt. Tendenziell steht im eklektischen *Bunraku* die realistische Nachahmung und das maximale Ausschöpfen bauartbedingter Freiheitsgrade deutlich im Zentrum des künstlerischen Interesses. Auf die Besonderheit, dass es im *Bunraku* zu einer Parallelführung von Bewegungszeichen der Puppe und zweckgebundenen Bewegungen der Spieler kommt, möchte ich später gesondert eingehen.³⁵⁹

Ein Vergleich von traditionellen und eklektischen *Bunraku*-Figuren zeigt, dass die Bewegung des Kopfs in Relation zum Körper, die Beweglichkeit der Schultern, Ellbögen und Handgelenke sowie der Hüftgelenke, Knie und Fußknöchel bei fast allen Puppen grundlegend sind, wobei auf Hand- und Fußgelenke manchmal verzichtet wird. Eine variable Stellung der Finger zu Daumen und Hand oder eine Beweglichkeit aller Fingerknöchel ist ebenso wie eine bewegliche Mimik bei eklektischen *Bunraku*-Puppen viel seltener. Das ist im Hinblick auf den häufig angestrebten Realismus erstaunlich, denn steuerbare Mimik und Feinmotorik würden schließlich eine noch lebenslichere Animation erlauben. So hat etwa keine der Figuren aus den Beispielinszenierungen bewegliche Augäpfel, nur in den älteren Arbeiten von Michael Meschke, Theodora Skipitares und Julie Taymor sind solche Figuren vertreten. Wie bereits erwähnt, werden bewegliche Finger häufig durch die Hand des Spielers ersetzt. Auch diesbezüglich waren Taymors und Skipitares' Figuren der japanischen Handmechanik am ähnlichsten. Bewegliche Brauen scheinen im eklektischen *Bunraku* kaum vorzukommen und auch für die japanischen *Bunraku*-Figuren, die eine Metamorphose zwischen Mensch und Tier erlauben, habe ich keine eklektische Entsprechung gefunden. Die Tierfiguren waren dafür weitaus komplexer konstruiert als die meisten Tiere im japanischen *Bunraku*.³⁶⁰

Ein Klappmaul, d.h. ein beweglicher Mund, ist international hingegen stärker verbreitet, *Tyger* und das Erdmännchen Timon aus *The Lion King* sind hierfür Beispiele. Die Beweglichkeit des Mundes wird im Westen allerdings technisch anders ausgeführt als in Japan: Der Kopf einer westlichen „Klappmaul“-Figur besteht typischerweise aus zwei Teilen, „Schädel“ und „Unterkiefer“, die mit Scharnieren verbunden sind. In Japan hingegen stellt der Mund eine Öffnung in einem hohlen sphärischen Puppenkopf dar, hinter dem ähnlich wie bei den Augäpfeln ein separa-

³⁵⁹ Vgl. Kapitel '4.3.2 Affektmobilisierung im Bunraku', S. 119.

³⁶⁰ Vgl. Kapitel '4.4.3 Möglichkeiten der Puppe gegenüber dem Schauspieler', S. 131ff.

ter Bauteil sitzt, den man mithilfe eines Fadenzugs zwischen geöffneter und geschlossener Stellung „umschalten“ kann.

Bewegliche Mimik, insbesondere des Munds, der Augen und Brauen, ist im Westen ein typisches Merkmal von Bauchrednerpuppen. Vielleicht wird sie deshalb im eklektischen *Bunraku* gemieden, um nicht mit Skepsis oder vorgefassten Meinungen gegenüber Bauchrednern assoziiert zu werden.³⁶¹ Auch haben die beweglichen Gesichtszüge der Bauchrednerpuppen eine grotesk-komische Funktion, die in den mehrheitlich ernsten Stoffen der eklektischen *Bunraku*-Produktionen kontraproduktiv wären.

Im eklektischen *Bunraku* haben sich neben der klassischen Spielweise mit drei Spielern hybride Bauarten etabliert, die wie die Nebenfiguren im japanischen *Bunraku* als einfache Gliederpuppen und zumeist ohne Mechanik ausgeführt sind. Anstatt an einem Steuerungsstab im Figurenkörper werden sie an einem außenliegenden Griff am Hinterkopf oder Rücken der Figur getragen und oft nur von einem Spieler, manchmal auch von mehreren, im offenen Spiel geführt. Bezeichnet werden solche Figuren mitunter als *marionnettes portées* oder als *table-top puppets*, wenn sie klein genug sind, um von stehenden Spielern auf Tischhöhe gespielt zu werden. Eine scharfe Abgrenzung dieser Bezeichnungen zu *Bunraku* scheint es bislang nicht zu geben, die Unterscheidung dürfte hauptsächlich auf die geringere mechanische Komplexität der Figuren abzielen. Möglicherweise werden die verständlicheren Begriffe in ihren Ursprungssprachen verwendet, um das weniger geläufige Wort *Bunraku* zu umgehen.

4.1.3 Stimme

Im Gegensatz zu den Zeichenebenen Gestalt und Bewegung wird die sprachliche Zeichenebene der Puppe als einzige auf einem anderen Kanal, nämlich auditiv statt visuell, vermittelt. Außerdem sind die Signale dieses Zeichensystems meist räumlich disloziert von den beiden anderen Zeichensystemen, die sich direkt in der Gestalt und tatsächlichen Bewegung der Puppe manifestieren. Einfach ausgedrückt, kann die Figur nicht selbst sprechen, sich aber sehr wohl, wenn auch angetrieben durch eine externe Kraft, bewegen und optische Eigenschaften annehmen. Für die zentrale Funktion der Puppe, Lebendigkeit zu evozieren, ist das Zeichensystem Sprache jedoch nicht unbedingt erforderlich, was ganz deutlich am Beispiel der tierischen Protagonisten in Abschnitt 1 zum Ausdruck kommt. Der Puppe zugeschriebene menschliche Sprache kann im Gegenteil sogar als störend oder zu künstlich empfunden werden, und somit der Illusion im Weg stehen. Veltruský weist darauf hin, dass auf der Zeichenebene Sprache das *signans* gleichgesetzt ist mit dem *signatum*, wenn ein Mensch die Stimme einer anthropomorphen Puppe spricht — d.h., der Zeichenträger (Stimme des Sprechers) ist mit dem Bezeichneten (Stimme des von der

³⁶¹ Vgl. hierzu Davis, Charles B.: 'Reading the Ventriloquist's Lips: The Performance Genre behind the Metaphor', *TDR: The Drama Review*, 42/4 (1998), S. 133-156, hier S. 133f.

Puppe repräsentierten Menschen) identisch — während in Bezug auf Gestalt und Bewegung das Bezeichnete (lebender Mensch) nicht mit dem Zeichenträger (leblose Puppe) identisch, sondern ihm nur ähnlich ist.³⁶²

Abgesehen vom semantischen Gehalt der Sprache³⁶³ stehen dem Sprecher verschiedene paralinguistische Gestaltungsmöglichkeiten wie die Wahl von Sprache oder Dialekt, Modulation, Lautstärke, Stimmlage, Klangfarbe, Rhythmus, Sprechgeschwindigkeit und Aussprache offen, um die sprachlichen Zeichen dem Charakter und den übrigen Zeichensystemen der Figur anzupassen oder unterschiedliche Figuren im Dialog voneinander abzugrenzen. Auch sprachliche Idiosynkrasien können zur Figurencharakterisierung zum Einsatz kommen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, Stimmen mithilfe mechanischer oder elektronischer Apparate zu verändern.³⁶⁴

Die Kunst des *Tayū* besteht genau in dieser Anpassung der sprachlichen Zeichen an die jeweiligen Figuren und dramatischen Situationen, jedoch ohne Zuhilfenahme technischer Mittel. Im Fall des *Tayū* liegt die Besonderheit darin, dass das sprachliche Zeichensystem, das eigentlich mit den Puppen in Zusammenhang steht, aufgrund seiner räumlichen Distanz und seiner inszenierten Präsenz innerhalb der Bühnenkonstellation stärker an die visuell wahrnehmbaren mimischen Signale des Rezitators selbst gekoppelt ist als an die Puppen, die darüber hinaus keine oder nur selten simultane Mundbewegungen machen. Die Sprachimitation des *Tayū* hat eine besondere musikalische Qualität, die jedoch mit Singen im westlichen Verständnis und sogar nach japanischer Auffassung nicht vergleichbar ist:³⁶⁵

„Man spricht denn auch hinsichtlich des Vortrages nicht von *utau* („singen“), sondern von *kataru*, ein Terminus, der verschiedene Konnotationen besitzt, hier etwa soviel meint wie ‚die Bedeutungsnuancen und den emotionalen Gehalt eines Textes mit allen stimmlichen Mitteln wirkungsvoll zum Ausdruck bringen und für den Zuhörer tiefgehend verständlich machen‘. [...] Bei einer *kataru*-Vortragsweise [hat] der Text absoluten Vorrang und sind die musikalischen Elemente nur zu bewerten im Rahmen des pathetischen Ausdrucksstrebens.“³⁶⁶

Tillis weist darauf hin, dass die Gegenwart eines oder mehrerer Sprecher auf der Bühne die sprachlichen Zeichen im japanischen *Bunraku* am konzeptuellen Ende des Darstellungsspektrums platziert, wohingegen — analog zum Zeichensystem Bewegung — der Inhalt eher auf stilisierte oder sogar nachahmende Weise vorgetragen wird.³⁶⁷ Für westliche Ohren klingt die übertriebene Stimmmodulation allerdings selten wirklich realistisch, eher stilisiert, wobei diese Wahrnehmung zum Teil auf historische und kulturelle Unterschiede in den Verhaltensnormen zurückzuführen sein könnte.

³⁶² Veltruský: ‘Puppetry and Acting’, S. 71 und 78.

³⁶³ Ebd., S. 71.

³⁶⁴ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 145ff.

³⁶⁵ Zum Thema Gesang im eklektischen *Bunraku* vgl. Kapitel ‘4.4.5 Bunraku als Musiktheaterform’, S. 137ff.

³⁶⁶ Reese: ‘Gidayū-bushi’, S. 44.

³⁶⁷ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 157.

Die Strategien des eklektischen *Bunraku* in Bezug auf die Puppenstimmen weichen wesentlich von der japanischen Vorlage ab: Häufig wird die beschriebene Inkongruenz der sprachlichen Zeichenebene gemieden, indem die Puppen stumme Charaktere oder Tiere darstellen, während die Sprechrollen menschlichen Schauspielern zugewiesen sind. Andererseits werden die Figurendialoge oft von schwarz maskierten Manipulateuren selbst gesprochen. Durch die Maske werden die Mundbewegungen der Spieler kaschiert und so der tatsächliche Ursprung der Stimme verschleiert, sodass diese leichter der Figur zugeschrieben werden kann. Die räumliche Nähe der Figur zum Sprecher-Manipulateur begünstigt dies zusätzlich. Manchmal werden *live* in ein Mikrofon gesprochene oder im Vorhinein aufgezeichnete Puppenstimmen auch auf Lautsprecher übertragen. Diese Varianten wirken insgesamt illusionistischer als der Vortrag des *Tayū*. Unter den vorgestellten eklektischen *Bunraku*-Inszenierungen enthalten nur *War Horse* und *La Divina Commedia* ein dem japanischen Rezitator vergleichbares metatheatrales Element auf der Sprachebene. Während *Bunraku*-Charakteristika auf Gestalt- und Bewegungsebene von gegenwärtigen Künstlern aufgrund ihres inhärenten Realismus geschätzt und kopiert werden, wird die sprachliche Präsentationsform des japanischen *Bunraku* also tendenziell durch andere, für realistischer erachtete Strategien substituiert.

4.2 Die offene Manipulation

4.2.1 Die Puppe als Kommunikationsmedium

Konstanza Kavrakova-Lorenz versteht den Gestaltungsprozess im Puppenspiel als Kommunikationsvorgang zwischen dem „Bildwerk Puppe“ und der Darstellungskunst des Menschen.³⁶⁸ Diese Kommunikationssituation bezeichnet sie als „Invarianz“ des Puppenspiels,³⁶⁹ d.h. als unabdingbare und gattungsspezifische Grundvoraussetzung. Dabei positioniert sie das Puppenspiel neben dem Schauspiel als eine der beiden Grundarten der darstellenden Kunst. Während der Puppenspieler durch seine subjektiv geprägte Darstellertätigkeit das Instrument bzw. Medium Puppe verlebendige, werde er im Umkehrschluss während des Animationsvorgangs verdinglicht. Seine „Verdinglichung“ bilde die Voraussetzung für die „Subjektwerdung“ der Figur, wobei die Vertauschung von Objekt- und Subjektstatus freilich nur „zeichenhaft realisierbar“ und nicht faktisch sei.³⁷⁰ Kavrakova-Lorenz bekräftigt: Im Gegensatz zu Brechts Verfremdungseffekt sei diese Vertauschung jeglichem Puppenspiel inhärent und nicht inszenierungsabhängig. Die dramatische Bühnenfigur sei weder deckungsgleich mit der Puppe noch mit dem Manipulateur, sondern entstehe erst aus der Kommunikation zwischen ihnen, wobei die Sicht des Textautors gegeben-

³⁶⁸ Kavrakova-Lorenz, Konstanza: 'Das Puppenspiel als synergetische Kunstform: Thesen über das Zusammenspiel und die Wechselwirkungen von Bildgestalt und Darstellungsweise im kommunikativen Gestaltungsprozeß des Puppenspiels'. In: Wegner, Manfred (Hg.): *Die Spiele der Puppe: Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert* (Köln: Prometh, 1989), S. 230-241, hier S. 230.

³⁶⁹ Ebd., S. 234.

³⁷⁰ Ebd., S. 235 und 238.

falls hineinwirke. Dazu komme eine zweite Kommunikationsachse nach außen zum Rezipienten, der durch seine Wahrnehmung und Phantasieleistung Puppe und Spieler zu einer Einheit kombiniere. In der synergetischen Wechselwirkung der individuellen Interpretationen durch Autor, Figurengestalter, Spieler und Rezipient liegt für Kavrakova-Lorenz ein besonderes Potenzial zur Aktivierung der Zuschauer, da diese sich auf eine Spielvereinbarung einlassen müssten, damit die dramatische Figur überhaupt erst entstehen könne.

Kritiker von Kavrakova-Lorenz' Ansatz bemängeln, dass es „eine klar erkennbare Schnittstelle zwischen dem Körper des Individuums und dem Objekt“³⁷¹ in vielen Figurentheaterausprägungen nicht gebe und dass eine starre Festschreibung von Subjekt- und Objektstatus nicht immer sinnvoll, sondern abhängig von der ästhetischen Intention der Darstellung sei.³⁷²

Ein Spezifikum von *Bunraku* besteht darin, dass die interne Kommunikationssituation zwischen Puppe und Spieler nicht nur ambivalent, sondern polyvalent ist, da auch die Spieler untereinander kommunizieren. Wie wir gesehen haben, attestierte bereits Paul Claudel der animierten *Bunraku*-Figur, Ausdruck eines gemeinschaftlichen Bewusstseins bzw. einer übereinstimmenden Textauffassung zu sein.³⁷³ Dies hat vor allem praktische Implikationen in Bezug auf die Teamarbeit: Die Animation einer *Bunraku*-Figur reflektiert eine Idee von der Figur, über die sich die Puppenspieler im Vorfeld einigen müssen, da die Zusammenarbeit mehrerer Manipulateure an einer Figur ein Mindestmaß an koordinierter Choreografie und Probenarbeit erfordert. Auch Roland Barthes stellt fest, dass die Urhebererschaft im *Bunraku* nicht individuell sein kann:

„Bunraku of course excludes improvisation [...] since none of the organizers of the performance [...] may claim for himself what he hasn't written on his own. [...] That which is begun by the one is continued by the other, ceaselessly.“³⁷⁴

Die Polyvalenz der internen Kommunikation verändert auch die externe Kommunikation mit den Rezipienten: Sie bilden nicht mehr aus zwei Gestalten eine imaginäre Einheit, sondern verfolgen eine viel schwierigere Kommunikationssituation zwischen drei Menschen und einer Figur von außen mit. Mitsuya Mori bringt einen Aspekt ein, der im Hinblick auf die Kommunikationsstrategie im japanischen *Bunraku* erhellend ist, wenn er über die Animation mithilfe von *Kata* schreibt: „Stylized acting basically stands for itself, not for creating relationships with other actors, which is supposed to be the essential purpose of realism.“³⁷⁵ Demnach rückt die stilisierte Darstellung im japanischen *Bunraku* die Kommunikation zwischen Darstellern und Zuschauern gegenüber der Kommunikation der dramatischen Figuren untereinander in den Vordergrund.

³⁷¹ Blum, Lambert: 'Zwischen Wiedererkennen und Sehen'. In: Figurentheater der Nationen (Hg.): *Wahrnehmung der Wirklichkeit – Wirklichkeit der Wahrnehmung: Fidea & transARTES, Bochum 1999, Festival und Symposium*, Bd. 9, Flamboyant (Köln: International Theatre Ensemble, 1999), S. 46-62, hier S. 48.

³⁷² Wagner: *Nähte am Puppenkörper*, S. 50.

³⁷³ Claudel: *Mes idées sur le théâtre*, S. 81.

³⁷⁴ Barthes: 'The Dolls of Bunraku', S. 47.

³⁷⁵ Mitsuya: 'Thinking and Feeling', S. 362.

Treten im eklektischen *Bunraku* zusätzlich zu den sichtbaren Manipulateuren Schauspieler auf, die mit den Puppen interagieren, so beginnen verschiedene Kommunikationsachsen um die Aufmerksamkeit der Rezipienten zu konkurrieren: 1.) Eine stilisierte Darstellung betont die Vermittlung zwischen den Darstellern und Rezipienten. 2.) Die realistische Animation stellt die Kommunikation der dramatischen Rollen untereinander in den Vordergrund. 3.) Die offene Manipulation und das Nebeneinander von menschlichen Charakteren und Puppen lenkt die Aufmerksamkeit auf die Kommunikation zwischen Figuren und Spielern. Man könnte sagen, es entsteht eine Art „kommunikativer Kurzschluss“, durch den die Rezeption des eklektischen *Bunraku* besonders anspruchsvoll wird.

Im Hinblick auf die Kommunikation mit den Rezipienten kommt den sichtbaren Manipulateuren im *Bunraku* eine bedeutungstragende Funktion zu: Da die Spieler teilnahmslos und entpersonalisiert wirken, kommunizieren ihre zielgerichteten, pragmatischen Bewegungen vor allem eine körpersprachliche Botschaft: „Hier wird eine Puppe animiert.“ Mit Zeichen, die auf dem gleichen visuellen Kanal vermittelt werden wie die Zeichen der Puppe, lenken sie so die Aufmerksamkeit der Betrachter direkt auf die Figur. Man kann die Spieler folglich als symbolische „Anführungszeichen“³⁷⁶ verstehen, die den Anfang und das Ende einer direkten körpersprachlichen Äußerung der Puppe signalisieren: Bewegen sich die Spieler, dann „spricht“ die Figur, verharren sie bewegungslos, so „schweigt“ sie. Unter diesem Gesichtspunkt wandelt sich ihre Bühnenpräsenz von einer überflüssigen Tautologie in Bezug auf die Figur zu einem Indikator für einen bestimmten künstlerischen Kommunikationsvorgang. So, wie die Anführungsstriche als typografische Zeichen den von ihnen umschlossenen typografischen Zeichen der Worte eine kodifizierte Bedeutung verleihen, repräsentieren die Spieler das Zeichen, dass die Bewegungen der von ihnen umschlossenen Figur als direkter Ausdruck einer Emotion zu verstehen sind. Die Funktion der sichtbaren Spieler als „Anführungszeichen“ wird noch sinnfälliger, wenn man wie Roland Barthes die drei Zeichencodes des *Bunraku*, d.h. die Puppe, den Manipulateur und den Rezitator, als „écritures“³⁷⁷ versteht, was hier soviel bedeutet wie „Einschreibungen“. Cariad Astles drückt den Gedanken so aus: „The puppeteer is not a passive, invisible presence but a sign of directionality.“³⁷⁸

4.2.2 Die Rolle des Puppenspielers im Metatheater

Wie Kavrakova-Lorenz charakterisiert auch Werner Knoedgen das Puppenspiel als Zusammenwirken zweier komplementärer „Handlungsträger“, „die aufeinander angewiesen sind“.³⁷⁹ Im offenen Spiel seien Manipulateure gezwungen, ihr persönliches Auftreten zu rechtfertigen, denn es

³⁷⁶ Vgl. auch Bolton, Christopher A.: ‘From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater’, *positions: east asia cultures critique*, 10/3 (2002), S. 729–771, hier S. 756.

³⁷⁷ „Modes of writing“ in Barthes: ‘The Dolls of Bunraku’, S. 46.

³⁷⁸ Astles, Cariad: ‘Wood and Waterfall: Puppetry training and its anthropology’, *Performance Research*, 14/2 (2009), S. 54–59, hier S. 58.

³⁷⁹ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 68.

„kann, wenn es dramaturgisch unbegründet ist, ebenso irrelevant oder gar störend sein wie das traditionelle Verborgensein“.³⁸⁰ Ohne zusätzliche szenische Relevanz sei es nichts weiter als Mo-deerscheinung oder historische Konvention:

„Nur wenn der Figurenspieler das Bewusstsein seines Publikums berücksichtigt und das Phänomen der aufgespaltenen Darstellung mitinszeniert, bekommt der Zuschauer eine zufriedenstellende Auskunft, warum er ein solch artifizielles Theater mit leblosen [...] Figuren überhaupt akzeptieren soll.“³⁸¹

Knoedgen unterscheidet infolgedessen drei Strategien, wie Spieler ihre Präsenz gegenüber der Figur inszenieren können: 1.) „Subjektivierend“: Der Spieler identifiziert sich mit der Puppe, etwa indem er mimisch mitspielt oder ein bestimmtes Rollenverhalten der Figur übernimmt. Beide stellen dieselbe Rolle dar, wodurch es zu einer Art von identischer Doppelrolle kommt; der Fokus liegt dabei auf dem Spielersubjekt. 2.) „Objektivierend“: Mehrere „gleichgeschaltete Subjekte“ erfüllen die handwerklich nötigen Handgriffe, um die Puppe als dramatische Rolle zu inszenieren. Das Spielerkollektiv ist der „anonym[e] Motor des Handlungsablaufs“,³⁸² in der dramatischen Situation scheinen die Spieler jedoch nicht anwesend zu sein. Das Rollenobjekt steht im Vordergrund. Beispielhaft hierfür nennt Knoedgen das japanische *Bunraku*. 3.) „Essentiell“: Das Verhältnis zwischen Figur und Spieler an sich wird thematisiert, indem die Figur ihr Objekt-Sein und Animiert-Werden kommentiert oder sich vom Spieler zu emanzipieren versucht.³⁸³

An Knoedgens Einteilung fällt auf, dass er subjektivierende und essentielle Darstellungen als gegenläufig zur objektivierenden *Bunraku*-Darstellung ansieht. Für diese erhebt er mehrere Spieler zur Bedingung und schließt eine individuelle Identifikation der einzelnen Spieler mit der Figur aus. Die objektive Distanz entstehe dadurch, dass sich das „darstellende Subjekt“ [...] aus verschiedenen Spielimpulsen³⁸⁴ zusammensetzt. Nun werden im japanischen *Bunraku* manche Figuren aber nur von einem Spieler geführt und trotzdem entsteht die gleiche objektivierende Wirkung. Auch führt Knoedgen keinen Grund an, warum im Team eine Identifikation der einzelnen Manipulateure mit der Puppe ausgeschlossen sei. Diese Annahme lässt sich durch eine Aussage des Puppenspielers Yoshida Tamao widerlegen, der über seinen Zugang zur Figur sagt: „The portrayal must come from the depths of my being — my *hara* [Seele, Anm.]“³⁸⁵

³⁸⁰ Ebd., S. 77.

³⁸¹ Ebd.

³⁸² Ebd., S. 116.

³⁸³ Ebd., S. 117. Henryk Jurkowski bezeichnet ein Figurentheater, das die inhärente Abhängigkeit der Puppe vom Spieler zum Thema macht, als „autothematisch“; Jurkowski, Henryk: *Métamorphoses: la Marionnette au XXe siècle* (Charleville-Mézières: Institut de la Marionnette, 2000), S. 155; zit. nach Wagner: *Nächte am Puppenkörper*, S. 56. Bauchreden funktioniert beispielsweise nach dem essentiellen Spielprinzip: Ein einzelner Spieler nimmt in den Rollen der Puppe und des Conférenciers an der Diegese, d.h. am fiktiven Zwiegespräch, teil. Hierzu muss er seine Schauspielardarstellung an die jeweilige Gesprächssituation anpassen, während er als Manipulateur das Rollenverhalten der Puppe steuert. Hinzu kommt die doppelte Sprachebene, denn der Bauchredner ist nicht nur Gesprächspartner, sondern außerdem heimlicher Urheber und scheinbarer Zuhörer der Puppenstimme, zu der er die Mundbewegungen der Puppe möglichst simultan koordinieren muss. Aufgrund der offensichtlichen Doppel-funktion als Puppenspieler und Conférencier entstehen Dialogszenen, die genretypische Pointen generieren.

³⁸⁴ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 90f.

³⁸⁵ Adachi: *The Voices and Hands of Bunraku*, S. 35.

Darüber hinaus finde ich problematisch, dass Knoedgen den *Tayū* unter der objektivierenden Haltung der Spieler subsummiert bzw. nicht näher bespricht, denn der Rezitator im japanischen *Bunraku* agiert meinem Verständnis nach subjektivierend, auch wenn er „vom Spielraum der Szene ganz ausgeschlossen“³⁸⁶ ist, wie Knoedgen meint. Die Puppenspieler hingegen — darin gebe ich Knoedgen recht — nehmen nie subjektivierende oder essentielle Positionen ein.

Betrachtet man zunächst nur die objektivierenden Manipulateure der eklektischen Beispiele, erkennt man in der Animation tatsächlich zahlreiche Gemeinsamkeiten zum japanischen *Bunraku*. Die Methoden, die Cariad Astles nennt, um als Spieler im offenen Spiel möglichst unauffällig zu bleiben und die Figur in den Vordergrund zu rücken,³⁸⁷ sind ausnahmslos Prinzipien, die auch von japanischen Puppenspielern angewendet werden:³⁸⁸ das Tragen von schwarzer Kleidung, Gesichtsmaskierung oder Kopfbedeckung, kontinuierlicher Augenkontakt mit der Puppe, Vermeiden von Augenkontakt mit dem Publikum, die Darstellung der physischen Schwere der Puppe und der Schwerkrafteinwirkung auf sie, eine konsistente Ausführung von Bewegungsabläufen, die Darstellung von Emotionen durch Gesten und Bewegungen zur Kompensation des immobilen Puppengesichts, eine Reduktion der Bewegung auf das Essentielle, eine Phrasierung und Rhythmisierung der Bewegungen sowie die Simulation von Atembewegungen der Puppe.

Im Gegensatz zum japanischen Puppentheater werden im eklektischen *Bunraku* selten die Bühnengassen übernommen, die die untere Körperhälfte der japanischen Manipulateure verdecken. Daher sind westliche Spieler meist zur Gänze sichtbar und ihr Bewegungsspielraum ist weniger eingeschränkt, da sie sich frei im szenischen Raum bewegen können. Diese räumliche Unabhängigkeit ist ein Novum gegenüber der japanischen, aber auch gegenüber der traditionellen europäischen Puppenbühne.³⁸⁹

Schwarz gekleidete Spieler ließen sich mittels moderner Lichttechnik leicht kaschieren, wie das in letzter Konsequenz im Schwarzlichttheater³⁹⁰ praktiziert wird. Eine solche Wirkung wird im eklektischen *Bunraku* aber nicht angestrebt, die Spieler sollen sichtbar bleiben. In westlichen Inszenierungen entfällt jedoch meist die Hervorhebung eines einzelnen Puppenspielers, wie im Fall des *Omozukai*, mit Ausnahme von Operninszenierungen, bei denen Solisten als Puppenführer agieren.³⁹¹ Auch in *War Horse* könnte man in Analogie zum *Omozukai* den Kopfspieler als hervorgehoben ansehen, da die beiden anderen weitgehend vom Pferdekörper verdeckt sind. In der japanischen *Bunraku*-Tradition ist der Hauptpuppenspieler nur deswegen unverhüllt und festli-

³⁸⁶ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 90.

³⁸⁷ Astles: 'Puppetry training', S. 27.

³⁸⁸ Vgl. zB Adachi: *The Voices and Hands of Bunraku*, S. 29-35.

³⁸⁹ Wagner: *Nächte am Puppenkörper*, S. 21.

³⁹⁰ Im *Schwarzlichttheater* oder *Schwarzen Theater* animieren gänzlich verhüllte Bühnenarbeiter bzw. Manipulateure in einer mit schwarzem Samt ausgekleideten Bühne Gegenstände, die durch UV-Licht zum Fluoreszieren gebracht werden. Schwarzlichttheater gab es seit den 1960er Jahren vor allem in Prag, wo anfangs so renommierte Figurentheaterregisseure wie Jan Švankmajer damit arbeiteten.

