

Fachhochschule Ottersberg
Studiengang Kunsttherapie/Kunstpädagogik
Studienrichtung Darstellende Kunst

Das Puppenspiel und die Kraft der assoziativen Phantasie

Diplomarbeit

vorgelegt von
Stephanie Weber
Bremen, 1.11.2004

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Einleitung	3
2 Der Ruf der Ahnen	5
3 Die europäische Entwicklung des Puppenspiels	6
3.1 Ein historischer Überblick	6
3.2 Hochmittelalter	7
3.3 Handpuppen und Marionetten	8
3.4 Die Commedia dell´arte und Pulcinella	9
3.5 Die mittlere Epoche	10
3.6 Private Puppentheater	12
3.7 Die dritte künstlerische Periode	13
4 Das Therapeutische Puppenspiel	14
4.1 Geschichtlicher Hintergrund	14
4.2 Ein Vergleich	18
4.3 Was Puppen alles können	20
4.4 Die Puppenarten	21
4.5 Unterschiedliche Funktionen von Puppen	23
4.6 Therapeutische Techniken	24
5 Von der Romanvorlage zum Spieltext	26
5.1 Eine erste Annäherung	26
5.2 Der rote Faden	34
5.3 Die genaue Adresse	36
5.4 Grundregeln für den Autor	37
6 Die Kraft der assoziativen Phantasie	39
6.1 Was ist eine Puppe	39
6.2 Darstellen und zeigen	40
7 Die Gestaltung der Figuren	42
7.1 Figurenfindung	42
7.2 Die Biomechanik der Puppe	42
7.3 Der Puppenbau	43
7.4 Verschiedene Puppenarten	44
8 Der Mensch und die Puppe	46

	Seite
9 Schlußbetrachtung	47
10 Literaturverzeichnis	48
11 Danksagung	49

1 Einleitung

Im achten Fachtrimester meines Studiums ergab sich während der Probenarbeit eine Spielsituation mit einem über die Hand gestreiften Socken.

Dargestellt werden sollte eine Szene aus Shakespeares Hamlet. In dieser Szene lud Hamlet „Schauspieler“ ein, um die Ermordung seines Vater nachspielen zu lassen. Die Regisseurin wollte in ihrer Inszenierung die „Schauspieler“ als Handpuppen auftreten lassen, die von Hamlet geführt wurden.

Die über die Hände gestreiften Socken hatten aber zuwenig Ausdrucksmöglichkeiten und es war nicht möglich, darin wahrhaftig einen König und Königin zu sehen. Sollte das Vorhaben gelingen, mußten sie eindeutiger gestaltet werden.

Da die Socke schon vorhanden war, lag für mich die Assoziation zu einem Schuh nahe und ich stülpte über die Socke auf meiner Hand noch einen Schuh: einen hellen Damenschuh für die Königin und einen dunklen Herrensuh für den König.

Ich schnitt die Schuhe zwischen Laufsohle und Schuhspitze auf, so daß sich ein Mund zum Sprechen ergab, der mit der Hand bewegt werden konnte. Die Königin stattete ich mit einer Krone und einem Schleier aus, den König mit einer Krone und einem Bart. So begann das Königspaar Gestalt anzunehmen, was sich durch das Spielen noch verstärkte. Es fiel mir leicht ihre Charaktere durch die Bewegung der Puppen auszudrücken, so daß selbst der Text in Versform dem Spiel nicht widersprach. Begeistert folgte ich dem Spiel meiner Hände. Meine eigenen Regungen und mein Ausdruck, die als Schauspielerin auf der Bühne oft übertrieben und unnatürlich wirkten, war übertragen auf die Puppen genau richtig.

Das war die richtungsweisende Erfahrung für die Themenwahl zu meiner Diplomarbeit. Spontan wußte ich, welche Textgrundlage ich verarbeiten wollte und hatte starke Bilder der Inszenierung vor Augen. Ein anregendes Gefühl der Lebensfreude durchflutete mich.

(Obraszow 1984, S. 97-98) „Schafft man ein Kunstwerk, so setzt man sich das Ziel, es so vollständig und genau wie möglich wiederzugeben. Deshalb ist es für den Künstler notwendig, daß er diese Idee als seine vordringliche Aufgabe betrachtet; von dem Thema mit der er diese Aufgabe löst, muß er selbst begeistert sein.“

Gemeint ist damit auch die Aufrichtigkeit, mit der ich ein Kunstwerk schaffe. Wäre mein Anliegen primär der Erfolg und die damit verbundene Beachtung, würde ich

nicht aufrichtig meine Geschichte erzählen können. Der Erfolg darf nicht das Ziel sein, er kann nur das Ergebnis sein, wenn man ein sich gesetztes Ziel erreicht hat. In diesem Sinne ist mein Ziel, die Geschichte der Charlotte Doyle aus dem Jugendroman „Salz im Haar“ mit meinen Puppen lebendig werden zu lassen.

2 Der Ruf der Ahnen

Schon mein Opa mütterlicher Seite – Werner Stein – hatte eine Verbindung zur darstellenden Kunst. Er spielte vor dem zweiten Weltkrieg an der Plattdeutschen Bühne in Schwerin und ließ für den Rundfunk Hörspiele. Während des Krieges geriet er in amerikanische Gefangenschaft in Aliceville in Alabama. Dort traf er unter anderem auf den Maler und Bühnenbildner Ernst Hummel und den Berufspuppenspieler Walter Büttner, woraus eine lebenslange Freundschaft entstand.

In den Anfängen der amerikanischen Gefangenenlager – als die Amerikaner das Ausmaß der deutschen Konzentrationslager noch nicht kannten – war das Leben der Gefangenen ausgesprochen leicht und jede Art von kultureller Ablenkung wurde gefördert. So wurde auch das Puppenspiel von Walter Büttner unterstützt, wie es Ernst Hummel in seiner „Chronik“ (eine Art Tagebuch über die Zeit der Gefangenschaft) ausführlich berichtete. Werner Stein, der etwas später dazu kam, dichtete Verse, schrieb Stücke, entwarf Figuren und Bühnenbilder und inszenierte.

Fast alle noch verbliebenen Dokumente und Erinnerungstücke aus jener Zeit hat meine Oma Anni Stein dem Puppenspielmuseum in München geschenkt. In meinem Besitz sind heute noch einige Stücke, die mein Opa in späteren Jahren für Walter Büttner schrieb und ein Ölgemälde von Ernst Hummel, das den „Neger Jimmi“ darstellt, dessen Kopf er in der Zeit in Alabama geschnitzt hatte.

Walter Büttner habe ich selbst Anfang der 80er Jahre in Braunschweig noch spielen sehen.

3 Die Entwicklung des europäische Puppenspiels

3.1 Ein historischer Überblick

Für eine genauere Betrachtung muß man das Puppenspiel vom Puppentheater unterscheiden.

Puppenspiel bezeichnet jegliche Unterhaltungsform mittels Puppen, wie sie bereits vor über 800 Jahren bekannt war, z.B. Spielzeuge bei denen die Bewegungen der Figuren kaum kontrollierbar waren und die der Kurzweil und der Belustigung dienten. Bezieht man die mechanischen Figurenwerke der Griechen und Römer mit ein, dann läßt sich das Alter des europäischen Puppenspiels auf ca. 2300 Jahre schätzen. Diese sich mechanisch bewegendenden Figuren war allerdings reine Schauobjekte, Theater war das noch nicht; beiden Formen fehlten die spezifischen Merkmale: Bühne, dramatische Handlung und Dialog.

Puppentheater war fast 800 Jahre lang ein fester Bestandteil der Volkskunst. Wie und was auf der Puppenbühne gespielt wurde, hing im Wesentlichen von den gegebenen Möglichkeiten und dem Charakter der Epoche ab. In seiner Form und seinem Inhalt war das Puppentheater daher immer ein Spiegelbild seiner Zeit. Wie bei jeder Kunst muß man die Lebensweise der Menschen in der jeweiligen Periode berücksichtigen. (Purschke 1984, S.4) „..., ihre Gepflogenheiten und Anschauungen, ihr Wissen, ihre Bildung, aber auch den Stand der Technik, den Zustand der Straßen, die Verkehrsmittel und Informationsmedien, vor allem den Einfluß der Kirche und die autoritäre Macht der Obrigkeit. Kurz, man muß die Grenzen erkennen, die einem Puppenspieler in seiner Zeit gesetzt waren. Dazu kommen die jeweiligen Zeitumstände: Kriege, Seuchen, Hungersnöte, verschiedene Münzhoheiten, Kleinstaatgrenzen mit Passagierscheinzwang, allgemeine und spezielle Spielverbote usw.“

Als „fahrendes Volk“ waren die Puppenspieler oft unerwünscht und mußten vielerlei Hindernisse überwinden, um spielen zu dürfen. Den Regierenden waren im besonderen die Handpuppenspieler recht unbequem, weil sie zur Belustigung des Volkes Mißstände anprangerten und die Herrschenden verspotteten.

Obwohl Puppenspieler zeitweise einen höchst lebensgefährlichen Beruf hatten, zogen sie kreuz und quer durch Europa. Ein spanischer Puppenspieler begleitete

sogar Hernando Cortez auf seinen Eroberungszügen durch Mexiko, um die Kriegsknechte zu erheitern und bei Laune zu halten.

Tausende von Puppenspielern und noch viel mehr Puppen hat es in Europa gegeben, doch kaum etwas ist von ihnen übrig geblieben. Daran zeigt sich deutlich die frühere kulturelle Einschätzung des Puppentheaters.

Das Puppentheater beschränkte sich aber nicht nur auf herumziehende Polichinellbuden (von „Pulcinella“, Maske der Commedia dell`arte) und Marionettentheater, sondern es gehörten sowohl verschiedene Haustheater des Adels und des Bürgertums dazu, als auch später die Theaterkollektive von Künstlern und Literaten ebenso wie die künstlerischen Puppenbühnen der heutigen Zeit.

3.2 Hochmittelalter

Aus der Zeit der Ritter und Minnesänger, des Mönchtums und der Kreuzzüge, als die ritterliche Dichtung blühte, sich die geistliche Dichtung und die Lehrdichtung zu entfalten begann, stammen die ersten mittel- und westeuropäischen Belege drei verschiedener Puppenspielformen: Tatermane, Mantelpuppen und Handpuppen.

Tatermane bezeichnete Puppen die mittels Schnüren bewegt wurden. Sie hatten allerdings keinerlei Ähnlichkeit mit Marionetten. Die Schnüre verliefen waagrecht zur Spielfläche und man hatte keinen großen Einfluß auf die Bewegungen der Puppe. Vom Wortstamm her bedeutet Taterman: zittern, zappeln.

Es handelte sich um ein Spiel, bei dem zwei Ritter ihre Figuren gegeneinander in den Kampf schickten, ähnlich dem „Roßstrecken“ bei Tunierspielen. Am ehesten ist es wohl zu vergleichen mit dem heutigen Tischfußball.

Doch mit dem Ende des Rittertums verschwanden auch die Tatermane.

(Purschke 1984, S. 20) „Die *Mantelpuppen* waren sozusagen eine soziale Einrichtung für alte, blinde Männer, die von einem jugendlichen Begleiter zu den Spielplätzen geführt wurden, wo der Junge dann unter die weite Pelerine des Blinden kroch und – während der Alte mit der Drehleier Musik machte – aus einer oberen Öffnung des Mantels zwei Figuren tanzen ließ, vielleicht auch komische Dialogszenen aufführte.“

Die Mantelpuppen überlebten lange und sind erst im 19. Jahrhundert verschwunden.

Im Gegensatz zu den Schaukel- und Mantelpuppen spielte die *Handpuppe* richtiges Theater und ist uns in ihrer Form bis heute erhalten geblieben.

Mit großer Wahrscheinlichkeit kam sie ursprünglich mit den Rittern der Kreuzzüge aus Persien und ist über Usbekistan und Baschkirien nach Moskau gelangt, von wo aus sie deutsche Spielmänner nach Mittel- und Westeuropa brachten.

Nachweise über Puppenspieler und ihre Puppen fanden sich auf wenigen alten Gemälden, in einigen erhaltenen Zeitzeugenberichten und in den Kassenbüchern der Schatzmeister, die die Einnahmen und Ausgaben der Städte und an den Höfen dokumentierten.

