

Markus Grundtner

MÄRCHEN UND MORBIDITÄT: Das Stuffed Puppet Theatre von Neville Tranter

Diplomarbeit
2008

Downloaden und kommentieren unter <http://www.textfeld.ac.at/text/1341>

Der gemeinnützige Verein **textfeld** setzt sich für die Online-Publikation akademischer Texte ein. Mehrmals monatlich läßt **textfeld** von den interessantesten Beiträgen Rezensionen erstellen, die auf stark frequentierten Online-Medien publiziert werden.

Die eigenen Texte können unter www.textfeld.ac.at kostenfrei publiziert werden.



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

MÄRCHEN UND MORBIDITÄT:
Das Stuffed Puppet Theatre von Neville Tranter

Verfasser

Markus Grundtner

Angestrebter akademischer Grad

Magistra/Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im September 2008

Studienkennzahl lt. Studienblatt: 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin/Betreuer: Doz. Dr. Clemens Stepina

Bedanken möchte ich mich bei Doz. Dr. Clemens Stepina für die fachgerechte, freundliche und motivierende Betreuung. Neville Tranter danke ich für das Interview. Ich danke außerdem meiner Freundin Bernadette Zeilinger für die Diskussionen mit ihr und ihre Geduld. Für ihre Unterstützung danke ich auch meinen Eltern Andreas und Margarete Grundtner.

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	7
1. EINLEITUNG	9
1.1 WER IST NEVILLE TRANTER?	9
1.2 FORSCHUNGSINTERESSE	11
2. GRUNDLEGENDE DEFINITIONEN	13
2.1 DAS FIGURENTHEATER	13
2.2 DER/DIE FIGURENSPIELERIN	18
2.3 DIE PUPPE	23
2.4 DAS PUBLIKUM	28
3. DAS STUFFED PUPPET THEATRE – EINE ANNÄHERUNG	31
3.1 SCHREIBEN FÜR PUPPEN	33
3.2 TRANTERS PUPPEN	36
4. RE: FRANKENSTEIN	40
4.1 DIE ROMANTIK UND DAS DRITTE REICH	44
4.2 DIE LEIDEN DES JUNGEN FRANKENSTEIN	47
5. SCHICKLGRUBER, ALIAS ADOLF HITLER	53
5.1 DIE FREIHEIT DER PUPPE	59
5.2 HUMOR UND HITLER	61
5.3 DER SIEGREICHE TOD	65
6. VAMPYR	67
6.1 VAMPIRISMUS – FOLKLORE UND FIKTION	71
6.2 DER ÖDIPUS-VAMPIR	74
6.3 DAS VERWESTE MÄRCHEN	80
7. ALLES HAT EIN ENDE – EIN RESÜMEE	83

8. „IST DIE PUPPE NICHT AN MEINER HAND, IST SIE TOT.“	87
8.1 TRANTER ÜBER WERDEGANG UND ARBEITSPROZESS	87
8.2 TRANTER ÜBER SEINE STÜCKE	90
BIBLIOGRAPHIE	95
ARTIKEL	101
INTERNET	102
INSZENIERUNGEN	102
PERSÖNLICHE QUELLEN	102
ABBILDUNGEN	102
LEBENS LAUF DES AUTORS	104

VORWORT

Das erste Zusammentreffen zwischen Neville Tranter und dem Autor der vorliegenden Arbeit ließ böses Blut erwarten – Tranter war Theatermacher, der Autor Theaterkritiker. Jedoch gab Tranters Inszenierung *Vampyr* keinen Anlass zu einem Verriss, sondern nur zu Begeisterung.

Mit dem Gedanken der Unsterblichkeit spielend schuf der australische Puppenzauberer Tranter im Mai 2006 im Schauspielhaus Wien ein morbides Märchen in zeitgemäßer Tonart. Mit einfachsten Bühnenmitteln gewann *Vampyr* wirkungsvoll eine eigene Aura süßen Moders. Leichter Nebel umwaberte die Bühne. Aus dem Hintergrund drang eine subtile Kulisse an Gruselgeräuschen hervor. Neville Tranter belebte seine „Klappmaul-Geschöpfe“ – zwischen Akzenten und Stimmlagen wechselnd – meisterhaft: teils als unsichtbarer Puppenspieler, teils in der Rolle einer auktorialen Figur, des gefallenen Engels Gabriel.

Ihre Lebendigkeit bezogen die Puppen mit giftgrünem Rachen, funkelnden Augen und blitzenden Zähnen dabei nicht nur aus Tranters virtuoser Darstellung, sondern auch durch selbstironische Akzente in Form von Wortspielen, Witzen über die Überzogenheit des Übernatürlichen und philosophischen Anspielungen.