³⁹¹ Näheres hierzu siehe Kapitel '4.4.5 Bunraku als Musiktheaterform', S. 137ff.

cher kostümiert als seine Assistenten, weil er als Meister seines Handwerks dieselbe Anerkennung erfahren soll wie Rezitator und Musiker. Funktional ist er aber kein Schauspieler. Genau genommen ist ein Schauspieler nach modernem, westlichem Verständnis im *Bunraku* gar nicht vorhanden, auch wenn Kott den *Tayū* als „live Bunraku actor“³⁹² bezeichnet. Der durch die Auführungssituation immobilisierte *Tayū* sieht, ähnlich wie der Opernsänger, nicht in der mimetischen Darstellung des Rollenverhaltens, sondern im Gesang sein vorrangiges künstlerisches Ausdrucksmittel. Seine Mimik ist lediglich ein Nebenprodukt.

4.2.3 Die Doppelfunktion als Manipulateur und Schauspieler

Das Durchbrechen der Fiktion, den bewussten Wechsel zwischen diegetischer Handlungsebene und theatraler Metaebene bezeichnet Knoedgen als „Subjektsprung“: „Das plötzliche Umsteigen des sich von seiner Rollenfigur trennenden Darstellers möchte ich den ‚Sprung des szenischen Subjekts‘ nennen.“³⁹³ Dieser beruhe darauf, dass sich der menschliche Darsteller so inszenieren kann, dass er entweder „in oder neben seiner Rolle“³⁹⁴ wahrgenommen wird:

„Auch der Schauspieler kann nur Theater spielen, weil er *nicht* identisch ist mit seiner Rolle und weil er sich *dennoch* mit ihr identifiziert. [... Da] die Darstellung des Figurentheaters gespalten ist, kann das szenische Subjekt [= der Spieler] seine Erscheinungsform in oder außerhalb der Rolle frei wählen.“³⁹⁵

Er konstatiert, dass der Darsteller gleichzeitig als „auktoriales“ und als „funktionales Subjekt“ in der Szene anwesend sei: d.h. einerseits in der Funktion als Urheber und Regisseur des Darstellungsvorgangs und andererseits als „Persona“, als Rolle mit bestimmten Verhaltensmustern, die sich beim Puppenspiel (im Gegensatz zum Schauspiel) im Objekt Puppe manifestiert.³⁹⁶

In der offenen Figurenmanipulation erhält der Spieler durch seine Bühnenpräsenz zusätzlich Zugriff auf seinen eigenen Körper als Zeichenträger (*Signans*) und somit auf das Zeichensystem des Schauspiels, über das er eine weitere Rolle (*Signatum*) darstellen kann. Veltruský hierzu:

„When the reciter or the puppet operator or both perform in front of the audience, rather than being hidden, their physical appearance becomes to some extent part of the *signans*; [... so that] the *signans* is split between the puppets and the human beings involved in the show; the share of these human agents in the visual component of the *signans* increases immensely whenever such elements as meaningful postures, gestures, or facial expressions are added to their mere physical appearance.“³⁹⁷

Um diese bedeutungstragenden körpersprachlichen Äußerungen der Spieler von den pragmatischen Manipulationsbewegungen zu unterscheiden, versucht auch Veltruský das Puppenspiel vom Schauspiel abzugrenzen:

³⁹² Kott: 'Bunraku and Kabuki', S. 102; vgl. auch Scott: *The Puppet Theatre of Japan*, S. 38.

³⁹³ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 80.

³⁹⁴ Ebd., S. 113.

³⁹⁵ Ebd., S. 109.

³⁹⁶ Ebd., S. 108.

³⁹⁷ Veltruský: 'Puppetry and Acting', S. 99f.

„The manipulation of puppets is a human action that, by its general nature, is not a form of acting properly so called. It does not by itself represent human or anthropomorphic beings and their actions and behavior; it makes the puppets represent them. [...] Nonetheless, the puppet operator's own motion may have distinct elements of acting.“³⁹⁸

So ist Veltruský beispielsweise der Meinung, dass die Manipulationsbewegungen im *Otome Bunraku* durch die Reduktion auf nur eine Spielerin und ihre Koppelung an die Extremitäten und den Kopf der Puppe dem Schauspiel ähnlich seien.³⁹⁹ Dabei verkörpern diese Spielerinnen ebenso wie ihre männlichen Kollegen traditionell weder eine eigenständige Rolle noch eine subjektivierende Haltung, sondern bleiben während der Manipulation objektiv. Den klassischen *Bunraku*-Spielern attestiert Veltruský hingegen, ähnlich wie Werner Knoedgen, dass ihr Auftreten als Teilkomponente des *Signatum* Anonymität vermittelt: „The image conveyed by *bunraku* operators is [...] clearly in the nature of a meaning. [...] It] comprises a strong element of anonymity.“⁴⁰⁰

Dabei ist nicht nur eine Gleichschaltung mehrerer auktorialer Subjekte möglich, wie in Knoedgens Definition von der objektivierenden Spielweise, die er aus dem *Bunraku* ableitet, sondern auch eine Verdopplung oder gar Vervielfachung der funktionalen Subjekte. Folglich ist eine Eins-zu-Eins-Beziehung zwischen auktorialem und funktionalem Subjekt, wie sie Knoedgen für die subjektivierende und essentielle Spielweise beschreibt, nicht die einzig denkbare Kombinationsmöglichkeit: Der „Subjektsprung“ kann sich meines Erachtens nicht nur auf den Sprung zwischen funktionalem und auktorialem Subjekt beziehen, sondern auch auf Sprünge zwischen verschiedenen funktionalen Subjekten (d.h. Rollen). Knoedgen selbst weist darauf hin, dass die Darstellung mehrerer Charaktere durch einen Spieler im Prinzip nicht neu ist:

„Ein einzelner Spieler, der mehrere Rollen gleichzeitig manipuliert, ist zum Beispiel in der Volkstradition des europäischen Puppenspiels durchaus die Regel. Dieser Darsteller befindet sich genau genommen in theatralischer Kommunikation mit sich selber, die er allerdings auf der allein sichtbaren Ebene seiner Puppen austrägt.“⁴⁰¹

Die offene Spielweise lässt dem Darsteller zwei Möglichkeiten: Entweder kann er als auktoriales Subjekt in Erscheinung treten und sein Schauspielpotenzial dazu nutzen, die Funktion als Urheber der Szene auch auf einer Metaebene „darzustellen“ (essentielles Figurentheater), oder er verheimlicht seine faktische Funktion als auktoriales Subjekt und stellt mit seinem eigenen Körper und mit den Mitteln des Schauspiels stattdessen ein von der Puppenrolle abweichendes, divergierendes funktionales Subjekt dar. Das heißt, der Spieler wird nicht nur „in“ der Rolle der Puppe, die außerhalb seines Körpers liegt, sondern auch in einer davon unabhängigen Rolle, repräsentiert durch seinen eigenen Körper, wahrgenommen. Er wird dadurch zum Manipulateur und Schauspieler in einer Person.

³⁹⁸ Ebd., S. 74.

³⁹⁹ Ebd., S. 75.

⁴⁰⁰ Ebd., S. 111.

⁴⁰¹ Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 90.

Ob die diegetische Rolle des Spielers nun die eines mit der Puppe interagierenden „Manipulateurs“, eines „Conférenciers“ oder eines gänzlich anderen dramatischen Charakters ist, macht spieltechnisch zunächst keinen Unterschied. Meines Erachtens ist daher Knoedgens „essentielles Figurentheater“ lediglich ein thematischer Spezialfall der Doppelfunktion des menschlichen Darstellers, der sowohl das *subjektivierende*, das *essentielle*, als auch das von mir als *divergierend* bezeichnete Spielerverhalten zuzurechnen ist. In der divergierenden Situation steht weder das Spielersubjekt noch das Rollenobjekt im Vordergrund, sondern beide Rollen (Puppe und Mensch) können — abhängig von der Animation — annähernd gleichwertig wahrgenommen werden.

4.2.4 Inszenierungsbeispiel: DER MEISTER UND MARGARITA

Dass das Spiel mit dem verdoppelten „funktionalen Subjekt“ auch ohne die explizite Problematisierung der Abhängigkeit zwischen Puppe und Spieler möglich ist und dramaturgisch sehr effektiv genutzt werden kann, verdeutlicht exemplarisch die Inszenierung von Michail Bulgakows 1960 posthum veröffentlichtem Roman *Der Meister und Margarita*⁴⁰² in einer Bühnenfassung von Niklaus Helbling und Sebastian Huber.⁴⁰³ In dieser Inszenierung springen Schauspieler zwischen identischer und divergierender Verdopplung der Rollen:

In der Rahmenhandlung soll eine Gruppe von Polizeibeamten anhand voneinander abweichender Tathergangsprotokolle eines mysteriösen Kriminalfalls lernen, Gefahren einzuschätzen, Beweise zu sammeln und zuständige Instanzen namhaft zu machen. Beim Nachstellen der Situationen verstricken sich die Auszubildenden bis hin zum Verschwimmen der Identitäten immer tiefer in den Fall, der sich aus Episoden aus Bulgakows Roman zusammensetzt. Die inhaltliche Frage nach der zuständigen Instanz wird für die Zuschauer zur Frage nach der jeweils aktuellen Erzählperspektive, da mehrere Zeit- und Handlungsstränge ineinander verschachtelt sind. Einer der Stränge wird vorwiegend mithilfe lebensgroßer, stark abstrahierter Gliederpuppen dargestellt, die in einem offenen Bühnenraum von jeweils einem der sechs Schauspieler geführt werden. Die Spieler wechseln jedoch nicht nur zwischen den Funktionen Schauspieler und Manipulateur, sondern springen als menschliche Darsteller zusätzlich zwischen mehreren Rollen: Im Moskau der 1930er Jahre diskutieren zwei Schriftsteller über die Nichtexistenz Gottes. Der Satan, in Gestalt eines Varietémagiers, tritt den Gegenbeweis an, indem er einem der beiden seinen baldigen Tod prophezeit. Dieser tritt wie vorhergesagt ein. Die Behauptung, der Leibhaftige sei persönlich für den Tod seines Kollegen verantwortlich, bringt den anderen in eine Irrenanstalt.

⁴⁰² Bulgakow, Michail: *Der Meister und Margarita*, 21. Aufl. (München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2002).

⁴⁰³ Helbling, Niklaus (Regie); Huber, Sebastian (Dramaturgie); Thiele, Dirk (Ausstattung); Ebner, Sabine; Germano, Maria; Pichirelli, Giulia; Kellner, Birgit (Puppen); Bozoki-Lichtenberger, Imre; Wallmüller, Moritz (Musik): *Der Meister und Margarita*, UA: Burgtheater Kasino, Wien, 12.5.2006; DVD-Hausvideo von der Vorstellung am 16.5.2006; Vorstellungsbesuch am 13.11.2007.

Dort lernt er den „Meister“, den Autor eines Romans über Pontius Pilatus, kennen. Was dieser aus seinem Roman preisgibt, schwimmt mit dem vorangegangenen „Augenzeugenbericht“ des teuflischen Magiers über die Verurteilung und Kreuzigung des Rabbiners Jeshua Ha-Nozri.

Während die Rollen der Schriftsteller, der Sanatoriumsärzte und des Teufels von den „Polizeibeamten“ selbst übernommen werden, wird die Pilatus-Handlung mithilfe von Puppen nachgestellt, die zu Beginn als einfache Requisiten zu genau diesem Zweck eingeführt werden. Auf diese Weise überlagern sich nach und nach die Rollen und Fiktions Ebenen: Der Schauspieler stellt den Polizisten dar, der den Schriftsteller verkörpert, der wiederum in die fiktive (oder eben doch historische?) Rolle des Pontius Pilatus schlüpft.



Abb. 27: Schauspieler in *Der Meister und Margarita* (2006) stellen mit Hilfe von Puppen zwei Rollen gleichzeitig dar. Aus: Soulek, Georg: 'Szenenphotos »Der Meister und Margarita« von Michail Bulgakow', *Wiener Burgtheater*, <http://www.burgtheater.at/Content.Node2/galerien/14093.php> (Zugriff am 27.12.2014).

Die Puppen werden von einzelnen Spielern an einer drehbaren Körperachse hinter dem Rücken der Figur mit einer Hand gehalten, sodass die zweite Hand des Spielers zum Steuern der Puppenhand oder für zusätzliche Gesten frei bleibt. Die Figurenbewegungen sind daher auf dezente Kopfbewegungen, direkt geführte Handbewegungen und Bewegungen *gegen*⁴⁰⁴ die Figur beschränkt. Spieler können allerdings bei Bedarf von unten in die Finger der Puppe wie in einen Handschuh schlüpfen, um die Gesten zu verfeinern. Die mumifiziert wirkenden Puppen scheinen vor ihren Darstellern einige Zentimeter über dem Boden zu schweben. Gestik, Mimik und Sprache der Puppe steuern die subjektivierenden Spieler „aus zweiter Reihe“ bei, manchmal spielen sie die Rolle der Figur auch räumlich von ihr distanziert, während die Puppe von einem anderen Darsteller wie ein Requisit behandelt wird: Die Jeshua-Puppe wird beispielsweise von einem anderen Schauspieler „abgeführt“, während ihr Manipulateur das Rollenverhalten noch eine Weile aufrecht erhält.⁴⁰⁵ Kostümwechsel der Schauspieler verdeutlichen das sukzessive Eintauchen der Polizisten in die unterschiedlichen Rollen. Auf der Sprachebene werden die Figurendialoge immer wieder durch die objektivierenden Tathergangsschilderungen im Präteritum unterbrochen. In Anlehnung an die Struktur des Romans wird das Unterbrechen des gerade im Vordergrund stehenden Handlungsstrangs und das Spiel mit den Erzählebenen zum Prinzip.

⁴⁰⁴ Vgl. Kapitel '4.1.2 Bewegung', S. 99.

⁴⁰⁵ Helbling u.a.: *Der Meister und Margarita*, Min. 20:20-25:00.

4.2.5 Zwitterrollen und Subjektsprung im eklektischen Bunraku

Zusammenfassend unterscheidet sich die Inszenierungsstrategie mit der Doppelfunktion des Spielers vom japanischen *Bunraku* dadurch, dass erstens die objektivierenden *Bunraku*-Puppenspieler nie als dramatische Charaktere bzw. Schauspieler in Erscheinung treten und zweitens, dass sie die sprachlichen Äußerungen der Puppe nicht selbst produzieren. Aufgrund dessen könnte man konsequenterweise nur objektivierendes Puppenspiel als eklektisches *Bunraku* bezeichnen. Auf der sprachlichen Zeichenebene ist jedoch fragwürdig, ob eine der repräsentierten Figur entsprechend intonierte Stimme als objektivierend zu bezeichnen ist. Deshalb halte ich weder im japanischen noch im eklektischen *Bunraku* eine subjektive Identifikation der Spieler mit einer oder mehreren Rollen für ausgeschlossen.

Im eklektischen *Bunraku* gibt es darüber hinaus einen Spezialfall des „Subjektsprungs“, wie er beispielsweise in *War Horse* vorkommt: Die Kopf-Manipulateure der Pferdefiguren wirken durch ihr Verhalten und ihr Kostüm wie stumme Komparsen, die Stallknechte verkörpern. Dadurch stören sie als Puppenspieler zwischen den menschlichen Darstellern weniger die Illusion, als wenn sie schwarz maskiert wären. Obwohl sie so durch ihre äußere Erscheinung dem Zeichensystem der Schauspieler beigeordnet sind, agieren sie nur als objektivierende Puppenspieler. Die diegetische Rolle der Manipulateure ist so gewählt, dass ihre physische Nähe und Verbundenheit zur Figur in der dargestellten Szene plausibel wirkt. Nach diesem Prinzip lassen sich viele weitere Personenkonstellationen bilden: Mutter und Kind, Krankenpfleger und Patient, Herrchen und Schoßhund etc. Die Puppenspielerin Julia Giesbert bezeichnet diese Art der Integration sichtbarer Manipulateure als „Zwitterrollen“.⁴⁰⁶

Dass Manipulateure aktivere Rollen als Schauspieler übernehmen, während sie zu mehr eine Puppe steuern, dürfte in der Praxis relativ selten sein. Im Zuge meiner Recherchen ist mir nur ein Beispiel untergekommen, in dem zwei Manipulateure in der (Zwitter)rolle von Krankenpflegern in einer stummen Szene mit einer lebensgroßen Puppe in der Gestalt eines alten Mannes interagieren, während sie diese zu zweit unbemerkt animieren.⁴⁰⁷

Dieser eklektischen Inszenierungsstrategie liegt ein Effekt zugrunde, den Susan Sontag ansatzweise auch im japanischen *Bunraku* beobachtet: „Handing the puppet a comb, rushing the puppet to its doom — some moments the operators seem like the puppet's servants, at other moments its captors.“⁴⁰⁸

⁴⁰⁶ Sandweg: 'Spielen für die große Bühne', S. 10.

⁴⁰⁷ Karczewski, Michał; Karwowski, Michał (Puppenspiel): *Paramedics: Exam in Theatre Academy in Białystok*, Videomitschnitt, 7:36 Min. (Polen: 2013); https://www.youtube.com/watch?v=y8D8mHF1Jqw&feature=youtube_gdata_player (Zugriff am 25.11.2014).

⁴⁰⁸ Sontag, Susan: 'A Note on Bunraku', *The Threepenny Review*, 16 (1984), S. 16.

Auch Veltruský weist darauf hin, dass die Darstellungen der Manipulateure oder Mitspieler Zeichen enthalten können, die wesentlich zum Eindruck beitragen, die Puppe sei lebendig. Durch eine derartige — aus dem Schauspiel entlehnte — Darstellung erscheine die Puppe im *Signatum*, als führe sie selbst eine Aktion aus, anstatt sie lediglich zu erdulden:

„The metonymic potential of acting also produces its vivifying effect on the puppets when the relation is inverted in the sense that the live performer presents the undergoer of the action performed by the puppet.“⁴⁰⁹

Als Beispiele hierfür nennt Veltruský Bauchredner und — konkret für das japanische *Bunraku* — Manipulateure, die einen rasanten Abgang der Puppe so darstellen, als ziehe die Puppe sie hinter sich her.⁴¹⁰

Große Gliederpuppen, die wie in *Der Meister und Margarita* von nur einem Schauspieler offen und subjektivierend geführt werden und deren Dialogzeilen vom selben Spieler gesprochen werden, sind schon relativ weit vom Spielprinzip des japanischen *Bunraku* entfernt. In Ermangelung einer spezifischeren Bezeichnung lassen sich jedoch bestimmte Aspekte dieser Darstellung mit dem Begriff *Bunraku* zumindest annäherungsweise beschreiben. Vielleicht liegt hierin ein sinnvoller Anwendungsfall für die Bezeichnung *marionnette portée*, für die außerhalb des französischen Sprachraums aber noch keine etablierte Übersetzung geläufig ist.

Peter Arnott spricht einen Unterschied zwischen dem westlichen und dem japanischen Verständnis von Schauspiel an, der eventuell erhellen könnte, warum das Spiel mit Illusionsbrüchen und wechselnden Identitäten im japanischen *Bunraku* nicht praktiziert wird:

„[For p]sychologically orientated Western actors [...] the puppet [...] can only ape the surface of the role, without access to the inner logic that gives the outer manifestation coherence. The Japanese actor, who shapes his role primarily by the assumption of external characteristics, sees in the puppet an actor who is a logical extension of his own techniques: [...] The operator holds the puppet in front of his body as the actor conceals himself behind a costume, or holds a mask before his face. [...] In presentational theatre, mask, puppet and actor are simply three similar and interchangeable ways of securing the same effect.“⁴¹¹

Ein Verständnis von Puppenspiel und Schauspiel als separate Darstellungsarten mit unterschiedlichen methodischen Zugängen und ästhetischen Wirkmöglichkeiten scheint Voraussetzung zu sein für deren dramaturgische Kombination, Überlagerung oder Verschränkung.

⁴⁰⁹ Veltruský: 'Puppetry and Acting', S. 117.

⁴¹⁰ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 15; zit. nach Veltruský: 'Puppetry and Acting', S. 75 und 81.

⁴¹¹ Arnott: *The Theatres of Japan*, S. 223-224.

4.3 Rezeptionstheoretische Erklärungsansätze

Eine wichtige Gemeinsamkeit von edozeitlichem und eklektischem *Bunraku* ist, dass beide Ausprägungen kommerzielle, auf den Geschmack eines breiten, der urbanen Unter- und Mittelschicht angehörigen Publikums ausgerichtete Unterhaltungsformen mit künstlerischem Anspruch sind, was sie vom Puppenspiel im rituellen, brauchtümlichen oder anderweitig instrumentalisierten Kontext deutlich abgrenzt und eine bestimmte ästhetische Rezeptionshaltung impliziert. Nach Adornos ästhetischer Theorie ist die „[ä]sthetische Verhaltensweise [...] die Fähigkeit, mehr an den Dingen wahrzunehmen, als sie sind“.⁴¹² Wir haben gesehen, dass im Figurentheater diese zusätzliche Wahrnehmung in der Vorstellung besteht, die Puppe agiere eigenständig wie ein lebendiges Wesen. Die japanischen Rezipienten der Edo-Zeit und das gegenwärtige Publikum verfügen hierzu aber über wesentlich verschiedene Wahrnehmungs- und Erfahrungshorizonte, die von kulturgeschichtlichen Gegebenheiten und vom künstlerischen Diskurs der jeweiligen Epoche geprägt sind.⁴¹³ Nun möchte ich untersuchen, welche psycho-physiologischen Voraussetzungen beide Rezipientengruppen zu dieser ästhetischen Verhaltensweise befähigen und warum sie sich in der paradoxen Aufführungssituation des *Bunraku* mit den zahlreichen sichtbaren Puppenspielern trotzdem auf die Illusion konzentrieren können.

4.3.1 Psycho-physiologische Rezeptionsmuster

Keene beschreibt den typischen Prozess der Wahrnehmungsverschiebung, wie er ihn bei seinem ersten Besuch einer *Bunraku*-Vorstellung erlebt hat:

„[A]fter the first few minutes of uncertainty I found myself being drawn into the world of the puppets, and if I looked at the operators' faces afterwards it was by deliberate choice, and not because they drew attention to themselves. [...] The audience requires time once a Bunraku play begins to forget the presence of the operators [...]“⁴¹⁴

Im Theaterkontext unterstützen die räumliche Ausrichtung des Blicks auf die Bühne und die Lichtführung im Theaterraum die gezielte Lenkung des Bewusstseins auf das Bühnengeschehen. Walter Siegfried weist darauf hin, dass das Theater somit als „Apparatur zur Ausrichtung der Wahrnehmung“⁴¹⁵ verstanden werden könne, eine künstliche, dem Alltagserleben fremde Situation, in der im Großen und Ganzen die Sensorik von der Motorik getrennt sei. Dem Publikum sei die Rolle des immobilen Zuschauers zugewiesen, wodurch eigene Handlungen und Bewegungen für die Dauer der Vorführung suspendiert seien und stattdessen von den Akteuren auf der Bühnen übernommen würden. Diese künstliche Situation verändere auch die Wahrnehmung:

⁴¹² Adorno, Theodor W.: *Ästhetische Theorie* (Frankfurt: Suhrkamp, 1970), S. 488; zit. nach Siegfried, Walter: 'Wahrnehmungssirritationen als Impulse für die Aufmerksamkeit'. In: Figurentheater der Nationen (Hg.): *Wahrnehmung der Wirklichkeit – Wirklichkeit der Wahrnehmung: Fidena & transARTES, Bochum 1999, Festival und Symposium* (Köln: International Theatre Ensemble, 1999), S. 33–45, hier S. 38.

⁴¹³ Vgl. hierzu Abschnitte 2 und 3 der vorliegenden Arbeit.

⁴¹⁴ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 15f.

⁴¹⁵ Siegfried: 'Wahrnehmungssirritationen als Impulse für die Aufmerksamkeit', S. 34.

„Die Wahrnehmung geht in Schleife und löst den Gegenstand, ihn umkreisend, aus dem Kontext heraus. Sie schafft sich Zeit [...], das Gegenüber entstehen zu lassen. [...] Das [...] für die Aufmerksamkeit charakteristische Umkreisen [...] des Objekts [...] macht den fokussierten Gegenstand durch die verlängerte Zuwendung der Wahrnehmung dem Bewusstsein präsenter, befragt ihn. Dieses Dabeibleiben des Wahrnehmens an einer Situation, ohne sie durch Zuordnung oder Handlung sogleich zu erledigen, ist [...] ein in ästhetischen Prozessen wichtiges Element. Das unerledigte Schweben, der Zustand der Frage wird aufrechterhalten. [...] Damit wäre die ästhetische Wahrnehmung von der im handelnden Zusammenhang funktionierenden unterschieden [...]“⁴¹⁶

Um die Auslöser für diese Wahrnehmungsschleifen zu benennen, bezieht sich Siegfried auf Erkenntnisse aus der Verhaltensforschung: An Tieren wurde beobachtet, dass sie durch rhythmisch wiederholtes Ausführen bestimmter prägnanter Verhaltensmuster die Aufmerksamkeit von Artgenossen auf sich lenken und über einen längeren Zeitraum halten können. Die Ethologie bezeichnet diese Verhaltensmuster, die einem einfachen Tanz ähneln, als „ritualisierte Bewegungen“.⁴¹⁷ Auf höherem Niveau lassen sich aber auch die stilisierten Gesten der japanischen Darstellungskunst, die *Kata*, oder die konzentrierten, fließenden Bewegungen der Puppenspieler als „ritualisierte Bewegung“ verstehen, mit denen Künstler die Aufmerksamkeit des Publikums in bestimmte Bahnen lenken. Solche Bewegungen und die damit einhergehenden Kontaktaufnahmeversuche entfachen eine dem Menschen angeborene Neugier, die dargestellten Vorgänge und deren Bedeutung verstehen zu wollen. Auch Tillis nennt dies als Begründung, warum sich Rezipienten trotz besseren Wissens der Illusion hingeben.⁴¹⁸ Sie lassen sich auf die Vorstellung von der Puppe als Lebewesen ein, weil sie verstehen, dass ihre Artgenossen ihnen einen tieferen Gehalt mitteilen wollen, der sich nur auf der imaginativen Ebene erschließt.

Einen weiteren Ansatzpunkt zum Verständnis der Wahrnehmungsverarbeitung und Aufmerksamkeit liefert die Gestaltpsychologie: Der Begriff *Gestalt* wurde 1889 von Christian von Ehrenfels geprägt und beschreibt die Übersetzung einer physisch wahrgenommenen Form in psychisch gebahnte Wahrnehmung im Sinn einer wiedererkennbaren idealisierten Form, die auch auf andere ähnliche Erscheinungen transponierbar und übersummativ ist, d.h. mehr darstellt als bloß die Summe ihrer wahrnehmbaren Einzelaspekte. Der Neurologe Viktor von Weizsäcker prägte um 1940 den Begriff des „Gestaltkreises“, eine Theorie, die besagt, dass Wahrnehmung (Sensorik) und Bewegung (Motorik) nicht unabhängig voneinander zu betrachten seien, sondern eine Einheit bilden. Diese These veranschaulicht er dadurch, dass Bewegungsabläufe einerseits auf Sinneswahrnehmungen abgestimmt werden und dass andererseits auch die Bewegung angepasst werde, um eine kohärente Sinneswahrnehmung aufrechtzuerhalten, beispielsweise indem das Individuum einem sich bewegenden Objekt nachschaut, um dessen kontinuierliche Abbildung auf der Netzhaut zu gewährleisten. Erst diese Rückkopplung von Sensorik und Motorik ermögliche eine kohärente Wahrnehmung.⁴¹⁹

⁴¹⁶ Ebd., S. 37f.

⁴¹⁷ Ebd., S. 35.

⁴¹⁸ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 56.

⁴¹⁹ Siegfried: 'Wahrnehmungssirritationen als Impulse für die Aufmerksamkeit', S. 33.