Ab Anfang des 16. Jahrhunderts wurden auch immer wieder mechanische Figurenwerke erwähnt. Figurenwerke waren aufrecht stehende, mit einer Glasscheibe versehene Schaukästen, die zwei oder drei Szenenetagen übereinander hatten, welche separat geöffnet werden konnten. Sie hatten auf einem Tisch Platz und ihr Mechanismus funktionierte mittels Gewichten wie bei einem Uhrwerk. Die Figuren wurden durch eine an der Rückwand befindliche Kurbel in Gang gesetzt und zogen, ähnlich wie bei Kunstuhren, an der Glasscheibe vorbei. Meistens waren biblische Darstellungen zu sehen, deren Vorführung ein Rezitator mit erklärenden Worten begleitete. Damals waren Figurenwerke für die Zuschauer ein Mysterium, ein unerklärliches Wunder. Ebenso auch die Handpuppen und Marionetten.

Um 1750 entwickelten sich aus solchen mechanischen Figurenwerken die Krippentheater und die Anfang des 20. Jahrhunderts gezeigten Handwerkerszenen, v.a. von Bergleuten.

3.3 Handpuppen und Marionetten

Es wird angenommen, daß von Anbeginn der Handpuppenbühnen eine lustige Hauptfigur knüppelschwingend ihre Possen riß. Aber erst aus dem 16. Jahrhundert ist der Name eines solchen knüppelbewaffneten Protagonisten aus Deutschland bekannt. Er hieß „Meister Hämmerlein“ oder „Meister Hämmerling“ und war eine dämonisch lustige Figur mit einem teuflischen Gesicht. Er wurde mit einer Zungenpfeife gesprochen, die ihm eine hohe überschnappende Stimme verlieh. Die Bühne war ein tragbarer Kasten mit einem Vorhang.

„Pickelhäring“ war ein weiterer Name des knüppelbewaffneten Protagonisten oder auch „Pollicinello“ (daher die Bezeichnung Policinellbude).

Das Prügelholz war ein starker runder Stab von beträchtlicher Länge, die etwa der Höhe einer Handpuppe entsprach. Meistens war er der Länge nach bis zur Mitte eingesägt, wodurch die Schläge auf den hölzernen Köpfen der Widersacher besonders laut zu hören waren.

Marionetten tauchten nach den heute zur Verfügung stehenden Unterlagen erst im 17. Jahrhundert auf. Die ersten Nachweise fand man in Italien.

Der älteste erhaltene Handzettel vom 18.5.1688 stammt aus Bremen. Er ist von den „Sächsischen Hoch-Teutschen Comoedianten“, die „Das Leben und Todt des grossen Ertz-Zauberers D. JOHANNES FAUSTUS Mit Vortrefflicher Pickelhärings Lustigkeit von Anfang biß Ende“ zeigten.

Hierbei handelte es sich mit sehr großer Wahrscheinlichkeit um Marionetten.

(Purschke 1984, S. 39) „Während des Dreißigjährigen Krieges stand es schlimm um die Komödianten und Puppenspieler. Die Menschen lebten in Angst und Schrecken, die Städte verschlossen sich argwöhnisch den fahrenden Gesellen, das Reisen war gefährlich und oft unmöglich. Die Existenzbasis fehlte. So kam das Puppenspiel fast ganz zum Erliegen. Aus den Jahren 1618 – 1648, die ganz allgemein einen Stillstand der Kunst und Kultur bedeuteten, gibt es deshalb nur ganz wenige Nachrichten über Puppenspiel in Deutschland, ...“

3.4 Die Commedia dell'arte und Pulcinella

Die Commedia dell'arte war eine Komödienform des großen Menschentheaters, die etwa um die Mitte des 16. Jahrhunderts in Italien entstand, von dort nach Österreich und Frankreich gelangte und im 18. Jahrhundert verschwand. Ihre hervorstechenden Merkmale waren: 1. das Stehgreifspiel, bei dem die Spielverläufe zwar vorher in Szenarien festgelegt, die Dialoge aber improvisiert wurden; 2. hatte es feststehende Typen mit speziellen Kostümen; 3. war es eine Maskenkomödie, denn die meisten Typen trugen dunkle Halbmasken.

Sie war für die Puppentheatergeschichte außerordentlich wichtig, denn aus ihr entstammte die zentrale Figur fast aller europäischen Handpuppentheater: der Pulcinella.

Eine besondere Gruppe unter diesen Masken waren die „Zanni“ mit dem Holzschwert, meist in der Dienerrolle, der buntgefleckte Arlecchino, der bärtige,

brutale und intrigante Brighella, der bucklige, großbäuchige und hakennasige Pulcinella und noch einige andere. Sie trieben ihre „Lazzi“. Das waren Wortspiele und Wortverdrehungen mit komischer und oft anzüglicher Gestik. Ihre spaßigen Aktionen und Grimassen waren eindeutig und vulgär.

Ihre besondere Bedeutung erreichte die Commedia dell'arte aber nicht in Italien, sondern in Frankreich. Schon 1571 kam als erste Truppe die des Alberto Ganassa nach Paris und erhielt von König Karl IX. ein Spielpatent. Das französische Publikum, das Adelige wie das Niedere, reagierten auf den neuen Theaterstil, d.h. auf das Extemporieren, die festen Typen, die aktionsreiche, absurde Handlung und die derbe, obszöne Sprache und Gestik durchweg positiv. Es machte nichts, wenn man die italienische Sprache nicht verstand; sie war bildhaft genug.

So wurde Paris damals zu einem beliebten Zielpunkt italienischer Theatergruppen.

3.5 Die mittlere Epoche

Vom 12. bis 17. Jahrhundert hatte sich das Puppenspiel in Deutschland über mehrere Veränderungen durchaus kontinuierlich entwickelt. Durch den dreißigjährigen Krieg gab es dann einen einschneidenden Bruch in dieser Entwicklung. Was darauf folgte waren zwei revolutionierende Neuerungen. Zum einen erhielt das Puppentheater durch das fast schlagartige Eindringen der italienischen Pulcinella-Figur einen ganz anderen Charakter und völlig neue Inhalte. Zum anderen tauchte ebenso plötzlich anstelle der mechanischen Figurenwerke eine neue, sensationelle Puppenspielart auf: die Marionette. Drei Jahrhunderte lang sollte sie die Nummer eins der Theaterpuppen für die Darstellung von Melodramen und Lustspielen bleiben. Erst in der Mitte des 20. Jahrhunderts lief ihr die Stabpuppe den Rang ab.

Nun darf man sich die ersten Marionetten nicht so vorstellen, wie wir sie heute kennen. Es waren primitive, klobige und noch recht steife Gebilde mit einer dicken Eisenstange im Kopf und einer dünneren Stange, mit der eine Hand bewegt wurde. Die Kopfstange war oben zu einem Haken gebogen, damit man die Puppe aufhängen konnte. Sie hatte noch kein Fadenkreuz, weil es noch keine Bindfäden gab.

Von Anfang an waren sie sehr groß: um 1m und mehr. Schnell verbesserten sich das Aussehen und die Konstruktion der Marionetten erheblich und im 18. Jahrhundert

stieg die Zahl der Marionettenspieler in Deutschland enorm an. Einige Hunderte zogen mit Pferd und Wagen von Ort zu Ort.

Der Beginn des Marionettenspiels fällt zeitlich mit dem Aufkommen der ersten „Hochdeutschen Comedianten“ zusammen, vielköpfige Truppen mit mehreren Transportwagen. Um kostendeckende Einnahmen erspielen zu können, besuchten sie nur die größeren Städte, wo sie oft genug abgewiesen wurden. Feste Theater in den Städten gab es noch nicht. Die Marionettentheater waren ein Abklatsch dieser Komödiantentheater und spielten die gleichen „Haupt- und Staatsaktionen“ und Komödien wie diese. Sie waren aber weit weniger kostspielige Unternehmen, denn die Truppe bestand meist nur aus dem Puppenspieler und seiner Familie. Selten gab es ein oder zwei Gehilfen. So waren sie viel beweglicher und konnten auch die von den Komödianten verschmähten kleineren Städte, Marktflecken und sogar Dörfer besuchen. Nicht selten brachten sie in diese Orte noch nie erlebte Theaterfreuden und waren damit echte Kulturbringer.

Auch die lustige Figur in ihren Stücken entsprach stets der der Komödianten. Anfangs war es der Pickelhäring, vorübergehend der Kilian Brustfleck, dann der Hanswurst, aber erst um 1805 wurde es der Kasperl.

Insgesamt weiß man über das Handpuppenspiel der vergangenen Jahrhunderte sehr wenig, und das aus folgenden Gründen: Das Handpuppen- oder Policinellspiel war ein Publikspiel, d.h. man spielte in wenigen großen Städten auf Straßen und Plätzen in einer leichten Stoffbude, die auf dem Rücken zum Spielort getragen oder hingekarrt wurde. (Purschke 1984, S.121) „Eine Platzgebühr ist wohl gezahlt worden, doch fanden sich bisher keine Angaben in den Stadtbüchern. Diese Gebühr wurde also anscheinend als Privateinnahme der für den jeweiligen Stadtbezirk zuständigen Aufsichtsperson behandelt. Zum anderen zahlten auch reisende Policinellspieler auf Jahrmärkten, Kirchmessen und Volksfesten die Platzgelder direkt an den Marktaufseher, weil die jeweiligen Eintragungen der Einnahmen von so vielen „Geschäften“ in die Stadtbücher zu umständlich gewesen wären.“

Außerdem war für die damaligen Literaturhistoriker und Volkskundler das Puppentheater im Gegensatz zum Marionettentheater unergiebig und uninteressant, weil immer wieder die gleichen Szenen gespielt wurden. Auch gab es kaum

Textbücher, die heute Aufschluß über das Repertoire der deutschen Handpuppenspieler geben könnten.

Man spielte ausschließlich für Erwachsene; doch Mitte des 19. Jahrhunderts ließ das Interesse der Erwachsenen am Puppenspiel nach und die Puppenspieler waren gezwungen, für Kinder Märchen- und Sagenstoffe zu spielen. So verwässerten die typischen Wesenszüge des lustigen Protagonisten und verloren viel von ihrer Eigenart. Vor allem die Texte des Franz Graf Pocci wirkten sich negativ auf Kasperl aus. „Larifari“, sein Kasperltyp, wurde ein Fresser, Säufer, Taugenichts und notorischer Faulpelz. Sehr pädagogisch war das nicht.

3.6 Private Puppentheater

Neben den vielen professionellen, oft ärmlichen und sogar primitiven Marionettentheatern entstanden hauptsächlich im 18. Jahrhundert private Marionettentheater in den Häusern wohlhabender Bürgerfamilien und in den höchsten Kreisen des Adels. Voltaire war ein großer Liebhaber der Marionetten, die österreichische Kaiserin Marie Theresia war 1773 von einer Aufführung in Eisenstadt so begeistert, daß sie die ganze Truppe samt Oper und Hofkapelle in ihr Wiener Schloß Schönbrunn einlud, und Haydn hatte 1774 in seiner Wohnung ein Marionettentheater, um nur drei Beispiele zu nennen.

Johann Wolfgang von Goethe bekam als Kind zu Weihnachten 1753 und 1756 ein Puppentheater geschenkt, auf dem er „David und Goliath“ aufführte.

Im 19. Jahrhundert gründeten auch Literaten und Künstler private Puppentheater.

Die französische Romanschriftstellerin, Dramatikerin und Vorkämpferin der Frauenemanzipation Amandine Lucie Aurora Dupin, besser bekannt unter dem Pseudonym George Sand, hat über ihr Theater selbst berichtet und über das von ihr so geliebte Handpuppenspiel viel Interessantes geschrieben.

Nur drei Jahre später als George Sand in Frankreich versuchten sich auch in Deutschland Künstler im Handpuppenspiel.

3.7 Die dritte künstlerische Periode

Die ersten Jahre des 20. Jahrhunderts brachten dem deutschen Puppenspiel eine künstlerische Wandlung. Das Handpuppenspiel begann sich aus den althergebrachten Fesseln zu lösen und das Marionettentheater erlebte einen triumphalen künstlerischen Aufstieg.

Eingeleitet wurde die Renaissance des deutschen Handpuppenspiels von Carlo Böcklin in Berlin. Er löste sich aus den Fesseln der Tradition; seine Puppen hatten keine Beine mehr und ritten nicht mehr auf einer Spielleiste. Die phantasievollen Stücke verfaßte er selbst. Dieses Theater schuf er für seine Kinder Richard und Waldemar. Obwohl er es nur geladenen Gästen zeigte, war es Augenzeugenberichten zufolge das erste moderne künstlerische Puppentheater Deutschlands. An dieser Stelle ist es leider nicht möglich, alle hochstehenden Puppenbühnen, die seinem Beispiel zwischen den beiden Weltkriegen folgten, aufzuzählen.

Als die Kinos aufkamen, waren die guten Zeiten für die Puppenspieler zu Ende. Immer weniger erschienen auf Messen und Volksfesten; sie wichen auf die Dörfer aus, wo es noch keine Kinos gab und sie gern gesehen waren. Nach dem zweiten Weltkrieg wurde die Situation immer schlechter.