Die Handlung von *Vampyr* ist im hohen Norden angesiedelt – in einem düsteren Wald voll seltsamer menschlicher und unmenschlicher Kreaturen. Der Vampirgraf Count Olav treibt sein Unwesen mit den Touristen, die sich auf den Camping-Platz des raffgierigen Jenssen verirren. Da kaum Menschen – und insbesondere kaum Jungfrauen – in dem Totenwald landen, bleiben für Olavs Sohn Romero nur Ratten und anderes Getier als Blutspender übrig.

Im Kern thematisiert *Vampyr* damit einen Generationenkonflikt. Väter müssen ihren Kindern Platz machen. Dank Vampirismus oder – im Falle normalsterblicher Menschen – moderner Medizin wird die Warteschleife für die nachkommende Generation aber immer länger. Was sich in menschlicher Gesellschaft durch Überalterung äußert, wird bei kleinen Vampiren zu einer Geduldsprobe für die Ewigkeit.

Ganz wie ein Märchen Hans Christian Andersens handelt *Vampyr* vom Leben, natürlich auch vom Tod und allem, was so dazwischen liegt.

Seit dem *Vampyr*-Premierenabend sind nun mehr als zwei Jahre vergangen. Die Eindrücke von damals, die der Autor der vorliegenden Arbeit als Theaterkritiker gewann sind hier im Vorwort zusammengefasst. (Vgl. www.CHiLLi.cc/index.php?id=62-1-87, 28.06.08)

Von ihrem Wesen her ist eine Theaterkritik eine pointierte Analyse, die prägnante Urteile fällt und mit Assoziationen spielt – von Fantasie beflügelt und mit dem Ziel, das Lesepublikum zu unterhalten. Die nachfolgende Arbeit dagegen soll auf Basis theater-, kulturwissenschaftlicher und tiefenpsychologischer Literatur Tranters Werk präzise und so gründlich wie möglich erfassen, beschreiben und deuten.



1. EINLEITUNG

1.1 WER IST NEVILLE TRANTER?

Der Australier Neville Tranter wurde 1955 in Toowoomba, Queensland, geboren. Seine Laufbahn als Puppenspieler begann er im Alter von 19 Jahren in seinem dritten Studienjahr eines Schauspielstudiums an der Universität Gowinda. Tranter besuchte die Aufführung eines Puppenstücks für Kinder im *Billbar Puppet Theatre*. Das Ehepaar Barbara und Bill Turnbull, das hinter der Inszenierung stand, engagierte Tranter im Rahmen eines Praktikums. (Vgl. Kapitel 8.1)

Barbara, eine gebürtige Österreicherin, war in den 1930er Jahren von Wien nach Queensland geflohen, Bill kam aus Edinburgh. Barbara leitete das *Billbar Puppet Theatre*. Den ersten Auftritt absolvierte Tranter mit der selbst gebauten Puppe Marcel – eine Figur, die zwei Rosen gleichzeitig liebte. (Vgl. SCHÖDEL 1993, S.66) Nach dem Abschluss seiner Schauspielausbildung bei Robert Gist und seiner zweijährigen Arbeit beim *Billbar Puppet Theatre* gründete Tranter 1976 das *Stuffed Puppet Theatre*. Zu diesem Zeitpunkt war Tranter bereits nach Melbourne umgezogen. Zusammen mit einem zweiten Schauspieler spielte er für Erwachsene, anfangs nur kurze Sketche. (Vgl. Kapitel 8.1) Seinen ersten Auftritt vor einem reinen Erwachsenenpublikum absolvierte er bei einer Mitternachtsnummer – angekündigt als *Midnight Special* – im Theaterrestaurant *The Last Laugh* in Melbourne. Die Veranstaltungsankündigung sprach noch von der *Stuffed Puppet Theatre Company*. Weitere Auftritte in Varietés folgten, und zwar mit Sketchen, die auf das betrunkene Publikum abgestimmt waren, so wie etwa eine Nummer mit einer exhibitionistischen Puppe. (Vgl. SCHÖDEL 1993, S.66)

Tranter konnte in dieser Zeit viel für seine Kunst lernen:

„Mein Publikum zu fesseln. Eine Geschichte in nur einer Minute zu erzählen. Und gut zu hören, auf die Puppe, auf mich, meine Zuschauer. Das Publikum hat mir ungehemmt gezeigt, wenn ihm etwas nicht gefiel. Ich musste ein ganz kurzes, dichtes, sehr suggestives Theater machen.“ (SCHELP 2006, S.70)

1978 kam Tranter mit einer Kabarett-Gruppe nach Amsterdam. Die Show bestand aus Puppenspiel, Kabarett und einem Zauberer. Im selben Jahr wurde Tranter zum *Festival of Fools* in Amsterdam eingeladen. Er nahm drei Mal daran teil, worauf eine Deutschlandtournee folgte. (Vgl. Kapitel 8.1)

Seine erste große Eigenproduktion hieß *The Seven Deadly Sins*, ein schockierendes Stück, welches sicherstellen sollte, dass Tranter Puppentheater für Erwachsene und nicht für Kinder inszenierte. (Vgl. Kapitel 8.2)