In Analogie zu bildkünstlerischen Darstellungsverfahren tritt somit in der Wahrnehmung an die Stelle eines statischen zentralperspektivischen Blicks — wie in Malerei, Grafik und Fotografie — eine sich mit dem fokussierten Objekt dynamisch verschiebende Achse zwischen Betrachter und Fluchtpunkt wie im Film. Durch den verrutschenden Ausschnitt wird das in der Malerei scharf dargestellte Umfeld unscharf, während das Objekt im Fokus scharf bleibt:

„Mit den Begriffen von Weizsäcker ausgedrückt: Die Kohärenz zum Umfeld wird geopfert, die zum [fokussierten Objekt] erhalten. Mit Kohärenz meint Weizsäcker die Verbundenheit des Organismus mit der Welt, und zwar über die Sinne. [...] Das lang andauernde Aufrechterhalten der Achse zwischen dem Wahrnehmenden und einem wahrgenommenen Teil der Welt ist eher die Ausnahme, meistens fokussieren wir nur kurz und wenden uns gleich dem Nächsten zu. [...]“⁴²⁰

Die Sinneswahrnehmung ist dabei in einzelne physiologische Prozesse aufgegliedert, die entweder konzeptualisierende oder datenauswertende Funktionen erfüllen. Der deutsche Psychoanalytiker und Philosoph Hinderk Emrich sieht diese in Opposition zueinander als *top-down* und *bottom-up* Funktionen, die sich in der Praxis überlagern. Dies führe zu einer „Realitätsglättung“:⁴²¹

„Die hierbei verwendeten Interpretationsstrategien des ZNS [Zentralnervensystems, Anm.] entsprechen ‚Zensurmechanismen‘, die dafür sorgen, daß Wahrnehmungsgelalte, die in bisherigen vergleichbaren Situationen ‚erfolgreiche Interpretationsmuster‘ etabliert haben, in ähnlicher Weise wiederholt werden. [...] Das] bedeutet, daß es im Wesentlichen die Vorerfahrungen sind, die Subjekte gemacht haben, die die gegenwärtige Wirklichkeitserfahrung [...] konstellieren [...] Wahrnehmungsleistungen haben nun aber nicht nur den Charakter des [...] Bewahrens von schon immer so Gewesemem; vielmehr hat Wahrnehmung auch den Charakter [...] des Einbrechens des Unbekannten, Unvorhergesehenen in die subjektive Wirklichkeit. [...] Menschliche Gehirne [...] sind] nicht ‚Auswertemaschinen‘ [...], sondern Fragen-stellende Systeme, wobei die Fragen auf Wirklichkeitshypothesen beruhen [...] Diese Interaktion des ‚betting of hypotheses‘ [...] ist der entscheidende [...] neurobiologische Mechanismus, aufgrund dessen neue Kontexte erzeugt werden können [...]“⁴²²

Für unbekannte Situationen und bei Wahrnehmungskonflikten werden die aus der Erinnerung abrufbaren, evolutiven und „für das einzelne Wesen sinnvollen Wirklichkeitsinterpretationen“⁴²³ als Grundhypothesen zur Bewertung der neuen Situation herangezogen. Die hierzu erforderliche intramodale und intermodale Integration, d.h. die Verknüpfung von Einzelwahrnehmungen innerhalb eines Sinneskanals oder verschiedener Sinneskanäle untereinander zu einer Gesamtsituation oder zu einer Einheit im Sinn der Gestalttheorie, sei laut Emrich ein wissenschaftlich bislang nicht geklärter Vorgang. Das sogenannte *binding*, jener Mechanismus, der Einzelwahrnehmungen wie Form, Farbe, Bewegung, Textur, Haptik, Temperatur, Geräusch etc. neurophysiologisch zum Eindruck eines zusammenhängenden Dings oder Wesens kombiniert, werde intensiv erforscht.

⁴²⁰ Ebd., S. 34.

⁴²¹ Emrich, Hinderk M.: ‚Wahrnehmung der Wirklichkeit – Wirklichkeit der Wahrnehmung‘. In: Figurentheater der Nationen (Hg.): *Wahrnehmung der Wirklichkeit – Wirklichkeit der Wahrnehmung: Fidena & transARTES, Bochum 1999, Festival und Symposium*, Bd. 9, Flamboyant (Köln: International Theatre Ensemble, 1999), S. 63-71, hier S. 63.

⁴²² Ebd., S. 63ff.

⁴²³ Ebd., S. 67.

Das Gehirn sei darüber hinaus ein „Signifikanzdetektor,“ der aus dem „Rauschen von Daten“⁴²⁴ die wichtigsten herausfiltert und somit bereits im Wahrnehmungsprozess bewertet, was wichtig oder unwichtig ist bzw. worauf die selektive Aufmerksamkeit gerichtet werden soll. Der „Wahrnehmungsprozess als anthropologische Konstante“⁴²⁵ hat zur Folge, dass die Interpretation eines Zeichens oder Vorgangs zwar von subjektiven Erfahrungen des Individuums, aber auch von sozialen und kulturellen Erfahrungszusammenhängen geprägt ist. Das Bewusstsein sieht Emrich als Rückbezug der wahrgenommenen Einzelaspekte auf „die Einheit des Betrachters (das Ich)“.⁴²⁶

Konkret auf die Darstellungssituation des *Bunraku* übertragen heißt das: Die fokussierten Bewegungen der Puppenspieler binden zuerst die Aufmerksamkeit der Zuseher. Durch ihre Gleichförmigkeit und Zweckgebundenheit werden sie bald einem Filter unterworfen und verschwimmen gleichsam im Hintergrund, sodass sich die Aufmerksamkeit auf die Bewegungen des eigentlichen Handlungsträgers verlagert: einer als menschliche oder tierische Gestalt identifizierten Figur, die der Betrachter aufgrund ihres Aussehens und ihres vermeintlichen „Verhaltens“ als Repräsentant eines Lebewesens erkennt. Die Irritation und Reizüberflutung durch den visuellen Störfaktor „Puppenspieler“ muss der Rezipient in weiterer Folge ausblenden, um die Handlungen der Figur mitverfolgen zu können. Die Bereitschaft, die Spieler auszuklammern, wird dadurch erhöht, dass der Rezipient einen Kausalzusammenhang zur theatralen Vermittlungssituation erkennt, der er sich schließlich bewusst ausgesetzt hat. (Drei verummte Personen, die eine menschliche Gestalt an Rücken, Armen und Beinen festhalten, wären in einem alltäglichen Rezeptionssituation sehr irritierend.) Das Rollenverhalten der Figur wird daraufhin kontinuierlich abgeglichen mit persönlichen Erfahrungen des Betrachters, aus denen sich im Lauf der Darbietung bestimmte Bedeutungszusammenhänge erschließen. Mustererkennung und selektive Wahrnehmung sind also zentral für das Verstehen der *Bunraku*-Darstellung. Das Vorhandensein einer spezifischen Rezeptionserfahrung mit *Bunraku* ist für das Verständnis hingegen nicht Voraussetzung; hier reicht der Kontext der theatralen Vermittlungssituation.

4.3.2 Affektmobilisierung im *Bunraku*

In einem Symposiumsgespräch im Jahr 1999 diskutierten die Ästhetikprofessoren der Wuppertaler Schule, Heiner Mühlmann und Bazon Brock, die Rolle der bildtechnischen Erfindung der „Zentralperspektive“, deren Hauptverdienst die „Intensivierung der Gefühlswahrnehmung durch die Artikulation eines Referenzraums“⁴²⁷ sei. Sie erklärten die Empathie als eine „merkwürdig[e] Art der Übertragung von seelischer Bewegtheit [...] von einer Person auf die andere“.⁴²⁸ In der

⁴²⁴ Ebd., S. 68.

⁴²⁵ Blum: ‘Zwischen Wiedererkennen und Sehen’, S. 51f.

⁴²⁶ Emrich: ‘Wahrnehmung der Wirklichkeit’, S. 64.

⁴²⁷ Brock, Bazon; Mühlmann, Heiner: ‘Das Gespräch: Inszenierung von Kultur’. In: Figurentheater der Nationen (Hg.): *Wahrnehmung der Wirklichkeit – Wirklichkeit der Wahrnehmung: Fidena & transARTES, Bochum 1999, Festival und Symposium*, Bd. 9, Flamboyant (Köln: International Theatre Ensemble, 1999), S. 96–125, hier S. 107.

⁴²⁸ Ebd., S. 106.

zentralperspektivischen Darstellung werde dieser empathische Übertragungseffekt auf der visuellen Ebene extrem gesteigert durch die räumliche Verankerung der seelischen Bewegtheit in einem Ereignisraum, dessen Implikationen und physikalische Gegebenheiten den Seelenzustand plastischer und realer werden ließen, wodurch der Betrachter die Emotion unmittelbarer verstehen könne und somit stärker affiziert sei. Dazu komme eine Betonung des dargestellten Affekts durch den Ausschnittcharakter, durch die Rahmung im Bild oder auf der Schaubühne:

„[D]er dreidimensionale umgebende Raum zwingt dazu, ein Ereignis räumlich und zeitlich genau zu lokalisieren. Das ist ein bestimmtes Darstellungsprinzip. [...] Erst im dreidimensionalen Raum stehen die Figuren deutlich auf einem Fußboden, in den Bildern der Frührenaissance schienen sie zu schweben, weil die Muskelanspannung nicht dargestellt war. [...] Wenn Sie jetzt zum Beispiel als Maler nicht fähig sind, die Einwirkung der Schwerkraft oder das Zusammenspiel der einhundertfünfzig Muskelgruppen, die allein am Konzipieren des Lächelns beteiligt sind, darzustellen, ist der empathische Eindruck des bildlich dargestellten, lachenden Gesichts ein anderer, als wenn Sie das können. Wenn also jemand Schwerkrafteinwirkung auf einen dargestellten Körper so zeigen kann, daß es eine hohe Ähnlichkeit hat mit der Art, wie sie das bei Ihrer Mutter und den ersten Bezugspersonen gelernt haben, dann ist der empathische Effekt größer.“⁴²⁹

Cariad Astles zeigt auf, dass das moderne Verständnis von glaubhafter Animation auch dem Puppenspieler die Darstellung anatomisch korrekter Bewegungsabläufe und der Schwerkrafteinwirkung auf den Puppenkörper abverlangt.⁴³⁰ Die Simulation von Atembewegungen ist ein illustratives Beispiel hierfür, das auch von der *Handspring Puppet Company* als wesentliches Grundelement der Animation angesehen wird.⁴³¹

„[A]n approach to the alchemical equation associated with animation [is]: not to pretend not to breathe, as the ventriloquist intends not to be seen speaking, but to make the audience believe that as the puppeteer breathes, so does the puppet. The contemporary puppeteer's body seeks to distract the audience, not through trickery as in old-style puppetry but through frankness of intention.“⁴³²

Im japanischen *Bunraku* werden ebenfalls Atembewegungen zur Verdeutlichung physischer Anstrengung dargestellt, wie aus dem bereits erwähnten Lehrbuch von 1801 hervorgeht: „Bei den Tanzstücken kann der Atem ein Vehikel sein, diese Technik jedoch ist persönliche Überlieferung.“⁴³³ Es scheint also der *Bunraku*-Puppentyp für solche Nuancen speziell geeignet, da andere Figuren, wie Marionetten, Handpuppen oder Stabpuppen, bereits bei der Darstellung gröberer Bewegungen gegen eine Vielzahl bauartbedingter Einschränkungen und Störbewegungen ankämpfen müssen, beispielsweise durch fehlende Gelenke an den entscheidenden Stellen oder durch das unkontrollierbare Ausschwingen von Gliedmaßen bei Marionetten.

⁴²⁹ Ebd., S. 105 und 112f.

⁴³⁰ Vgl. hierzu Kapitel '4.2.2 Die Rolle des Puppenspielers im Metatheater', S. 107.

⁴³¹ Kohler u.a.: 'Handspring Puppet Company', S. 348.

⁴³² Astles: 'Wood and Waterfall', S. 58.

⁴³³ Aus *Sōkyoku nyūmon kuden no maki* (1801); Übers. zit. nach Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 271; Original in Mitamura (Hg.): *Mikan zuihitsu hyakushudai*, S. 53–61.

Mühlmann fügt an, dass auch die durch den umgebenden Raum erzwungene „Einheit der Handlung“ und das „Pathos der Symmetrieachse“⁴³⁴ Charakteristika des zentralperspektivischen Prinzips seien. Darstellungen direkt im symmetrischen Zentrum des Bildraumes hätten demzufolge automatisch einen stärkeren emotionalen Apellcharakter. Brock ergänzt:

„Es gibt keine andere Kultur, die in der Lage war, mittels Malerei [...] derartig stark, physikalisch meßbar Affekte zu übertragen wie eben die, die aus dem westlichen Bildalgorithmus stammen. [...] Wenn heute dieser westliche Bildalgorithmus in sämtlichen Bildtechnologien [...], die in der ganzen Welt verbreitet sind, vorkommt, [...] dann wird eben auch [...] das] Pathos kultureller Eigenwahrnehmung umso stärker werden. [...] Es geht also um eine enorme Steigerung der Kommunikation über [...] das Teilen der Affekte.“⁴³⁵

Diese Überlegenheit durch effektivere empathische Kommunikation, wie sie Brock und Mühlmann in der Bildkunst der Zentralperspektive zuschreiben, trifft unter den Ausprägungen des Puppenspiels in ähnlicher Weise auf die Darstellungsprinzipien des *Bunraku* zu: Dem auf den Fluchtpunkt ausgerichteten Referenzraum in der Malerei entsprechen die Körper der sichtbaren Manipulateure, die als neutrale Referenzpunkte menschlicher Bewegungen das Richtmaß für die Bewegungen der Puppe bilden. Dadurch ist die *Bunraku*-Figur wie keine andere prädestiniert, realitätsnah Affekte zu vermitteln.

Bereits Paul Claudel sah in den *Bunraku*-Puppenspielern eine Analogie zur Bildkunst: Er vergleicht sie mit dunklen Schraffuren, die das bunte Hauptmotiv einer Zeichnung hervorheben. Dass *Bunraku*-Puppen nicht wie Marionetten an Fäden hängen, sondern direkt manipuliert werden, empfindet auch er als Vorteil für eine lebhaftere Animation:

„La marionnette japonaise n'est pas de celles qui n'ont rien que la main au bout de mon bras pour corps et pour âme. Elles ne brandillent pas non plus fragilement au bout de quelques fils, comme quelqu'un que soulève et tour à tour lâche et reprend une destinée incertaine. L'animateur les manœuvre de tout près cœur à cœur et ça saute si fort qu'on dirait que ça va lui échapper. Il n'y a pas qu'un seul animateur, il y en a deux, parfois trois. Ils n'ont pas de corps ni de figure, ils sont vêtus d'un fourreau noir, les mains et la visage voilés de noir. La poupée est l'âme collective de ce lambeau d'ombre, de ce groupe de conspirateurs dont on oublie bientôt l'existence. On ne voit plus, comme des hachures autour d'un dessin, que cette espèce de noir crachât sur lequel se détache dans ses vêtements rouges et blancs ou en or le petit seigneur majestueux ou frénétique.“⁴³⁶

Auch Susan Sontag hebt die Affektverstärkung durch die sichtbaren Spieler hervor:

⁴³⁴ Brock und Mühlmann: 'Inszenierung von Kultur', S. 113.

⁴³⁵ Ebd., S. 106.

⁴³⁶ Claudel: *Mes idées sur le théâtre*, S. 81. „Die japanische Puppe ist keine von denen, die als Leib und als Seele nur die Hand am Ende meines Arms haben. Auch schlenkern sie nicht fragil am Ende einiger Fäden, wie jemand, den ein ungewisses Los abwechselnd und immer wieder von Neuem emporhebt und fallen lässt. Der Animateur lenkt sie aus nächster Nähe, Herz an Herz, und dieses hüpfst so heftig, dass man meinen könnte, es wird ihm entkommen. Es gibt nicht nur einen Animateur, es gibt zwei, manchmal drei. Sie haben weder Körper noch Gestalt, sie sind gekleidet in eine schwarze Hülle, die Hände und das Gesicht schwarz verschleiert. Die Puppe ist die kollektive Seele dieses schemenhaften Lumpenhaufens, dieser Gruppe von Verschwörern, deren Existenz man bald vergisst. Man sieht, wie Schraffuren um eine Zeichnung, nicht mehr als eine Art schwarzen Auswurf, gegen den sich der kleine majestätische oder frenetische Herr in seinen roten und weißen oder goldenen Kleidern abhebt.“ (Meine Übersetzung)

„Bunraku puppets have an ability to move audiences [...] to tears, unmatched in any other puppet tradition. But apart from widening the emotional range and expressiveness of the puppet [...], the fact of multiplying the operators — and, of necessity, putting them onstage with the puppets — decisively shapes and transforms the emotional register of the puppet drama. The puppet is literally outnumbered, beleaguered, surrounded. The presence of three out-sized handlers contributes an unending pathos to the puppet's movements [...]“⁴³⁷

Ich glaube, in der stark affizierenden Wirkung liegt der eigentliche Grund, warum *Bunraku* als einzigartig gilt, warum ihm ein höherer künstlerischer Anspruch als anderen (europäischen) Spielarten zugestanden wird und warum es sich innerhalb des internationalen Puppenspiels im letzten halben Jahrhundert sukzessive zum Leitmedium entwickelt hat. Andere Erklärungsansätze halte ich für Fehlzuschreibungen, da weder die gattungsspezifischen literarischen oder musikalischen Vorlagen, noch der Austausch mit dem Personentheater oder der potenzielle künstlerische Anspruch tatsächlich exklusive Merkmale des japanischen *Bunraku* darstellen, sondern auch in anderen Puppenspieltraditionen vorhanden sind.

Dass *Bunraku* eine für den empathischen Ausdruck optimierte Puppenspielweise ist, lese ich auch daraus ab, dass laut Andreas Regelsberger die affizierende Darstellung von Gefühlen, insbesondere des Leids, das vorrangige Ziel zeitgenössischer *Gidayū-bushi*-Rezitatoren war:

„Die affizierende Wirkung des Rezitators auf sein Publikum, die Erregung von Gefühlen durch seine Stimme und seinen musikalischen Vortrag ist das immer wieder formulierte Ziel der Darbietung und recurriert auf die [...] Prämisse, dass Dichtung im Ausdruck von Emotionen bestehe. [...] Der Begriff *urei* [Leid, Anm.] nimmt innerhalb der verschiedenen produktionsseitig abgefassten Traktate, die an diesen Stellen im Sinne von Affektenlehren formuliert sind, und den rezeptionsseitig artikulierten Theaterkritiken eine gewisse Sonderstellung ein und weist Parallelen [auf] zu dem von Aristoteles in der Poetik gewählten Begriff *ἔλεος* [Jammern / Mitleid, Anm.], dem er den des φόβος [Schaudern / Furcht, Anm.] zur Seite stellt. Doch anders als dort wird die rezeptionsästhetische Wirkung in den edozeitlichen Quellen nicht als Katharsis, sondern lediglich als Unterhaltung (*nagusami*) beschrieben.“⁴³⁸

Die Annahme, dass auch die mechanischen und handwerklichen Verbesserungen von Figuren und Führungstechnik des *Ningyō Jōruri* um 1730 dieselbe Zielsetzung hatten, wirkt schlüssig. Leider wird in edozeitlichen Quellen und Rezensionen der Puppenaspekt des *Bunraku* nur untergeordnet und entsprechend seltener thematisiert, sodass ich abgesehen von der folgenden Unterweisung für Puppenspieler keine besseren Belege für meine Vermutung anführen kann: „Die Gefühle der Puppen müssen auf einen selbst übergehen, und wenn man nicht abgelenkt ist, so ist das Ergebnis gleichermaßen *natürlich* und wunderbar [...]“⁴³⁹

Nichtsdestoweniger ist eine Vereinfachung und Schematisierung des realen Ausdrucks eines Lebewesens Voraussetzung für die Animation einer Figur. Handlungsschemata und -sequenzen werden dann wiederholt und kombiniert, um eine komplexere Textur zu erzeugen. *Furi* und *Kata*

⁴³⁷ Sontag: 'A Note on Bunraku'.

⁴³⁸ Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 78 und 153.

⁴³⁹ Aus *Sōkyoku nyūmon kuden no maki* (1801); Übers. zit. nach Ebd., S. 271 (Hervorhebung hinzugefügt); Original in Mitamura (Hg.): *Mikan zuihitsu hyakushudai*, S. 53-61.

verdeutlichen, dass die kreative Leistung nicht nur in der affizierenden Ausführung, sondern auch in der Auswahl geeigneter, typischer Handlungsmuster liegt, um eine Figur prägnant und empathisch zu charakterisieren.

4.3.3 Rezeptionskonventionen und Konventionsbrüche

Rezeptionskonventionen sind erlernt, kulturspezifisch und unterliegen geschichtlichen Veränderungen, weshalb es Rezipienten außerhalb von Japan in Bezug auf *Bunraku* an Erfahrung fehlt. So kann die Darstellungsweise nur dann als *Bunraku* identifiziert werden, wenn Wissen darüber schon vor der Vorstellung vorhanden war, wenn es im Rahmen von Programmheft o.ä. von Produktionsseite kommuniziert wird oder wenn ein entsprechend informierter Rezensent den Konnex für das allgemeine Publikum herstellt. Darin liegt ein wesentlicher Unterschied zum japanischen Rezipienten, der mit dieser Kunstgattung sozialisiert wurde. Unerfahrene westliche Rezipienten sehen *Bunraku*-Darbietung daher mit unvoreingenommenen Augen und messen sie an ihnen bekannten vergleichbaren Theaterkonventionen, mithin am westlichen Puppentheater.

Bunraku weicht von grundlegenden westlichen Konventionen zunächst durch die Mischung verschiedener Ausdrucksformen von darstellender Kunst und Literatur ab, die traditionell mit jeweils typischen Gattungen assoziiert werden: Auf der Sprechtheaterbühne und im Realfilm agieren und sprechen menschliche Schauspieler, im Musiktheater pflegen Tänzer und Sänger musikalische Ausdrucksformen, im Animationsfilm sind animierte Charaktere innerhalb einer animierten Diegese zu sehen, im Figurentheater sind die Handlungsträger an und für sich leblose Puppen und so weiter. Michael Meschke weist darauf hin, dass diese Gattungszuordnung allerdings ein Spezifikum des europäischen Kulturkreises ist:

„In anderen Kulturen, zum Beispiel im asiatischen Raum, gibt es diese Unterscheidungen nicht. Die Genres sind miteinander verbunden und einer übergreifenden Ästhetik untergeordnet. Ich hielt einmal auf Bali vor Experten einen Vortrag über das europäische Schauspiel, sprach von unseren großen Autoren der Literatur. Nach einer Stunde fragte man, wann ich wohl über den Gesang und die Musik in ihren Werken sprechen würde. Ich mußte erklären, daß dies in der abendländischen Kultur eine andere Kunstform sei, die Oper genannt werde.“⁴⁴⁰

Was er anekdotisch über Bali berichtet, gilt auch für die dramatischen Künste Japans, wo ebenfalls balladische Erzählung, dramatischer Dialog, Gesang, stilisierte Schauspielgesten, Tanz und Musik Elemente sind, die gleichermaßen in unterschiedlichen dramatischen Gattungen vorkommen können. Was allerdings für beide Kulturkreise trotz der unterschiedlichen taxonomischen Herangehensweisen zutrifft, ist, dass die habituelle Zuschreibung zu Gattungen das Verstehen der dargestellten Handlung und das Modellieren der Charaktere erleichtert:

⁴⁴⁰ Meschke, Michael: 'Puppenspiel in Schauspiel und Musiktheater'. In: Union Internationale de la Marionnette (Hg.): *Die Welt des Puppenspiels* (Berlin: Henschel, 1989), S. 135-137, hier S. 135.

„Formen und Gattungen orientieren den Rezipienten in seiner ästhetischen Erfahrung [...] Durch die Wahrnehmung elementarer Charakteristika führen sie zu einem ersten schematischen Gesamtbild [...] und konstituieren so einen Rahmen von Erwartungen [...] Dieses Schema bestimmt Bedingungen für die Erfüllung oder Enttäuschung dieser Erwartungen und für die Gestaltung des Verhältnisses von Redundanz und Überraschung bei der Rezeption [...] Diese] Orientierung hat zwei Dimensionen, eine kognitive und eine affektive. Kognitive Orientierung besteht darin, dass die Kennzeichen einer bestimmten Form den Betrachter [...] anleiten, [das Wahrgenommene] im Rezeptionsprozess in einer spezifischen Weise für sich zu konstruieren. [...] Aber die [...] formale Struktur sorgt auch für affektive Orientierung. [...] Die Bereitschaft des Zuschauers, sich emotionalem Stress auszusetzen, ist an das Versprechen einer Restabilisierung gekoppelt. [...] Die elementaren Genrestrukturen sind normalerweise der redundante Teil [...], der bei der Rezeption einen unreflektierten Hintergrund bildet. Die konkrete Ausführung des Schemas und seine möglichen Modifikationen ziehen die Aufmerksamkeit auf sich und werden als mehr oder weniger gelungen goutiert oder auch nicht.“⁴⁴¹

Wenn durch die Einbeziehung von *Bunraku* in das Schauspieltheater die dem westlichen Zuseher vertraute Homogenität der Handlungsträger unterlaufen und mit gattungsfremden Konventionen vermischt wird, führt das zu einem außergewöhnlichen, medienreflexiven Effekt, „weil [...] in der Gegenüberstellung und Durchdringung beider Welten immer auch die Frage nach der relativen (stereotypen) Verortung der einen Ausdrucksform gegenüber der anderen“⁴⁴² implizit enthalten ist. So vergleicht der westliche Rezipient gewohnheitsmäßig alle sichtbaren menschlichen Bühnendarsteller mit Schauspielern, auch wenn sich auf den zweiten Blick erschließt, dass manche zusätzlich oder ausschließlich als Puppenspieler fungieren.

Ein solcher Konventionsbruch kann bewusst eingesetzt werden, um bestimmte Handlungsträger hervorzuheben, da es durch die Störung eingefahrener Rezeptionsmuster zu einer Neuorientierung der Aufmerksamkeit kommt — im konkreten Fall zugunsten der *Bunraku*-Figur oder der sichtbaren Puppenspieler. Die Andersartigkeit der Puppendarstellung drängt sich gegenüber dem gewohnten Schauspiel in den Vordergrund. Es kommt zur „Verschiebung des Fokus vom Inhalt zur Form [...], die die Kunst vom Realen unterscheidet“, was die „Präsentationsweisen ihrer praktischen Folgen für die Auffassung von Rezipienten [enthebt] und [...] diese selbst zum Gegenstand [macht].“⁴⁴³

Lambert Blum ortet im westlichen Theater des 20. Jahrhunderts allgemein einen Wandel der Rezeptionskonventionen, der dazu geführt hat, dass „der Wahrnehmungsprozess selbst zunehmend in das Zentrum ästhetischer Verfahrensweisen gerückt wurde“,⁴⁴⁴ mit dem Ziel, dem Publikum eine Reflexion der eigenen automatisierten Wahrnehmungsmuster zu ermöglichen und es vom reinen Wiedererkennen hinzuführen zu einer neuen Betrachtungsweise. Die Mittel dieser

⁴⁴¹ Böhn, Andreas: 'Intra- und intermediale Formzitate im Film als Medienreflexion'. In: Ders. (Hg.): *Formzitat und Intermedialität* (St. Ingbert: Röhrig, 2003), S. 13–44, hier S. 14f. Böhns Aussagen betreffen hauptsächlich intra-mediale Filmzitate; sie sind aber so allgemeingültig formuliert, dass man sie auch auf Formzitate im Puppen- und Schauspiel beziehen kann.

⁴⁴² Siebert, Jan: 'Der mediale Schein des Komischen im Zusammenspiel von gezeichnetem und fotografiertem Film'. In: Böhn, Andreas (Hg.): *Formzitat und Intermedialität* (St. Ingbert: Röhrig, 2003), S. 73–104, hier S. 73.

⁴⁴³ Böhn: 'Einleitung: Formzitat und Intermedialität', S. 9.

⁴⁴⁴ Blum: 'Zwischen Wiedererkennen und Sehen', S. 52.

Verfahrensweisen bestünden in Irritation, Verfremdung und dem reflektierten Umgang mit Materialqualitäten sowie im Bestreben, den Deutungsprozess als willkürlich oder kulturell konstruiert zu entlarven. Dieses Hinterfragen eingefahrener Rezeptionsgewohnheiten scheint ein wichtiges Motiv für die eklektische Aneignung von *Bunraku* zu sein — im Gegensatz zum japanischen *Bunraku*, dessen ästhetische Motivation eher in der Konformität mit bestehenden Rezeptionskonventionen zu suchen ist.⁴⁴⁵ In modernen japanischen *Bunraku*-Inszenierungen hält das Infragestellen von Genrekonventionen jedoch langsam Einzug.⁴⁴⁶

Blum konkretisiert, dass auch mediale bzw. technologische Vermittlungsstrategien der jeweiligen Zeit die Vorstellungen von Schönheit oder Natürlichkeit beeinflussen und dass dieser Einfluss zunehmend in der künstlerischen Produktion thematisiert werde. In dieser Hinsicht könnte man den eklektischen Einsatz einer 300 Jahre alten Puppentheatertechnik auch als ästhetischen Anachronismus im Sinn einer Retro-Optik verstehen, die für sich wiederum symbolische Bedeutung generiert.