Zu den letzten waschechten Kasperspielern gehörte auch Walter Büttner, der mit seinem Vater noch abwechselnd auf Jahrmärkten, Volksfesten und Erntebällen gespielt hatte. Nach dem Krieg, 1946 aus der amerikanischen Gefangenschaft entlassen, wechselte er in das Lager der künstlerischen Puppenspieler.

4 Das Therapeutische Puppenspiel

Puppen jeder Art haben in ihren unterschiedlichen Erscheinungsformen schon seit alters her eine magische Ausstrahlung und eine therapeutische Bedeutung. Das liegt daran, daß sie in erster Linie ein Abbild des Menschen sind, in das viel hineingedacht werden kann an Persönlichkeit, Charakter und Verhaltensweisen. Puppen sind also wie Menschen, allerdings so, wie wir diesen Menschen gerne hätten. Die Puppe widerspricht uns nie. Sie muß das sein, was wir wollen.

Viel hineingedacht werden kann im therapeutischen Sinn vor allem in Puppen mit wenig Gesicht, d.h. in Puppen, die nur andeutungsweise Mensch sind. Sie lassen der Phantasie besonders viel Spielraum, wie z.B. die Puppe aus einem Palmblattschaft aus Ostbrasilien, an der nur zwei Wachsbrüste andeuten, daß es sich um eine Frau handelt.

Puppen ohne Augen sind allerdings eher selten. In der Regel deuten zwei Augen ein Gesicht an. Sie sind das wichtigste Detail einer Puppe, denn sie verleihen ihr Leben. Woher kommt das? Die Augen der Eltern sind das Erste, was ein Säugling scharf sehen kann, und alle unsere ersten Erfahrungen mit der Welt lesen wir aus den Augen der Eltern ab.

Der Gedanke, Puppen in der Pädagogik und der Therapie zu verwenden, ist weder neu noch etwas besonderes. So wie Schamanen Puppen als Sinnbild des Menschen schaffen, um ihre Magie an ihnen auszuüben, so benutzt jedes Kind eine Puppe ganz instinktiv als Partner, Gegenüber und Identifikationsfigur.

4.1 Geschichtlicher Hintergrund

Puppen in Pädagogik und Therapie systematisch und gezielt zu verwenden, ist eine Idee, die in den USA und später in Europa in den 1920er Jahren aufkam, im Zusammenhang mit der Entwicklung des Psychodramas, so wie Jacob Levy Moreno (1892-1974) es entwickelte. Moreno stützte seine Methode auf Beobachtungen des Spiels und Rollenspiels von Kindern auf Spielplätzen. Kurz gesagt bedeutet Psychodrama nichts anderes als all das, was an Gefühlen, Gedanken und Empfindungen auf der "inneren Bühne" vorhanden ist, auf einer "äußeren Bühne" auszuspielen. Wut, Trauer, Angst, Freude, Zärtlichkeit, usw. finden im Spiel des Psychodramas ihren Ausdruck.

Moreno stellte aber auch fest, daß es Kindern nach Aufforderung im direkten Rollenspiel sehr schwer fällt, ihre Empfindungen auszudrücken. Das Spiel mit der Puppe überbrückt diese Hemmungen, wenn es nicht um spontanes Spielen geht. Dazu kommt, daß Kinder häufig nicht mit Worten sagen können, was sie beschäftigt, weil ihnen die Worte dazu noch fehlen oder weil ihnen das Problem nicht bewußt ist. Diese fehlenden Ausdrucksmöglichkeiten gelten natürlich ganz besonders für geistig behinderte Kinder und Erwachsene. Die Sprache, die sie statt dessen verwenden, ist eine Bildersprache, deren richtige Interpretation geübt sein will. Somit besteht ein erster Schritt immer in einer Art Diagnostik: Das heißt, man versucht zu verstehen, was der Mensch uns über die Bildersprache der Puppe erzählt.

Das Therapeutische Puppenspiel stellt dabei die Handpuppe als Kommunikationsmittel gezielt in den Mittelpunkt.

Das Übertragen von nicht verarbeiteten, ängstigenden Gefühlen auf die Puppe und das Aussprechen und Agieren dieser Gefühle über die Puppe ängstigt Menschen sehr viel weniger, als das direkte Aussprechen und Ausagieren im Psychodrama.

Sehr bekannt ist auch der Szeno-Test von Gerhild von Staabs (1951):

Dabei handelt es sich um einen Kasten voller Spielmaterial, Puppenstubeneinrichtungsgegenständen und kleinen Biegepüppchen vom Baby über die Eltern bis zu Großeltern und einem Arzt. Das Kind baut mit diesem Kasten seine Welt auf. Die Interpretationen erfolgen auf dem Hintergrund der klassischen psychoanalytischen Entwicklungstheorien von der oralen über die analen zur genitalen Phase der kindlichen Entwicklung. Dabei wird versucht zu verstehen, an welchem Entwicklungsthema das Kind gerade arbeitet.

Wichtig dabei ist die Betonung des Subjektiven: Es ist schwer bis unmöglich, aus dem Spiel des *Kindes* auf reale Begebenheiten zu schließen! Jedes Spiel ist gleichzeitig auch eine Form der Verarbeitung, und deshalb muß eine im Spiel dargestellte strenge Mutter, die ihr Puppenkind schlägt, nicht unbedingt bedeuten, daß die wirkliche Mutter ebenfalls schlägt. Es kann ebenso gut bedeuten, daß das Kind hier über das Ausprobieren von verschiedenem Rollenverhalten "erfühlt", wie das wohl ist, wenn eine Mutter so wütend auf ihr Kind ist. Genauso kann es aber bedeuten, daß es sich über eine strafende Mutter geärgert hat und diese Strafe nun extrem überbetont.

Unabhängig von jedem theoretischen Hintergrund spiegelt jedes Spiel mit Puppen immer sehr viel aus der subjektiven Wahrnehmung des Menschen aus seiner unmittelbaren Umwelt wider. Im Spiel mit der Puppe oder der Handpuppe spiegelt sich sein *inneres Erleben* wider, so wie es das im Zeichnen und Malen ebenfalls tut. Die Interpretation dieses Spiels verlangt allerdings nach einem theoretischen Hintergrund d.h., sie muß im Rahmen einer bestimmten Theorie erklärbar und nachvollziehbar sein.

Nach der Diagnostik wird das Puppenspiel natürlich auch therapeutisch eingesetzt. Im gesamten pädagogischen Bereich sind übendes Spiel, bildnerische und musische Betätigung ein wesentlicher Bestandteil des Arbeitens. Die Puppe erweist sich hier als eines der wirkungsvollsten Medien.

Welche wundersamen Verwandlungen Puppen bewirken können, sieht man vor allem sehr deutlich in der Sprachheilpädagogik. Gibt man einem Stotterer eine Puppe auf die Hand und schickt ihn hinter die Spielleiste, so daß er vom Publikum nicht mehr gesehen wird, stottert seine Puppe in den allermeisten Fällen nicht. Ein überwältigendes Erlebnis!

Eine Puppe nimmt die Angst vor Beobachtung; sie kann aber auch Dinge sagen, die man sich sonst nie zu sagen trauen würden. *Sie kann ungezügelte Wut äußern und ungezügelte Wut aushalten, aber auch den Mut geben, die Bedürfnisse nach Nähe und Zärtlichkeit deutlich zu machen oder auszuleben.*

Für alle, die mit Einzelnen und Gruppen pädagogisch und/oder therapeutisch arbeiten, ist die Puppe eine echte Hilfe und Unterstützung, um Kontakte herzustellen. Es ist sehr viel einfacher, zu einem verschlossenen Menschen Kontakt zu bekommen, wenn man eine Puppe als Mittler habe, als wenn man den Betreffenden direkt persönlich anspricht. Hier ist die Puppe ein Helfer bei der Moderation von Gesprächsrunden, bei der Kontaktaufnahme mit geistig verwirrten alten Menschen, mit besonders schüchternen oder ängstlichen Menschen usw.

Achtung bei der Annäherung! Puppen sind vor allem für Kinder und behinderte Menschen immer beseelt! Wenn kleine Kinder nicht genügend Zeit haben, sich anzunähern, so entsteht Angst.

Im Puppenspiel vermischen sich häufig pädagogische und therapeutische Arbeit, wenn es darum geht, Menschen zu helfen, ihre Sorgen und Probleme zu bewältigen. Dennoch gibt es eindeutige Unterschiede in der Zielsetzung von Pädagogik und Therapie.

Kinder sind häufig am ehesten bereit, auf die Puppen zuzugehen, weil sie ihnen in ihrem magischen Denken noch am nächsten stehen.

Dabei unterscheidet man verschiedene Grade der Komplexität und Schwierigkeit. Die komplexeste Form ist die Theateraufführung. Sie kann als Gruppenerlebnis ganz besonders wichtig sein, da gerade hier jeder mit seinen individuellen Fähigkeiten einbezogen werden kann. Stumme Rollen, Tierrollen, Musik machen oder Bühnenbilder malen gehören ebenso dazu wie Rollen, die bereits eine gewisse Textbeherrschung verlangen.

Die Puppenführung verlangt eine zielgerichtete Zusammenarbeit von Auge und Hand und wird sehr komplex, wenn auch noch Sprache und Vorstellungskraft verlangt werden.

Zum Puppenspiel aus therapeutischer Sicht gehört vor allem das Herstellen einer eigenen Figur, eine schöpferische, kreative Arbeit, die fast jedem Freude bereitet. „Dieses Wesen, so wie es entstanden ist, gibt es wirklich nur einmal! Es ist mein Eigenes, und es muß tun, was ich möchte!“

Beim ersten offenen Agieren mit der Puppe ohne Bühne kann die Scheu, sich vor den anderen hör- und sichtbar auszudrücken, überwunden werden.

Nach Möglichkeit sollten die Rollen gewechselt werden, damit jeder Beteiligte in einer Gruppe einmal Gelegenheit bekommt, die eigene Figur auch aus der Distanz agieren zu sehen, was ganz neue Einsichten vermitteln kann.

In diesen Spielen überträgt sich das Sich-Ausleben der Spieler auch auf die Zuschauer. Sie vergleichen sich mit der Puppe. Die Puppe wird zum Sprachrohr für Spieler wie Zuschauer und für beide Parteien zum Ausdrucksträger von Gefühlen, Wünschen, Gedanken aus Phantasie und Wirklichkeit.

Immer wieder passiert es, daß bei Puppenspiel am ehesten "Kasperletheater" assoziiert wird. Ohne Zweifel hat der Kasper mit seiner Ideologie und in seinen unterschiedlichen historischen und kulturellen Erscheinungsformen einen wichtigen Stellenwert. Therapeutisches Puppenspiel, hat jedoch mit Kasperletheater nichts zu

tun. Es hat auch nichts zu tun mit einem mahnend erhobenen Zeigefinger und ist auch kein Instrument, um Forderungen geschickt zu unterstreichen.

4.2 Ein Vergleich

Therapeutisches Puppenspiel, so wie es im klassischen Sinne verstanden wird, ist anders als Puppentheater:

Es ist immer Du-konzentriert, d.h. ganz gezielt auf ein Gegenüber bezogen. Im Dialog darf der Therapeut selbst kein Anliegen haben außer, dem Klienten möglichst nah zu sein. Puppentheater ist im Vergleich dazu für ein Publikum gedacht und für den ausführenden Künstler Ich-konzentriert, der mit seiner Kunst und seinem Tun im Mittelpunkt steht.

Das Therapeutische Puppenspiel

1) Es ist das Spiel des Kindes:

Das Spiel steht für sich selbst. Dabei handelt es sich um einen geschützten Raum. Der Spielprozeß und seine Wirkung stehen im Vordergrund. Der Spieler spielt, wie er sich gerade fühlt, und dabei gibt es keine Zuschauer und keine Bewertung. Das Spiel dient dazu, verdrängte Gefühle nach oben zu bringen, Ängste abzubauen und Konflikte zu lösen. Ängste nehmen in der Figur Gestalt an und verlieren damit an Kraft, da spielerisch damit umgegangen werden kann. Es wirkt befreiend und baut Spannung ab. Die Beziehung zum Mitspieler, dem Therapeut, ist dabei ein wichtiger Bestandteil des Prozesses.

2) Spiel des Therapeuten:

Er spielt nach den Anweisungen des Kindes. Das Kind steht immer im Mittelpunkt. Der Therapeut ist Begleiter, Helfer, Zuhörer, Einfühler, Beobachter und Anreger. Er begleitet das Kind in der Bewältigung einer schwierigen Lebensphase und handelt therapeutisch auf Grund von Einfühlung in das psychische Problem des Kindes. Um zu verstehen, was das Kind ihm mitteilt, braucht er Intuition und psychologisches Fachwissen auf der Basis von C.G. Jung.