Seit Anfang der 1980er Jahre lebt und arbeitet Tranter in den Niederlanden. In allen seinen Stücken seit 1983 spielt Tranter seine lebensgroßen Klappmaulpuppen offen und verkörpert auch selbst eine Rolle. (Vgl. Kapitel 8.1 und ERBELDING 2006, S.101-S.102)

Neben seiner künstlerischen Tätigkeit leitet er auch Master Classes/Workshops in Europa – sowohl zweiwöchige Seminare, z.B. in Berlin, als auch kurze Workshops bei Figurentheaterfestivals. Er gilt als Spezialist für den Umgang mit lebensgroßen oder überlebensgroßen Puppen. (Vgl. Kapitel 8.1 und www.stuffedpuppet.nl/neville.html, 28.06.2008) In einer Kurzdarstellung im Internetauftritt des Stuffed Puppet Theatre wird Tranter so beschrieben:

„In his own brutal, ruthless but poetic way, he confronts the audience with their fears and dreams, urges and desires, personified by what are often life size talking puppets. Combining a minimal decor with sophisticated music, lighting and sound, using the oldest devices of the theatre as well as state of the art technology, solo on stage, with nothing but his puppets plus a number of assistants behind the scenes, Neville Tranter is capable of evoking images that the audience will not forget for a long time. His combination of down to earth humour, deadly seriousness and virtuoso puppetry has already made permanent converts of many who had presumed that for them, puppetry had nothing to offer.“ (www.stuffedpuppet.nl/neville.html, 28.06.2008)

Neville Tranter erhielt diverse Auszeichnungen, beispielsweise den Preis für Beste Performance beim World Festival of Puppet Art in Prag 2001 und den Grand Prix in Zagreb 2002.

Seine Produktionen sind:

1982 *Studies in Fantasy* / 1984 *The Seven Deadly Sins* / 1985 *Manipulator and Underdog* / 1988 *Room 5* / 1990 *Macbeth* / 1993 *The Nightclub* / 1994 *Kaspar Hauser* (mit Beppe Costa und Ria Marks) / 1996 *Salome* / 1998 *Molière* / 1999 *RE: Frankenstein* / 2003 *Schicklgruber, alias Adolf Hitler* / 2006 *Vampyr* (Vgl. ebd., 28.06.2008)

1.2 FORSCHUNGSINTERESSE

Tranthers bis dato aktuellste Inszenierungen, *Vampyr* (2006), *Schicklgruber, alias Adolf Hitler* (2003) und *RE: Frankenstein* (1999), sind Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Arbeit.

Das zweite Kapitel soll die Definitionen grundlegender Begriffe im weitläufigen und vielfältigen Feld des Figurentheaters klären, um gleich darauf im dritten Kapitel das *Stuffed Puppet Theatre*, aufbauend auf diesem Fundament, charakterisieren zu können.

Vorgegangen wird nach den Methoden der Hermeneutik: Wie der Götterbote Hermes die Botschaft der Götter in menschliche Sprache übertragen musste, so ist auch diese Arbeit der Kunst des Verstehens, des Verstehbarmachens, des Erhellens und AuflöSENS von Verschlüsseltem verpflichtet. (Vgl. CALLO 1983, S.110)

Viertes wie fünftes Kapitel fußen auf Zusammenfassungen der Stücke *Schicklgruber, alias Adolf Hitler* und *RE: Frankenstein*. Anhand dieser Stücke, die Parallelen im Thema und den Inszenierungsstrategien aufweisen, sollen vier Aspekte untersucht werden:

- 1) Welche Aussage trifft Neville Tranter über die geistigen Wurzeln des Nationalsozialismus im Zusammenhang mit der Epoche der Romantik?
- 2) Welche Aspekte aus dem Frankenstein-Mythos greift Tranter auf?
- 3) Welche Freiheiten und Möglichkeiten eröffnet das Puppentheater in der Inszenierung von brisanten Themen wie etwa dem Nationalsozialismus?
- 4) Welche Bedeutung haben hierbei Inszenierungsstrategien, welche die vierte Wand durchbrechen? Welche Bedeutung kommt den Mechanismen von Schwarzem Humor und Grotteske zu?
- 5) Mit welchen Gesichtern/Verfremdungen/thematischen Anspielungen zeigt sich der Tod in den Stücken?

Auf die Synopsis von *Vampyr* im sechsten Kapitel folgt die Analyse des Stücks in Hinsicht auf Erzählstrukturen des griechischen Mythos und des europäischen Volksmärchens sowie eine Analyse der aufgearbeiteten Aspekte des Vampirismus.