4.3.4 Formzitat

Ein zweiter dramaturgischer Einsatzbereich von Konventionsbrüchen liegt, wie von Andreas Böhn angesprochen, in der affektiven Steuerung der Erwartungshaltung beim Rezipienten durch die Einbindung literarischer, musikalischer oder gestischer Zitate, wie sie auch im japanischen *Bunraku* durchaus üblich ist. Böhn erläutert, dass die Destabilisierung der Genrekonventionen einen ambivalenten affektiven Zustand beim Rezipienten hervorrufe, da die unterschiedlichen angebotenen Orientierungsmuster nicht ohne Weiteres kombinierbar seien. Diese Ambivalenz ermögliche dafür das bewusste Spiel mit den an die jeweiligen Formzitate gebundenen kognitiven und affektiven Orientierungen:

„Wenn die Herausbildung und Stabilisierung von Genres etwas mit ihrer Fähigkeit zu tun hat, klare Orientierungen anzubieten und gerade auch charakteristische Affektlagen zu modellieren, dann wird die Variation, Transformation und Kontamination von Formelementen verschiedener, in ihrer prototypischen Ausprägung vielleicht als überholt geltender Genres weniger klar konturierte und komplexere emotionale Schemata aufrufen und ablaufen lassen.“⁴⁴⁷

Durch das Zitieren gattungsspezifischer Gestaltungselemente können also „Stimmungen und emotionale Tönungen“ abgerufen werden, die dem zitierten Kontext habituell anhaften. Böhn betont, solche Darstellungen seien allerdings keine „spontanen Äußerungen dieser Gefühle, sondern vorgeformte Zeichenkomplexe. Ihre gebrochene zitierende Verwendung potenziert diese schon vorhandene Stilisierung und erzeugt ironische Distanz. Vom Ausdruck einer Emotion wandeln sie sich zum Verweis auf einen vorangehenden Ausdruck einer Emotion.“⁴⁴⁸ Als an-

⁴⁴⁵ Vgl. Kapitel ‘3.1 Kulturspezifische Unterschiede und Gemeinsamkeiten’, S. 66.

⁴⁴⁶ Vgl. Kapitel ‘2.2.7 Jüngste Entwicklung’, S. 62ff.

⁴⁴⁷ Böhn: ‘Intra- und intermediale Formzitate im Film als Medienreflexion’, S. 26f.

⁴⁴⁸ Ebd., S. 21f.

schauliches Beispiel hierfür möchte ich noch einmal auf die *Kata*-Gesten zurückkommen. Diese sind als formaler Verweis auf eine allgemeinmenschliche Emotion anstelle eines individuellen emotionalen Ausdrucks zu verstehen. Durch diesen Verweischarakter entsteht eben jene kritische Distanz, die laut Keene heftige Emotionen erst erträglich macht.

Typische Erwartungshaltungen, die westliche Inszenierungen durch den Einsatz von Puppenspielelementen abrufen können, beinhalten eine Auseinandersetzung mit fantastischen oder sentimentalischen Inhalten, mit eingestreuten, grotesken Gewaltszenen sowie einen pädagogisierenden oder satirischen Erzählmodus und schlussendlich einen moralischen Sieg des Guten über das Böse. Tragische Erwartungshaltungen, wie sie der klassische *Bunraku*-Kanon erzeugt, sind bei westlichen Rezipienten vermutlich nicht vorhanden. Falls doch, so werden sie eher vom dargestellten Stoff ausgelöst als von den Darstellungskonventionen des *Bunraku*.

Der Einsatz von *Bunraku*-Figuren im Speziellen destabilisiert folglich nicht nur die übliche Kommunikationssituation des westlichen Schauspiels — das ist ebenso mit anderen Puppenspielformen erzielbar —, sondern gleichzeitig auch die Erwartungshaltungen an das Puppentheater, die im europäisch-amerikanischen Kulturraum üblicherweise auf das Gegenteil der exakten Animation, offenen Spielweise und ernsten Thematik von *Bunraku* schließen lassen. Aufgrund der historischen Affinität des europäischen Puppentheaters zur musikalischen Untermalung generieren beide Puppenspieltraditionen auch musikalische Erwartungshaltungen, die hinsichtlich ihrer konkreten Ausformung jedoch signifikant voneinander abweichen.⁴⁴⁹

„Außerdem ermöglicht die Distanz, die der Zitatcharakter der Genrelemente mit sich bringt, den Zuschauern, bestimmte zumindest in gewissen kulturellen Milieus für anachronistisch gehaltene Darstellungsweisen zu akzeptieren und sich subjektiv auf damit verbundene Gefühlsmodellierungen einzulassen. Das Zitat als Maske, als eine Art potenzierten So-tuns-als-ob, erlaubt es sowohl den Produzenten als auch den Rezipienten, sich dahinter zu verbergen und spielerisch-imaginäre Haltungen einzunehmen und Affekte auszuagieren, ohne sich vor eigenen oder fremden Vorurteilen rechtfertigen zu müssen.“⁴⁵⁰

Die von manchen Rezipienten als verstaubt oder unkünstlerisch eingeschätzte Puppe wird in Kombination mit dem Charakter des *Bunraku*-Formzitats somit zu einer potenten Strategie, auch unzeitgemäße, abgegriffene Themen oder gesellschaftliche Tabus salonfähig zu machen. Diese Aussage trifft, sei es intendiert oder unbewusst, auf viele der eklektischen *Bunraku*-Inszenierungen zu: Theismus, Totemtier, Kriegskameraderie, jugendliche Naivität, verschrobene Tierliebe und eine Welt, die von Fabelwesen gelenkt wird, gelten in einer aufgeklärten Gesellschaft tendenziell als deplatziert. Der Einsatz der diffizilen *Bunraku*-Puppen ermöglicht jedoch, diese Themen in eine überhöhte künstlerische Realität zu überführen, wie sie auch Chikamatsu Monzaemon für seine Dramen anstrebte.⁴⁵¹

⁴⁴⁹ Vgl. Kapitel '4.4.5 Bunraku als Musiktheaterform', S. 137ff.

⁴⁵⁰ Böhn: 'Intra- und intermediale Formzitate im Film als Medienreflexion', S. 27.

⁴⁵¹ Vgl. Kapitel '4.4.3 Möglichkeiten der Puppe gegenüber dem Schauspieler', S. 133.

Abgesehen von der Nachahmung der Figurenbauweise und Spielmethode enthalten tendenziell wenige der eklektischen Beispiele auch in der äußeren Gestalt der Puppen einen Verweis auf das japanische Vorbild; Beispiele hierfür wären Breuers *Warrior Ant* und Mnouchkines *Tambours sur la Digue*. Was an solchen Beispielen auffällt, ist, dass sie Inspirationen oft aus verschiedenen asiatischen Quellen beziehen, deren Kombination in der eklektischen Darstellung schlechtestenfalls einen unspezifischen Exotizismus zur Folge hat.⁴⁵²

4.3.5 Collage

In den aktuellen Beispielen gehen Künstler über die bloße Zusammenführung von zwei Vermittlungstechniken hinaus. Sie kombinieren Puppenspiel nicht nur mit Sprechtheater oder Film, sondern bauen noch weitere, für den ursprünglichen medialen Kontext untypische Vermittlungsstrategien wie Erzähler, Tanz, Musik, Computeranimation und Fotografie ein. Dadurch entsteht eine Collage aus verschiedenen Ausdrucksformen, mittels derer eine inszenierungsspezifische „Wahrnehmungstextur“ erzeugt wird, die in ihrer Verwobenheit, Dichte, Intensität, emotionalen Färbung oder Bedeutung als Ausdruck künstlerischer Gestaltung und als Qualitätsmerkmal angesehen werden kann. Diese Praxis hat zur Folge, dass nicht mehr das Beherrschen einer einzelnen Vermittlungstechnik allein als künstlerische Leistung zählt, sondern die Virtuosität in der Kombination und Verflechtung der Vermittlungstechniken zum Gradmesser der künstlerischen Schöpfungshöhe wird. Dieses ästhetische Ideal der Postmoderne liegt auch der japanischen Ästhetik nahe:

„Originality as it is prized in twentieth-century America is not of great significance in Japanese art in general. Instead, copying, alluding to, manipulating, and varying the familiar is generally accorded high aesthetic value. In Japanese theater, most plots are based on earlier texts. These may be literary, historical, or religious works or accounts of a current event. [...] Allusions from various sources may be combined to create an effect or make a point. The puppet and kabuki theaters directly allude to *nō* and *kyōgen* plays [...] and often recycle their stories, dances, and music. [...] Earlier texts are [...] often broken up and reintegrated with new meanings or interspersed with other texts, old or new.“⁴⁵³

Böhn argumentiert, dass es durch die Gegenüberstellung eines Mediums mit einem intermedialen, d.h. aus einem anderen Medium entlehnten Zitat zu einer Neupositionierung des zitierenden Mediums käme, „die im weiteren Rahmen von Medienentwicklung und Medienkonkurrenz zu sehen ist. Medien lösen einander in den meisten Fällen nicht einfach ab, sondern ältere existieren neben neueren weiter, was zu einem Anpassungsprozess des gesamten Mediensystems mit dem Ziel eines neuen Gleichgewichts führt.“⁴⁵⁴ Die eklektische Verwendung von *Bunraku*-Puppen zeigt beispielhaft, dass diese Konvergenz im Mediensystem nicht nur ein zufälliger Nebeneffekt

⁴⁵² Vgl. das Zitat von Mitsuya in Kapitel ‘3.5 Auslandstourneen und interkulturelle Produktionen’, S. 75.

⁴⁵³ Brazell (Hg.): *Traditional Japanese Theater*, S. 33f.

⁴⁵⁴ Böhn: ‘Intra- und intermediale Formzitate im Film als Medienreflexion’, S. 28.

ist, sondern von den Trägern der jeweiligen Medien bewusst angestrebt werden kann angesichts der wechselseitigen Vorteile, die der Einsatz von *Bunraku*-Puppen sowohl für das Schauspiel als auch für das Puppenspiel bringt.⁴⁵⁵

4.3.6 Verfremdungseffekt

Bunraku wird von der Mehrzahl seiner westlichen Kommentatoren — darunter Barthes, Kott, Skipitares, Jurkowski u.a. — mit Brechts Begriff des *Verfremdungseffekts* in Zusammenhang gebracht, um so eine Inszenierungsstrategie zu beschreiben, die nicht zu einem emotional involvierten, sondern vielmehr zu einem wiedererkennenden, rational evaluierenden Rezipienten führen soll.

Bertolt Brecht rezipierte bereits Mitte der 1920er Jahre japanische *Nō*-Texte, chinesische Parabeln und später ein Gastspiel einer chinesischen Theatertruppe in Moskau. 1930 verfasste er die Oper *Der Jasager* im Stil des *Nō*.⁴⁵⁶ Ab Mitte der 1930er prägte er den Begriff der *Verfremdung* u.a. unter Bezugnahme auf chinesische Schauspieltechniken, an denen er hervorhob, dass der chinesische Darsteller Künstlichkeit bewusst ausstelle ohne dabei eine vierte Wand vorzutäuschen. Stattdessen beobachte das Publikum den chinesischen Darsteller, der sich durch eine distanzierte Selbstwahrnehmung wiederum selbst beobachte beim Vorzeigen seiner Rolle:

„Die Chinesen zeigen nicht nur das Verhalten der Menschen, sondern auch das Verhalten der Schauspieler. Sie zeigen, wie die Schauspieler die Gesten der Menschen in ihrer Art vollführen. Denn die Schauspieler übersetzen die Sprache des Alltags in ihre eigene Sprache. Sieht man also einem chinesischen Schauspieler zu, dann sieht man nicht weniger als drei Personen gleichzeitig, einen Zeigenden und zwei Gezeigte.“⁴⁵⁷

Brecht betont außerdem, dass die ausdrucksleere Mimik des chinesischen Darstellers zur Projektionsfläche für die Geste bzw. den Gestus werde, und so eine psychologisierende Darstellung der Rolle verhindert sei.⁴⁵⁸ Gefühle und Figuren würden lediglich zitiert, der Darsteller versuche nicht sich einzufühlen, sondern die zum Ausdruck gebrachte Emotion werde mechanisch hergestellt und sei somit wiederholbar und könne beliebig unterbrochen werden.⁴⁵⁹

Brechts Aneignung des chinesischen Schauspiels fügt sich ein in die von Erika Fischer-Lichte in Bezug auf das *Kabuki* festgestellte Tendenz europäischer Theaterreformer, das westliche Theater nach dem Vorbild asiatischer Darstellungsmethoden umstrukturieren zu wollen. Obwohl sich Brecht selbst nicht unmittelbar auf das japanische Puppenspiel bezog, erkannten westliche Rezipienten im *Bunraku* ähnliche Zugänge wieder, die ihnen durch die Aufgliederung in Manipula-

⁴⁵⁵ Vgl. Kapitel '3.7 Die Kombination von Puppen- und Schauspiel', S. 81ff.

⁴⁵⁶ Rimer: *Japanese Theater in the World*, S. 29.

⁴⁵⁷ Brecht, Bertolt: *Werke: Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, Bd. 22: Schriften: 2: T. 1, hg. von Werner Hecht (Berlin, Frankfurt am Main: Aufbau-Verl., 1993), S. 126.

⁴⁵⁸ Von dieser inneren Leere war auch die Rede im Zitat des *Tayū* Takemoto Tsudayū IV in Kapitel '2.1.3 Rezitation', S. 42, sowie in Kapitel '3.8 Die Formalisierung der Figurenspielausbildung', S. 92.

⁴⁵⁹ Brecht: *Werke*, S. 204f.

teure, Puppen und Rezipienten umso augenfälliger schienen. Die oberflächliche Bezugnahme auf den Verfremdungseffekt diene wohl vorrangig dazu, *Bunraku* zum Inbegriff für eine zeitgemäße westliche Dramaturgie hochzustilisieren oder eine Kontinuität zur eigenen Arbeit herzustellen. Viele der von westlichen Autoren im 20. Jahrhundert verfassten *Bunraku*-Analysen stellen folglich eine unhinterfragte Rückprojektion von Brechts Beobachtungen an *chinesischen Schauspielern* auf *japanisches Puppenspiel* dar. Dass Brecht die Verfremdungstechnik in den Dienst eines politischen, den Zuschauer zur Selbstwahrnehmung und Veränderung befähigenden Theaters stellte, wurde von den *Bunraku*-Kommentatoren indes nicht näher reflektiert.

Roland Barthes elaboriert am ausführlichsten über die Opposition der *Bunraku*-Darstellungsweise zur schauspielerzentrierten Ästhetik des abendländischen Theaters, dessen verfälschte Innerlichkeit und „Hysterie“ nach dem Vorbild des *Bunraku* durch die Aktion ersetzt werden solle, und zwar in Übereinstimmung mit Brecht, der laut Barthes als erster die Bedeutung des orientalischen Theaters für den Westen erkannt habe.⁴⁶⁰ Das antithetische Verhältnis zwischen dem für unzulänglich erachteten westlichen Puppentheater und dem psychologisierenden Schauspiel trage außerdem dazu bei, dass der menschliche Schauspieler in der darstellenden Kunst des Westens absolut gesetzt sei. Im *Bunraku* sieht Barthes ein Gegenmodell:

„Bunraku does not mimic the actor, it frees us of him. How? Precisely through a certain conception of the human body, which inanimate matter expresses with infinitely more rigor and vibration than the animate body (gifted with a ‘soul’).“⁴⁶¹

Die Zitathaftigkeit des gestischen Vokabulars und die Fragmentierung der Codes im *Bunraku* stelle die westliche Vorstellung vom Kunstwerk als in sich geschlossene Einheit und den Status des Schauspielers als unergründlicher, organischer Motor des Theaters infrage.⁴⁶²

Dass die Bühnenkonstellation des *Bunraku* im eklektischen Zugriff für eine distanzierende und instruktive Intention genutzt werden kann, insbesondere dann, wenn sie mit einer stärkeren Abstraktion von Bewegung und Gestalt der Puppe einhergeht, steht außer Frage. Ich möchte aber zu bedenken geben, dass das aufgezeigte affizierende Potenzial der Spielweise⁴⁶³ in aktuellen westlichen Inszenierungen meist zu einem Grad ausgeschöpft wird, dass die menschlichen Schauspieldarstellungen dagegen distanziert oder überzeichnet anmuten, speziell dann, wenn Puppen zur Inszenierung sentimentaler oder überwältigender Themen eingesetzt werden. In diesem Fall steht die ästhetische Wirkung der eklektischen Inszenierungspraxis mit *Bunraku*-Puppen dem ursprünglichen Ziel der japanischen Darsteller, Emotion und Leid möglichst unmittelbar und formal geschlossen zu vermitteln, näher als den kritischen Überlegungen moderner Theoretiker.

⁴⁶⁰ Barthes: ‘The Dolls of Bunraku’, S. 47.

⁴⁶¹ Ebd., S. 44.

⁴⁶² Ebd., S. 45f.

⁴⁶³ Vgl. Kapitel ‘4.3.2 Affektmobilisierung im Bunraku’, S. 438.

4.4 Stoffe und Dramaturgie

4.4.1 Die Puppe als Kultgegenstand und Metapher

In Europa wird seit der griechischen Antike das Puppenspiel als Metapher für die Abhängigkeit von Göttern, vom Schicksal oder vom Willen anderer interpretiert. Dieser metaphorische Bedeutungsgehalt des Puppenspiels kann, wie wir an *Tyger* oder *Der Meister und Margarita* gesehen haben, dramaturgisch genutzt werden und ist nicht nur im Westen, sondern weltweit auch in anderen Kulturen zu finden, beispielsweise in der *Bhagavad Gita*: „Im Herzen aller Wesen drin wohnt der Herr, O Arjuna! Er bewegt wie im Puppenspiel die Wesen alle wunderbar!“⁴⁶⁴ Peter Arnott weist darauf hin, dass auch im traditionellen *Bunraku* die Darstellungsform mit Puppen die Abhängigkeit der dramatischen Charaktere von sozialer Hierarchie und moralischer Verpflichtung metaphorisch verdeutliche. Ob das Edo-Publikum diese Sichtweise teilte, erschließt sich aus den zeitgenössischen Quellen nicht.

„[*Bunraku* is] concerned primarily with the conflict of self-interest and social obligation, in which the latter inevitably wins. *Bunraku*, by its staging, reinforces this doctrine. The characters are literally, manipulated by forces larger than themselves — their operators; they have no independence, no volition of their own, but must conform to the pattern that has been laid down for them, and the lines that are prescribed for them to speak.“⁴⁶⁵

Andererseits kann in Analogie zum Entstehungsmythos des japanischen Puppenspiels⁴⁶⁶ die Funktion der Manipulateure als Schamanen gedeutet werden und die Puppe in ihrer Hand als Ritualgegenstand, in dem sich der angerufene Geist manifestiert.⁴⁶⁷ Praktische Implikationen könnte dieses dramaturgische Schema auf die zeitgenössische Rezeption der *Bunraku*-Stücke gehabt haben, wie Gerstle und Sakurai mutmaßen:

„In the Buddhist tradition, if one dies a violent or untimely death, it is thought that the spirit will roam about and perhaps cause havoc to those left behind. The pacifying of such an angry spirit (*onryō*) is the convention that underlies both *nō* and *bunraku*. The reenactment of its heroic tale calms the spirit, who enters the puppet on stage. This is true for historical figures and would have been even more realistic for the audiences of love-suicide plays, which were often performed within weeks of the actual incidents. In Buddhism it is also thought that even those who die in peace will not pass on to the next world until after forty-nine days. The first audience for *Sonezaki Shinjū* (Love Suicides at Sonezaki), which was performed within a few weeks after the incident in 1703, would certainly have believed that the souls of Ohatsu and Tokubei were actually on the stage.“⁴⁶⁸

Tillis attestiert dem Puppenspiel aufgrund dieser Affinität zum Transzendentalen eine besondere Eignung für die Darstellung bestimmter Stoffe, da durch einen menschlichen Schauspieler der ontologische Unterschied zwischen materiellem Dasein und höherem Bewusstsein nicht so prä-

⁴⁶⁴ Schroeder, Leopold von: *Bhagavad Gita: Des Erhabenen Sang* (Jena: Eugen Diederichs, 1919), Kap. XVIII/61.

⁴⁶⁵ Arnott: *The Theatres of Japan*, S. 196.

⁴⁶⁶ Vgl. Kapitel '2.2.4 Varianten und Amateure', S. 64.

⁴⁶⁷ Ortolani: 'From Shamanism to Butō', S. 16 ff.

⁴⁶⁸ Gerstle und Sakurai: 'Margins between the Real and Unreal', S. 60.

nant zum Ausdruck käme wie durch die Dualität aus Spieler und animierter Puppe.⁴⁶⁹ Auch Kleist skizziert eine Polarität zwischen jenem Darsteller, der sich natürlich bewege, weil er ähnlich wie die Marionette über gar kein Bewusstsein in Bezug auf die Wirkung seiner Bewegung verfüge, und jenem, der ein unendliches, gottgleiches Bewusstsein habe und so natürliche Grazie glaubhaft nachahmen könne.⁴⁷⁰

Heute hat sich die metaphorische Rolle des Manipulateurs gewandelt: Tillis argumentiert, dass das animistische Funktionsprinzip des Puppenspiels die Begriffsopposition von „Objekt“ und „Leben“ für gebildete westliche Rezipienten auf beinahe bedrohliche Weise in Frage stelle:

„[P]uppetry in the West has been reduced, by and large, to scholarly studies of puppetry in the religions of other cultures, and to performances for children in this culture [...] It would seem, [...] that sophisticated Westerners have an almost morbid fear of taking the power of their imagination as serious as the power of their perception. They find the juxtaposition of perception and imagination, with the ensuing ontological paradox that threatens their understanding of ‘object’ and ‘life,’ to be unnerving, and they therefore avoid the problem entirely by condescending to the practice of puppetry that raises it. Perhaps a culture’s willingness to appreciate puppetry depends on that culture’s willingness to accept the challenging ontological paradox of double-vision.“⁴⁷¹

In dieser Hinsicht senken sichtbare Puppenspieler möglicherweise Hemmschwellen, sodass auch aufgeklärte Rezipienten einen Zugang zur imaginären Welt des Puppenspiels finden können. Bereits Ende der 1960er Jahre wies Peter Arnott auf diesen Vorzug von *Bunraku* gegenüber dem westlichen Puppenspiel hin:

„[T]he mechanics are always obvious if one cares to look. It is this that frees *bunraku* from the awful coyness which is Western puppetry’s besetting sin — the total concealment of the operator and the pretence that the characters are ‘little people’ with a life of their own. An audience whose intelligence is thus insulted can hardly be expected to take the puppet theatre seriously; [...] *Bunraku* makes no such pretence. It admits that the puppet is only a means to an end, and asks for the audience’s complicity in the enterprise [...]“⁴⁷²

Folglich ermöglicht *Bunraku* nicht nur die Dekonstruktion der Bühnenillusion und des Rollenverhaltens des menschlichen Schauspielers, sondern auch der Abhängigkeitsmetapher, indem die Figur nicht von einer unsichtbaren Macht oder einem unergründlichen Steuermechanismus, sondern ganz nüchtern und offensichtlich von Menschen manipuliert wird. Die *Bunraku*-Spielweise ist metaphorisch ambivalent, da sie diametral entgegengesetzte Interpretationen zulässt. Verdeutlicht wird dies in Roland Barthes’ polemischer Antwort auf die Einschätzung des französischen Dramatikers und Kritikers Jean Louis Barrault, *Bunraku* sei „metaphysical theater [...] The marionette is man. The manipulator is God. The assistants are the messengers of Destiny“:⁴⁷³

⁴⁶⁹ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 166f.

⁴⁷⁰ Kleist: ‘Über das Marionettentheater’.

⁴⁷¹ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 167f.

⁴⁷² Arnott: *The Theatres of Japan*, S. 190.

⁴⁷³ Barrault, Jean-Louis: ‘Le Bunraku’, *Cahiers Renaud-Barrault*, 31 (1960), S. 53; zit. nach Barthes: ‘The Dolls of Bunraku’, S. 45.

„If the manipulator is not hidden, why do you, how can you make him a God? [...] the marionette no longer apes the creature, man is no longer a marionette in the hands of the divinity, the *inside* no longer commands the *outside*.“⁴⁷⁴

Susan Sontag hingegen bezieht das Beobachten und Beobachtet-Werden der *Bunraku*-Puppenspieler nicht auf Brechts Verfremdungseffekt, sondern konstruiert daraus die Metapher der gottgleichen Puppenspieler:

„The operators look at the puppet as they manipulate it. The audience watches the operators observing the puppet, primal spectators to the drama they animate. The three operators sum up the essence of what it is to be a god. To be seen and impassive. (One has his face bared.) And to be hidden. (The other two wear black hoods.)“⁴⁷⁵

4.4.2 Die Puppe als Spielzeug und Strategie zur Realitätsbewältigung

Neben der religiösen Ursprungstheorie für Puppenspiel gibt es einen zweiten Erklärungsansatz, der die Theaterpuppe als Weiterentwicklung der Spielzeugpuppe versteht, die beim Publikum Elterninstinkte oder eine in der Kindheit kultivierte Fantasie ansprechen soll. Gemeinsam haben beide Erklärungsmodelle die Vorstellung von der Kontrolle über das „Leben“ der Puppe.⁴⁷⁶ Meike Wagner referiert, dass die französische Puppenspieltheoretikerin Annie Gilles eine kindliche Immersion in ein fantastisches Universum als implizite Erklärung anführt, warum die Animation der Puppe auch im offenen Spiel gelingt: Analog zu Tillis' Begriff *double-vision* unterscheidet sie einen kindlichen und einen erwachsenen Betrachtungsmodus (*regard enfantin, regard adulte*), wonach der Rezipient sich entweder mit der Illusion der lebendigen Figur auf kindliche Weise identifiziert oder aber die Tätigkeit der Puppenspieler und den Animationsvorgang an sich bewusst distanziert wahrnimmt.⁴⁷⁷

Gilles führt weiter aus, dass die Aufführungssituation im offenen Spiel eine Ähnlichkeit zum entwicklungspsychologischen Prozess der Ich-Bildung beim Kleinkind während der sogenannten „Spiegelphase“ habe⁴⁷⁸ — ein Begriff, der 1935 vom französischen Psychoanalytiker Jacques Lacan geprägt wurde. Er beschreibt, dass das Kind in dieser Entwicklungsphase erstmals bewusst sein Spiegelbild wahrnimmt, indem es sich mit der Gestalt im Spiegel identifiziert und dadurch den Unterschied zwischen der Eigenwahrnehmung und der Fremdwahrnehmung des eigenen Ichs kennenlernt. Diese Erkenntnis ruft eine Angst vor dem Verlust des eigenen Subjektstatus hervor, die in weiterer Folge auch die Selbstwahrnehmung des erwachsenen Menschen dominiert. Im offenen Spiel identifiziert sich der Rezipient mit der anthropomorphen Puppengestalt, deren Gespaltenheit zwischen den Polen Puppe und Spieler, Zeichenproduzent und Zeichenträger,

⁴⁷⁴ Barthes: 'The Dolls of Bunraku', S. 45.

⁴⁷⁵ Sontag: 'A Note on Bunraku'.

⁴⁷⁶ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 52 f.

⁴⁷⁷ Gilles, Annie: *Le jeu de la marionnette. L'objet intermédiaire et son métathéâtralité* (Nancy: Publications Univ. de Nancy, 1987), S. 89; zit. nach Wagner: *Nähte am Puppenkörper*, S. 51.

⁴⁷⁸ Lacan, Jacques: 'Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je'. In: Ders.: *Écrits I* (Paris: Le seuil, 1971), S. 89-98; zit. nach Wagner: *Nähte am Puppenkörper*, S. 51.

eine Parallele aufweise zum gespaltenen Ich-Bewusstsein des Rezipienten. In Anlehnung an den deutschen Filmkritiker Georg Seeßlen deklariert Wagner die Kunst des Puppenspiels zur Diskursplattform und Überwindungsstrategie für diese konfliktäre innere Spaltung:

„Der Mensch ist kein Wesen, das eines ist. Das Individuum, das Ungeteilte, ist sein Traum, nicht seine Wirklichkeit. [...] All [...] sein Erzählen, sein Bilden hat nur zwei Fluchtpunkte, das Wunder der Einheit und das Grauen der Spaltung.“⁴⁷⁹

Die religiös-animistischen oder entwicklungspsychologischen Ursprünge klingen in den Stoffen der eklektischen *Bunraku*-Beispiele nach: Die Darstellung von Tieren, übernatürlichen Wesen und Grenzerfahrungen menschlichen Bewusstseins, wie Krankheit, Tod, Gewalt, Krieg, Missbrauch, Traum/ata, Abhängigkeit, Transzendenz etc., sind Themen, die sich für Puppen zu eignen scheinen. Tillis, Knoedgen und andere weisen allerdings darauf hin, dass sich die verschiedenen Bauweisen nicht gleichermaßen gut für die Umgesetzung aller Stoffe eignen.⁴⁸⁰ Wie wir gesehen haben, liegt die Stärke von *Bunraku*-Figuren in ihren exakten empathischen Darstellungsmöglichkeiten für psychologisch facettenreiche Charaktere sowie in ihrem Störpotenzial und ambivalenten Symbolcharakter durch die sichtbaren Spieler.