3) Inszenierung:

Sie muß keine abgeschlossene Geschichte sein. Sie kann mitunter sehr langweilig sein und sich immer wieder verändern. Drei Figuren, wenige Requisiten und ein

Bügelbrett als Bühne reichen aus, um eine Geschichte zu erfinden. Die Sprache kommt aus dem Bauch.

4) Puppen:

Sie sind in ihrem Ausdruck eindeutig archetypisch festgelegt oder sehr neutral und realistisch in der Gestaltung. Jede Figur hat ihre eigene Aussage. Je nach Frage und Klient werden die Figuren eingesetzt und interpretiert. Jeder kann seine eigenen Figuren herstellen.

Puppentheater

1) Es ist ein Spiel für die Öffentlichkeit:

Der Schauspieler spielt für den Zuschauer. Der Zuschauer soll verzaubert, belehrt und/oder unterhalten werden. Er selbst kann das Spiel nur in seiner assoziativen Phantasien mitgestalten. Es ist nicht entscheidend, ob er sich voll auf das Stück und seine Aussage einläßt. Es kann für ihn einfach nur unterhaltsam sein. Die Inszenierung stellt sich der Kritik der Öffentlichkeit. Das Stück wird immer wieder gleich gespielt. Aktuelle private Gefühle der Schauspielers sollten keine Rolle spielen.

2) Spiel des Puppenspielers:

Der Puppenspieler ist der Chef. Seine Ideen sind entscheidend. Er hat sich für ein bestimmtes Stück entschieden und spielt es aufgrund seiner persönlichen Entscheidung in seiner persönlichen Interpretation.

3) Inszenierung:

Hier wird Perfektion angestrebt. Puppen, Bühnengestaltung, Licht und Musik sollen zusammen mit der Aussage des Stückes harmonisieren. Das Stück selbst hat einen Rhythmus und einen Spannungsbogen. Die Sprache ist festgelegt.

4) Puppen:

Sie müssen nicht völlig ausgestaltet sein und lassen in jedem Fall Raum für die Phantasien der Zuschauer. Sie sind der Aussage des Stückes unterworfen und haben festgelegte Charaktere. Die Puppe ist in ihrem physischen Verhalten, in ihrer

Kleidung und ihrer Stimme speziell für diese Rolle geschaffen worden und auf das Wesentliche reduziert. Sie läßt viel Raum für Projektionen. In der Regel hat sie ein professioneller Künstler hergestellt.

4.3 Was Puppen alles können

Diskussionen leiten

Streit schlichten

die eigene Meinung deutlich machen

neue Erfahrungen wagen

dumme Fragen stellen

schüchtern sein

vorlaut und frech sein

trösten

zum Lachen bringen

mit uns weinen

mutig sein

ängstlich sein

stark sein

schwach sein

klug sein

dumm sein

lieb sein oder

böse sein, je nach Bedarf

Das bedeutet: Puppen *können* alles und *dürfen* alles, was ein "normaler" Mensch nicht kann und darf oder was ein "gut erzogenes Kind" sich nicht traut, aber doch gerne einmal tun möchte, weil die Impulse dazu in ihm leben. Die Puppe mit ihrer Stellvertreterfunktion setzt alle diese Regeln außer Kraft: Mit ihr kann auch der Pädagoge/ der Therapeut die Seiten in sich mobilisieren, bei denen er sich selbst unsicher oder ängstlich fühlt. Und so wird sie nicht nur für den Hilfesuchenden zum Helfer, sondern auch für den Professionellen.

4.4 Die Puppenarten

Die Handpuppe

Für jeden Klienten im therapeutischen Prozeß ist die Herstellung einer Handpuppe der unmittelbarste Weg, ein dreidimensionales Bild seines inneren Zustandes zu schöpfen, seine Identifikationsfigur. Erwachsene brauchen dazu oft sehr viel länger als Kinder, da bei ihnen die Entscheidungsprozesse häufig weniger spontan und mehr kopfgesteuert sind. Dazu kommt, daß Kinder in der Regel schneller mit dem von ihnen Geschaffenen auch zufrieden sind und nicht so lange an sich kritisieren und die Puppe korrigieren und verbessern.

Diese selbsterschaffene Handpuppe erlaubt dem Menschen, auf dem kürzesten Weg in die Puppe hineinzuschlüpfen, indem er sie über seine Hand streift. Er kann sie mit seiner Identität ausfüllen und im Spiel seine innere Geschichte sichtbar werden lassen.

Das "mit der Hand in die Puppe schlüpfen" macht deutlich, daß im Spiel eine andere Person die Stelle des Klienten einnimmt. Eine Person, die zwar viel mit dem Menschen zu tun hat, aber eben doch ein Stellvertreter ist. Dadurch, daß sie stellvertretend für etwas oder jemand anderen steht, darf die Puppe alles tun. Sie darf schimpfen, fluchen, spucken, kämpfen, zerstören, weinen, lieben, lachen, aggressiv oder anlehnungsbedürftig sein. Sie darf rauben, morden, zaubern und verwandeln und noch viel mehr. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Die Aufgabe des Therapeuten besteht darin, zu beobachten, sich in die Innenwelt des Menschen hineinzusetzen, die Bilder im Spiel zu erkennen, zu deuten und in einen größeren Gesamtzusammenhang zu stellen und neu zu ordnen. Des Weiteren soll er bisher unbekannte Verhaltensalternativen aufzuzeigen, um so einen neuen Weg aus der Problematik zu ermöglichen.

Die Marionette

Marionetten sind sowohl in der Herstellung als auch im Spiel sehr anspruchsvoll und daher für die pädagogisch/therapeutische Arbeit ungeeignet.

Sie verlangen eine große Fingerfertigkeit beim Spiel. Die Waage und die Fäden der Marionette verhindern eine direkte Umsetzung der Bewegung und schaffen zusätzliche Distanz. Eine Identifikation mit dem Medium Puppe findet kaum noch

statt. Die Aussagekraft des Spiels über den momentanen Gemütszustand des Menschen ist dadurch reduziert.

Die Schoßpuppe

Sie gehört im pädagogisch/therapeutischen Prozeß in die Hand des Erwachsenen. Ihre Führung erfordert etwas Übung. Sie hat eine Größe von 60-80 cm und ist mit Kinderkleidern und Schuhen bekleidet. Sie ist sehr gut geeignet, um Kontakt zwischen dem magischen Denken des Kindes und der Erwachsenenwelt zu schaffen. Sie kann gut Geschehen kommentieren, Neugierde wecken, trösten, Mut machen, in großer Runde die Vorstellung übernehmen oder auch eine Geschwisterfunktion ausüben.

(Gauda 2001, S.8) „An eine Situation erinnere ich mich mit besonders großer Deutlichkeit: Angekündigt war mir von einer Kollegin des Jugendamtes ein 16jähriges Mädchen mit starkem Übergewicht, das mit seiner Mutter zum Kennenlerngespräch kommen sollte. Es klingelt und herein kommt eine energische Mutter, die ein sehr großes, sehr dickes Mädchen hinter sich herzerzt, das völlig verängstigt in jedem Arm einen Teddybären an seine Brust drückt und mich erschreckt anstarrt. Darauf war ich nicht vorbereitet! Ich erwartete eine 16jährige! Kein Kleinkind in dem Körper einer Riesin!

Hier konnte nur noch Liese helfen! Ohne das Mädchen auch nur zu beachten, begrüßte Liese zuerst den einen Teddybären, dann den anderen. Sie stellten sich einander vor, und nach wenigen Minuten waren die "Drei" munter miteinander im Gespräch. Dann konnte Liese auch fragen, wen die Bären denn da mitgebracht hätten usw., und ganz allmählich kamen auch das Mädchen und Liese und das Mädchen und ich miteinander in Kontakt. Liese stellte mich vor und das Eis war gebrochen. Wir hätten hier nie eine Chance miteinander bekommen, hätte Liese uns nicht geholfen. Dieses Kind war bereits so verängstigt und eingeschüchtert von allen Seiten, daß eine Psychologin überhaupt keine Aussichten gehabt hätte, sie zu einem Gespräch zu bewegen!“

4.5 Unterschiedliche Funktionen von Puppen

1) Protektionspuppen

Protektionspuppen sind Puppen, in die der Mensch schützende Eigenschaften hineinlegt. So wird z.B. ein Teddybär zum starken Beschützer in allen Lebenslagen, und wenn er dabei ist, kann nichts Schlimmes mehr geschehen. Häufig sind es starke oder stark machende Figuren. Es können aber auch zärtliche, tapfere und schöne Figuren sein, Eigenschaften, die der Mensch für sich als fehlend erlebt.

2) Identifikations-/Projektionspuppen

Identifikationspuppen sind Puppen, mit denen der Spieler sich selbst identifiziert. Meistens werden sie auch von ihm selbst gespielt. Das kann die schöne Prinzessin sein oder der starke Hexe, deren Schönheit und Kraft auf den Spieler selbst übergeht. Aber auch die verstoßene Stieftochter, die immer so leiden muß. Sie geben immer Auskunft darüber, wie der Spieler sich fühlt, im Gegensatz zur Projektionspuppe, die Auskunft darüber gibt, wie der Spieler gerne sein möchte. Hat ein Spieler die Puppe selbst hergestellt, so handelt es sich in aller Regel um eine Identifikationsfigur, auch wenn nicht klar ist, wo sich diese Anteile des Menschen im Alltag verbergen.

3) Substitutionspuppen

Substitutionspuppen stehen für etwas anderes oder für jemand anderen aus dem Seelenleben oder dem realen Leben des Menschen. So steht z.B. die Puppe, die immer wieder operiert wird, für das Kind selbst, das gerade eine Operation hinter sich hat. Sie werden meist benötigt, wenn es darum geht, eine erlebte Situation zu "begreifen".

4) Aggressionspuppen

Aggressionspuppen sind all die Figuren, die ihre Aggressionen frei und ungestraft äußern dürfen, weil sie von Natur aus böse sind: der schwarze Magier, der Teufel, der Räuber und andere Bösewichte. Sie dienen in erster Linie der Aggressionsabfuhr.

Allerdings sind sie nicht zu verwechseln mit Puppen, die speziell dazu da sind, nicht anders zu bändigende Wut und Aggression an ihnen auszulassen, wie eine große Verhau -Puppe die an Stelle echter Feinde verprügelt werden darf.

4.6 Therapeutische Techniken

Der Klient und der Therapeut spielen in der Regel gemeinsam ein Stück, das frei improvisiert ist und/oder der Phantasie des Klienten entsprungen ist. Das Wichtigste dabei ist, daß jeder Spieler sich ganz in seine Rolle hinein begibt. Da es sich um Archetypen handelt, sind sie immer eindeutig, bekannt und gleich besetzt.

Diese Art zu agieren nennen man Identifikation. Durch das Hineinschlüpfen mit der Hand in die Puppe werden die Eigenschaften der Figur übernommen und im Spiel werden sie ausgelebt.

Dabei können sich Hindernisse im Spiel ergeben:

ein Klient spielt immer die gleiche Geschichte, ohne zu einer Lösung zu finden, dem Räuber will es nicht gelingen, richtig böse und räuberisch zu sein, dem Therapeuten fällt es schwer zu erkennen, was die Botschaft ist.

In diesen Fällen kann es hilfreich sein, andere therapeutische Techniken zu verwenden, z.B. den *Dialog*: Der Klient tritt mit seiner eigenen Puppe in einen Dialog, d.h. der Spieler spielt beide Rollen, sich selbst und die Puppe. Das ist eine gute Übung zur Enthüllung einer inneren Konfliktdynamik oder zum Ausdruck von Ambivalenzen, dem Kampf mit dem Gewissen. Diese Technik eignet sich besonders für Erwachsene und Jugendliche. Bei Kindern übersteigt sie deren kognitive Möglichkeiten.

Wenn übergroße Angst den Spieler blockiert oder wenn ein intellektuell ausgerichteter Mensch kaum auf die Puppe und ihren emotionalen Appell anspricht, ist *Attribution* eine Technik, die sich als nützlich erweisen kann, wenn die Identifikation mit der Puppe nicht gelingt. Dann spricht der Therapeut und verleiht der Puppe Eigenschaften. Die Auswahl der Figuren und ihr Verhalten muß aber auf die Problemlage des Klienten abgestimmt sein. Dabei ist es hilfreich, den Klienten drei Gegenstände und drei Personen sowie eine Ortsbestimmung für das Stück vorzugeben. In glücklichen Fällen steigt der Klient darüber in das Stück mit ein.