Es soll dabei herausgearbeitet werden:

- 1) Welche Aspekte aus dem Vampir-Mythos greift Tranter auf?
- 2) Wie verbindet *Vampyr* den Ödipus-Mythos mit dem Vampir-Mythos?
- 3) Welche Strukturen und Erzählmotive aus dem europäischen Märchen lassen sich in der Vater-Sohn-Geschichte von *Vampyr* wiedererkennen? An welchen Stellen werden typische Strukturen und Erzählmotive aus dem europäischen Märchen gebrochen oder konterkariert?

Den Abschluss bildet nach einem Fazit (Kapitel 7) mit dem achten Kapitel ein Interview mit Neville Tranter über seinen Werdegang, seine Inspirationen und seinen Arbeitsprozess hinter den untersuchten Stücken.

2. GRUNDLEGENDE DEFINITIONEN

2.1 DAS FIGURENTHEATER

Das Beleben von Objekten wie Stöcken oder Tüchern, die Arbeit mit zweidimensionalen Figuren wie Masken oder Flachfiguren (bzw. Schatten-, Schemen-, Silhouettentheater, Papiertheater, Mechanisches Theater) oder das Spiel mit plastischen Figuren wie Marionetten, Handpuppen, Stab- oder Stockpuppen, Klappmaulpuppen, usw. ist so vielfältig, dass der Diskurs über Definitionen für grundlegende Begriffe wie Figurentheater, Puppe oder SpielerIn aktuell noch geführt wird. (Vgl. BRAUNECK/SCHNEILIN 1986, S.704)

Mit dem 20. Jahrhundert hat sich als Überbegriff für die Sparten Puppentheater, Objekttheater oder Materialtheater die Bezeichnung Figurentheater durchgesetzt. Der Begriff entwickelte sich in den 1960er und 1970er Jahren, als in der Schweiz, im Westteil Europas und in den USA das Figurentheater hauptsächlich in der Freien Theater Szene angesiedelt war. Theaterexperimente und Kleintheatergründungen resultierten in einem Überfluss an Konzepten und Ideen. Zu dieser Zeit diente der Begriff Figurentheater als Abgrenzung gegen andere Strömungen. Dementsprechend nahmen sich auch die Selbstdefinitionen der Theater und Gruppen darin aus, zu beschreiben, was Figurentheater nicht ist, anstatt zu beschreiben, was es ist. (Vgl. KRAFKA 2006, S.4-S.5)

Aus heutiger Sicht kann die Gemeinsamkeit der drei Sparten darin gesehen werden, dass die Handlungsträger auf der Bühne weder menschlich noch lebendig sind, sondern leblose Körper mit Objektcharakter. Die Animation durch den Menschen haucht den Körpern erst Leben ein. (Vgl. FINK 2006, S.23) Als Material der Darstellung fungiert eine gestaltete Puppe oder ein gefundener Gegenstand. Damit kann entweder ein Realitätsabbild oder Abstraktion angestrebt werden. Das reine Spielmaterial genügt nicht, um Figurentheater zu machen, die Figuren müssen in eine Handlung eingebunden bzw. von SpielerInnen bewegt werden. Nur die Bewegung ermöglicht die Vermittlung von Inhalt, Sinn oder Bedeutung. (Vgl. KRAFKA 2004, S.4)

So bezeichnet der Begriff Puppentheater auch:

„[...] sämtliche Erscheinungsformen, die das Darstellungsmittel Puppe oder Theaterfigur als Ausdrucks- und Handlungsträger einsetzen, und er umfasst auch alle historischen theatralen Spielformen (einschließlich regionaler

Ausprägungen [...] bis hin zu unseren zeitgenössischen Theatervarianten. Der Begriff Puppentheater bezeichnet alles, was sich unter den Schlagworten Tradition und Innovation, hier und im Rest der Welt zusammenfassen lässt.“ (KRAFKA 2006, S.5)

Im englischen Sprachraum hat Jurkowski die gängige Definition für *puppet theatre* aufgestellt:

„The puppet theatre is a theatre art, the main and basic feature differentiating it from the live theatre being the fact that the speaking and performing object makes temporal use of the physical sources of the vocal and motor powers, which are present outside the object. The relations between the object (the puppet) and the power sources change all the time and their variations are of great semiological and aesthetical significance.“ (JURKOWSKI 1988, S.79-S.80)

Werner Knoedgen, Figurentheater-Praktiker und Lehrender, zählt zu jenen, welche sich durch Abgrenzung von anderen Strömungen hervorgetan haben. So unterschied er Puppentheater von Figurentheater in dem Sinne, dass der erste Begriff bedeutet, von der herstellenden Tätigkeit zu sprechen und nicht von der darstellenden Tätigkeit:

„In diesem Sinne spreche ich hinfert von ‚Figuren-Theater‘, in dem das figürliche Moment einzig dazu dient, autonomes szenisches Ereignis zu werden; ein ‚Spielen mit Puppen‘ zu analysieren, macht da nur wenig Sinn. Denn auch für eine offenbar sehr eigenwillige Gattung müssen dieselben formalen Kriterien gelten wie für jede andere Art der Darstellung: Das Figurentheater ist zur Inszenierung von Rollen verpflichtet. – Wenn jene Rollen nun aber nicht durch ‚richtige‘, sondern durch ‚künstliche Schauspieler‘ dargestellt werden, scheint es in dieser Form des Theaters rätselhaft Widersprüche zu geben, die zu untersuchen sich lohnen wird.“ (KNOEDGEN 1990, S.12)

Die hier angesprochenen Widersprüche werden in Kapitel 2.2 thematisiert werden.