4.4.3 Möglichkeiten der Puppe gegenüber dem Schauspieler

Die Puppe kann Dinge tun und Formen annehmen, die menschliche Schauspieler nicht erfüllen können, denn sie ist nicht beschränkt durch Anatomie, Schwerkraft, Schmerzempfinden, Sittlichkeit o.ä. Wie die Theaterreformer des beginnenden 20. Jahrhunderts betonten, kann die Puppe als Objekt außerdem harmonischer Teil einer künstlerisch gestalteten Bühnenrealität werden, in der auch fantastische Vorgänge plausibel wirken, so etwa in den Beispielen *Sommernachtstraum* und *Tyger*. Tillis referiert hierzu Michael Malkins Konzept des *plausible impossible*: „Puppetry has played a vital role in the development of what can be called the dramatic concept of the *plausible impossible*. [...] It is the link between the world of the real and the realm of pure fantasy.“⁴⁸¹

Dass mithilfe von Puppen und animierten Objekten so gut wie alle vorstellbaren Formen und Charaktere nach menschlicher Vorstellung bewegt werden können, bringt besonders für die Darstellung von Tieren auf der Bühne erhebliche Vorteile, wie das Beispiel *War Horse* zeigt. Alternativ könnten trainierte Tiere eingesetzt werden wie im Film, das ist aber aufwendig und risikoreich. Eine nachahmende Darstellung durch Menschen, wie beim Esel in Weises *Sommernachtstraum*, funktioniert als grotesker Effekt, wirkt aber wenig realistisch.

⁴⁷⁹ Seeßlen, Georg: 'Traumreplikanten des Kinos: Passage durch alte und neue Bewegungsbilder'. In: Aurich, Rolf; Jacobsen, Wolfgang; Jatho, Gabriele (Hg.): *Künstliche Menschen: Manische Maschinen, kontrollierte Körper* (Berlin: Filmmuseum Berlin — Deutsche Kinemathek und jovis Verlagsbüro, 2000), S. 13-45, hier S. 13; zit. nach Wagner: *Nähte am Puppenkörper*, S. 62.

⁴⁸⁰ Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 164; Knoedgen: *Das unmögliche Theater*, S. 58f.

⁴⁸¹ Malkin, Michael R.: 'A Critical Perspective on Puppetry as Theatre Art', *Puppetry Journal*, 27/1, S. 3-8, hier S. 6; zit. nach Tillis: *Toward an aesthetics of the puppet*, S. 37.



Abb. 28: Pferdefiguren im japanischen *Bunraku* bestehen aus schwarzem, braunem oder weißem Samt, haben herabhängende Beine, Sattel und Geschirr und werden von nur einem Spieler geführt, indem dieser Oberkörper und Arme von unten in den Pferderumpf steckt, wie hier in *Hiragana seisuki / The Battles of Genji and Heike* (1979). Aus: 'The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection', C.V. Starr East Asian library, Columbia University, <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/visuals/view/8335> (Zugriff am 9.12.2014).



Abb. 29: Tanuki, eine anthropomorphisierte Tierfigur aus *Bakekurabe ushimitsu no kane / The Story of Monsters* (1978). Aus: 'The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection', C.V. Starr East Asian library, Columbia University, <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/visuals/view/59449> (Zugriff am 9.12.2014).

über menschlichen Darstellern hätten.⁴⁸³ Dadurch können sich Zuseher ihre eigene Reaktion in der dargestellten Situation ausmalen und auf das neutrale weiße Puppengesicht projizieren. Die überwiegend zoomorphen Figuren in der vorliegenden Arbeit sind jedoch für den mimischen Ausdruck menschlicher Emotionen nicht repräsentativ, sodass ich diese Annahme im Hinblick auf eklektisches *Bunraku* leider nicht näher prüfen kann.

Auch in japanischen *Bunraku*-Stücken gibt es eine Vielzahl an Dämonen, Fabelwesen und Tierfiguren, wie etwa Pferde, Füchse, Tiger, Hirsche, Affen, Schlangen, Vögel etc. Im Gegensatz zu den Menschenpuppen ist für die meisten Tierfiguren allerdings die Requisitenabteilung zuständig.⁴⁸² Solche Puppen haben nur einen Manipulateur und sind entsprechend einfach gebaut. In seltenen Fällen spielen anthropomorphisierte Tiere zentralere Rollen. Diese Figuren haben einen eigens für die Rolle angefertigten Puppenkopf; der Körper besteht aus einem regulären Kostüm (vgl. Abb. 29).

Die Eignung von *Bunraku* für Spezialeffekte durch Verwandlungen auf offener Bühne, zB vom Menschen in einen Dämon oder das Entzweischlagen eines Puppenkopfs in Kampfszenen, scheint im eklektischen *Bunraku* kaum eine Rolle zu spielen. Die groteske oder fantastische Wirkung, die solche Metamorphosen erzeugen, sind hier tendenziell unerwünscht — vermutlich, um alte Puppenspielklischees zu vermeiden.

Jan Kott zeigt auf, dass *Bunraku*-Puppen durch ihre immobile Mimik für die Darstellung unterdrückter Gefühle Vorzüge gegenüber menschlichen Darstellern hätten.

⁴⁸² Adachi: *The Voices and Hands of Bunraku*, S. 111.

⁴⁸³ Kott: 'Bunraku and Kabuki', S. 101.

Ein weiterer Vorteil der Puppe besteht darin, dass sie traditionell die Freiheit hat, zu „sprechen“ und zu „handeln“, ohne dafür zur Verantwortung gezogen zu werden. Das trifft in gewisser Weise auch auf Schauspieler in ihrer Rolle zu, hat dort aber rechtliche und ethische Grenzen, die im Bezug auf Puppen weitgehend aufgehoben sind. Somit kann von der Puppe eine Provokation ausgehen, die gegen das konservative Wertesystem gerichtet ist und besonders häufig im satirischen Kontext zum Einsatz kommt. Unter diesen Vorzeichen wird auch die explizite Darstellung sexueller Handlungen oft mit Puppen inszeniert, wie beispielsweise im *Sommernachtstraum* oder in *La Divina Caricatura*, worüber die Rezensentin in der *New York Times* schreibt: „[I]t’s best not to bring the kiddies: [...] This is a love story, and sex is involved.“⁴⁸⁴ Weitere konkrete Beispiele für die Unbefangenheit der Puppe führt Peter Arnott an:

„In Fascist Italy the puppet stage offered political satire which would never have been tolerated from live actors. In the communist countries it has been regularly used for propaganda purposes, and in India to publicize birth-control. [...] Subjects too elevated or too delicate for human handling have found a natural home on the puppet stage.“⁴⁸⁵

Ich halte für naheliegend, dass das historische *Ningyō Jōruri* unter anderem deshalb für ein halbes Jahrhundert populärer war als das *Kabuki*, weil die Vermittlung mit Puppen mehr Freiheit bot, die Unterdrückung des Individuums durch die restriktive Gesellschaftsordnung zu thematisieren. Chikamatsu Monzaemon formulierte aus zeitgenössischer Perspektive, worin er das Pathos seiner Dramen und deren Unterschied zur sozialen Wirklichkeit sah:

„Obschon die Worte des Jōruri die Wirklichkeit unmittelbar so darstellen, wie sie ist, werden sie doch zur Kunst und so zu etwas, das es in der Wirklichkeit nicht gibt. In letzter Zeit gibt es unter den Dialogen der Frauenrollen viele, die derart sind, dass sie eine wirkliche Frau nie sagen könnte. [...] Da hier die Dinge unverhohlen gesagt werden, [...] treten hier ihre wahren Gefühle in Erscheinung.“⁴⁸⁶

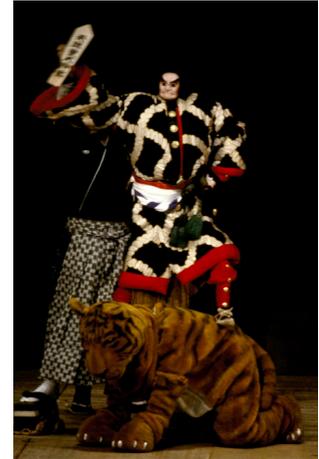


Abb. 30: Im japanischen Bunraku-Stück *Kokusen'ya Kassen / Die Schlacht von Coxinga* (1980) wird ein Tiger von einem Menschen im Tigerkostüm gespielt. Aus: 'The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection', C.V. Starr East Asian library, Columbia University, <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/visuals/view/10064> (Zugriff am 9.12.2014).

⁴⁸⁴ Collins-Hughes, Laura: '»Man's Best Friend« Takes on a New Meaning: »La Divina Caricatura« at La MaMa', *The New York Times*, 19.12.2013, <http://www.nytimes.com/2013/12/20/theater/reviews/la-divina-caricatura-at-la-ma-ma.html> (Zugriff am 2.11.2014).

⁴⁸⁵ Arnott: *The Theatres of Japan*, S. 200.

⁴⁸⁶ Aus *Naniwa myage* (1738), einer Aufzeichnung von Chikamatsus Äußerungen zum Theater; Übers. zit. nach Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 215; Original in Kawatake, Shigetoshi (Hg.): *Jōruri kenkyū bunken shūsei* (Tōkyō: Hokkō shobō, 1944).

Als die in seinen Dramen dargestellten Doppelselbstmorde von realen Paaren imitiert wurden, kam es allerdings auch im Puppentheater zur Zensur.⁴⁸⁷ Zeitgenössische Quellen geben leider keinen Aufschluss über die von Andō aufgeworfene Frage, ob *Bunraku* einer gesellschaftspolitischen Protesthaltung entsprang:

„As I watch Bunraku plays [...], I often wonder if the grief shown by some of the characters when they have sacrificed the objects of their affection in order to preserve the ties of loyalties was, in fact, when the play was written, a sort of protest — an effort [...] to have the inhumanity of the feudal system rectified. Did the plays [...] actually have as one of their objects the amelioration of the situation, so that the human beings of low rank in the social scale would have the right to place their personal feelings above the loyalty that they owed their lords? It is tempting to think so, but I cannot believe that one of their purposes was to bring about a reform of social conditions.“⁴⁸⁸

Auch Watanabe meint, dass *Bunraku* ursprünglich keine sozialkritischen Absichten verfolgte:

„Chikamatsus Dramaturgie war nicht sozial [...], denn sie zeigte den unbedingten Egoismus und die Verherrlichung der Selbstvernichtung. Das konnte nicht das Resultat einer Gesellschaftskritik sein. Die Aufklärung wurde im damaligen Japan nicht als Befreiung von feudalen gesellschaftlichen Normen verstanden, wie dies in Europa geschah. Da alles Handeln durch die konfuzianische Weltanschauung bestimmt wurde, konnte die Befreiung [...] nur in sich selbst gesucht werden.“⁴⁸⁹

4.4.4 Das Verhältnis von *Bunraku* zur literarischen Vorlage

Donald Keene weist darauf hin, dass die japanischen Schriftzeichen des Wortes *Bunraku* eine zweite Lesart erlauben, die übersetzt in etwa „Literatur-Vergnügen“ bedeutet.⁴⁹⁰ Diese Bezeichnung lässt auf den hohen Stellenwert des Texts im japanische *Bunraku* schließen, den Keene und andere Autoren für dessen Alleinstellungsmerkmal im Vergleich zu anderen internationalen Puppenspieltraditionen halten. Im Vorwort zu Keenes Bildband über *Bunraku* attestiert auch der japanische Schriftsteller Tanizaki Junichirō, dass für japanische Muttersprachler der Text des *Bunraku* im Vordergrund stehe und dass das Puppenspiel nur als Beiwerk wahrgenommen werde.⁴⁹¹ Außerdem wird immer wieder betont, dass der *Tayū* durch seinen stimmlichen und mimischen Ausdruck die wichtigste Rolle in der emotionalen Figurencharakterisierung spiele und auch Musiker und Puppenspieler als höchstes Ziel die getreue Umsetzung des Texts hätten. Chikamatsu selbst stellte fest, dass vor allen Dingen der Text die Puppen zum Leben erwecke, wobei anzumerken ist, dass das Puppenspiel zu seinen Lebzeiten noch nicht seine spätere komplexe Form erreicht hatte:

„Weil das Entscheidende beim Jōruri der Umstand ist, dass es sich vollständig auf die Puppen stützt, unterscheidet es sich von anderen Erzähltexten darin, dass sein gesamter Text ein lebendigs Geschöpf verkörpert, bei dem die Aktion zuvorderst steht. Ganz besonders bei einer Kunst, die sich mit der des

⁴⁸⁷ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 274.

⁴⁸⁸ Andō: *Bunraku*, S. 27.

⁴⁸⁹ Watanabe: 'Japanisches Figurentheater und der Dramatiker Chikamatsu Monzaemon', S. 33.

⁴⁹⁰ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 16.

⁴⁹¹ Ebd., S. 11.

Kabuki mit seinen lebendigen Schauspielern in eine Reihe stellt, ist es gemeinhin kein Leichtes, so etwas wie ein Meisterwerk zu schreiben, da man [hierbei] gefühllosen Puppen die verschiedensten Gemütsbewegungen auferlegt, um das Interesse [des Publikums] zu wecken.“⁴⁹²

Er stellt „dabei nicht die performative Umsetzung des Vortrages auf der Bühne, sondern die sprachlich-literarische Qualität des Dramas in den Vordergrund“,⁴⁹³ wie Regelsberger betont. Der sozialgeschichtliche Hintergrund hierfür liegt vermutlich im bereits skizzierten Bemühen, das populäre *Ningyō Jōruri* in der Nähe der Schriftkultur des *Nō* zu positionieren und sich somit von der performativen schauspielerzentrierten Körperlichkeit des *Kabuki* abzugrenzen.⁴⁹⁴ Die demonstrative Ehrerbietungsgeste des *Tayū*, das Textbuch vor Beginn jeder Aufführung in die Höhe zu heben, ist Ausdruck dieses Selbstverständnisses.

Keene weist darauf hin, dass trotz des einzigartigen Puppenspiels, das ursächlich sei für „the high reputation [*Bunraku*] has won at home and abroad“⁴⁹⁵, Puppenspieler nicht denselben sozialen und künstlerischen Status genießen wie Erzähler und Musiker, obwohl zumindest die *Omozukai* durch ihr Kostüm äußerlich wie Gleichgestellte erscheinen. Im allgemeinen Verständnis gelten die Puppenspieler nicht als Künstler, sondern als talentierte Handwerker:

„Although the *joruri* and the puppet-theatre have been spoken of as combining, the literary art preserved its superior status. This is immediately evident in the theatre, where the chanter and his *samisen* accompanist sit in a place apart and have their names announced before each performance [...] This distinction is also obvious in the social history of the art, where the chanters came to enjoy privileges that the manipulators were denied. It is important, too, in *bunraku* theory. The narrative element is of the utmost importance. Though the puppets are allowed their own display of individual virtuosity, they are regarded primarily as illustrating the recitation. The chanter does not put the words into their mouths; they fit their actions to his words. The puppets are not independent performers, but an extension of the *joruri* into visual terms.“⁴⁹⁶

Hier wird die eingangs erwähnte weitgehende Ausklammerung des kulturhistorischen japanischen Kontexts im eklektischen *Bunraku* am deutlichsten, denn es sind nicht die für das japanische Publikum wichtigsten Elemente — die Dramen und ihr Vortrag —, die im Westen imitiert werden, sondern die eher untergeordnete Puppenspielkomponente. Unter den vorgestellten eklektischen Beispielen versucht nur *La Divina Caricatura*, den *Jōruri*-Vortrag auf formaler, nicht jedoch auf musikalischer Ebene nachzuahmen, indem die Stimmen der Figuren von separaten Sprechern bzw. Sängern beigesteuert werden. Manchmal weisen allerdings die dargestellten Stoffe in beiden Ausprägungen ähnliche melodramatische Strukturen auf: zB plötzliche unlogische Wendungen, klar nach moralischen Kategorien unterscheidbare Charaktere, bürgerliche oder so-

⁴⁹² Aus *Naniwa myage* (1738); Übers. zit. nach Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 212; Original in Kawatake (Hg.): *Jōruri kenkyū bunken shūsei*.

⁴⁹³ Regelsberger: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme*, S. 155.

⁴⁹⁴ Vgl. Kapitel '3.1 Kulturspezifische Unterschiede und Gemeinsamkeiten', S. 66.

⁴⁹⁵ Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 55.

⁴⁹⁶ Arnott: *The Theatres of Japan*, S. 187.

zial ausgegrenzte Protagonisten, gefühlsbetonte und sensationelle Darstellungen o.ä. Ihre affizierenden Ausdrucksmöglichkeiten prädestinieren *Bunraku*-Figuren für die Darstellung ernster, tragischer oder melodramatischer Stoffe.

Als interessantes, aber anscheinend singuläres Gegenbeispiel möchte ich das Drama *The Long Christmas Ride Home* der US-amerikanischen Dramatikerin Paula Vogel anführen, das als „A Puppet Play With Actors“ unternitelt ist und 2003 uraufgeführt wurde. In diesem gesellschaftskritischen Stück nutzt Vogel die offene Spielweise mit *Bunraku*-Puppen — allerdings modifiziert mit nur einem Spieler pro Puppe —, um Erinnertes und Gegenwärtiges ähnlich wie in *Der Meister und Margarita* zu unterscheiden. Am Beispiel einer amerikanischen Familie mit drei Kindern, die bei den Großeltern Weihnachten verbringt, hinterfragt sie problematische Standpunkte der westlichen Gesellschaft in vertrauten familiären Situationen mithilfe einer ungewohnten, distanzschaffenden japanischen Ästhetik: „For example, as Good King Wenceslas is played on a samisen with Bunraku-like puppets performing the parts of the children, the emotional values associated with these cultural values are radically altered.“⁴⁹⁷

Die Konfliktsituationen des Stücks entwickeln sich während der Weihnachtsmesse, dem Essen bei den Großeltern und der anschließenden Heimreise im Auto. Nach einem Zeitsprung werden die gescheiterten Beziehungen der drei Kinder Jahre später dargestellt. Aus der Perspektive des an Aids verstorbenen homosexuellen Sohnes wird der handgreifliche Streit der Eltern im Auto, der damals beinahe zu einem tödlichen Unfall geführt hätte, noch einmal mit Puppen durchgespielt, um die Auswirkungen dieser Vergangenheit auf die Gegenwart der inzwischen erwachsenen Geschwister zu untersuchen. Sie werden von Schauspielern dargestellt, die jeweils ihr kindliches *Alter Ego* als Puppe manipulieren:

„The actor-puppeteers appear like a diegetic audience, watching the action that they are making the puppet perform and placing the audience in the same position of detached analysis, rather than emotional (over)involvement. Making the puppets the primary focus further displaces conventional practices of interpretation and identification, discouraging the moralizing tendencies that often accompany representations of gender, sexuality, religion, and family.“⁴⁹⁸

Darüber hinaus trägt zur Verfremdung bei, dass innere Monologe — im Präteritum und gefasst in Verse — nicht von den jeweiligen Charakteren selbst, sondern von anderen Rollen gesprochen werden. Dadurch wirken sie nicht wie individuell empfundene Emotionen, sondern werden öffentlich ausgesprochen und gesellschaftspolitischen Problemkomplexen zuordenbar.⁴⁹⁹

⁴⁹⁷ Mansbridge, Joanna: ‘Memory’s Dramas, Modernity’s Ghosts: Thornton Wilder, Japanese Theater, and Paula Vogel’s *The Long Christmas Ride Home*’, *Comparative Drama*, 46/2 (2012), S. 210–235, hier S. 219.

⁴⁹⁸ Ebd., S. 222.

⁴⁹⁹ Ebd., S. 223.

Obwohl das Stück als formales Experiment gelobt wurde, fanden es die Kritiker wenig bewegend.⁵⁰⁰ Vogel selbst bezeichnet ihren Zugang als „one westerner's misunderstanding of Bunraku. The misunderstanding is key.“⁵⁰¹ Diese Selbsteinschätzung bezieht sich meines Erachtens implizit auf die erwähnte Rückprojektion moderner Theaterkonzepte, wie des *Verfremdungseffekts*, auf die japanische Figurentheatertradition.⁵⁰² Für die vorliegende Analyse ist das Drama insofern von Bedeutung, als dadurch auch das eklektische *Bunraku* eine gattungsspezifische literarische Vorlage erhält. Es zeigt außerdem auf, dass *Bunraku* im Westen durchaus für sozialkritische künstlerische Aussagen genutzt wird.

4.4.5 Bunraku als Musiktheaterform

Manche westlichen Rezipienten assoziieren *Bunraku* aufgrund des musikalischen Vortrags und der tanzähnlichen Bewegungsabläufe der Puppen — wie eingangs Heiner Müller — mit der Oper.⁵⁰³ Das im Westen bereits vor der Rezeption von *Bunraku* ausgeprägte Verständnis vom Puppentheater als „Gesamtkunstwerk“, und später als „totales Theater“,⁵⁰⁴ begünstigt diese Vorstellung als Gattungsanalogon zur Oper bzw. als musikalisches Figurentheater, zumal auch die in Europa seit der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts eigens komponierten Puppenoperen⁵⁰⁵ der Aufführungssituation des japanischen *Bunraku* ähneln.⁵⁰⁶

Der Vergleich mit westlichem Musiktheater verdeutlicht einen Unterschied zwischen dem klassischen *Bunraku* und der Mehrheit seiner eklektischen Anwendungsfälle: Wie Barthes und Kott aufzeigen,⁵⁰⁷ laufen im japanischen *Bunraku*, ähnlich wie in der Oper, verschiedene Ausdrucksformen simultan ab: eine „Instrumentalspur“ (*Shamisen*), eine „Vokalspur“ (*Tayū*) und die gestische Darstellung durch Puppen. Diese drei „Spuren“ oder „écritures“,⁵⁰⁸ wie Barthes sie bezeichnet, produzieren mithilfe unterschiedlicher künstlerischer Ausdrucksformen emotional akkordierte Perspektiven, die simultan dieselbe Situation, dieselbe Figur oder dasselbe Gefühl darstellen. So illustrieren sie einander gegenseitig und die Qualität der Darbietung wird umso höher beurteilt, je synchroner und harmonischer sie zur Übereinstimmung gebracht werden.

Im eklektischen *Bunraku* hingegen werden verschiedene Ausdrucksformen, insbesondere Schauspieler und Puppenspieler, aber auch Tänzer und Sänger, wie im westlichen Sprechtheater typischerweise dazu genutzt, nicht simultan akkordierte, sondern kontrastierende semantische In-

⁵⁰⁰ Ebd., S. 232.

⁵⁰¹ Vogel, Paula: *The Long Christmas Ride Home*, author's notes (New York: Dramatists Play Service, 2004), S. 5; zit. nach Mansbridge: 'Memory's Dramas, Modernity's Ghosts', S. 219.

⁵⁰² Vgl. Kapitel '4.3.6 Verfremdungseffekt', S. 126.

⁵⁰³ Vgl. auch Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 23.

⁵⁰⁴ Steinmann: 'Figurentheater: Totales Theater'.

⁵⁰⁵ Jurkowski: 'Transcodification of the sign systems of puppetry', S. 135.

⁵⁰⁶ In Österreich ist das Salzburger Marionettentheater das prominenteste Beispiel für Puppenoperen, auch wenn dort keine puppentheaterspezifischen Werke aufgeführt und Musik und Gesang von Band abgespielt werden.

⁵⁰⁷ Barthes: 'The Dolls of Bunraku', S. 45ff; Kott: 'Bunraku and Kabuki', S. 102f.

⁵⁰⁸ Barthes: 'The Dolls of Bunraku', S. 46.

halte darzustellen, indem sie meist unterschiedlichen Rollen zugeordnet sind. Auf diese Weise beziehen sich die Ausdrucksformen aufeinander, interagieren oder greifen sequenziell ineinander, wodurch sie voneinander entkoppelt eine übergreifende Handlung vorantreiben. Auch die Musik ist selten durchgehend, sondern hebt einzelne Szenen hervor oder wird kommentierend eingeschoben, wie im Fall des singenden und musizierenden Erzählers in *War Horse*. Die inszenierungsabhängige Wahrnehmungstextur kommt im eklektischen *Bunraku* daher tendenziell durch Abwechslung und Kontrastierung der eingesetzten Ausdrucksformen zustande anstatt durch deren Parallelführung. Streng genommen steht diese Inszenierungsstrategie zum dramaturgischen Prinzip der Illustration im japanischen *Bunraku* jedoch im Widerspruch. Dass sie dennoch mit eklektischen *Bunraku*-Figuren verbreiteter ist, lässt sich vermutlich durch die Vielzahl der erzielbaren dramaturgischen Effekte begründen, die ich in den vorangegangenen Kapiteln darzustellen versucht habe.

Operninszenierungen, in denen *Bunraku*-Puppen von objektivierenden Puppenspielern oder von den Sängern selbst geführt werden, Musicals wie *The Lion King*, oder die Musikvideoästhetik von *Tyger*, weisen diesen Widerspruch nicht auf. Die Kombination mit klassischen westlichen Musiktheaterformen scheint jedoch nicht die Mehrzahl der Anwendungsfälle für eklektisches *Bunraku* darzustellen. Weitere Werkbeispiele wären Robert Lepages Inszenierung von Igor Strawinskis Oper *Die Nachtigall*⁵⁰⁹ und eine gekürzte Fassung von Richard Wagners *Der Ring des Nibelungen (an einem Abend)*⁵¹⁰ mit Kammerorchesterbesetzung am Stadttheater Erfurt in Koproduktion mit dem Figurentheater Waidspeicher.

Ob westliche Regisseure *Bunraku*-Figuren, wie in *Tyger* und im *Sommernachtstraum*, eher mit Instrumentalmusik kombinieren oder ob sie Vokalmusik verwenden, lässt sich nicht verallgemeinern. Tatsache ist, dass sämtliche der vorgestellten eklektischen *Bunraku*-Inszenierungen Musik als Ausdrucksmittel nutzen. Dabei werden aber die musikalischen, ähnlich wie die literarischen Inhalte der japanischen Vorlage tendenziell durch westliche oder dem Westen vertrautere ethnische Musikstile ersetzt. Die spezielle *Kataru*-Vortragsweise des *Gidayū-bushi* und die bedeutungstragenden Tonfolgen der *Shamisen* werden in keinem der westlichen Beispiele nachgeahmt, lediglich die *Shamisen* findet als exotisch wirkendes Musikinstrument gelegentlich Verwendung.

⁵⁰⁹ Lepage, Robert (Regie); Curry, Michael (Puppen); Fillion, Carl (Bühne); Gottler, Mara (Kostüm); Strawinski, Igor (Musik); Andersen, Hans Christian (Libretti): *The Nightingale and Other Short Fables, Ex Machina* in Koproduktion mit Canadian Opera Company, Festival d'art lyrique d'Aix-en-Provence, Opéra national de Lyon, De Nederlandse Opera, UA: Canadian Opera Company, Toronto, 17.10.2009; http://lacaserne.net/index2.php/opera/the_nightingale_fox/.

⁵¹⁰ Fuchs, Christian Georg (Regie); Schneeweiß, Udo; Sellin, Kathrin (Puppen); Bächli, Samuel (Musikalische Leitung); Daag, Mila van (Bühne); Langer, Frauke (Kostüm); Langer, Arne (Dramaturgie): *Der Ring des Nibelungen (an einem Abend)*, Theater Erfurt in Koproduktion mit dem Theater Waidspeicher, UA: Studio, Erfurt, 7.2.2013; http://www.theater-erfurt.de/frontend/index.php?page_id=60&v=repertoire_detail&pi=433&i=0&mid=20&step=0#SubNav; vgl. auch Fuchs, Christian Georg: 'Ring Erfurt 2013', <http://ring2013erfurt.wordpress.com/> (Zugriff am 17.11.2014); *Der Ring des Nibelungen (an einem Abend)*, Videoausschnitte der Inszenierung, 6:20 Min. (Theater Erfurt, 2013); <http://vimeo.com/59902485> (Zugriff am 18.11.2014); 'Der Ring des Nibelungen (an einem Abend)', *Theater Erfurt*, http://www.theater-erfurt.de/frontend/index.php?page_id=60&v=repertoire_detail&pi=433&i=0&mid=20&step=0#SubNav (Zugriff am 17.11.2014).

Charles Dunn beschreibt in seiner Einleitung zu Andōs Monografie, dass westliche Hörer tendenziell sogar eine Abneigung gegen die expressive japanische Gesangsweise hätten und sie als unnatürlich empfänden.⁵¹¹ Auch viele der frühen europäischen Kommentatoren weisen darauf hin, dass sich das westliche Ohr erst an den Klang japanischer Musik gewöhnen müsse.⁵¹² Dabei könnte man annehmen, dass gerade die Vergleichbarkeit mit der Oper westlichen Rezipienten eine Wertschätzung für den *Gidayū-bushi*-Vortrag ermöglichen sollte: Beiden gemeinsam sind überhöhte, unnatürlich klingende Stimmen in einer dem Publikum häufig unbekanntem oder schwer verständlichen Sprache.