Beim *Puppendoppel* übernimmt der Therapeut die gleiche Puppe wie der Klient und gibt positive Anstöße überall dort, wo dieser sie nicht sehen oder spüren kann: Hat z.B. ein König sein Land verloren und ist traurig und verzweifelt, so kann der Therapeut als zweiter König kommen und ihm Unterstützung anbieten.

Der *Puppenwechsel* funktioniert ähnlich wie der Rollenwechsel im Psychodrama. Eine Gruppe ist die Voraussetzung. Das gleiche Stück wird mit neuer Besetzung gespielt. Der Klient lernt durch das Zuschauen, wie ein anderer dieselbe Rolle ausfüllt und sich verhält, was er anders macht, welche Ideen er einbringt und welche Verhaltensweisen ihm zur Verfügung stehen.

Der *Puppentausch* ist ebenfalls aus dem Psychodrama entnommen: Wer Prinzessin war, wird König, und der König wird die Prinzessin. Dadurch bekommt der Klient Gelegenheit, die Identität des jeweils anderen überzustreifen und zu spüren, wie dieser sich fühlt.

5 Von der Romanvorlage zum Spieltext

5.1 Eine erste Annäherung

Ich wollte die Geschichte der Charlotte Doyle erzählen.

Sie ist die Hauptfigur des Jugendromans „Salz im Haar“ von AVI. Darin tritt im Sommer des Jahres 1832 die 13jährige Charlotte, ein Mädchen aus gutem Hause, eine längere Seereise über den Atlantik an. „Abgesehen von etwas Salz in ihrem schönen Haar werden sie unter dieser Reise nicht zu leiden haben“, prophezeit der elegante Kapitän des Zweimasters *Seahawk*. Weder er noch Charlotte ahnen, daß diese Überfahrt ihrer beider Leben verändern wird.

Um mich dem Stück zu nähern, analysierte ich alle zweiundzwanzig Kapitel nach folgendem Schema: Ähnlich wie ein Mensch ist auch ein Theaterstück – in diesem Fall ein Roman – ein Wesen mit verschiedenen Ebenen.

- 1) Die physische Ebene: hierzu gehört der Spielort, das Land, Häuser, Gegenstände, die Natur usw.
- 2) Die rhythmische Ebene: sie wird beschrieben durch die Zeit, Zeitabläufe, Strukturen und Rhythmen
- 3) Die seelische Ebene: ist die emotionale Ebene des Betrachters; die Atmosphäre, die sich auf ihn überträgt, sein eigenes Gefühlserleben
- 4) Die Wesens-Ebene: sie trägt die Spuren des Wesenskerns des Protagonisten, seine Biographie

Kapitel 1

Zu 1) Ein Überseehafen in England, der Kai, ein Schiff – die „Seahawk“ – , eine Kutsche und Charlottes Seekoffer.

Zu 2) Abenddämmerung, wenige Stunden bis zur Dunkelheit.

Zu 3) Ich bin gespannt, neugierig und unangenehm berührt – dunkle Vorahnungen breiten sich in mir aus.

Zu 4) Ein junges unerfahrenes Mädchen zu Beginn einer langen Atlantiküberquerung. Sie wird von einem ihr fremden Mann zum Schiff gebracht. Zwei Kofferträger verhalten sich sehr merkwürdig und Charlotte macht eine seltsame Beobachtung, als sie vor dem Schiff warten muß.

Kapitel 2

- Zu 1) Der Lichtschein einer Laterne, an Deck der *Seahawk*, Charlottes Kajüte unter Deck, die Kombüse, eine Teetasse und ein Messer.
- Zu 2) Der selbe Abend, es ist bereits dunkel.
- Zu 3) Es wird spannend, denn unklare Ereignisse wirken verunsichernd auf mich. Ich bin entsetzt und habe Mitleid mit Charlotte.
- Zu 4) Charlotte kann sich nicht gegen die geplante Reise durchsetzen, obwohl sich großer Widerstand in ihr regt. Sie lehnt ein erstes Freundschaftsangebot des Schiffskoch Zacharias ab, der ihr dennoch ein Messer zusteckt.

Kapitel 3

- Zu 1) Auf hoher See, an Deck, die Mannschaft und der Kapitän.
- Zu 2) Mehrere Tage und Nächte , insgesamt ca. vier Tage.
- Zu 3) Es gibt kein Zurück mehr an Land, doch es scheint alles normal zu sein. Ich empfinde Mitleid für Charlotte.
- Zu 4) Charlotte versucht noch einmal das Schiff zu verlassen, aber es ist längst ausgelaufen. Sie wird seekrank. Der Kapitän verspricht auf sie aufzupassen und ihr Freund zu sein.

Kapitel 4

- Zu 1) Auf hoher See, Charlottes Kajüte, die Kombüse und das Messer.
- Zu 2) Vierter Tag auf See, vier glasen (anzeigen der Uhrzeit mit Hilfe einer Schiffsglocke).
- Zu 3) Meine Neugierde ist geweckt, wie geht es weiter?
- Zu 4) Nachdem sich Charlotte von ihrer Seekrankheit erholt hat, will sie Zacharias das Messer zurückgeben. Doch Zacharias nimmt es nicht zurück; statt dessen warnt er sie vor dem Kapitän. Charlotte fühlt sich dadurch in ihrer Ehre angegriffen.

Kapitel 5

- Zu 1) Charlottes Messer, die Kajüte des Kapitäns, Tee und Gebäck, ein Vertragspapier „Round Robin“ (eine Liste der Namen der Meuterer, die im Kreis geschrieben sind, damit keiner an erster Stelle steht) , der Waffenschrank und der dazugehörige versteckte Schlüssel.

Zu 2) Der vierte Tag auf See.

Zu 3) Zweifel am Kapitän ergreifen mich, der einen scheinheiligen Eindruck macht.
Erste Andeutungen einer Verschwörung.

Zu 4) Charlotte genießt die Aufmerksamkeit des Kapitäns, der sie geschickt als Spitzel unter seine Mannschaft schickt. Er spricht von einer Verschwörung. Charlotte will ihm das Messer geben, verschweigt aber seine Herkunft. Der Kapitän besteht darauf, daß sie es behält.

Kapitel 6

Zu 1) An Deck, oberstes Frachtdeck im Schiff, der Seekoffer, eine Kerze und ein Gesicht.

Zu 2) Immer noch der vierte Tag der Reise.

Zu 3) Die Atmosphäre wirkt ungemütlich auf mich. Wieder gibt es Andeutungen über das wahre Wesen von Kapitän Jaggery.

Zu 4) Der Kapitän gibt seiner Mannschaft unsinnige Befehle, um sich vor Charlotte zu profilieren, die die Situation nicht durchschauen kann. Ein Matrose bringt Charlotte in das Frachtdeck zu ihrem Koffer und läßt sie dort alleine zurück, nachdem auch er sie vor dem Kapitän gewarnt hat. Sie ist empört. Während sie in ihrem Seekoffer sucht, fühlt sie sich plötzlich beobachtet. Als sie sich umdreht, erkennt sie schemenhaft ein Gesicht, doch im selben Augenblick erlischt ihre Kerze und sie gerät in Panik.

Kapitel 7

Zu 1) Oberes Frachtdeck, eine geschnitzte Fratze und Charlottes Messer.

Zu 2) Immer noch der vierte Tag der Reise.

Zu 3) Mir ist unheimlich zumute.

Zu 4) Entsetzt greift Charlotte nach dem Messer in ihrer Rocktasche. Jemand hat sich einen üblen Scherz mit ihr im dunklen Frachtraum erlaubt und das schemenhafte Gesicht entpuppte sich als ein geschnitzter Holzkopf. Die Sache ist ihr so peinlich, daß sie beschließt, dem Kapitän nichts davon zu erzählen.

Kapitel 8

Zu 1) Charlottes Tagebuch, Seemannsgarn, ein Hemd und eine Hose aus Segeltuch, die große Flaute.

- Zu 2) Der fünfte bis zwölfte Tag auf See, eine Woche vergeht.
- Zu 3) Die Zeit plätschert so dahin und das Leben an Deck wird beschrieben. Ich entspanne mich.
- Zu 4) Charlotte langweilt sich entsetzlich und so beginnen sich ihre Kontakte mit der Mannschaft zu vermehren. Sie lernt kleine Aufgaben zu erledigen im Sinne eines Schiffsjungen. Sich persönlich beruhigt sie immer wieder mit dem Gedanken an ihren guten moralischen Einfluß auf die Männer. Besonders mit Zacharias verbringt sie viel Zeit. Er schenkt ihr selbstgenähte Segelbekleidung, die Charlotte zwar höflich annimmt, aber nicht trägt. Sie beobachtet ausgiebig das Leben der Matrosen. Als das Schiff in eine Flaute gerät, erlebt sie zum ersten Mal die Brutalität des Kapitäns gegenüber seiner Mannschaft.

Kapitel 9

- Zu 1) Eine Nähnadel, die Unterkunft der Männer – die Back – , der „Round Robin“, eine Pistole in einer Backskiste, die Kajüte des Kapitäns, Musketen und ein blinder Passagier.
- Zu 2) Die Zeit bis zum 18.Tag der Reise und der 18.Tag.
- Zu 3) Ich verliere den Überblick. Die Ereignisse überschlagen sich und es braut sich etwas zusammen. Der Kapitän wird mir immer unsympathischer.
- Zu 4) Charlotte will einem erschöpften Matrosen behilflich sein und eine Nähnadel aus seiner Backskiste holen. Sie geht in die Unterkunft der Männer, wo einige Männer gerade einen „Round Robin“ unterzeichnet haben. Sie tut so, als hätte sie das Zeichen nicht erkannt und geht an die Kiste des Matrosen, in der sie zu ihrem Entsetzen eine Pistole entdeckt. Schleunigst geht sie zum Kapitän, um von ihrer Entdeckung zu berichten. Außerdem erzählt sie ihm von ihrem Erlebnis im unteren Frachtraum und , daß sie glaubt, ein blinder Passagier sei an Bord. Doch der Kapitän beschimpft sie nur, da sie nicht früher zu ihm gekommen ist.

Kapitel 10

- Zu 1) Der Waffenschrank des Kapitäns, zwei Pistolen und zwei Musketen, Alarm und eine Mordtat.
- Zu 2) Immer noch der 18. Tag der Reise.

Zu 3) Ich bin voller Anspannung und entsetzt über die Brutalität des Kapitäns.

Zu 4) Die Situation an Bord verändert sich schlagartig durch Charlottes Verrat. Sie wird gezwungen mit anzusehen, wie sich der Kapitän bewaffnet und seine eigene Mannschaft bedroht. Der blinde Passagier ist der Anführer der Meuterei und er verlangt Rache für den körperlichen Verlust eines Armes durch den Kapitän. Dieser schießt ihn erbarmungslos nieder und fordert daraufhin Zacharias auf, ihn einfach über Bord zu werfen. Als sich Zacharias weigert, zwingt er seinen Obersteuermann und Charlotte dazu, es zu tun. Dann fordert er sie auf, einen Mann zu bestimmen, der für die Verschwörung bestraft werden soll. Verzweifelt bittet Charlotte um Vergebung. Doch als sie nicht wählt, greift sich der Kapitän Zacharias heraus.

Kapitel 11

Zu 1) An Deck des Schiffes, eine Peitsche und 50 Hiebe.

Zu 2) Immer noch der 18. Tag.

Zu 3) Ich bin erschrocken und entsetzt über die Brutalität des Kapitäns. Es bleibt spannend.

Zu 4) In dem Moment, da Zacharias bestraft werden soll, greift Charlotte impulsiv nach der Peitsche und schlägt sie dem Kapitän ins Gesicht. Die Situation eskaliert und der Kapitän verliert die Beherrschung. Er schlägt wutentbrannt auf Zacharias ein. Charlotte muß sich ihren Verrat und die ungerechte Brutalität des Kapitäns eingestehen.

Kapitel 12

Zu 1) Ein Gebet, eine zugenähte Hängematte, eine Seebestattung und Charlottes Segelbekleidung.

Zu 2) Der Abend des 18. Tages und der Morgen des 19. Tages.

Zu 3) Ich bin erschüttert und hoffe verzweifelt auf eine positive Wendung der Ereignisse.

Zu 4) In ihrer Not versucht Charlotte sich beim Kapitän zu entschuldigen, wird aber sehr deutlich abgewiesen. Ebenso versucht sie sich bei der Mannschaft zu entschuldigen, doch auch hier wird sie abgewiesen. Die Worte eines Matrosen wecken in ihr den starken Wunsch nach Wiedergutmachung. Sie hat die Idee, sich der Mannschaft als

ebenbürtiges Mitglied anzuschließen und zieht ihre Matrosenkleider an.