Knoedgen sieht im Begriff ein neues Bewusstsein:

„Form, Inhalt und Rezeption eines neuen Theaters, das sich von der weiter bestehenden, aber vorbewußt gebliebenen Volkskunst ebenso abgrenzen läßt wie vom Schauspiel und das aus diesem Grunde sowohl eine Differenzierung wie auch eine Erweiterung der Begrifflichkeit notwendig macht. Nur eine wirkungsästhetische Untersuchung, die das Figurentheater vom naiven Spielen einerseits wie von den benachbarten Darstellenden Künsten andererseits unterscheidet, kann aufklärerisch wirken und damit die brauchbaren Ansätze des alten Puppenspiels aus der selbstverschuldeten Unmündigkeit, den indiskutablen Sackgassen des Reisegewerbes oder der hausbackenen Feierabendtätigkeit herausführen.“ (Ebd., S.13)

Verbreitung fand der Begriff Figurentheater in der Bundesrepublik Deutschland in den 1960er Jahren als Titel der vom damaligen *Deutschen Institut für Puppenspiel* herausgegebenen Zeitschrift. (Vgl. TAUBE 1995, S.145) In der DDR wurde dagegen der Begriff Puppenspielkunst etabliert. Beide Begriffe sollten als Abgrenzung zum Puppenspiel dienen, und sich gleichzeitig durch begriffliche Bestandteile (Puppenspiel- und -theater) auf historische Termini beziehen. (Vgl. ebd., S.148; S.145) Die Begriffe waren eine Reaktion auf Konnotationen der Geringschätzung, die mit dem Begriff Puppenspiel verknüpft sind. Das Ansehen des Puppenspiels wird im Sinne des damaligen Verständnisses, aber ebenso noch heute durch drei Faktoren geschmälert – die Gleichsetzung des Puppentheaters mit Kindertheater im allgemeinen umgangssprachlichen Verständnis, die Nähe vom Puppenspiel zum Volkstümlichen und der Ruf der Unprofessionalität bzw. Trivialität des Puppenspiels. (Vgl. ebd., S.149-S.150)

Wann das Puppenspiel zum Kindertheater wurde, lässt sich historisch nicht genau festlegen. Der Figurentheaterforscher Henryk Jurkowski verortet die Umwandlung in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Die neuen Künste, das Kino etwa, machten Puppen für Erwachsene nicht mehr attraktiv. Bis dahin waren die Stücke ohne Altersbeschränkung auf das Verständnis von Erwachsenen ausgerichtet. Danach diente es der Unterhaltung von Kindern, und wurde dementsprechend entschärft. Die Rückkehr zum Puppentheater als Erwachsenenkunst löste das künstlerische Puppentheater Anfang des 20. Jahrhunderts aus, jedoch:

„Treue Zuschauer des Puppentheaters bleiben die Kinder. Sie fügen sich gelassen jeglichen Experimenten des Theaters. Sie erleben naiv die theatralische Wirklichkeit und finden darin auf ihre Weise einen rationalen Kern. Die Verpflichtung, die kindliche Aufnahmefähigkeit zu respektieren, erfordert eher die Beschränkung der künstlerischen Ambitionen in den Aufführungen. Es gibt unter den Theaterleuten allerdings auch solche, die verkünden, daß das Kind, welches von schematischen Neigungen frei ist, offen sei für jede neue Form theatralischer Kommunikation.“ (JURKOWSKI 1986, S.11)

Die zwei weiteren Faktoren des Verlangens nach einem neuen Begriff sind historisch begründet. So tat sich etwa das Wanderpuppenspiel in ordinären Kasper-Späßen hervor, während etwa Paul Brann Anfang des 20. Jahrhunderts in München zeitgenössische Dramatik mit Marionetten inszenierte. Das Ordinaire, Volkstümliche und Triviale sollte nicht mit dem Künstlerischen unter einen Hut gebracht werden.