Abb. 31: Lepage nennt seine Inszenierung *The Nightingale and Other Short Fables* (2009) eine „Chinoiserie“, in der vereinfachte *Bunraku*-Figuren und vietnamesische Wasserpuppen neben und in einem seichten Wasserbecken im Orchestergraben von Sängern gespielt werden. *Die Nachtigall* wurde zusammen mit Strawinskis *Der Fuchs* und anderen kurzen Tierfabeln aufgeführt, deren tierische Protagonisten Lepage als Begründung für den Einsatz von Puppen anführt. Der Fuchs wurde als Schattenfigur inszeniert. Aus: 'The Nightingale and Other Short Fables', *Ex Machina*, http://lacaserne.net/index2.php/opera/the_nightingale_fox/ (Zugriff am 17.11.2014).



Abb. 32: In *Der Ring des Nibelungen* (2013) ist die Bühne wie im japanischen *Bunraku* in drei hintereinander liegende Ebenen gegliedert. Etwa die Hälfte der verwendeten Figuren sind *Bunraku*-Puppen, sie werden von schwarz gekleideten Assistenten und unmaskierten Sängern geführt, wobei die Solisten z.T. eine subjektivierende Haltung gegenüber den Puppen einnehmen, d.h. sie teilen das Rollenverhalten der Puppe. Aus: Fuchs, Christian Georg: 'Fotogalerie Götterdämmerung', *Ring Erfurt 2013*, <http://ring2013erfurt.wordpress.com/2013/02/05/fotogalerie-gotterdammerung/> (Zugriff am 17.11.2014).

⁵¹¹ Andō: *Bunraku*, S. 5f.

⁵¹² Beispielsweise Hagemann: *Spiele der Völker*, S. 293f; Piper: *Das japanische Theater*, S. 206.

RESÜMEE

Tendenzen im eklektischen Bunraku

Abschließend möchte ich die gewonnenen Erkenntnisse über die eklektische Verwendung von *Bunraku* in einer Art von Kriterienkatalog zusammenfassen, der als Orientierungshilfe und Diskussionsgrundlage dafür dienen soll, ob bestimmte Puppen aus internationalen Inszenierungen tatsächlich als *Bunraku*-Puppen zu betrachten sind. Dazu möchte ich noch einmal darauf hinweisen, dass die Literatur die von mir skizzierte Unterscheidung in zwei Bedeutungen des Begriffs *Bunraku* bisher nicht dezidiert vornimmt.⁵¹³ Eine Abgrenzung des *eklektischen Bunraku* gegenüber der Spieltradition aus Japan ist jedoch sinnvoll, da die Bezeichnung in der internationalen Figurentheaterpraxis bereits relativ häufig, jedoch keineswegs einheitlich verwendet wird.

Dieser Katalog beschreibt, welche Charakteristika des japanischen *Bunraku* in der eklektischen Aneignung tendenziell übernommen werden, welche weitgehend ausgeklammert bleiben und welche Aspekte auf andere Einflüsse als das japanische *Bunraku* zurückzuführen sind. Dadurch soll nicht ausgeschlossen werden, dass zusätzliche Aspekte der japanischen Tradition übernommen oder Elemente anderer, zB westlicher Traditionen dazu kombiniert werden. Einzelne Kriterien für sich betrachtet sind zur eindeutigen Identifikation als *Bunraku*-Darstellung allerdings nicht ausreichend, da sie auch auf verschiedene andere Puppenspielformen zutreffen können.

Figurenbau: Im eklektischen *Bunraku* werden stereotype Figurenköpfe durch individuelle Gestalten mit oftmals sehr realistischem Aussehen ersetzt. Dargestellt werden anthropomorphe oder zoomorphe Charaktere, keine beliebigen Objekte oder abstrakten Formen. (Hierin liegt eine potenzielle Abgrenzung zum Material- und Objekttheater.) *Bunraku*-Figuren sind dreidimensionale Gliederpuppen, deren Gelenke (*articulation points*) so platziert sind, dass sie die anatomischen Gegebenheiten des dargestellten Lebewesens authentisch wiedergeben. Charakteristisch ist ein flexibler Torso, wobei manchmal auch die Gliedmaßen aus flexiblen Materialien bestehen, damit sichtbare Scharniere nicht die realistische Gestalt stören. Anstelle von Holz werden oft moderne Werkstoffe verwendet. Die meisten *Bunraku*-Puppen verfügen über einen beweglichen Kopf in Relation zum Körper und über mobile Extremitäten. Eine Beweglichkeit der Finger und der Mimik ist in der eklektischen Aneignung von *Bunraku* tendenziell selten anzutreffen — diese Merkmale werden im Westen eher mit Bauchrednerpuppen oder animierten Filmfiguren assoziiert. Steuerbare Mimik kommt wenn, dann am ehesten für komische Effekte zum Einsatz. Auch Figuren, die eine Metamorphose erlauben, haben im eklektischen *Bunraku* keine Relevanz.

⁵¹³Vgl. Kapitel 'Begriffsklärung', S. 7.

Das klassische Systematisierungskriterium, ob die Puppe von oben, unten, hinten oder innen geführt wird, ist bei *Bunraku*-Figuren wenig aussagekräftig, denn die einzelnen Spieler stehen während der Animation in unterschiedlichen räumlichen Bezügen zur Puppe. Gegen die Schwerkraft wird die Figur entweder an einem äußerlich angebrachten Griff oder an einer Art „Halsverlängerung“ im Figureninneren gehalten, wobei eine Zugriffsmöglichkeit von innen die Darstellung von organischen Bewegungen wie Atmung, Herzschlag oder Kniebewegungen unter dem Kostüm erleichtert. Weitere Ansteuerungspunkte (*control points*) wählen die Spieler entsprechend der szenischen Anforderung, indem sie die Glieder der Puppe direkt anfassen und lenken. Figuren mit eingebauter Mechanik (*control mechanics*) für Augen, Finger, etc. verfügen darüber hinaus meist über kurze, sichtbare oder versteckte Steuerungsstäbe oder Griffe, über die die Mechanik bedient werden kann. Ist ein beweglicher Mund vorhanden, wird er oft wie ein westliches „Klappmaul“ gesteuert anstatt wie in Japan über einen Fadenzug oder Hebel. Wenige der eklektischen Figuren ähneln in ihrer Physiognomie oder Oberflächenbeschaffenheit den japanischen Puppen. Ihre Erscheinung wird meist dem westlichen Geschmack angepasst. Ebenso ist die Größe der Figur nicht auf eine bestimmte Relation festgelegt, sondern nur dadurch beschränkt, was für die Manipulatore gerade noch spielbar ist.

Einbindung menschlicher Körperteile in die Figur: Im Westen werden die Hände der Spieler oft direkt in die Figur eingebunden, um Gesten nuancenreicher darstellen und Requisiten besser handhaben zu können. Dies ist auf einen Einfluss westlicher Figurenformen und Spielpraktiken zurückzuführen (zB Humanetten, Kaukautzkys, Körpermasken, Spiel mit „Körpermaterial“) und hat im japanischen *Bunraku* keine Entsprechung. Streng genommen sind somit nur jene Gliederpuppen mit *Bunraku*-Figuren vergleichbar, die anatomisch eine autonome Einheit bilden.

Objektivierende offene Manipulation: Mehrere Spieler animieren die Figur gemeinsam, um ihr Bewegungspotenzial voll auszuschöpfen. Sie bleiben während des gesamten Animationsvorgangs auf der Bühne sichtbar, verhalten sich aber so neutral, dass sie gegenüber der Figur möglichst in den Hintergrund treten. Dadurch symbolisieren sie, dass sie auf der Ebene der dramatischen Fiktion nicht anwesend sind. Sie fungieren stattdessen auf einer Metaebene als „Anführungszeichen“ für die körpersprachlichen Äußerungen der Figur. Diese Spielhaltung ist die häufigste im eklektischen *Bunraku* und entspricht dem Zugang der japanischen Puppenspieler. Es gibt im eklektischen *Bunraku* allerdings eine Tendenz, weniger als drei Spieler pro Figur einzusetzen, weil Puppen oft nicht so komplex gebaut sind, um das Spiel zu vereinfachen. Um eine objektivierende Haltung zu erreichen, tragen Spieler schwarze Kleidung, Gesichtsmaskierung oder Kopfbedeckung, halten Augenkontakt mit der Puppe anstatt mit dem Publikum oder verdecken ihren Körper durch die Figur oder durch Bühnenteile. Andererseits kann die Figur durch Beleuchtung und Farbgestaltung hervorgehoben werden. Im eklektischen *Bunraku* gibt es eine inszenierungsabhängige Varianzbreite, wie effektiv die Anwesenheit der Spieler kaschiert wird. Häufig arbeiten drei Spieler an einer Figur. Wenn nach Bedarf mehr oder weniger Spieler eingesetzt werden,

entspricht das durchaus der Bühnenpraxis und -ökonomie des japanischen Vorbilds, denn auch dort sind *Bunraku*-Varianten verbreitet, bei denen Figuren von einzelnen Spielern geführt werden, indem der Kopf und die Extremitäten der Figur mit den entsprechenden Körperteilen des Spielers verbunden sind (zB *Otome-Bunraku*). Eine Hervorhebung einzelner Spieler (*Omozukai*) entfällt meist, außer es soll dadurch eine bestimmte Figurenkonstellation ausgedrückt werden. An die Stelle von schwarz maskierten Manipulateuren treten im eklektischen *Bunraku* manchmal „Zwitterrollen“. Sie agieren stumm wie objektivierende Puppenspieler, sind aber im Stil der übrigen Schauspieler kostümiert und wirken wie Komparsen, d.h. sie täuschen nicht ihre Abwesenheit auf der Fiktionsebene vor. Ihre Rolle ist so gewählt, dass die physische Verbundenheit mit der Puppe gerechtfertigt ist (zB Pferd und Stallknecht). Auch unverhüllte Opernsolisten führen manchmal *Bunraku*-Puppen zusammen mit maskierten Assistenten.

Puppen- und Schauspiel: Im japanischen *Bunraku* gibt es keine Schauspieler. Die Kombination von Puppencharakteren mit von Menschen dargestellten Rollen ist somit eine Besonderheit des eklektischen *Bunraku*, die nicht nur die Rezeptionssituation, sondern auch die eindeutige Zuordnung zur *Bunraku*-Spielweise verkompliziert. Im internationalen Puppenspiel kommt, abgesehen von der Kombination aus objektiv geführten Puppen und Schauspielern, oft ein „Subjektsprung“ vor: Das bedeutet, der Manipulateur verlässt seine zurückhaltende Spielposition und wird selbst Teil der Fiktion, indem er zusammen mit der Puppe dieselbe Rolle verkörpert (*subjektivierende Spielhaltung*), eine von der Puppe unabhängige Rolle spielt (*divergierende Spielhaltung*) oder seine Funktion als Puppenspieler auch als dramatische Rolle darstellt, um so mit der Puppe interagieren zu können (*essentiell / autothematisches Figurenspiel*). Diese drei, den „Subjektsprung“ beinhaltenden Inszenierungsstrategien sind dem Prinzip des Bauchredners verwandt und mit *Bunraku* nur insofern vergleichbar, als der *Tayū* auf der Sprachebene ebenfalls eine subjektivierende Haltung gegenüber den Puppen einnimmt, wobei dort durch die klare Kompetenzenverteilung niemals nur ein Darsteller allein die Funktionen Sprecher und Manipulateur erfüllt. Trotzdem können Darstellungen mit *Subjektsprung* nach den übrigen Kriterien durchaus mit *Bunraku* vergleichbar sein, insbesondere dann, wenn mehrere Spieler eine Figur führen. Eine separate Gattungsbezeichnung für simultanes Gliederpuppen- und Schauspiel durch ein- und dieselben Darsteller wäre allerdings sinnvoll.

Sprache: Auf einen separaten Sprecher (*Tayū*) für Puppencharaktere wird im eklektischen *Bunraku* häufig verzichtet. Stattdessen werden manchmal aufgezeichnete Puppenstimmen zugespielt. Meist jedoch stellen Puppen stumme Charaktere bzw. Tiere dar, während Schauspieler Sprechrollen übernehmen. Alternativ sprechen Manipulateure die Figurendialoge selbst. Oft kaschiert in diesem Fall eine Gesichtsmaskierung ihre Mimik, die sonst in Konflikt mit der objektivierenden Spielhaltung treten würde. Hier nehmen die Spieler gleichzeitig eine objektivierende Haltung auf Gestalt- und Bewegungsebene und eine subjektivierende Haltung auf Sprachebene ein.

Affizierende Animation: Im eklektischen *Bunraku* steht die realistische Animation und das Ausschöpfen bauartbedingter Freiheitsgrade im Vordergrund, da die Stärke von *Bunraku*-Figuren gegenüber anderen Figurenarten in den exakten, naturgetreuen Darstellungsmöglichkeiten liegt. Die sichtbaren Spieler bilden dabei „Referenzpunkte“ realer menschlicher Bewegung, an denen die Bewegungen der Puppe „geeicht“ werden. Die Fokussierung der Spieler auf die Puppe in ihrer Mitte verleiht der *Bunraku*-Darstellung zusätzliches Pathos. Folglich können damit auch psychologisch facettenreiche Charaktere so animiert werden, dass der Rezipient sich in die dargestellten Emotionen empathisch einfühlen kann. Dazu werden die fehlenden mimischen Äußerungen der Puppe durch Gesten kompensiert, die im eklektischen allerdings eher situations- und inszenierungsabhängig und somit weniger kanonisiert sind als im japanischen *Bunraku*.

Stoffe: Japanische *Bunraku*-Dramen dienen im Westen fast nie als Vorlage, obwohl sie in Japan einen höheren Stellenwert haben als das Puppenspiel. Gemeinsam ist beiden Ausprägungen aber der Hang zu ernsten oder melodramatischen Stoffen und literarischen Textvorlagen, da mit mehreren Spielern pro Figur im Gegensatz zu anderen Puppenarten ohnehin kaum improvisiert werden kann. Die wesentlichen thematischen Einsatzbereiche für eklektische *Bunraku*-Figuren sind die Darstellung von Tieren, übernatürlichen Wesen, sozialen Tabus (zB Gewalt, Sexualität) und Grenzerfahrungen menschlichen Bewusstseins (zB Krankheit, Tod, Traum/ata). Die sichtbaren Puppenspieler haben einen ambivalenten metaphorischen Charakter, der zur Veranschaulichung oder Thematisierung von psychologischen oder metaphysischen Abhängigkeitsverhältnissen genutzt werden kann. Aufgrund der Stoffe und komplexen Vermittlungssituation richtet sich eklektisches *Bunraku* häufig an ein erwachsenes Publikum.⁵¹⁴

Wahrnehmungstextur und Zitathaftigkeit: *Bunraku*-Puppenspiel wird gerne mit anderen Ausdrucksformen kombiniert (zB Schauspiel, Tanz, Musik, Film), um so mit unterschiedlichen Darstellungstechniken kontrastierende semantische Inhalte zum Ausdruck zu bringen. Die Parallelführung verschiedener künstlerischer Perspektiven auf ein- und denselben semantischen Inhalt, wie sie im japanischen *Bunraku* praktiziert wird, ist mit westlichem Musiktheater eigentlich vergleichbarer als mit der Verwendung von Puppen für bestimmte Rollen, wie sie sich im westlichen Schauspiel etabliert hat. Eklektische *Bunraku*-Puppen haben sich von ihrer illustrativen Funktion zugunsten eigenständiger Rollenfiguren weitgehend emanzipiert. Musikalische Gestaltung spielt im eklektischen *Bunraku* allgemein eine wichtige Rolle, wobei jedoch der japanische Textvortrag mit *Shamisen*-Begleitung stets durch westliche oder dem Westen vertrautere ethnische Musikstile ersetzt wird. Literarische, musikalische oder gestische Zitate sind sowohl im japanischen als auch im eklektischen *Bunraku* sehr verbreitet. Die Verfremdung und Überhöhung vertrauter Inhalte spielt ebenso in beiden Ausprägungen eine wichtige Rolle.

⁵¹⁴ Die Rolle von *Bunraku* im Kinder- und Jugendtheater wurden im Rahmen dieser Arbeit nicht erörtert.

Der Reiz von Bunraku Anfang des 21. Jahrhunderts

Bunraku ist einerseits durch seine sichtbaren Manipulateure und andererseits durch seine historische Wechselbeziehung zum *Kabuki* prädestiniert für die Kombination mit menschlichen Schauspielern. Die eingangs gestellte Frage nach dem Mehrwert einer Mischform aus menschlichen Darstellern und Puppen lässt sich dadurch beantworten, dass Puppen „unspielbare“ Stoffe und Charaktere sowie elegante dramaturgische Lösungen für unterschiedliche Bedeutungs- und Erzählebenen erschließen. Der bewusst inszenierte Unterschied zwischen einer Rollendarstellung innerhalb und außerhalb des Spielerkörpers ermöglicht eine Destabilisierung und Neugestaltung der klassischen Vermittlungssituation im westlichen Theater. Obwohl die offene Manipulation heute auch mit anderen Figurenformen Standard ist, ermöglicht *Bunraku* mehr als jede andere Spielart eine realistische Animation der Figuren und, wichtiger noch, eine nuancierte und affizierende Darstellung von Emotionen. Dadurch entsteht für den Zuseher der paradoxe Reiz, dass das offengelegte Animationsverfahren gleichzeitig kognitiv erfassbar und der Effekt der Animation dennoch emotional ergreifend ist. Auf diese Weise ermöglicht eklektisches *Bunraku* ein Her-vorkehren der Metaebene und ein postmodernes Spiel mit Zitaten, ohne dabei auf das Illusionsprinzip verzichten zu müssen, das mit traditionellen europäischen Puppenspielformen nur unzureichend umgesetzt werden konnte. Die Spielweise mit mehreren Darstellern pro Figur ist aus bühnenökonomischer Sicht zwar ineffizient und aufwendig, wirkt aber durch eine hohe Zeichendichte, die Komplexität der Kommunikationssituation sowie die offensichtliche darstellerische Koordinationsleistung für Produzenten und Rezipienten gleichermaßen anspruchsvoll.

Im Lauf des 20. Jahrhunderts kam es für das westliche Figurentheater zu einer grundlegenden Verschiebung der Bezugssysteme: Die Unterscheidung zum Personentheater wurde nivelliert, als beide Darstellungsformen mit neueren technischen Medien in Konkurrenz traten, die zu dem Zeitpunkt, als sich das Schauspiel vom Puppenspiel zu distanzieren begann, noch nicht existierten. Gegenüber digitalen Vermittlungsstrategien, die oft zu makellos, zu übertrieben oder zu bemüht illusionistisch anmuten, zeichnen sich Puppen durch einen „analogen Retro-Charakter“ und eine Authentizität aus, die viele Regisseure bewusst als Gegenstrategie einsetzen. Darüber hinaus ermöglichen Puppen eine emotional gefärbte Darstellung, die wegen ihres Pathos zumindest im europäischen Sprechtheater aus der Mode gekommen ist. Auch in der rituell anmutenden Ausstrahlung des japanischen Vorbilds liegt wohl ein Reiz von *Bunraku*, dessen exotische Faszination nicht unwesentlich davon ausgeht, dass dem westlichen Rezipienten die japanische Sprache und der kulturelle Hintergrund weitgehend unbekannt bleiben.

Im Gegensatz zu den angestammten traditionellen Spielformen konterkarieren *Bunraku*-Puppen die üblichen Erwartungshaltungen an das Puppentheater im westlichen Kulturraum. Sie stellen ein von der öffentlichen Meinung noch unvorbelastetes Vermittlungsformat dar, das durch die Integration in das Schauspieltheater oder in den Film auch einem gehobenen intellektuellen Anspruch gerecht werden kann, anstatt bloß als einfache Unterhaltung oder pädagogisches Instru-

ment zu dienen. Die eklektische Aneignung von *Bunraku* wirkt somit über die einzelne Inszenierung hinaus, denn sie steigert die künstlerische und soziale Akzeptanz gegenüber einem anspruchsvollen Puppenspiel für Erwachsene und kann so zur Rehabilitierung des Figurentheaters im Allgemeinen beitragen.

Bunraku erfuhr zunächst während seiner Blütezeit und später als Reaktion auf seine wohlwollende internationale Rezeption eine vergleichbare gesellschaftliche Aufwertung auch in Japan, wo ursprünglich, ebenso wie im Westen, eine Überbetonung der Schriftkultur und eine unterschwellige Geringschätzung für Puppenspieler vorherrschten. In beiden Kulturen ist die Voraussetzung für eine derartige Aufwertung allerdings, dass *Bunraku* nach den künstlerischen Maßstäben des Personentheaters beurteilt wird. Damit einhergehend verschiebt sich auch die soziale Stellung des Puppenspielers vom reproduzierenden Handwerker zum Künstler. Dem westlichen Puppenspieler wird im Zuge dessen — entsprechend dem westlichen Verständnis von Kunst — ein innovativer Zugang zugestanden, der Überraschungen, Provokationen und Irritationen zulässt.

In Japan ist das anders: Das hohe gesellschaftliche, von staatlicher und internationaler Autorität legitimierte Ansehen, das *Bunraku* und seine Vertreter heute genießen, ist so tief in die japanische Gesellschaft eingeschrieben, dass ein freier künstlerischer Umgang mit dem wörtlich als „unantastbar“ apostrophierten Kulturerbe traditionell undenkbar scheint. Dieser hochkulturelle Status auf einer Stufe mit der aristokratisch-intellektuellen Kunstform *Nō* wurde der Gattung *Bunraku* auferlegt, um es aufgrund der abrupten Konfrontation mit der westlichen Kultur seit der Meiji-Ära, die unter dem Nimbus westlicher Überlegenheit stand, gegen fremde kulturelle Einflüsse zu schützen. Andererseits versuchte man in Japan nach 1945 in einer von Krieg und gesellschaftlichen Umbrüchen zerrütteten Zeit an die glorifizierte Atmosphäre von Frieden, Stabilität und typisch japanischer Kultur der Edozeit anzuknüpfen. Paradoxerweise war *Bunraku* in seinen Anfängen das Gegenteil: eine populäre Unterhaltungsform für eine breite Unter- und Mittelschicht, die gerade wegen ihrer künstlerischen Wandelbarkeit und Innovationskraft Anklang fand. Durch die internationale eklektische Aneignung wird die traditionelle *Bunraku*-Spielweise von einem abgeschlossenen wieder in ein offenes Zeichensystem verschoben.

Eklektisches Bunraku ist nicht nur als modische Inszenierungsstrategie der letzten Jahrzehnte zu bewerten. Obwohl es zuerst im Schatten asiatischer Schauspieltraditionen nur periphär rezipiert wurde, diente *Bunraku* ab Mitte des letzten Jahrhunderts europäischen und amerikanischen Theoretikern, Puppen- und Personentheaterkünstlern als Inspirationsquelle und Legitimation, bestehende westliche Theaterkonventionen zu unterlaufen oder infrage zu stellen: Insbesondere die gewohnten Beziehungen zwischen Darstellern, Dargestelltem und Rezipienten und die Grenze zwischen Illusion und (Bühnen-)Realität standen zur Diskussion. Indem es auf faszinierende Weise den Erfahrungshorizont westlicher Rezipienten herausfordert, ohne dabei verstiegen zu wirken, ist *Bunraku* mittlerweile von der Peripherie ins Zentrum des internationalen Figurentheaters gerückt.

QUELENNACHWEISE

Literatur

- Adachi, Barbara: *The Voices and Hands of Bunraku* (Tokyo u.a.: Kodansha International, 1978).
- Adorno, Theodor W.: *Ästhetische Theorie* (Frankfurt: Suhrkamp, 1970).
- Alland: 'The Construction of Reality and Unreality in Japanese Theatre', *TDR The Drama Review*, 23/2 (1979), S. 3-10.
- Andō, Tsuruo: *Bunraku: The Puppet Theater* (New York u.a.: Walker/Weatherhill u.a., 1970).
- Arnott, Peter: *The Theatres of Japan* (London u.a.: Macmillan u.a., 1969).
- Astles, Cariad: 'Puppetry training for contemporary live theatre', *Theatre, Dance and Performance Training*, 1/1 (2010), S. 22-35.
- : 'Wood and Waterfall: Puppetry training and its anthropology', *Performance Research*, 14/2 (2009), S. 54-59.
- Barrault, Jean-Louis: 'Le Bunraku', *Cahiers Renaud-Barrault*, 31 (1960).
- Barthes, Roland: 'The Dolls of Bunraku', *Diacritics*, 6/4 (1976), S. 44-47.
- Bayerdörfer, Hans Peter: 'Eindringlinge, Marionetten, Automaten: Zur Bedeutung des symbolistischen Dramas für die Freisetzung der »Kunstfigur«.' In: Wegner, Manfred (Hg.): *Die Spiele der Puppe: Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert* (Köln: Prometh, 1989), S. 186-204.
- Bell, John: 'Puppets, Masks, and Performing Objects at the End of the Century', *TDR: The Drama Review*, 43/3 (1999), S. 15-27.
- Berkowitz, Bonnie; Cuadra, Alberto: 'The illusion of Joey', *The Washington Post*, 21.10.2012, <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/special/style/illusion-of-joey/> (Zugriff am 20.12.2014).
- Beuhold, Michael: 'Traumsause in Salzburg', *Neue Westfälische*, 31.8.2007.
- Blake, William: 'Transcript of »Songs of Experience: The Tyger«', *Tate*, <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/william-blake/songs-innocence-and-experience/songs-experience-tyger-0> (Zugriff am 18.12.2014).
- Blaser, Patric: 'Viele Luster, wenig Lust', *Die Furche*, 23.8.2007.
- Blum, Lambert: 'Zwischen Wiedererkennen und Sehen'. In: Figurentheater der Nationen (Hg.): *Wahrnehmung der Wirklichkeit – Wirklichkeit der Wahrnehmung: Fiden & transARTES, Bochum 1999, Festival und Symposium*, Bd. 9, Flamboyant (Köln: International Theatre Ensemble, 1999), S. 46-62.
- Böhn, Andreas: 'Einleitung: Formzitat und Intermedialität'. In: Ders. (Hg.): *Formzitat und Intermedialität* (St. Ingbert: Röhrig, 2003), S. 7-12.
- : 'Intra- und intermediale Formzitate im Film als Medienreflexion'. In: Ders. (Hg.): *Formzitat und Intermedialität* (St. Ingbert: Röhrig, 2003), S. 13-44.
- Bolton, Christopher A.: 'From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater', *positions: east asia cultures critique*, 10/3 (2002), S. 729-771.
- Brazell, Karen (Hg.): *Traditional Japanese Theater: An Anthology of Plays* (New York u.a.: Columbia Univ. Press, 1998).
- Brecht, Bertolt: *Werke: Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, Bd. 22: Schriften: 2: T. 1, hg. von Werner Hecht (Berlin, Frankfurt am Main: Aufbau-Verl., 1993).