Kapitel 13

- Zu 1) Die Mutprobe, die Royalrah (ist der oberste Querbalken am Mast eines Segelschiffes, an dem das Royal-Segel aufgehängt ist), die Webeleinen (einzelne Stufen der Wanden/Strickleitern, um in den Mast und zu den Segeln zu klettern) und der Umzug in die Back.
- Zu 2) Der 19. Tag der Reise.
- Zu 3) Ich bin weiterhin gespannt und hoffe auf eine positive Wendung der Ereignisse.
- Zu 4) Charlotte gelingt es durch eine lebensgefährliche Mutprobe, in die Mannschaft aufgenommen zu werden.

Kapitel 14

- Zu 1) An Deck der *Seahawk*.
- Zu 2) Die folgenden 14 Tage der Reise.
- Zu 3) Ich entspanne mich und bin zuversichtlich.
- Zu 4) Charlotte glaubt fest daran, daß sie im Sinne der Gerechtigkeit und damit im Sinne ihres Vaters handelt. Trotz vieler körperlicher Anstrengungen lernt sie, sich geschickt auf dem Schiff zu bewegen und alle anfallenden Arbeiten zu erledigen. Der Kapitän beobachtet sie dabei sehr genau und versucht absichtlich, einen tödlichen Unfall zu provozieren. Daraufhin droht ihm Charlotte, ihn an Land vor Gericht zu verklagen. Nach diesem Vorfall besteht der Matrose Grimes darauf, daß sie lernt mit einem Messer umzugehen.
- Ein Sturm kündigt sich an.

Kapitel 15

- Zu 1) An Deck der *Seahawk*, der Orkan, ein Engel, der erstochene Obersteuermann und Charlottes Messer.
- Zu 2) Der 45. Tag der Reise.
- Zu 3) Im Chaos schwindet meine Hoffnung. Ich bin entsetzt und werde sehr wütend auf den Kapitän.

Zu 4) Mitten im Sturm rettet Zacharias Charlotte das Leben und sie glaubt an eine Engelserscheinung. Zur gleichen Zeit wird Mr. Hollybrass ermordet.

Kapitel 16

Zu 1) Charlottes Hängematte, 14 Stunden Schlaf, das zerstörte Schiff, Charlottes Messer und das Gefängnis im untersten Frachtraum.

Zu 2) Der 46. Tag der Reise.

Zu 3) Ich ahne das drohende Unheil.

Zu 4) Der Kapitän beschuldigt Charlotte des Mordes und versucht sie gegen die Mannschaft auszuspielen. Es sieht so aus, als glaubten die Männer den Worten des Kapitäns. Charlotte wird ins Gefängnis im untersten Frachtraum des Schiffes gebracht. Doch dort begegnet sie Zacharias wieder, der hier von seinen Kameraden versteckt gehalten wird.

Kapitel 17

Zu 1) Im Gefängnis.

Zu 2) Immer noch der 46. Tag der Reise.

Zu 3) Die Zusammenhänge sind mir unklar. Ich bin verwirrt und meine Hoffnung sinkt.

Zu 4) Bis zu ihrer Verhandlung wird Charlotte ins Gefängnis gesperrt, dort hat sie ein längeres Gespräch mit Zacharias.

Kapitel 18

Zu 1) An Deck der *Seahawk*, das Gericht, das Verhör und das Todesurteil.

Zu 2) Immer noch der 46. Tag der Reise.

Zu 3) Ich leide unter den Gemeinheiten des Kapitäns, als er Charlotte verhört.

Zu 4) Charlotte kann sich gegen das Verhör des Kapitäns nicht durchsetzen und erhält auch keine Unterstützung durch die Mannschaft.

Kapitel 19

Zu 1) Im Gefängnis.

Zu 2) Immer noch der 46. Tag und die folgenden 24 Stunden.

Zu 3) Aussichtslosigkeit breitet sich in mir aus, bis ein Plan einen neuen Hoffnungsschimmer in mir aufkeimen läßt.

Zu 4) Charlotte und Zacharias sprechen endlich aus was sie denken und kommen zu dem Schluß, daß der Kapitän Mr. Hollybrass getötet haben muß. Sie schmieden einen neuen Plan, um den Kapitän zu stürzen.

Kapitel 20/21

Zu 1) Ein Plan, der verraten wird, Flucht und Verfolgung, das Bug-Spriet (Verlängerungsbalken des Bugs nach vorne; dient der Statik eines Schiffes und trägt die äußersten Segen) und die Wahrheit.

Zu 2) Der 47. Tag der Reise.

Zu 3) Ich bin zunächst enttäuscht, aber dann kommt die erlösende Wendung der Ereignisse.

Zu 4) Der Plan, der Charlotte retten soll, wird von einem Matrosen verraten und sie läuft dem Kapitän direkt in die Arme. Geistesgegenwärtig flüchtet sie zu den Männern. Als ihr diese nicht helfen, flüchtet sie auf das Bugspriet. Der Kapitän folgte ihr in blinder Wut und bei dem Versuch sie zu ergreifen, stürzt er ins Meer. Charlotte ist gerettet und wird zum Kapitän ernannt.

Kapitel 22

Zu 1) An Bord der *Seahawk*, das Logbuch, Charlottes Tagebuch, ihre alten Kleider, der Hafen von Providence/Rhode Island (USA), eine Kutsche, ein vornehmes Haus, ein Bad, moralische Bücher, Charlottes Zimmer, ihre Eltern und Geschwister, ein Feuer im Kamin, die Hausangestellte, die Tageszeitung mit einer Anzeige: „Abreisen nach Europa“, Charlottes Matrosenkleider und das Fenster mit dem Rosenspalier.

Zu 2) Der 47. Tag nach dem Tod des Kapitäns und die verbleibende Zeit bis zur Ankunft in Providence – nach fast zwei Monaten – am 17. August 1832. Weitere zwei Wochen im Haus der Eltern.

Zu 3) Meine Emotionen überschlagen sich von Unbehagen über Erleichterung und Stolz bis hin zu Abschiedsschmerz. Das geht mir alles zu schnell.

Zu 4) Charlotte nimmt Abschied von den Matrosen und bereitet sich auf ihre alte Rolle innerhalb ihrer Familie vor. Sie zieht ihre alten Kleider wieder an. Die Begrüßung der Eltern ist kühl und ihr Vater läßt sie nicht zu Wort

kommen. Sie soll keinen schlechten Einfluß auf ihre Geschwister nehmen. Im Beisein der Mutter verbrennt er Charlottes Tagebuch mit ihren Reiseaufzeichnungen und erklärt den Inhalt für nichtig. Sie wird in ihrem Zimmer eingesperrt und von der Außenwelt abgeschirmt. Ihre alten Kleider werden verbrannt, aber sie kann unauffällig ihre Matrosenkleidung verstecken. Zur Besserung soll sie moralische Bücher studieren. Heimlich schreibt sie auf den Rändern und leeren Seiten der Bücher ihrer Erinnerungen auf, um sie zu bewahren. Dann besticht sie eine Hausangestellte, ihr die Tageszeitung zu bringen und findet nach kurzer Zeit den neuen Auslaftermin der *Seahawk*. In der Nacht davor zieht sie ihre Matrosenkleider wieder an und klettert aus dem Fenster. Sie geht zurück an Bord der *Seahawk*.

Ende

5.2 Der rote Faden

Um nun aus dem Romantext eine Spieltexfassung erarbeiten zu können, war es nötig, die Entwicklung der Hauptfigur Charlotte aus der Geschichte herauszulösen. Ich wollte mir Charlottes Rolle verdeutlichen, um dann die unwesentlichen Textinhalte zu streichen. Dazu beantwortete ich mir folgende Frage: Wer ist Charlotte zu Beginn ihrer Reise und welche Wandlung macht ihre Figur durch?

Sie ist ein junges Mädchen. Ihre Eltern gehören zum Bildungsbürgertum und haben sie streng konservativ erzogen in der klassischen Frauenrolle des 19. Jahrhunderts. Sie geht auf eine Schule für höhere Töchter und ist in erster Linie damit beschäftigt, den guten Eindruck einer Dame zu verkörpern. In ihrer Welt unterscheiden sich bessere und schlechtere Menschen durch ihre gesellschaftliche Zugehörigkeit. Ihr Vater ist ihr großes Vorbild. Sie hält ihn für einen Gentleman, der Überlegenheit, Gerechtigkeit und Ordnung verkörpert. Charlotte gegenüber ist sein wichtigstes Anliegen ihr moralisch einwandfreies Verhalten.

Angestellte, Arbeiter und Menschen ohne Schulbildung, so glaubt Charlotte, können nur schlecht und gemein sein. Es gilt also, der ungebildeten Welt Moral und Anstand zu vermitteln. Mit diesen innerlichen Voraussetzungen beginnt sie ihre Reise als einzige Passagierin des Schiffes *Seahawk*.

Trotz eindeutiger Warnungen verschiedener Matrosen glaubt Charlotte an die Ehrenhaftigkeit des Kapitäns und sieht daher alle seine Handlungen als gerechtfertigt. Als ihr an Bord der *Seahawk* der Schiffskoch Zacharias ein Freundschaftsangebot macht, lehnt sie es entschieden ab, weil er sowohl von niederer Stellung ist, schlecht über den Kapitän spricht als auch ein Schwarzer ist. Trotzdem schenkt ihr Zacharias ein Messer und es gelingt ihr nicht, das Geschenk abzulehnen. So gerät sie in Bedrängnis und entscheidet sich, es unter einem Vorwand dem Kapitän zu geben, um Zacharias nicht zu belasten. Doch der Kapitän rät ihr, es zu behalten. In diesem Gespräch hält er sie geschickt dazu an, seine Mannschaft auszuspionieren. Er läßt sie in dem Glauben, ihr bester Freund zu sein und Charlotte glaubt tatsächlich, das Richtige zu tun.

Aus dem Mangel an Gesellschaft heraus freundet sie sich schließlich doch mit Zacharias an. Obwohl sich der Kapitän der Mannschaft gegenüber zunehmend brutaler verhält, glaubt sie immer noch an seine Ehrenhaftigkeit. Durch einen Zufall entdeckt sie die Verschwörung der Matrosen gegen den Kapitän und verrät sie. Für Charlotte unerwartet, eskaliert die Situation; die Brutalität und Ungerechtigkeit des Kapitäns wird offensichtlich.

An dieser Stelle geraten Charlottes Überzeugungen ins Wanken; es ist der Wendepunkt der Geschichte. Ihr Sinn für Gerechtigkeit unterscheidet sich deutlich von dem des Kapitäns. Sie erkennt ihren Verrat und fühlt sich schuldig. Zur Wiedergutmachung beschließt sie einen festen Platz in der Mannschaft einzunehmen und unter den gleichen Bedingungen zu arbeiten wie die Matrosen. Sie ändert ihre Einstellung, gewinnt an Selbstvertrauen und läßt sich nicht mehr durch den Kapitän manipulieren. Der Kapitän fühlt sich durch sie ernsthaft bedroht und sucht fieberhaft nach einer Möglichkeit, sich ihrer zu entledigen, ohne sich dabei die Finger dreckig zu machen. Als sich keine Möglichkeit bietet, begeht er mit Charlottes Messer einen Mord und benützt es gleichzeitig als Beweismittel gegen sie. Die Situation scheint ausweglos zu sein, bis Charlotte den Kapitän durchschaut und mit Hilfe ihres Freundes Zacharias einen Plan faßt, um ihn zu stürzen. Tatsächlich stürzt der Kapitän bei dem Versuch, Charlotte zu ergreifen, ins Meer. Sie scheint befreit. Doch je näher die Ankunft in Providence – und damit ihr Elternhaus – rückt, desto deutlicher wird, daß Charlotte nicht mehr in die alten Verhaltensmuster ihrer Eltern paßt. Besonders deutlich wird das durch die Reaktionen ihres Vaters, der gewisse Ähnlichkeiten mit dem Kapitän zeigt.

Charlotte kann nicht mehr in ihrem alten Rollenverhalten leben und entscheidet sich, zurück auf das Schiff zu gehen.

Damit endet die Geschichte.

5.3 Die genaue Adresse

Die Frage nach der genauen Adresse ist die Frage nach dem Publikum:

Wem will ich mein Puppenspiel zeigen? Erwachsenen? Kindern?

Wenn Kindern, dann welcher Altersgruppe?

Besonders im Hinblick auf Kinder ist es wichtig, sich diese Frage genau zu beantworten.

Ein 20jähriger, 30jähriger oder 50jähriger können problemlos nebeneinander sitzen und dasselbe Stück sehen, nicht aber ein 5jähriger und ein 12jähriger.