Das *Schweizerische Marionettentheater 1918* oder das Figurenspiel Richard Teschners in Wien begleiteten jene Entwicklung, die das Puppentheater schließlich in den Status einer Kunstform erhob. (Vgl. KRAFKA 2006, S.5-S.6)

Im aktuellen Verständnisdiskurs sind Begriffe wie Puppentheater oder Puppenspiel jedoch nicht weiter negativ besetzt, und sollen daher auch nicht durch den Begriff Figurentheater ersetzt werden. So reicht das Wort Puppenspiel über das Theater hinaus und versammelt „sämtliche Spielformen, die mit Puppen, Figuren und Gegenständen agieren“, darunter „das Therapeutische Puppenspiel, das Puppenspiel im sozial- und heilpädagogischen Einsatz, Puppenspiel als Erziehungsmittel, Spielformen mit Puppen bei der Verkehrserziehung und Prävention etc. pp.“. (KRAFKA 2004, S.4)

Gelten kann der Terminus Figurentheater auch nur bedingt für eben jene VertreterInnen des künstlerischen Figurentheaters am Anfang des 20. Jahrhunderts, da er damals noch gar nicht existierte, und folglich kein Diskurs über ihn stattfand. Die Ziele der VertreterInnen des künstlerischen Puppentheaters entsprachen jedoch in mancher Hinsicht den Überlegungen, die den Begriff Figurentheater formten. So gingen auch schon Maurice Maeterlinck bei der Entwicklung seines symbolistischen Theaters und Edward Gordon Craig in seinen Schriften zur Über-Marionette über die Puppe hinaus, und bezogen andere Objekte in ihre Arbeit mit ein. In Forschungsarbeiten zu dem Thema wird im Zusammenhang mit der Jahrhundertwende daher weiterhin von Puppentheater gesprochen. (Vgl. ERBELDING 2006, S.12-S.13; S.23; S.61)

Da die Geschichte des Puppentheaters den Rahmen der vorliegenden Arbeit sprengen würde, sei erstens auf dahingehende Literatur verwiesen (BELL 2000; FEUSTEL 1991; JURKOWSKI 1988, 1996, 1998; KIPSCH 1992; PURSCHKE 1984); und zweitens im Folgenden lediglich auf theatertheoretische Einflüsse und Entwicklungen im 20. Jahrhundert näher eingegangen.

Edward Gordon Craig legte eine Schrift über Schauspiel vor, die sich der Metapher des Puppentheaters bediente. Mit *The Actor and the Über-Marionette* wollte Craig die Schwächen des Schauspielers aus dem Theater verschwinden lassen: „Die Über-Marionette, das ist der Schauspieler, der sich durch die Aneignung bestimmter Eigenschaften der Marionette von seinen Zwängen befreit hat.“ (BABLET 1965,

S.134) Craig voran ging Heinrich von Kleist mit seinem Essay *Über das Marionettentheater* (1810) sowie die deutschen Romantiker, welche den puppenhaften Schauspieler diskutierten. Bei Kleist ist die Marionette dem Menschen überlegen, da sie sich niemals ziere, da sie ganz ohne Bewusstsein sei. (Vgl. McCORMICK/PHILLIPS 2004, S.4 und DEBRIACHER 2001, S.32)

Craigs Einfluss auf die Theaterpraxis des Puppenspiels war nur gering. Craig erreichte dafür aber die Anerkennung der Marionette als Schauspieler-Ideal. Und er legte einen Grundstein des modernen Puppentheaters – er stellte Marionetten auf die Bühne, die sich ihrer Theatralität bewusst waren, und mit dem/der SpielerIn interagierten:

„Während der Vorstellung wird auf gleicher Ebene mit dem Thema des Stücks stets das zweite Thema realisiert – die Schöpfung der theatralischen Ereignisse und die Verwandlung des toten Materials (die Puppe) in eine ‚lebende‘ Bühnengestalt. In dem Maße, wie die fiktiven Ereignisse der Szene von Bedeutung sind, ist es für den Künstler wichtig, daß der Zuschauer weiß, auf welche Art und Weise diese Ereignisse ‚Leben‘ erlangen.“ (JURKOWSKI 1989, S.7)

Die Illusion des Theaters war abgesagt, die SpielerInnen wurden zu Partnern oder zum Schöpfer hinter der Figur. Die 1960er und 1970er Jahre brachten, wie bereits erwähnt, neue Ideen und Konzepte im Figurentheater. Dahinter stand die Analyse der Bühne und der Figuren: die Figur wurde aufgeteilt in „die plastische Form der Gestalt, in ihre motorische Kraft (Animator) und in die Quelle der Stimme (Schauspieler), die gleichsam getrennt existierten.“ (ebd., S.8)

Ähnlich näherte sich Steve Tillis dem *puppet theatre*. Er trug erweiternde und gegenläufige Definitionen zum *puppet theatre* in seiner Arbeit *Towards an Aesthetics of the Puppet Theatre* zusammen. Seine Herangehensweise fußt auf der Aufteilung des Phänomens in genau vier Elemente, ohne die Figurentheater nicht möglich wäre: der/die FigurenspielerIn, die künstlerisch gestaltete Figur, die Bewegung und die Sprache, die der Figur verliehen werden, und das Publikum, welches zwar weiß, dass es sich bei der Figur nur um ein lebloses Ding handelt, aber trotzdem an der erzeugten Illusion teilnimmt. (Vgl. TILLIS 1992, S.19)

Diese Elemente werden im nachfolgenden Unterkapitel einzeln untersucht werden.