- Breuer, Lee: 'La Divina Caricatura', *Indiegogo*, 1.10.2013, <http://www.indiegogo.com/projects/475379/fblk> (Zugriff am 21.11.2014).
- Brock, Bazon; Mühlmann, Heiner: 'Das Gespräch: Inszenierung von Kultur'. In: Figurentheater der Nationen (Hg.): *Wahrnehmung der Wirklichkeit – Wirklichkeit der Wahrnehmung: Fidena & transARTES, Bochum 1999, Festival und Symposium*, Bd. 9, Flamboyant (Köln: International Theatre Ensemble, 1999), S. 96–125.
- Brown, Jeffrey; Garretson, Meredith: 'Conversation: Bringing Joey to Life in »War Horse«', *PBS NewsHour*, Gesprächstranskript und Videobeitrag, 9.11.2012, <http://www.pbs.org/newshour/art/conversation-war-horse/> (Zugriff am 21.12.2014).
- Brüll, Lydia: 'Wesen und Darstellungsart des japanischen Puppenspiels'. In: Lee, Sang-Kyong (Hg.): *Japanisches Theater: Tradition und Gegenwart* (Wien: Literas Univ.-Verl., 1990), S. 59–72.
- Bulgakow, Michail: *Der Meister und Margarita*, 21. Aufl. (München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2002).
- Canby, Vincent: 'Bunraku Puppets in Natural Settings', *The New York Times*, 13.7.1988, <http://www.nytimes.com/1988/07/13/movies/reviews-film-bunraku-puppets-in-natural-settings.html> (Zugriff am 4.1.2015).
- Cervantes, Miguel de: *Don Quijote de la Mancha*, Bd. 2, hg. von Florencio Sevilla (Madrid: Alianza Editorial, 2001).
- Claudel, Paul: *Mes idées sur le théâtre* (Paris: Gallimard, 1966).
- Cohen, Matthew Isaac: 'Contemporary Wayang in Global Contexts', *Asian Theatre Journal*, 24/2 (2007).
- Collins-Hughes, Laura: '»Man's Best Friend« Takes on a New Meaning: »La Divina Caricatura« at La MaMa', *The New York Times*, 19.12.2013, <http://www.nytimes.com/2013/12/20/theater/reviews/la-divina-caricatura-at-la-mama.html> (Zugriff am 2.11.2014).
- Craig, Edward Gordon: 'Rearrangements'. In: Ders.: *The Theatre Advancing* (Boston: Little, Brown, and Company, 1919), S. 171–178, <https://archive.org/stream/cu31924026419212#page/n187/mode/2up>.
- : 'The Actor and the Über-Marionette', *The Mask: A Monthly Journal of the Art of Theatre*, 1/2 (1908), S. 3–15.
- Daisuke, Mukai: 'Sake ritual kicks off »make-or-break« year for bunraku', *The Asahi Shimbun*, 4.1.2014, http://ajw.asahi.com/article/behind_news/social_affairs/AJ201401040044 (Zugriff am 27.8.2014).
- Davis, Charles B.: 'Reading the Ventriloquist's Lips: The Performance Genre behind the Metaphor', *TDR: The Drama Review*, 42/4 (1998), S. 133–156.
- Edwards, Glyn: 'Teaching Puppetry in Higher Education', *Palatine*, 28.4.2006, <http://78.158.56.101/archive/palatine/events/viewreport/216/> (Zugriff am 16.10.2014).
- Eick, Markus (Redaktion): *Gefährten*, Programmheft (Berlin: Stage Theater des Westens, ohne Datum).
- Emrich, Hinderk M.: 'Wahrnehmung der Wirklichkeit – Wirklichkeit der Wahrnehmung'. In: Figurentheater der Nationen (Hg.): *Wahrnehmung der Wirklichkeit – Wirklichkeit der Wahrnehmung: Fidena & transARTES, Bochum 1999, Festival und Symposium*, Bd. 9, Flamboyant (Köln: International Theatre Ensemble, 1999), S. 63–71.
- Fischer-Lichte, Erika: 'The Reception of the Japanese Theatre by the European Avant-Garde (1900-1930)'. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 27–42.
- Flieher, Bernhard: 'Wie Puck als Puppe lebt', *Salzburger Nachrichten*, 18.8.2007.
- Fuchs, Christian Georg: 'Fotogalerie Götterdämmerung', *Ring Erfurt 2013*, <http://ring2013erfurt.wordpress.com/2013/02/05/fotogalerie-gotterdammerung/> (Zugriff am 17.11.2014).
- : 'Ring Erfurt 2013', <http://ring2013erfurt.wordpress.com/> (Zugriff am 17.11.2014).
- Geinōshi Kenkyūkai (Hg.): *Nihon shomin bunka shiryō shūsei*, 15 Bde. (Tōkyō: San'ichi shobō, 1973-1978).
- Gerow, Aaron: *Kitano Takeshi* (London: British Film Inst., 2007).

- Gerstle, Andrew; Sakurai, Hiroshi: 'Margins between the Real and Unreal: Bunraku'. In: Avitabile, Gunhild (Hg.): *Japan: Theater in der Welt* (München: Museum Villa Stuck, 1998), S. 59–64.
- Gilles, Annie: *Le jeu de la marionnette. L'objet intermédiaire et son métatheatralité* (Nancy: Publications Univ. de Nancy, 1987).
- Glaser, Curt (Hg.): *Japanisches Theater* (Berlin-Lankwitz: Würfel-Verl., 1930).
- Goodman, Walter: 'Yari No Gonza (1986): Tea and Tragedy In Japan', *The New York Times*, 28.10.1988, <http://www.nytimes.com/movie/review?res=940DE0D71E39F93BA15753C1A96E948260> (Zugriff am 28.8.2014).
- Gruber, Xaque: 'The Masterful Puppetry of War Horse Thunders Through the Ahmanson', *Huffington Post*, 7.11.2012, http://www.huffingtonpost.com/xaque-gruber/the-masterful-puppetry-of_b_1660850.html (Zugriff am 21.12.2014).
- Gussow, Mel: 'The Theater: »The Age of Invention«', *The New York Times*, 8.1.1985, <http://www.nytimes.com/1985/01/08/theater/the-theater-the-age-of-invention.html> (Zugriff am 23.10.2014).
- Hagemann, Carl: *Spiele der Völker: Eindrücke und Studien auf einer Weltfahrt nach Afrika und Ostasien* (Berlin: Schuster & Loeffler, 1921).
- Havens, Thomas R. H.: *Artist and Patron in Postwar Japan: Dance, Music, Theater, and the Visual Arts, 1955-1980* (Princeton: Princeton Univ. Press, 1982).
- Hironaga, Shuzaburo: *A History of Japan's Puppet Theater Together with the Stories of its Plays* (Osaka: Bunrakuza Theater, 1959).
- : *Bunraku: Japan's Unique Puppet Theatre*, hg. von D. Warren-Knott (Tokyo: Tokyo News Service, 1964).
- : *The Bunraku Handbook: A Comprehensive Guide to Japan's Unique Puppet Theatre with Synopses of All Popular Plays* (Tokyo: Maison des Arts, 1976).
- Hirschmann, Christoph: 'Buhs & Bravos für den Regisseur', *Österreich*, 20.8.2007.
- Huber, Sebastian (Redaktion) (Hg.): *Der Meister und Margarita*, Programmheft 137 (Wien: Burgtheater, 2005).
- Hünigen, James zu: 'Animatronik', *Lexikon der Filmbegriffe*, 12.10.2012, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3427> (Zugriff am 5.12.2014).
- Ida, Kimio: 'Puppet master brings Bunraku into classroom', *The Japan Times*, 12.10.2002, <http://www.japantimes.co.jp/2002/10/12/announcements/puppet-master-brings-bunraku-into-classroom/> (Zugriff am 27.8.2014).
- Immoos, Thomas; Mayer, Fred: *Japanisches Theater* (Zürich: Orell Füssli, 1975).
- Japanisches Kulturinstitut Köln: *Klassische Theaterformen Japans: Einführung zu Noo, Bunraku und Kabuki* (Köln, Wien: Böhlau, 1983).
- Jenkins, Ron: 'As if They Are Puppets at the Mercy of Tragic Fate', *The New York Times*, 27.5.2001, <http://www.nytimes.com/2001/05/27/theater/theater-as-if-they-are-puppets-at-the-mercy-of-tragic-fate.html> (Zugriff am 3.11.2014).
- Jurkowski, Henryk: *A history of European puppetry: From its origin to the end of the 19th century*, Bd. 1 (Lewiston: Mellen, 1996).
- : *Aspects of Puppet Theatre: A collection of Essays*, hg. von Penny Francis (London: Puppet Centre Trust, 1988).
- : 'Künstlerische Tendenzen im modernen Puppentheater'. In: Union Internationale de la Marionnette (Hg.): *Die Welt des Puppenspiels* (Berlin: Henschel, 1989), S. 7–11.
- : *Métamorphoses: la Marionnette au XXe siècle* (Charleville-Mézières: Institut de la Marionnette, 2000).
- : 'The Sign Systems of Puppetry'. In: Francis, Penny (Hg.): *Aspects of Puppet Theatre: A Collection of Essays* (London: Puppet Centre Trust, 1988), S. 57–84.
- : 'Transcodification of the sign systems of puppetry', *Semiotica*, 47-1/4 (1983), S. 123–146.

- Kaczmarek, Ludger: 'Bunraku', *Lexikon der Filmbegriffe*, 14.1.2012, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3299> (Zugriff am 23.10.2014).
- Kaneshiro-Hauptmann, Akemi: 'Ningyo Joruri Bunraku: Traditionelles Puppentheater: Ein Beispiel des lokal, national und international geschützten japanischen Kulturgutes', http://www.unesco.de/fileadmin/medien/Dokumente/Kultur/IKE/Poster_Ningyo_Johruri_Bunraku_Akemi_Kaneshiro-Hauptmann.pdf (Zugriff am 23.10.2014).
- Kavrakova-Lorenz, Konstanza: 'Das Puppenspiel als synergetische Kunstform: Thesen über das Zusammenspiel und die Wechselwirkungen von Bildgestalt und Darstellungsweise im kommunikativen Gestaltungsprozeß des Puppenspiels'. In: Wegner, Manfred (Hg.): *Die Spiele der Puppe: Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert* (Köln: Prometh, 1989), S. 230-241.
- Kawatake, Shigetoshi (Hg.): *Jōruri kenkyū bunken shūsei* (Tōkyō: Hokkō shobō, 1944).
- Kawatake, Toshio: *A History of Japanese Theater II: Bunraku and Kabuki* (Tokyo: Kokusai Bunka Shinkokai, 1971).
- Kawrakowa-Lorenz, Konstanza; Lorenz, Bogdana: 'W.W.W.: Weinhold, Werdin, Wächter: Puppengestaltung und Menschenbilder', *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 3: Abbild und Zeichen: Die Theaterpuppe (2004), S. 8-11.
- Kazumi, Narabe: 'An Overview: Latest trends in Kabuki, Noh/Kyogen and Bunraku', *Performing Arts Network Japan*, 16.3.2005, http://performingarts.jp/E/overview_art/0503/3.html (Zugriff am 23.10.2014).
- Keene, Donald; Kaneko, Hiroshi: *Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre* (Tokyo: Kodansha International, 1965).
- Kenny, Don: *On Stage in Japan: Kabuki, Bunraku, Noh, Gagaku* (Tokyo: Shufunotomo, 1974).
- Kleist, Heinrich von: 'Über das Marionettentheater'. In: Birbaumer, Ulf (Hg.): *Theater der offenen Form, Multi-Media-Theater, Puppentheater, Schubertjubiläum* (Wien, München: Verlag für Jugend und Volk, 1971), S. 31-35.
- Knoedgen, Werner: *Das unmögliche Theater: Zur Phänomenologie des Figurentheaters* (Stuttgart: Urachhaus, 1990).
- Kohler, Adrian; Jones, Basil; Luther, Tommy: 'Handspring Puppet Company', *The Journal of Modern Craft*, 2/3 (2009), S. 345-354.
- Kott, Jan: 'Bunraku and Kabuki, Or, About Imitation', *Salmagundi*, 35 (1976), S. 99-109.
- Kracht, Klaus; Rüttermann, Markus (Hg.): *Grundriss der Japanologie* (Wiesbaden: Harrassowitz, 2001).
- Kyodo: 'Bunraku puppet theater faces budget cut as audience drops', *Mainichi Daily News*, 28.1.2014, <http://mainichi.jp/english/english/features/news/20140128p2g00m0et028000c.html> (Zugriff am 27.8.2014).
- : 'National Bunraku Theater offers English interpretation service', *The Japan Times*, 9.11.2004, <http://www.japantimes.co.jp/news/2004/11/09/national/national-bunraku-theater-offers-english-interpretation-service/> (Zugriff am 27.8.2014).
- : 'Osaka bunraku theater budget cut', *The Japan Times*, 28.1.2014, <http://www.japantimes.co.jp/news/2014/01/28/national/osaka-bunraku-theater-budget-cut/> (Zugriff am 23.10.2014).
- Lacan, Jacques: 'Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je'. In: Ders.: *Écrits I* (Paris: Le seuil, 1971), S. 89-98.
- Lancashire, Terence A.: *An Introduction to Japanese Folk Performing Arts*, SOAS musicology series (Burlington: Ashgate, 2013).
- Lasinger, Margarethe; Bußacker, Gabriella; Sommer, Barbara; Schmidt, Nina-Maria (Redaktion): *Ein Sommernachtstraum*, Programmheft (Salzburg: Salzburger Festspiele, 2007).
- Law, Jane Marie: 'The Awaji Tradition'. In: Brazell, Karen (Hg.): *Traditional Japanese Theater: An Anthology of Plays* (New York u.a.: Columbia Univ. Press, 1998), S. 393-397.

- Lee, Sang-Kyong (Hg.): *Japanisches Theater: Tradition und Gegenwart* (Wien: Literas Univ.-Verl., 1990).
- Lee, William: 'Japanese Folk Performing Arts Today: The Politics of Promotion and Preservation'. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 97-111.
- Leiter, Samuel L.: *Historical Dictionary of Japanese Traditional Theatre*, 2. Aufl. (London: Rowman & Littlefield, 2014).
- : 'When Theatre Arts Looked Eastward: Japan's Representation in America's Leading Theatre Journal (1916-64)'. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 59-77.
- Lepschy, Christoph: 'Der Blick ins Leere: Über die prekären Beziehungen zwischen Schauspielern und Puppen', *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 24: Der große Auftritt: Die Puppe auf der Schauspielbühne (2011), S. 4-7.
- Lhotzky, Martin: 'Shakespeare in Bollywood', *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 20.8.2007.
- Mabou Mines: 'A Prelude to a Death in Venice', *Archived Productions*, <http://www.maboumines.org/productions/prelude-death-venice> (Zugriff am 2.12.2014).
- : 'La Divina Caricatura', *Archived Productions*, <http://www.maboumines.org/productions/la-divina-caricatura> (Zugriff am 2.11.2014).
- Malkin, Michael R.: 'A Critical Perspective on Puppetry as Theatre Art', *Puppetry Journal*, 27/1, S. 3-8.
- Mansbridge, Joanna: 'Memory's Dramas, Modernity's Ghosts: Thornton Wilder, Japanese Theater, and Paula Vogel's *The Long Christmas Ride Home*', *Comparative Drama*, 46/2 (2012), S. 210-235.
- Marcondes, Guilherme: 'Tyger', *Guilherme Marcondes*, 28.2.2009, <https://web.archive.org/web/20090228174206/http://guilherme.tv/tyger/about.htm> (Zugriff am 15.12.2014).
- : 'Tyger: Short Film', *Guilherme Marcondes*, <http://www.guilherme.tv/tyger/> (Zugriff am 16.12.2014).
- Marcondes, Guilherme; MarBelle (Interviewer): 'Episode 8: Guilherme Marcondes: Tyger', *Director's Notes: The What, How & Why of Independent Filmmaking*, Audio-Interview, 2.11.2006, <http://www.directorsnotes.com/2006/11/02/dn-ep-008-tyger-guilherme-marcondes/> (Zugriff am 22.7.2014).
- Mäser, Rolf: 'Lebendige Traditionen'. In: Union Internationale de la Marionnette (Hg.): *Die Welt des Puppenspiels* (Berlin: Henschel, 1989), S. 101-103.
- Meschke, Michael: *Grenzüberschreitungen: Zur Ästhetik des Puppentheaters* (Frankfurt am Main: Nold, 1996).
- : 'Puppenspiel in Schauspiel und Musiktheater'. In: Union Internationale de la Marionnette (Hg.): *Die Welt des Puppenspiels* (Berlin: Henschel, 1989), S. 135-137.
- Meyer, Anke; Wagner, Meike: 'Die künstlerische Position der Puppe: Die Puppenbauerin und Puppenspielerin Suse Wächter im Kontext des Schauspiels', *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 24: Der große Auftritt: Die Puppe auf der Schauspielbühne (2011), S. 13-16.
- Miller, Judith Graves: *Ariane Mnouchkine* (London u.a.: Routledge, 2007).
- Mitamura, Engyō (Hg.): *Mikan zuihitsu hyakushudai* (Tōkyō: Beisandō, 1927-1929).
- Mitsuya, Mori: 'Thinking and Feeling: Characteristics of Intercultural Theatre'. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 357-366.
- Müller, Heiner; Kluge, Alexander: 'Anti-Oper', *Alexander Kluge: Kulturgeschichte im Dialog*, Gesprächstranskript, 2012, <http://kluge.library.cornell.edu/de/conversations/mueller/film/100/transcript> (Zugriff am 14.8.2014).
- Nanao, Aika: 'Puppet Love', *Wall Street Journal*, 13.6.2009, <http://online.wsj.com/news/articles/SB124470096251705459> (Zugriff am 22.7.2014).

- Nelson, Lindsay: 'Mitani brings new life to a love-suicide', *The Japan Times*, 30.7.2014, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/07/30/stage/mitani-brings-new-life-love-suicide/> (Zugriff am 25.10.2014).
- Niedermeier, Cornelia: 'Oh Mond, es fehlt dein Sonnenschein', *Der Standard*, 20.8.2007, <http://derstandard.at/3001772> (Zugriff am 29.12.2014).
- Okamoto, Hoichi: 'Die Stille der Puppen: Ein Credo'. In: Brendenal, Silvia (Hg.): *Animation fremder Körper: über das Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Bd. 9 (Berlin: Theater der Zeit, 2000), S. 58-59.
- Ortolani, Benito: 'From Shamanism to Butō: Continuity and Innovation in Japanese Theater History'. In: Avitabile, Gunhild; Danzker, Jo-Anne (Hg.): *Japan: Theater in der Welt* (München: Museum Villa Stuck, 1998), S. 15-24.
- Otake, Tomoko: 'Koki Mitani adds comedy to bunraku', *The Japan Times*, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2013/08/07/stage/koki-mitani-adds-comedy-to-bunraku/> (Zugriff am 27.8.2014).
- Pantzer, Peter: 'Japans klassisches Theater'. In: Lee, Sang-Kyong (Hg.): *Japanisches Theater: Tradition und Gegenwart* (Wien: Literas Univ.-Verl., 1990), S. 7-20.
- Park, Kyoung H.: 'Madness and Martyrdom in »La Divina Caricatura«', *The Brooklyn Rail*, 10.12.2012, <http://brooklynrail.org/2012/12/theater/madness-and-martyrdom-in-la-divina-caricaturalee-breuer-with-kyoung-h-park> (Zugriff am 2.11.2014).
- Piper, Maria: *Das japanische Theater: Ein Spiegel des Volkes* (Frankfurt am Main: Societäts-Verl., 1937).
- Pitches, Jonathan: *Vsevolod Meyerhold* (London u.a.: Routledge, 2004).
- Proschan, Frank: 'The semiotic study of puppets, masks, and performing objects', *Semiotica*, 47-1/4 (1983), S. 3-44.
- Ramm-Bonwitt, Ingrid: *Figurentheater: lebendige Tradition des Puppen- und Schattenspiels in Asien* (Stuttgart u.a.: Belser, 1991).
- Reese, Heinz-Dieter: 'Gidayū-bushi: Musikalische Vortragsgestaltung im japanischen Puppentheater Bunraku'. In: Japanisches Kulturinstitut Köln (Hg.): *Klassische Theaterformen Japans: Einführung zu Nō, Bunraku und Kabuki* (Köln, Wien: Böhlau, 1983), S. 37-66.
- Regelsberger, Andreas: *Fragmente einer Poetologie von Puppe und Stimme: Ästhetisches Schrifttum aus dem Umfeld des Puppentheaters im edozeitlichen Japan* (München: Iudicium, 2011).
- Reinhardt, Max: 'Rede über den Schauspieler', *Die Zeit*, 16.7.1953, <http://www.zeit.de/1953/29/rede-ueber-den-schauspieler> (Zugriff am 31.12.2014).
- Rimer, J. Thomas: 'Japanese Theater in the World'. In: Avitabile, Gunhild; Danzker, Jo-Anne (Hg.): *Japan: Theater in der Welt* (München: Museum Villa Stuck, 1998), S. 25-31.
- Sabatini, Arthur J.: 'Lee Breuer's »La Divina Caricatura«: A dog's search for meaning', *Broad Street Review*, 21.12.2013, <http://www.broadstreetreview.com/theater/lee-breuers-la-divina-caricatura> (Zugriff am 2.11.2014).
- Sandweg, Tim: 'Spielen für die große Bühne', *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 24: Der große Auftritt: Die Puppe auf der Schauspielbühne (2011), S. 8-12.
- Sasaguchi, Rei: 'Puppet-actors drum up enthusiasm', *The Japan Times*, 19.9.2001, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2001/09/19/stage/puppet-actors-drum-up-enthusiasm/#.VFbPx4WYjOX> (Zugriff am 3.11.2014).
- : 'Swept away by the »Tenpesuto«', *The Japan Times*, 28.8.2009, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2009/08/28/stage/swept-away-by-the-tenpesuto/> (Zugriff am 25.10.2014).
- : 'UNESCO top honor for bunraku puppet theater', *The Japan Times*, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2004/02/04/stage/unesco-top-honor-for-bunraku-puppet-theater/> (Zugriff am 27.8.2014).
- Schechner, Richard: 'Julie Taymor: From Jacques Lecoq to The Lion King', *TDR: The Drama Review*, 43/3 (1999), S. 36-55.

- Schmidt, Christopher: 'Schwerstarbeit im Märchenwald', *Süddeutsche Zeitung*, 20.8.2007.
- Schroeder, Leopold von: *Bhagavad Gita: Des Erhabenen Sang* (Jena: Eugen Diederichs, 1919).
- Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L.: 'Introduction'. In: Dies. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 3-24.
- Scott, Adolphe C.: *The Puppet Theatre of Japan*, 1. Tut Book Aufl. (Rutland, Tokyo: Tuttle, 1973).
- Seeßlen, Georg: 'Traumreplikanten des Kinos: Passage durch alte und neue Bewegungsbilder'. In: Aurich, Rolf; Jacobsen, Wolfgang; Jatho, Gabriele (Hg.): *Künstliche Menschen: Manische Maschinen, kontrollierte Körper* (Berlin: Filmmuseum Berlin — Deutsche Kinemathek und jovis Verlagsbüro, 2000), S. 13-45.
- Shakespeare, William: *The Complete Works*, hg. von Stanley Wells, Gary Taylor, John Jowett und William Montgomery, 2. Aufl. (Oxford: Clarendon Press, 2005).
- Shinko, Kagaya: 'Western Audiences and the Emergent Reorientation of Meiji Nō'. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 161-175.
- Siebert, Jan: 'Der mediale Schein des Komischen im Zusammenspiel von gezeichnetem und fotografiertem Film'. In: Böhn, Andreas (Hg.): *Formzitat und Intermedialität* (St. Ingbert: Röhrig, 2003), S. 73-104.
- Siegfried, Walter: 'Wahrnehmungsirritationen als Impulse für die Aufmerksamkeit'. In: Figurentheater der Nationen (Hg.): *Wahrnehmung der Wirklichkeit — Wirklichkeit der Wahrnehmung: Fidena & transARTES, Bochum 1999, Festival und Symposium* (Köln: International Theatre Ensemble, 1999), S. 33-45.
- Skipitares, Theodora: 'The Age of Invention', *Theodora Skipitares: Projects*, 2009, <http://theodoraskipitares.com/projects/age.htm> (Zugriff am 2.12.2014).
- : 'The Tension of Modern Bunraku', *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 26/1 (2004), S. 13-21.
- Smith, Tom: 'Hyper Japan hails digital-age »Genji« opera', *The Japan Times*, 6.8.2014, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/08/06/stage/hyper-japan-hails-digital-age-genji-opera/> (Zugriff am 25.10.2014).
- Solon, Olivia: 'Inside the animatronic »War Horse« used in grisly trench scenes', *Wired UK*, 24.1.2012, <http://www.wired.co.uk/news/archive/2012-01/24/war-horse-animatronic-puppet> (Zugriff am 21.12.2014).
- Sontag, Susan: 'A Note on Bunraku', *The Threepenny Review*, 16 (1984), S. 16.
- Soulek, Georg: 'Szenenphotos »Der Meister und Margarita« von Michail Bulgakow', *Wiener Burgtheater*, <http://www.burgtheater.at/Content.Node2/galerien/14093.php> (Zugriff am 27.12.2014).
- Steinmann, Peter Klaus: 'Figurentheater: Totales Theater'. In: Wegner, Manfred (Hg.): *Die Spiele der Puppe: Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert* (Köln: Prometh, 1989), S. 215-229.
- Takahashi, Ayako: 'Bunraku meets the Bard in new »Sir Falstaff«', *The Japan Times*, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/08/27/stage/bunraku-meets-bard-new-sir-falstaff/> (Zugriff am 27.8.2014).
- : 'Bunraku storyteller speaks out', *The Japan Times*, 4.12.2013, <http://www.japantimes.co.jp/culture/2013/12/04/stage/bunraku-storyteller-speaks-out/> (Zugriff am 27.8.2014).
- Taube, Gerd: *Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen: Vorstudien zu einer 'Sozial- und Kulturgeschichte des Puppenspiels'* (Tübingen: Niemeyer, 1995).
- Thornbury, Barbara E.: 'The View From Japan: The Traditional Performing Arts as Cultural Ambassadors Abroad'. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 213-227.
- Tillis, Steve: *Toward an Aesthetics of the Puppet: Puppetry as a Theatrical Art* (New York u.a.: Greenwood Press, 1992).
- Tschida, Michael: 'Pradler Ritter in der Mythenwelt', *Kleine Zeitung*, 20.8.2007.

- Tschudin, Jean-Jacques: 'The French Discovery of the Traditional Japanese Theatre'. In: Scholz-Cionca, Stanca; Leiter, Samuel L. (Hg.): *Japanese Theatre and the International Stage* (Leiden u.a.: Brill, 2001), S. 43-58.
- Veltruský, Jiří: 'Puppetry and Acting', *Semiotica*, 47-1/4 (1983), S. 69-122.
- Vogel, Paula: *The Long Christmas Ride Home*, author's notes (New York: Dramatists Play Service, 2004).
- Wagner, Meike: 'Der Mensch als Maß aller Dinge: Die Puppe als produktiver Störfaktor in der Schauspielregie', *Double: Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater*, Heft 24: Der große Auftritt: Die Puppe auf der Schauspielbühne (2011), S. 17-19.
- : *Nächte am Puppenkörper: Der mediale Blick und die Körperentwürfe des Theaters* (Bielefeld: Transcript, 2003).
- Waschinsky, Ernst: '»Ernst-Busch«-Lüge? Zur Berliner Puppenspiel-Ausbildung', *Waschinskys General-Anzeiger*, <http://www.generalanzeiger-waschinsky.de/qernst-buschq-luege.html> (Zugriff am 23.10.2014).
- Watanabe, Tomoya: 'Bunraku: Japanisches Figurentheater und der Dramatiker Chikamatsu Monzaemon (1635-1724)'. In: Japanisches Kulturinstitut Köln (Hg.): *Klassische Theaterformen Japans: Einführung zu Noo, Bunraku und Kabuki* (Köln, Wien: Böhlau, 1983), S. 25-35.
- Zoglauer, Franz: 'Geblödel, Puppenspiel, Tanz', *3sat.online*, 17.8.2007, <http://www.3sat.de/page?source=/kulturzeit/specials/112060/index.html>.
- 'Backstage Subject: Kagezukai (hooded performers)', *The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University*, <http://bunraku.cul.columbia.edu/> (Zugriff am 21.10.2014).
- 'Bunraku Bay Puppet Troupe', *University of Missouri: Japanese Studies Program*, <http://japanesestudies.missouri.edu/bunrakupuppets.shtml> (Zugriff am 29.10.2014).
- 'Cia Stromboli: Teatro de Bonecos', <http://www.ciastromboli.com.br/> (Zugriff am 22.7.2014).
- 'Der Ring des Nibelungen (an einem Abend)', *Theater Erfurt*, http://www.theater-erfurt.de/frontend/index.php?page_id=60&v=repertoire_detail&pi=433&i=0&mid=20&step=0#SubNav (Zugriff am 17.11.2014).
- 'Dolls: Awards', *International Movie Database*, <http://www.imdb.com/title/tt0330229/awards> (Zugriff am 8.12.2014).
- 'Exhibitions: Ron Mueck', *Brooklyn Museum*, 2006, http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/ron_mueck/ (Zugriff am 5.12.2014).
- 'Exploring The Lion King', <http://www.exploringthelionking.co.uk/> (Zugriff am 24.10.2014).
- 'Fotoservice: 2007: Ein Sommernachtstraum', *Salzburger Festspiele*, <http://www.salzburgerfestspiele.at/fotoservice/subcategoryid/1892/archivyear/2007> (Zugriff am 30.12.2014).
- 'Handspring Productions', *Handspring Puppet Company*, <http://www.handspringpuppet.co.za/handspring-productions/> (Zugriff am 21.12.2014).
- 'Intangible Heritage: 2003 Convention: Ningyo Johruri Bunraku puppet theatre', *UNESCO Culture*, <http://www.unesco.org/culture/ich/RL/00064> (Zugriff am 23.8.2014).
- 'Japan fact sheet: Bunraku: Puppet theater brings old Japan to life', *Web Japan*, http://web-japan.org/factsheet/en/pdf/e32_bunraku.pdf (Zugriff am 13.8.2014).
- 'Mickey Rooney', *IMDb*, <http://www.imdb.com/name/nm0001682/> (Zugriff am 30.12.2014).
- 'Professional Development', *Puppeteers of America*, <http://www.puppeteers.org/discover-puppetry/professional-development/> (Zugriff am 29.10.2014).
- 'Puppets on YouTube', *Puppeteers of America*, <http://www.puppeteers.org/puppetry-journal/journals/puppets-on-youtube/> (Zugriff am 24.10.2014).
- 'Salzburger Festspiele: Geschichte 1927', <http://www.salzburgerfestspiele.at/geschichte/1927> (Zugriff am 29.12.2014).