Für kleine Kinder sollte ein Stück nicht länger als 15 bis 30 Minuten dauern, da ihre Reaktionen auf die Handlung individuell sehr unterschiedlich sein können und nicht gleichzeitig erfolgen. Es darf auch nichts Schreckliches gezeigt werden, z.B. daß der Wolf die Großmutter vor ihren Augen auffrißt, da kleine Kinder an die Lebendigkeit der Puppen glauben.

Für größere Kinder geht es nie ohne ein Abenteuer ab. Sie träumen von einem Leben voller Abenteuer und Gefahren, und in der Handlung muß dementsprechend irgend jemand gegen andere kämpfen und sie besiegen.

Mein Roman ist eindeutig ein Abenteuerroman für größere Kinder und Jugendliche. Ich entschied mich, das Stück für 9- bis 12jährige Kinder anzulegen. Daraus ergaben sich einige Konsequenzen für den Spieltext. Ich mußte darauf achten, kindgerechte Bilder, keine segeltechnischen Fachausdrücke und keine psychologisierenden Monologe zu verwenden.

Der Inhalt sollte allgemein verständlich und übertragbar sein.

Die Spieldauer sollte nicht länger als 50 Minuten betragen.

Durch seine eigene Spieltätigkeit geübt, steigt ein Kind mit Leichtigkeit in die Handlung des Puppentheaters ein. Seine Vorstellungskraft formt und ergänzt die Kunstwelt und es hat Spaß daran. Dieser Prozeß führt dazu, daß es die Puppentheaterwelt als zweite andersartige Wirklichkeit erlebt. Diese zweite Wirklichkeit unterscheidet sich von der gewöhnlichen Umwelt der Kinder dadurch,

daß sie zurechtgemacht und verdichtet ist und somit Urteile leicht ermöglicht. Die Kinder treffen spontan ihre emotional-parteilichen Wertungen. Beide Welten befruchten sich, stehen füreinander ein und verschmelzen in einer offenen Kommunikation.

Etwas anders ist es bei Erwachsenen. Sie fühlen sich nicht so stark in eine zweite Wirklichkeit hineinversetzt, sie identifizieren sich weniger mit den Figuren, sie genießen eher bewußt das im Puppentheater betont künstlerisch Gemachte aus einer gewissen Distanz.

Doch in der Praxis gibt es keine klare Trennung der Rezeptionsweisen von emotionalem Engagement und gedanklicher Reflexion, wenn man sich in einer Phantasiewelt bewegt.

5.4 Grundregeln für den Autor

Zwischen dem Thema einer künstlerischen Darstellung und der Zeit besteht das Gesetz der Proportion. Im Hinblick auf meinen Spieltext hieß das, daß die Dauer der Dialoge im Verhältnis zu deren Aussage nicht zu lang sein durfte. Andernfalls würde die Spannung verloren gehen und meine Zuschauer würden sich langweilen.

Die Romanvorlage beinhaltete einen großen Anteil an Dialogen, was mir zunächst als Vorteil für die Umsetzung in einen Text für das Puppentheater erschien.

Tatsächlich läßt sich aber auf der Puppenbühne eine Geschichte nicht nur mit Dialogen erzählen. Die Puppe ist vor allem dafür geschaffen sich zu bewegen.

Das Gesetz der Stilisierung verlangte, daß der Text und die damit verbundenen schauspielerischen Emotionen der Puppe angemessen sein müssen. Erst die Bewegung macht sie lebendig und allein im Charakter ihrer Bewegung entsteht das, was man ihr Verhalten nennt. Aus ihrem Benehmen, ihrem physischen Verhalten entsteht dann ihre Gestalt.

Dabei spielt auch der Text eine große Rolle. Aber wenn der von der Puppe gesprochene Text nicht durch ihr Spiel unterstützt wird, trennt er sich von ihr und hängt sozusagen in der Luft.

Das von einer sichtbaren Person gesprochene Wort ohne Geste ist für die Rolle der Puppe unmöglich, doch Gesten und Bewegungen können auch ohne Worte existieren. Es macht allerdings keinen Sinn, jeden einzelnen Satz durch fortwährendes Gestikulieren zu begleiten, da sich die Puppe aufgrund ihrer begrenzten Ausdrucksmöglichkeiten ständig wiederholen würde. Es ist also

notwendig, dieses Gestikulieren durch direkte physische Aufgaben zu ersetzen. Dabei muß man bedenken, daß je nach Thema sich der Charakter ein und derselben physischen Handlung grundlegend ändern kann.

Es ging also bei der weiteren Bearbeitung meines Textes darum zu entscheiden, welche Dialoge für die Geschichte unbedingt nötig sind und welche gestrichen oder durch Handlung ersetzt werden mußten.

Als erstes installierte ich die Rolle einer Erzählerin: Charlotte, gespielt von einer menschlichen Darstellerin, sitzt in ihrem Zimmer in Providence/Rhode Island (USA). Sie hat nichts weiter bei sich als ihr Tagebuch und ihren Seekoffer.

Rückblickend erzählt sie ihre Geschichte. Anders als im Roman hat der Vater das Tagebuch nicht verbrannt, sondern es ihr zurückgegeben.

Um nun eine zweite Darstellerin auf der Bühne zu legitimieren, erfand ich für Charlotte eine Zuhörerin, der sie ihre Geschichte erzählt. Es ist ihr altes Kindermädchen, die Einzige, die ihr wirklich glaubt und der sie sich anvertrauen kann.

Mit einem kleinen Schiffsmodell in der Hand beginnt Charlotte zu erzählen.

Die Person des Mr. Grummage, ein Geschäftsfreund ihres Vaters, verkörpert ein Zylinder.

Während des Erzählens verwandelt Charlotte durch wenige Handgriffe den Seekoffer in das Segelschiff *Seahawk*. Sobald das Schiff entsteht, können auch die Puppen belebt werden, d.h. die Erzählerin Charlotte führt und spricht die Puppe, die sie darstellt, selbst.

Die anderen Puppen werden von ihrem Kindermädchen gespielt.

Die Position der Erzählerin dient im Verlauf des Stückes immer wieder dazu, zeitliche Abläufe zu verkürzen oder Handlung, die nicht gezeigt werden kann, zu beschreiben.

Das Puppenspiel endet mit Charlottes Entscheidung, ihre Eltern zu verlassen und auf das Schiff zurückzukehren.

6 Die Kraft der assoziativen Phantasie

6.1 Was ist eine Puppe?

Eine Puppe ist eine Allegorie, ein Sinnbild einer Verallgemeinerung.

Sie ist ein lebloser Gegenstand, der einen Menschen oder ein anderes Wesen darstellt. Die Belebung der Puppe dient dazu, bestimmte Erscheinungsformen des Lebens zu demonstrieren und diese damit zu erhellen oder zu verurteilen.

Wäre die Puppe eine originalgetreue Nachbildung des Menschen oder ein ausgestopfter Hund, dann würde sie lediglich als Exponat in einem Museum taugen.

Ein Beispiel: betrachtet man die Tiergestalt des Tigers Schir Khan im „Dschungelbuch“, so sind leicht die Charakterzüge eines Menschen zu erkennen. Er ist ein Egozentriker und ein Rassist. Sein Motto lautet: Mowgli ist kein Wolf, kein Raubtier, sondern ein Mensch – und Menschen muß man fressen.

Die Geschichte bedarf einer allegorischen Verkörperung. Mit Hilfe von Tieren werden hier gleichnishaft Menschen dargestellt. Eine Puppe oder Zeichentrickfilmfigur ist keine Imitation eines Lebewesens, sondern eine extreme Verallgemeinerung, eine bis zur Allegorie typisierte Gestalt.

Als der englische Filmregisseur Korda das „Dschungelbuch“ mit echten Tieren und Menschen verfilmte, mißlang die sinnbildhafte Demonstration. Die Tiere waren nur noch Tiere und die Aussage der Geschichte ging verloren.

Ein unbelebter Gegenstand kann *faktisch* nicht zum Leben erweckt werden. Das gilt sowohl für einen Stein als auch für einen Lappen oder ein Spielzeugauto oder eine Theaterpuppe, ganz gleich, wie geschickt sie auch agiert, wenn sie einmal vom Puppenspieler in Bewegung gesetzt wird. Die aufgezählten Dinge bleiben immer Gegenstände, die keine biologischen Merkmale besitzen. Prinzipiell jeder Gegenstand kann aber in den Händen des Menschen bzw. in der assoziativen Phantasie des Menschen die Funktion eines lebenden Wesens erfüllen. Er kann sich bewegen, lachen, weinen oder eine Liebeserklärung machen.

Am deutlichsten zeigt sich die Überzeugungskraft und Spontaneität der assoziativen Phantasie im Spiel der Kinder.

Ich erinnere mich noch gut daran: aus einem Pappkarton wurde ein Haus; aus Versandkatalogen ausgeschnittene Figuren, die Bewohner des Hauses; aus einem Rollschuh wurde ein Auto – und kaum hatte meine Cousine zwei

Sandkastenbackförmchen in den Händen, lief sie auch schon mit Hufgeklapper über die elterlichen Weidegründe und wollte gemolken werden, was die Kuh natürlich durch lautes Muhen anzeigte.

6.2 Darstellen und zeigen

Zwischen *darstellen* und *zeigen* liegt ein großer Unterschied.

Ein Kind kann ein Pferd *darstellen*, indem es auf einem Besen durch das Zimmer galoppiert; ein Maler, indem er ein Pferd auf ein Blatt Papier malt oder ein Bildhauer, indem er ein Pferd aus Ton formt. Ein Pferd aber mit der Hilfe eines Pferdes darzustellen ist unmöglich; so kann man es nur *zeigen*.

Für mein Puppenspiel bedeutete das z.B., mir zu überlegen, wie ich ein altertümliches Segelschiff darstellen könnte, ohne es zu zeigen.

Ich hatte die Idee, einen alten Seekoffer zu benützen. Er würde ohne weiteres ein Segelschiff darstellen können. Ähnlich war es mit Charlottes Mutprobe, bei der sie bis zur Royalrah raufklettern muß. Würde ich versuchen, diese Mutprobe mit der Puppe zu zeigen, würde ich eine Situation lächerlich machen, die überhaupt nicht lächerlich ist.

Die scheinbare Einschränkung durch die Puppen aber beinhaltet eine große Erweiterung der assoziativen Phantasie.

Jedes Kunstwerk ist das Wunder einer Entdeckung, einer assoziativ-emotionalen Entdeckung – vorausgesetzt, es konnte vom Betrachter aufgenommen werden.

Das Spiel mit der Puppe ist also das Wunder der Belebung von etwas Unbelebtem.

Für den Zuschauer des Puppenspiels ist es das Wunder eines zum Leben erweckten Gegenstandes und für den Schauspieler ist es die Freude an dessen Belebung.

(Obraszow 1984, S. 374) „Der Schauspieler im Sprechtheater schafft auf der Bühne das physische Verhalten der Gestalt aufgrund der Bewegung seines eigenen

Körpers. Der Schauspieler des Puppentheaters hingegen schafft das physische

Verhalten der Gestalt, indem er einen in seinen Händen befindlichen Gegenstand bewegt. Das kann er nur beim vollen Glauben an die Wahrheit der absoluten

Unwahrheit tun. Ist dieser Glaube, diese freudige emotionale Überzeugung nicht

vorhanden, dann bleibt die Puppe tot und lügt durch jede ihrer Bewegungen. Man

kann sich leicht vorstellen, daß diese Puppe weder einem Menschen noch einem

Frosch ähnlich ist. Dennoch verwandelt sie sich durch die Kraft der assoziativen Phantasie in einen Menschen oder einen Frosch.“

7 Die Gestaltung der Figuren

7.1 Figurenfindung

Wer schafft eigentlich die Gestalt, die der Zuschauer erlebt?

Der Schauspieler, der die Puppe belebt? Oder der Puppengestalter, der der Puppe ihre äußere Form gibt? Oder vielmehr der Autor, der das Werk für das Puppentheater bearbeitet?

Die wahre Antwort liegt in der einheitlichen Stilebene. Deshalb ist es notwendig, den Charakter der Stilisierung bzw. die künstlerische Gestalt der Aufführung in Übereinstimmung mit den wesentlichen Partnern – Schauspieler, Gestalter, Autor – zu erarbeiten. Für jede Inszenierung muß man ein einheitliches Kriterium der Stilisierung schaffen.

Nachdem ich die erste Textfassung für mein Puppenspiel erarbeitet hatte, machte ich mehrere Streifzüge über Flohmärkte. Im Kopf hatte ich die Charaktere meiner Figuren und im Bauch ein bestimmtes Gefühl zu ihren Personen. So ließ ich meinen Blick offen über die Flohmarktische schweifen auf der Suche nach den richtigen Gegenständen, Gegenstände, die in meiner assoziativen Phantasie die Figuren meines Puppenspiels verkörperten.