2.2 DER/DIE FIGURENSPIELERIN

Das Figurentheater eröffnet dem/der Theater-KünstlerIn drei Möglichkeiten – große Kontrolle, große Rede- und Handlungsfreiheit in Gestalt einer Figur und Loslösung von den Zwängen der Realität. (Vgl. ebd., S.30) Das Wort *puppeteer*/PuppenspielerIn impliziert die Vorstellung eines/einer einzelnen für alles verantwortlichen KünstlerIn. Ellen Van Volkenburg, Gründer der *Chicago Little Theatre Marionettes*, verbreitete den Begriff *puppeteer* Anfang des 20. Jahrhunderts. (Vgl. ebd., S.30)

Der/die SpielerIn kann, wie bereits am Ende des vorhergehenden Kapitels erwähnt, nicht alleine betrachtet werden:

„Doch was sind Puppen und Figuren ohne die Bewegung – ohne den Impuls ihres Spielers. So wie der Film nicht als Aneinanderreihung von Fotos begriffen werden kann, sondern gerade erst in der Darstellung der Bewegung in Raum und Zeit seine spezifische Kraft besitzt, so ist die Puppe ohne Bewegung nichts als ein toter Gegenstand. Die schönsten Figuren sagen nichts über die Qualität einer Aufführung. [...] wie hypnotisierend kann eine Schaumstoffkugel wirken, der durch gekonnte Bewegungen ein ganzer Charakter aufgespielt wird. Die Figur ist ein zentrales Handwerkszeug, doch nur durch ihre Bewegung entsteht das eigentliche Produkt, das Theatererlebnis. Insofern ist alles ausschließlich über die Spielfigur Gesagte zu relativieren. Puppe, Bewegung und Spieler sind eine untrennbare Einheit.“ (PODEHL 1996, S.14)

Eine Aufgabe, die dem/der SpielerIn zukommt, ist, immer aufs Neue herauszufinden, was puppentheaterspezifisch ist, bzw. zu entdecken, was nur das Medium des Figurentheaters vermitteln kann: „Die Spielfigur habe dem Menschen möglichst unähnlich zu sein, behaupten viele, alleine darin beweise sich die Eigenständigkeit!“ (Ebd., S.12)

Diesem Gedanken ging im Puppentheater die Abkehr vom Naturalismus voran:

„Bühnenbild und Puppen sollen nicht bloße Natur widerspiegeln, sondern sollen diese veredelt und quasi kondensiert und sublimiert darstellen. Mit der Puppe soll ja nicht ein kleiner Mensch vorgetäuscht werden, - das hieße, den Schauspieler durch ein unzulängliches Surrogat ersetzen - nein, die Figur ist das puppenhafte Symbol für den Menschen, das, sozusagen mit wenigen treffenden Strichen gezeichnet, seinen inneren Ausdruck wiedergeben soll. Um das zu erreichen, muß die Puppe stilisiert werden.“ (PURSCHKE 1996, S.70)

Oft versuchen FigurenspielerInnen Inhalte zu transportieren, die über die Fähigkeiten einer Figur, oder im speziellen Fall, einer Puppe hinausgehen. Viele Nuancen, die ein/eine SchauspielerIn im traditionellen Theater übermitteln kann, lassen sich nicht auf eine Figur übertragen. (Vgl. MATTSON 1997, S.16)

Das Konzept der Stilisierung der Figur durch den/die FigurenspielerIn fußt darauf, alles Unwesentliche wegzulassen und sich auf das Essentielle zu konzentrieren, um den Inhalt in der treffendsten Form am markantesten auszudrücken. Dieser Ausdruck muss nun durch Betonung mit puppenhaften Merkmalen verstärkt werden, darf sich aber nicht allzu extrem ausnehmen. In der Form von klaren, prägnanten Linien und großen, ungebrochenen Flächen soll alles entstehen – sei es ein erdgebundenes oder märchenhaftes Wesen – nur keine leere Figur. Bühnentechnische Gründe verlangen ebenfalls die Stilisierung – die feinen Einzelheiten eines naturalistisch gestalteten Kopfes sind aus der letzten Reihe des Bühnenraums gar nicht mehr zu erkennen. Und im Bühnenlicht geht bei einem allzu detailreich gestalteten Puppengesicht das Lichterspiel unter, denn erst durch Bewegung und die damit hervorgerufenen Schatten wird die Puppe lebendig. Auch bei der Gestaltung der Kulisse verlangt die Beleuchtung durch Scheinwerfer eine dreidimensionale einfache Form- und Farbgebung. Stilisierte Dekorationen passen auch am besten zu stilisierten Puppen. (Vgl. PURSCHKE 1996, S.70-S.71)