- ‘Tambours sur la digue’, *Théâtre du Soleil*, 12.10.2009, <http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/images/tournage-des-films,307/tambours-sur-la-digue-images-du?lang=fr> (Zugriff am 15.11.2014).
- ‘Theater Erfurt’, http://www.theater-erfurt.de/frontend/index.php?page_id=60&v=repertoire_detail&pi=433&i=0&mid=20&step=0#SubNav (Zugriff am 18.11.2014).
- ‘The Nightingale and Other Short Fables’, *Ex Machina*, http://lacaserne.net/index2.php/opera/the_nightingale_fox/ (Zugriff am 17.11.2014).
- ‘V&A acquires the original Joey puppet from the National Theatre’s West End stage production of *War Horse*’, *Victoria and Albert Museum*, 17.10.2013, <http://www.vam.ac.uk/blog/network/war-horse> (Zugriff am 21.12.2014).
- ‘VOCALOID Opera AOI with Bunraku Puppets’, <http://www.opera-aoi.com/index.html> (Zugriff am 25.10.2014).
- ‘Youkiza: A Marionette Theatre Company’, <http://www.youkiza.jp/english/> (Zugriff am 27.8.2014).

Filme

- Bodo, Sandor (Aufnahme, Schnitt): *Joey, of War Horse, meets Providence Mounted Command horses*, Reportage, 4:25 Min. (Providence Journal, 6.6.2013); https://www.youtube.com/watch?v=R1q9TXcng7o&feature=youtube_gdata_player (Zugriff am 21.12.2014).
- Karczewski, Michał; Karwowski, Michał (Puppenspiel): *Paramedics: Exam in Theatre Academy in Białyostok*, Videomitschnitt, 7:36 Min. (Polen: 2013); https://www.youtube.com/watch?v=y8D8mHF1Jqw&feature=youtube_gdata_player (Zugriff am 25.11.2014).
- Kitano, Takeshi (Drehbuch, Regie): *Dolls*, Spielfilm, 109 Min. (Japan: Office Kitano u.a., 2002); DVD-Video (Sunfilm Entertainment, 2004).
- Kurisaki, Midori (Drehbuch, Regie): *Sonezaki Shinjū / The Love Suicides at Sonezaki*, Dramenverfilmung mit Puppen, 87 Min. (Japan: 1981).
- Marcondes, Guilherme (Drehbuch, Regie, Schnitt); Beto, Paulo (Sound Design); Zeroum (Musik); Grembecki, João (Puppe): *Tyger*, Animationskurzfilm, 4:30 Min. (Brasilien: 2006); <http://www.guilherme.tv/tyger> (Zugriff am 12.10.2014).
- Reinhardt, Max; Dieterle, William (Regie); Kenyon, Charles; McCall, Mary C. (Drehbuch): *A Midsummer Night’s Dream*, Dramenverfilmung, Schwarz-weiß, 142 Min. (USA: Warner Brothers, 1935); https://www.youtube.com/watch?v=P39Fh8JwqPw&feature=youtube_gdata_player (Zugriff am 29.12.2014).
- Shinoda, Masahiro (Drehbuch, Regie): *Shinjū Ten no Amijima / Double Suicide*, Dramenverfilmung, Schwarz-weiß, 105 Min. (Japan: Toho Company, 1969); DVD-Video (The Criterion Collection, 2001).
- Shinoda, Masahiro (Regie); Tomioka, Taeko (Drehbuch): *Yari no Gonza / Gonza the Spearman*, Dramenverfilmung, 126 Min. (Japan: Shōchiku Eiga u.a., 1986); DVD-Video (Shochiku Home Video, 2009).
- Spielberg, Steven (Regie, Produktion); Hall, Lee; Curtis, Richard (Drehbuch): *War Horse*, Spielfilm, 146 Min. (USA: DreamWorks, 2011); DVD-Video (Buena Vista Home Entertainment, 2012).
- Behind the Curtain: War Horse: Joey the Horse*, Mitschnitt einer Demonstration der Puppe, 7:14 Min. (The John F. Kennedy Center for the Performing Arts, 2012); https://www.youtube.com/watch?v=qqbWEonptVo&feature=youtube_gdata_player (Zugriff am 4.1.2015).
- Berlin feiert Gefährten: Grandiose Theaterpremiere im Stage Theater des Westens*, Werbevideo, 3:23 Min. (Stage Entertainment, 2013); http://videos.stage-entertainment.de/vsc_5234_2106_1_vid_571685/ (Zugriff am 21.12.2014).
- Der Ring des Nibelungen (an einem Abend)*, Videoausschnitte der Inszenierung, 6:20 Min. (Theater Erfurt, 2013); <http://vimeo.com/59902485> (Zugriff am 18.11.2014).

Disney's *The Lion King: Timon*, Mitschnitt einer Demonstration der Puppe, 2:14 Min. (vegas.com, 2009); <https://www.youtube.com/watch?v=H8gmqW9Rjok> (Zugriff am 4.1.2015).

Gefährten: Pferd und Titelheld 'Joey' verzaubert die Massen, Werbevideo, 2:23 Min. (Stage Entertainment, 2013); http://videos.stage-entertainment.de/vsc_5234_2106_1_vid_485900/ (Zugriff am 21.12.2014).

Robert Lepage and Peter Gelb Panel Discussion at MIT, Videomitschnitt, 1:26:47 Std. (Arts at MIT, 2012); http://www.youtube.com/watch?v=BlMS42k-1Qo&feature=youtube_gdata_player (Zugriff am 17.8.2014).

Theaterinszenierungen

Breuer, Lee (Buch, Regie); Hartinian, Linda (Puppe); Yerxa, Alison; Dallas, L. B. (Bühne); Long, William Ivey (Kostüm); Telson, Bob (Musik): *A Prelude to a Death in Venice*, Mabou Mines, UA: Mark Taper Forum, Los Angeles, 1979; <http://www.maboumines.org/productions/prelude-death-venice>.

Breuer, Lee (Buch, Regie); Scott, Jessica; Archer, Julie; Novak, Eric; DeCola, Emily (Puppen); Yerxa, Alison (Bühne); Harris, Jesse (Kostüm); Schleifer, Lincoln; Telson, Bob; Margolis, John (Musik): *La Divina Caricatura*, Mabou Mines in Koproduktion mit Piece by Piece Productions, St. Ann's Warehouse, Dovetail Productions, UA: The Public Theater, New York City, 11.1.2013; <http://www.maboumines.org/productions/la-divina-caricatura>.

Chikamatsu, Monzaemon (Drama): *Kokusen'ya Kassen / The Battle of Coxinga*, Szene: 'Senrigatake toragari / The Tiger Hunt', UA: 1715; Kokuritsu Gekijō / Japanisches Nationaltheater, Tōkyō, 9.-24.2.1980; <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/productions/view/96>.

Elliott, Marianne; Morris, Tom (Regie); The Handspring Puppet Company (Puppen); Stafford, Nick (Bühnenfassung); Smith, Rae (Ausstattung); Sutton, Adrian (Musik): *War Horse*, UA: National Theatre of Great Britain, London, 17.10.2007; *Gefährten*, John von Düffel (dt. Fassung), Polly Findlay (Regie), UA: Stage Theater des Westens, Berlin, 20.10.2013; Vorstellungsbesuch am 21.9.2014.

Fuchs, Christian Georg (Regie); Schneeweiß, Udo; Sellin, Kathrin (Puppen); Bächli, Samuel (Musikalische Leitung); Daag, Mila van (Bühne); Langer, Frauke (Kostüm); Langer, Arne (Dramaturgie): *Der Ring des Nibelungen (an einem Abend)*, Theater Erfurt in Koproduktion mit dem Theater Waidpeicher, UA: Studio, Erfurt, 7.2.2013; http://www.theater-erfurt.de/frontend/index.php?page_id=60&v=repertoire_detail&pi=433&i=0&mid=20&step=0#SubNav.

Helbling, Niklaus (Regie); Huber, Sebastian (Dramaturgie); Thiele, Dirk (Ausstattung); Ebner, Sabine; Germano, Maria; Pichirelli, Giulia; Kellner, Birgit (Puppen); Bozoki-Lichtenberger, Imre; Wallmüller, Moritz (Musik): *Der Meister und Margarita*, UA: Burgtheater Kasino, Wien, 12.5.2006; DVD-Hausvideo von der Vorstellung am 16.5.2006; Vorstellungsbesuch am 13.11.2007.

Lepage, Robert (Regie); Curry, Michael (Puppen); Fillion, Carl (Bühne); Gottler, Mara (Kostüm); Strawinski, Igor (Musik); Andersen, Hans Christian (Libretti): *The Nightingale and Other Short Fables*, Ex Machina in Koproduktion mit Canadian Opera Company, Festival d'art lyrique d'Aix-en-Provence, Opéra national de Lyon, De Nederlandse Opera, UA: Canadian Opera Company, Toronto, 17.10.2009; http://lacaserne.net/index2.php/opera/the_nightingale_fox/.

Matsuda, Bunkōdō; Miyoshi, Shōraku; Asada, Kakei; Takeda, Koizumo; Takeda, Izumo I (Drama): *Hiragana seisui / The Battles of Genji and Heike*, Szene: 'Yoshinaka yakata / Yoshinaka's Mansion', UA: 1739; Kokuritsu Gekijō / Japanisches Nationaltheater, Tōkyō, 10.-24.2.1979; <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/productions/view/86>.

Meschke, Michael (Regie, Puppen, Szenografie); Berger, Sven (Musik): *Antigone*, Marionetteatern in Koproduktion mit The Dramatic Theatre/Dramaten, UA: Stadshus, Stockholm, 1977; <http://www.michaelmeschke.com/theatre3.htm>.

Mnouchkine, Ariane (Regie); Cixous, Hélène (Buch); Lemêtre, Jean-Jacques (Musik); François, Guy-Claude; Maisonneuve, Ysabel de; Martin, Didier (Bühne); Thomas, Nathalie; Bouvet, Marie-Hélène (Kostüm): *Tambours sur la digue / Trommler am Deich*, Théâtre du Soleil, UA: La Cartoucherie, Paris, 11.9.1999; <http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/nos-spectacles-et-nos-films/nos-spectacles/tambours-sur-la-digue-1999,161/?lang=fr>.

- Skipitares, Theodora (Regie, Puppen); Moorefield, Virgil; Johnson, Scott (Musik); Cohen, Debby Lee (Szenografie): *The Age of Invention: An American Trilogy*, Theater for the New City, New York City, 1985; <http://www.nytimes.com/1985/01/08/theater/the-theater-the-age-of-invention.html>.
- Takizawa, Bakin (Drama): *Bakekurabe ushimitsu no kane / The Story of Monsters*, Szene: 'Hakonenosaki bakesumai / The Haunted House at Hakone', UA: 1800; Kokuritsu Gekijō / Japanisches Nationaltheater, Tōkyō, 19.8.-2.9.1978; <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/productions/view/82>.
- Taymor, Julie (Regie, Puppen, Masken, Kostüm); Curry, Michael (Masken, Puppen); Hudson, Richard (Szenografie); John, Elton (Musik); Allers, Roger; Mecchi, Irene (Buch): *The Lion King*, Disney Theatrical Productions, UA: The New Amsterdam Theater, New York City, 13.11.1997; <http://www.ibdb.com/production.php?id=4761>.
- Weise, Christian (Regie); Wächter, Suse (Puppen); Hintermeier, Volker (Bühne); Galloway, Stephen (Choreografie); Dohle, Jens (Musik); Bußacker, Gabriella (Dramaturgie): *Ein Sommernachtstraum*, Salzburger Festspiele in Koproduktion mit dem Schauspielhaus Zürich, UA: Landestheater, Salzburg, 18.8.2007; DVD-Hausvideo von der GP am 17.8.2007, Harry Unger (Ton, Bild).

Abbildungen

- Abb. 1: *Tyger* (2006) hat vier Ebenen: eine dreidimensionale Puppe und ihre Spieler, zweidimensionale computeranimierte Kreaturen, eindimensionale Pflanzenornamente und statische Hintergrundfotos. Aus: Marcondes: *Tyger*, Standbild Min. 1:18..... 13
- Abb. 2: Die Konstruktionsskizze der Tigerpuppe. Aus: Marcondes, Guilherme: 'Tyger: Short Film', *Guilherme Marcondes*, <http://www.guilherme.tv/tyger/> (Zugriff am 16.12.2014)..... 15
- Abb. 3: Die Animation der Tigerfigur in der *Green-Box*. Aus: Marcondes: 'Tyger: Short Film', *Guilherme Marcondes*..... 17
- Abb. 4: Die Pferdefiguren Tophorn (schwarz) und Joey (braun) mit ihren insgesamt sechs Manipulateuren und der Darstellerin der Rose Narracott bei einem Fotoshooting nach der Vorstellung. (Eigene Aufnahme, 21.9.2014)..... 19
- Abb. 5: Die Vorderbeine bestehen aus drei anatomisch korrekt platzierten Gelenken, die mit Spannfedern nach dem Prinzip einer Fahrradbremse angewinkelt werden. Aus: Eick: *Gefährten*, S. 23..... 23
- Abb. 6: Der Kopfspieler kann mit einem Finger die Ohren des Pferdes um 180° drehen. Aus: Eick: *Gefährten*, S. 23..... 23
- Abb. 7: Joey und Tophorn links außen in Gefechtsordnung mit simpleren Kavalleriepferden. Aus: Gruber, Xaque: 'The Masterful Puppetry of War Horse Thunders Through the Ahmanson', *Huffington Post*, 7.11.2012, http://www.huffingtonpost.com/xaque-gruber/the-masterful-puppetry-of_b_1660850.html (Zugriff am 21.12.2014)..... 26
- Abb. 8: Die Gänsefigur hat mit *Bunraku* die anspruchsvollen Steuerungsmechanismen gemeinsam. Aus: Eick: *Gefährten*, S. 27..... 27
- Abb. 9: Die Kritikerin des *Standard* untertitelte dieses Bild so: „Zwei Spieler je Puppe: Japanische Bunraku-Technik und westlicher Realismus im Puppenbau beleben Puck und Elfe.“ Aus: Niedermeier, Cornelia: 'Oh Mond, es fehlt dein Sonnenschein', *Der Standard*, 20.8.2007, <http://derstandard.at/3001772> (Zugriff am 29.12.2014)..... 29
- Abb. 10: Puck mit zwei Manipulateuren (links), die vier jungen Athener (vorne links) und der zum Esel verwandelte Zettel (vorne Mitte) behalten die Geschehnisse der Nacht wie einen Traum in Erinnerung, das Feenherrscherpaar entschwebt (im Kronleuchter) und das Elfengefolge der Titania (links und rechts des Kronleuchters) tanzt dazu. Aus: 'Fotoservice: 2007: Ein Sommernachtstraum', *Salzburger Festspiele*, <http://www.salzburgerfestspiele.at/fotoservice/subcategoryid/1892/archivyear/2007> (Zugriff am 30.12.2014)..... 33

- Abb. 11: *Bunraku*-Figuren werden meist von drei Spielern geführt: Yoshida Kotama (links) und Yoshida Tamao (rechts) spielen ohne Kapuze, ihre Assistenten sind schwarz maskiert. Aus: 'The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection', *C.V. Starr East Asian library, Columbia University*, <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/visuals/view/52908> (Zugriff am 9.12.2014)..... 36
- Abb. 12: *Bunraku*-Puppe ohne Kostüm. Aus: Andō, Tsuruo: *Bunraku: The Puppet Theater* (New York u.a.: Walker/Weatherhill u.a., 1970), S. 172..... 37
- Abb. 13: Der *Gabu*-Kopf wird für Frauenfiguren eingesetzt, die während der Szene ihre wahre Identität als Dämon preisgeben, wie etwa die Figur Kiyohime im Stück *Hidakagawa Iriai Zakura / Die Kirschbäume des Flusses Hidaka*. Aus: Andō: *Bunraku*, S. 188..... 38
- Abb. 14: Hand- und Fingerstellung werden über einen Führungsstab gesteuert. Aus: Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 170..... 38
- Abb. 15: Während des Vortrags bringt die Mimik des Rezitators (Takemoto Mojidayū) tiefe Emotionen zum Ausdruck (Bildausschnitt). Aus: Immoos, Thomas; Mayer, Fred: *Japanisches Theater* (Zürich: Orell Füssli, 1975), S. 128f..... 41
- Abb. 16: Im ehemaligen *Asahi*-Theater: die Hauptspielerebene und die dahinter gelegene Bühnengasse mit Bühnenaufbau (links), die Nebenbühne für Rezitatoren und Musiker (rechts) und dazwischen der mit Wappen verzierte Vorhang, der die Abgänge verdeckt. Aus: Adachi, Barbara: *The Voices and Hands of Bunraku* (Tokyo u.a.: Kodansha International, 1978), S. 13..... 44
- Abb. 17: Im Stück *Yoshitsune Senbonsakura / Yoshitsune und die tausend Kirschbäume* wird ein einzelner Spieler (Yoshida Eiza) mit seinem Puppenfuchs an einem Seil hochgezogen, um die Figur mit einer Trommel im Maul entschweben zu lassen. Aus: Andō: *Bunraku*, S. 45..... 45
- Abb. 18: Puppenspieler mit Bauchladenbühne, Illustration von Hishikawa Moronobu aus *Konogorogusa* (1682). Aus: Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 134..... 48
- Abb. 19: „Backstage“-Darstellung eines Puppentheaters in der Berufe-Enzyklopädie *Jinrin kimmō zui* (1690), Illustration von Makieshi Genzaburō. Aus: Keene und Kaneko: *Bunraku*, S. 138..... 50
- Abb. 20: Vergleich der Figurenführung bei *Bunraku*, *Otome Bunraku* und *Kuruma Ningyō*. Aus: Skipitares, Theodora: 'The Tension of Modern Bunraku', *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 26/1 (2004), S. 13-21, hier S. 17..... 57
- Abb. 21: Eine modifizierte *Bunraku*-Puppe in Lee Breuers *A Prelude to a Death in Venice* (1979), bei der ein einzelner Spieler der Figur John seine Hände leiht. Aus: Mabou Mines: 'A Prelude to a Death in Venice', *Archived Productions*, <http://www.maboumines.org/productions/prelude-death-venice> (Zugriff am 2.12.2014)..... 76
- Abb. 22: Hündin Rose und Künstler John sind die Hauptcharaktere in Breuers *La Divina Caricatura* (2013). Aus: Collins-Hughes, Laura: '»Man's Best Friend« Takes on a New Meaning: »La Divina Caricatura« at La MaMa', *The New York Times*, 19.12.2013, <http://www.nytimes.com/2013/12/20/theater/reviews/la-divina-caricatura-at-la-ma-ma.html> (Zugriff am 2.11.2014)..... 77
- Abb. 23: Von weiß gekleideten Spielern geführte *Bunraku*-Puppen in Meschkes *Antigone* (1977). Aus: Meschke, Michael: *Grenzüberschreitungen: Zur Ästhetik des Puppentheaters* (Frankfurt am Main: Nold, 1996), S. 117..... 78
- Abb. 24: Benjamin Franklin als Puppe in Skipitares' Trilogie *The Age of Invention* (1985). Aus: Skipitares, Theodora: 'The Age of Invention', *Theodora Skipitares: Projects*, 2009, <http://theodoraskipitares.com/projects/age.htm> (Zugriff am 2.12.2014)..... 78
- Abb. 25: Das Maul der Erdmännchen-Figur Timon ist beweglich, die Handgelenke können über einen Stab gesteuert werden, der Spieler trägt Grün, um Unsichtbarkeit im Dschungel zu symbolisieren. Aus: 'Exploring The Lion King', <http://www.exploringthelionking.co.uk/> (Zugriff am 24.10.2014).... 79
- Abb. 26: Schauspieler spielen *Bunraku*-Puppen in Mnouchkines *Tambours sur la digue* (1999). Aus: 'Tambours sur la digue', *Théâtre du Soleil*, 12.10.2009, <http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/images/tournage-des-films,307/tambours-sur-la-digue-images-du?lang=fr> (Zugriff am 15.11.2014)..... 80

- Abb. 27: Schauspieler in *Der Meister und Margarita* (2006) stellen mit Hilfe von Puppen zwei Rollen gleichzeitig dar. Aus: Soulek, Georg: 'Szenenphotos »Der Meister und Margarita« von Michail Bulgakow', *Wiener Burgtheater*, <http://www.burgtheater.at/Content.Node2/galerien/14093.php> (Zugriff am 27.12.2014)..... 111
- Abb. 28: Pferdefiguren im japanischen *Bunraku* bestehen aus schwarzem, braunem oder weißem Samt, haben herabhängende Beine, Sattel und Geschirr und werden von nur einem Spieler geführt, indem dieser Oberkörper und Arme von unten in den Pferderumpf steckt, wie hier in *Hiragana seisuiki / The Battles of Genji and Heike* (1979). Aus: 'The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection', *C.V. Starr East Asian library, Columbia University*, <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/visuals/view/8335> (Zugriff am 9.12.2014)..... 132
- Abb. 29: Tanuki, eine anthropomorphisierte Tierfigur aus *Bakekurabe ushimitsu no kane / The Story of Monsters* (1978). Aus: 'The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection', *C.V. Starr East Asian library, Columbia University*, <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/visuals/view/59449> (Zugriff am 9.12.2014)..... 132
- Abb. 30: Im japanischen *Bunraku*-Stück *Kokusen'ya Kassen / Die Schlacht von Coxinga* (1980) wird ein Tiger von einem Menschen im Tigerkostüm gespielt. Aus: 'The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection', *C.V. Starr East Asian library, Columbia University*, <http://bunraku.cul.columbia.edu/bunraku/visuals/view/10064> (Zugriff am 9.12.2014)..... 133
- Abb. 31: Lepage nennt seine Inszenierung *The Nightingale and Other Short Fables* (2009) eine „Chinoiserie“, in der vereinfachte *Bunraku*-Figuren und vietnamesische Wasserpuppen neben und in einem seichten Wasserbecken im Orchestergraben von Sängern gespielt werden. *Die Nachtigall* wurde zusammen mit Strawinskis *Der Fuchs* und anderen kurzen Tierfabeln aufgeführt, deren tierische Protagonisten Lepage als Begründung für den Einsatz von Puppen anführt. Der Fuchs wurde als Schattenfigur inszeniert. Aus: 'The Nightingale and Other Short Fables', *Ex Machina*, http://lacaserne.net/index2.php/opera/the_nightingale_fox/ (Zugriff am 17.11.2014).....139
- Abb. 32: In *Der Ring des Nibelungen* (2013) ist die Bühne wie im japanischen *Bunraku* in drei hintereinander liegende Ebenen gegliedert. Etwa die Hälfte der verwendeten Figuren sind *Bunraku*-Puppen, sie werden von schwarz gekleideten Assistenten und unmaskierten Sängern geführt, wobei die Solisten z.T. eine subjektivierende Haltung gegenüber den Puppen einnehmen, d.h. sie teilen das Rollenverhalten der Puppe. Aus: Fuchs, Christian Georg: 'Fotogalerie Götterdämmerung', *Ring Erfurt 2013*, <http://ring2013erfurt.wordpress.com/2013/02/05/fotogalerie-gotterdammerung/> (Zugriff am 17.11.2014)..... 139

Zusammenfassung

Ein Vergleich der japanischen Figurentheatertradition *Bunraku* mit zeitgenössischen Inszenierungsbeispielen, die laut Eigen- oder Fremdzuschreibung *Bunraku*-Elemente verwenden, soll veranschaulichen, inwiefern *Bunraku*-Figuren für internationale Künstler Anfang des 21. Jahrhunderts eine attraktive Ausdrucksform darstellen.

Hierzu beschreibe ich zunächst die traditionelle japanische Spielform, in der unter Zusammenwirken von Rezitation, Musik und Puppenspiel realistische Gliederpuppen von mehreren sichtbaren Puppenspielern animiert werden. Ein Überblick über die historische Entwicklung von *Bunraku* seit seiner Entstehung im 17. Jahrhundert während einer Zeit der politischen und kulturellen Selbstisolation Japans bis in die Gegenwart bereitet den Boden für eine Untersuchung, wie *Bunraku* ab etwa 1910 international rezipiert wurde: Zunächst zogen es Theatertheoretiker im Kielwasser anderer asiatischer Spieltechniken als Vorbild für die Reformierung des europäischen Personentheaters heran. Erst in der Nachkriegszeit erlangte *Bunraku* durch Gastspielauftritte von japanischen Truppen in Nordamerika und Europa vermehrt die Aufmerksamkeit von westlichen Theaterkünstlern und Puppenspielern, die ab etwa 1970 begannen, die japanische Spieltechnik nachzuahmen und für die Kombination mit westlichem Schauspiel zu adaptieren.

Anschließend gehe ich der Frage nach, welche Rezeptionsmuster die Wahrnehmung dieses komplexen Figurenspiels überhaupt ermöglichen. Mithilfe ausgewählter semiotischer und rezeptionsästhetischer Figurentheater-Theorien analysiere ich, welche Aspekte in der eklektischen Aneignung von *Bunraku* übernommen, verändert oder ausgeklammert werden und was *Bunraku* gegenüber tradierten europäischen Puppenspielformen auszeichnet. Aus diesen Tendenzen leite ich schließlich einen Kriterienkatalog ab, der eine klare Zuordnung von *Bunraku*-Einflüssen auf das internationale Figurentheater ermöglichen soll.

Abstract

By contrasting traditional Japanese *bunraku* puppetry with contemporary productions that are using *bunraku* elements according to self-attribution or reference by others, I hope to elucidate how *bunraku* puppets appeal to international artists in the early 21st century.

As a starting point, I describe the traditional Japanese style that combines recitation, music, and puppetry in which realistic puppets are animated by a number of visible puppeteers. An outline of the history of *bunraku* from its emergence in 17th century Japan, during a period of political and cultural self-segregation, to the present, breaks the ground for a survey of how *bunraku* was received internationally starting around 1910: First, it was endorsed by reformers of the European theater of live actors in the wake of other Asian dramatic arts. After guest appearances of Japanese *bunraku* troupes in North America and Europe during the post-war years, it attracted the attention of Western theater artists and puppeteers who started to adopt and adapt *bunraku* for eclectic forms of puppetry and human acting around 1970.

Subsequently, I turn to the question which perceptive and cognitive processes enable the reception of this complex form of puppetry. An analysis of eclectic *bunraku* puppetry according to selected positions of reception theory and semiotics of puppetry reveals which aspects of Japanese *bunraku* are transferred, modified, or omitted, and what distinguishes *bunraku* from traditional European forms of puppetry. In conclusion, I deduce from these tendencies a catalogue of criteria that allows for a precise identification of *bunraku* influences on international puppetry.

Lebenslauf

Katharina Pregartner
Geboren am 1983 in Wien

Ausbildung

- Seit 2001/10 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft (Universität Wien)
Abschluss des ersten Studienabschnitts 2003/12
- 2005/5 Seminar für internationales Kulturmanagement
(Center for Contemporary Arts, Bratislava)
- 2001–2003 Studium der Hispanistik (Universität Wien)
- 2001/6 Matura (Bundesgymnasium Amstetten, Niederösterreich)
Englischsprachige Fachbereichsarbeit zum Thema Akkulturation
österreichischer Emigranten in der kanadischen Provinz Saskatchewan
- 2000/2–6 Sprachaufenthalt in Kanada (Luther College High School, Regina, Saskatchewan)

Tätigkeit

- 2014/3–5 Bühnenbild für die Produktion *Kasperltheater für Erwachsene*
(KUKTheater, Linz, Oberösterreich)
- 2013 Gründung der *Initiative Innenhofgrün* zum Erhalt von Grünflächen und Baumbestand
bei wachsendem Bebauungsdruck im Stadtzentrum von Linz (Oberösterreich)
Organisation von Informations- und Diskussionsveranstaltungen, Pressearbeit,
Grafikdesign, Unterschriftensammlung
- 2009/9 Produktion, Kamera und Schnitt eines Informationsvideos für Attac Österreich
- Seit 2008 Umsetzung diverser Grafikdesign-Projekte
Buchgestaltung, Webauftritte, Werbemittel, Trauerdrucksachen, etc.
- 2005/8–2006/5 Aufbau, Organisation und Abendbetreuung der Künstlergarderoben in der Spielstätte
Hundsturm, Kostümbild und Assistenz für diverse Produktionen
(Volkstheater, Wien)
- 2004/9–10 Regie- und Dramaturgiehospitantz für die Produktion *Mozart Werke Ges.m.b.H.*
(Akademietheater, Wien)
- 2003/8 Restauration eines alten liturgischen Textils
(Stelle für liturgische Paramente, Bistum St. Pölten, Niederösterreich)
- Seit 2003 Diverse Ausstellungsbeteiligungen als freischaffende Malerin
(Kunstverein Mistelbach u.a., Niederösterreich)
- 2002/10–2003/3 Regieassistenz für die Produktion *This is our Youth*
(Schauspielstudio Act & Fun, Wien)
- 2002/8 Co-Referentin eines Kurses für improvisierte Musik
(Künstlerdorf Neumarkt an der Raab, Burgenland)