Ich kaufte die verschiedensten Gegenstände – und doch ergab sich ein stilistisch einheitliches Bild: ein kleiner Rechen, eine kleine Harke, eine große Holzgabel, einen altertümlichen Revolver, einen Bierseidel, eine alte Tapezierbürste, ein metallenes Flechtkörbchen und noch einige andere Sachen.

7.2 Die Biomechanik der Puppe

Der Begriff „Biomechanik“ wurde erstmals von Meyerhold für die Bewegung des Schauspielers verwendet. In seinem Theater führte er spezielle Biomechanikkurse durch. Es sollte dabei die Fähigkeit entwickelt werden, die Mechanik des eigenen Körpers zu beherrschen, des lebendigen Körpers, daher das Wort „bio“.

Der Begriff „Biomechanik“ läßt sich im Hinblick auf die Puppen in gleicher Weise anwenden. Die biomechanischen Fähigkeiten der einzelnen Puppenformen sind so verschieden, daß sie von Null einerseits bis hin zu ganz subtilen Ausdrucksmitteln des Verhaltens andererseits reichen.

Die Puppe als solches ist schon dadurch charakterisiert, das sie eine Puppe ist, etwas Nichtlebendiges, das ein Lebewesen bedingt darstellt. Alles an ihr ist unwirklich, sowohl die Anatomie als auch die Proportionen und das Material. Diese Bedingungen sind je nach Inszenierung unterschiedlich. Aber jede Bedingung können die Zuschauer annehmen, an jede können sie glauben, vorausgesetzt, die einheitliche Ebene der Bedingungen wird nicht verletzt. Dazu gehört auch, daß man die Puppen nicht überfordert; sehr einfache, in ihren Bewegungen eingeschränkte Puppen können keine komplizierten Charakterrollen spielen. Das Stück würde die Puppen entwürdigen, sie nicht mehr stilisiert, sondern einfach hilflos erscheinen lassen. Aber auch anders herum kann eine Puppe den Inhalt eines Stückes diskreditieren, wenn eine ernste Aussage durch sie lächerlich erscheint.

7.3 Der Puppenbau

Besonders wichtig ist das Profil einer Puppe, denn ohne Profil würde sie, sobald sich ihr Gesicht vom Zuschauer abwendet, in der Ausdruckslosigkeit versinken.

Jeder meiner Figuren hatte ich einen der erstandenen Gegenstände zugeordnet. Als nächstes entwarf ich die Gesichter bzw. die Profile meiner Puppen und sägte sie aus einer einfachen Sperrholzplatte aus.

Ich integrierte das Profil in den Gegenstand und fügte noch Augen mit Pupillen hinzu. Erst durch die Pupillen wurden die Augen lebendig. Dann formte ich für jede Puppe aus Knetmasse passende Hände und nähte ihr ein Oberteil.

Aufgrund der Anatomie der Gegenstände ergab es sich, das die meisten Köpfe bereits auf einem Stil saßen, mit dem die Puppe geführt werden konnte. Unterhalb des Kopfes befestigte ich die Oberbekleidung der Puppe, so daß sie locker über deren Schultern und den Korpus fiel. Die Arme füllte ich mit Schaumstoff oder Holz und nähte die Hände daran fest.

Auf Unterteile bzw. Beine verzichtete ich bei den Puppen ganz.

Um sie zu bespielen, muß der Stock der Puppe mit der einen Hand geführt und mit der anderen Hand eine Puppenhand ergriffen und bewegt werden.

Das zwingt mich als Puppenspielerin dazu, öffentlich sichtbar auf der Bühne zu agieren. Diese Methode nennt man den „offenen Kunstgriff“. Sie sollte unbedingt durch das Thema und den Charakter der Handlung gerechtfertigt sein, sonst bleibt sie gewollt, aber unmotiviert.

Im weiteren gilt es, die biomechanischen Eigenschaften der Puppen zu studieren und sich ihnen unterzuordnen, wie sich ein guter Regisseur seinem Schauspieler unterordnet und ihn die Rolle selbst erschaffen läßt. Man darf die Puppe nicht veranlassen, Dinge zu tun, die sie nicht tun will. Vielmehr muß man sich an ihrer Begrenztheit erfreuen und herausfinden, was sie alles kann. Dann wird es auch dem Zuschauer vorkommen, als könne sie alles.

7.4 Verschiedene Puppenarten

Kugelfinger:

Der Kunstgriff „Kugelfinger“ gehört zum Repertoire vieler Puppenspieler. Hierbei wird eine Holzkugel oder ein anderer rundlicher Gegenstand auf den Finger gesteckt und die restliche Hand bildet den Körper. Die Ausdrucksfähigkeit der menschlichen Hand ist sehr stark und treffend und kann nicht nur die starken emotionalen Bewegungen wiedergeben, sondern auch die psychologisch motivierten Abstufungen einzelner Emotionen.

Handpuppen:

Handpuppen sind eigentlich Handschuhpuppen. Der Puppenkörper wird wie ein Handschuh über die Hand gestreift. Manchmal sind an den Kittel, der die Hand verdeckt, noch lose herunterbaumelnde Beine angenäht. Durch ihre eingeschränkten physischen Möglichkeiten können sie keinesfalls alles spielen und sind auf eine Spielleiste (die eindimensionale Bühne) angewiesen. Mit trainierten und sensiblen Fingern können sie aber zu überraschenden Ausdrucksvarianten finden.

Puppen auf Stöcken:

Diese Puppen sind Holzfiguren auf Stöckchen. Arme und Beine schlenkern hin und her, wenn das Stöckchen bewegt wird. Sie werden über einem Schirm gezeigt, hinter dem sich der Puppenspieler befindet. Sind die Bewegungen der Puppen mit der Stimme und der Musik gut aufeinander abgestimmt, kann eine solche Aufführung ein organisch stilisiertes Schauspiel sein.

Manchmal sind sie von unten mit Fäden oder Drähten versehen, die zum Kopf, den Armen und den Beinen laufen. Dann kann die Puppe gesteuert werden: die Hand heben, den Kopf drehen und laufen.

Stabpuppen:

Stabpuppen werden auf einem Stab von unten geführt. Auch die Bewegung der Hände erfolgt mittels Stäben. Sind diese Puppen sehr groß und komplex, kann es nötig sein, daß sie von mehreren Spielern gleichzeitig geführt werden müssen. Dann trägt z.B. einer die Puppe und bewegt den Kopf und der andere die Hände. Die Puppen des Schattentheaters werden ebenfalls an Stäben geführt.

Marionetten:

Das Führen von Puppen an Fäden ist sehr kompliziert und erfordert viel Übung, besonders wenn es sich um eine größere Anzahl von Fäden handelt. Diese Fäden werden mittels der Waage (dem Fadenkreuz) von oben gesteuert. Im Gegensatz zu anderen Puppen haben Marionetten Beine, was den Spieler dazu veranlaßt, räumliche Distanzen häufig durch „Gehen“ der Puppe zu überwinden. Marionettentheater kommt dem Menschentheater am Nächsten, da die Biomechanik der Puppen der echten Welt nacheifert. Doch der Unterschied bleibt: Marionetten hängen und der Bewegungsimpuls kommt von außen, wogegen der Mensch steht und sein Bewegungsimpuls kommt von innen heraus.

Dies sind nur grobe Beschreibungen einiger klassischer Puppenarten. Letztendlich schafft fast jede Inszenierung eine neue Puppenanatomie.

8 Der Mensch und die Puppe

Erklärt ein Schauspieler des Sprechtheaters seinem Regisseur, was er an dieser oder jener Stelle in seiner Rolle tut, dann lautet das ungefähr so: „*Ich* lausche an der Türe. Dann öffne *ich* sie einen Spalt und beobachte“

Wenn der Puppenspieler das gleiche tut, dann lautet der Satz folgendermaßen: „*Sie* lauscht an der Türe. Dann öffnet *sie* sie einen Spalt und beobachtet“

Ändert sich etwas in der Psychologie des Schauspielers, wenn er anstelle des Wortes *ich* das Wort *sie* spricht?

Ja, der Schauspieler wird sozusagen zum Regisseur der Rolle. Er sieht seinen Helden, sieht ihn, wie er ist. Dabei schafft er nicht nur das physische Verhalten der Puppe, sondern schaut sich auch noch an, wie das alles wirkt. Gelingt es ihm gut, dann spürt der Schauspieler auch noch die Freude des Regisseurs.

Ebenso verhält es sich mit der Rolle selbst. Der Schauspieler des Sprechtheaters, der die Rolle eines alten Mannes spielt, setzt mit Mühe die *eigenen* Beine voreinander. Er betreibt *Selbst*-Darstellung. Der Schauspieler des Puppentheaters, der mit Hilfe einer Puppe die Rolle eines alten Mannes spielt, setzt langsam *fremde* Beine voreinander. In diesem Fall geht es für den Schauspieler nicht um Selbstdarstellung, weil er das Alter nicht spielt, sondern zeigt. Die Puppe, die den alten Mann darstellt, geht mühsam. Der Schauspieler quält sich zur selben Zeit jedoch nicht. Er verspürt vielmehr Freude am Ereignis. Um diese Freude verspüren zu können, muß er allerdings ein wenig Ironie besitzen, denn er schaut sich die Puppe an und damit auch sein eigenes Verhalten.

9 **Schlußbetrachtung**

Puppentheater fordert zu einer poetischen Überhöhung heraus, die sich einheitlich auf das Bild, die Bewegung und die Sprache erstreckt. Eine Spiegelung der Realität getreu ihrer Erscheinungsform ist ausgeschlossen. Puppentheater ist immer ein Gleichnis des menschlichen Lebens.

Die Sprechweise des Puppentheaters ist vorrangig bestimmt von der Verfremdung durch die jeweilige Puppenart und durch metaphorische Vorgänge, die mit einer sehr optischen Handlungsstruktur verbunden sind.

Die Illusion der Lebendigkeit wird nicht vom Puppenspieler allein hergestellt, denn die Materialgebundenheit und Kunsthaftigkeit muß vom Zuschauer aufgehoben werden. Seine Phantasie ist Voraussetzung und Ziel des Puppenspiels. Die Puppe tritt in Wechselwirkung mit gegebenen Umständen und nimmt Beziehungen auf zu anderen Puppen, kurz gesagt, sie ist der Vermittler zwischen Puppenspieler und Zuschauer. Die aktive Funktion des Zuschauers, der den Animationsprozeß mit Hilfe seiner assoziativen Phantasie verwertet und vollendet, unterscheidet das Puppentheater wesentlich vom Menschentheater.

Die Phantasie ist die beglückendste Spielwiese die wir besitzen und ich hoffe, sie noch oft mit anderen zu teilen und weitergeben zu dürfen.

10 Literaturverzeichnis

1) **AVI**

„Salz im Haar“

Carlsenverlag GmbH, Hamburg 1992

2) Gudrun **Gauda**

„Theorie und Praxis des therapeutischen Puppenspiels.

Lebendige Psychologie C. G. Jungs“

Verlag modernes lernen, Dortmund 2001

3) Horst **Günther**

„Zum gesprochenen Dialog im Handpuppen- und Marionettentheater“

Material zum Theater 141

Druckkombinat, Berlin 1981

4) Dorothea **Kolland** und das Puppentheater-Museum Berlin

„Front Puppen Theater – Puppenspieler im Kriegsgeschehen“

Elefanten Press, Berlin 1997

5) Sergej **Obraszow**

„Mein Beruf“

Henschelverlag, Berlin 1984

6) Hans R. **Purschke**

„Die Entwicklung des Puppenspiels in den klassischen Ursprungsländern Europas“

Im Eigenverlag in kleiner Auflage gedruckt, Frankfurt/Main 1984

Danksagung

Ich bedanke mich von Herzen bei

Detlef Heinichen,

für deine Offenherzigkeit, deine großzügige Unterstützung und
den Glauben an die Sache;

Christian Bohdal,

für den zündenden Gedanken und
das Vertrauen in meine Idee;

Tine Biensack,

für die wunderbare Zusammenarbeit und
die Freude am Spielen;

Anni Stein,

für das unermüdliche Erzählen unserer Familiengeschichte und
deine Bereitschaft, alle meine Fragen zu beantworten;

Susanne Walter,

für deine Begeisterung, deinen liebevollen Zuspruch und
deine Geduld mit mir;

Klaus Becker,

für deine prompte Hilfe am Computer
und

allen Freundinnen und Freunden,

die ihr in den vergangenen vier Jahren nicht von meiner Seite gewichen seid,
auch wenn ich nicht viel Zeit für euch hatte.