Jedoch sei zu bedenken, dass trotz der Beschränkungen von Figuren deren Freiheit überwiegt:

„Though the puppet may have limitations he also possesses a wonderful freedom. His is a world of fantasy waiting to be explored. In his realm, dreams become possibilities. His being, unfettered by a human nature and fashioned by the limitless imagination of the playwright and the puppeteer, can bring a magical reality to the land of make-believe.” (MATTSON 1997, S.16)

Hat der/die FigurenspielerIn diese handwerklichen Vorbedingungen bedacht, tritt das zentrale Spielelement in den Vordergrund: Im Mittelpunkt der Figurentheater-Inszenierung steht die Wechselbeziehung zwischen Subjekt und Objekt bzw. die Verwandlung des einen in das andere. Subjekte sind höhere Lebewesen, die aus eigenem Antrieb Veränderungen vornehmen und wiederholen können. Durch die Wahrnehmung passiver Veränderungen, die durch äußere Einwirkung verursacht sind, wird auf ein Objekt geschlossen, dessen Merkmal Leblosigkeit ist. Womit sich

ein Figurenspieler/eine Figurenspielerin beschäftigt, ist die Inszenierung von Objekten als Subjekten, oder umgekehrt. (Vgl. KNOEDGEN 1990, S.16-S.17)

Knoedgen sieht „im inszenierten Subjekt-Verhalten von Objekten [...] den wesentlichen Widerspruch, die prinzipielle ‚Unmöglichkeit‘, mit der sich das Figurentheater auseinanderzusetzen hat.“ (Ebd., S.20)

Die Voraussetzung für das Subjekt ist das aktive Inszenieren, nur dann kann die belebte Gestalt des Objekts als eine inszenierte wahrgenommen werden. So finden sie beide in einem Dritten zusammen, der Szene. (Vgl. ebd., S.77) Die Dramaturgin und Theaterwissenschaftlerin Konstanza Kavrakova-Lorenz formuliert die Vollendung davon:

„Als Ergebnis dieser Verknüpfung (von Figur und Spieler) entsteht eine erlebbare subjektbezogene Figur, die weder mit der Puppe noch mit dem Darsteller identisch, sondern ein anderes ist, das in der Phantasie des Zuschauers seine einmalige Vollendung und Verwirklichung erfährt, denn dort, durch seine Subjektivität bereichert, wirkt es.“ (KAVRAKOVA-LORENZ 1989, S.231)

Diese Erkenntnis beruht auf der Gegenüberstellung von Schauspiel und Figurentheater. Das Schauspiel ist homogen, es kennt eine Darstellungsebene, den/die DarstellerIn in der Rolle. Der/Die SchauspielerIn widmet sich keiner zweiten Rolle, entwickelt kein zweites Gesicht, sondern verkörpert die Rolle selbst. Demgegenüber ist das Figurentheater heterogen, da es zwei Ebenen aufweist, den/die DarstellerIn und die Rolle. Der/Die FigurenspielerIn führt eine Zweiteilung durch, aus seiner/ihrer körperlichen Identität von SpielerIn und Rolle verzweigen sich zwei separate Komponenten: einerseits ein darstellendes Subjekt, andererseits ein dargestelltes Objekt. Dadurch kann der/die FigurenspielerIn nie mit der Rolle verschmelzen. Die Rolle ist eine materielle Gestalt, die in die Hand genommen wird – sie ist abgespalten. Weder die Spielfigur noch der/die FigurenspielerIn sind aber autonom. Da Spieler und Rolle, Subjekt und Objekt im Theater untrennbar sind, muss der/die FigurenspielerIn die Trennung konstruktiv aufarbeiten. Subjekt und Objekt sind voneinander abhängig, der/die SpielerIn inszeniert, etwas darstellen müssen beide. (Vgl. KNOEDGEN 1990, S. 47; S.99-S.100)

Prägend für den individuellen Stil des Figurenspielers bzw. der FigurenspielerIn ist daher, inwieweit eine Trennung von SpielerIn und Figur im Spiel akzentuiert und reflektiert wird.

Knoedgen schreibt dazu:

„Als der Darsteller des Figurentheaters seine Rolle von sich loslöste und zum Objekt machte, wurde er selbst zwar rollenlos, blieb aber dennoch der Darsteller dieser freigegebenen Rolle. Da [...] das Theater einen rollenlosen Darsteller aber weder kennt noch akzeptiert, bleibt der Figurenspieler – über das notwendig gebliebene Inszenieren der abgespaltenen Rolle hinaus – seinem Zuschauer eine zweite, ebenfalls zu inszenierende Auskunft schuldig: Wer ist er selbst? Was tut er da im Theater – ohne Rolle? Der Figurenspieler muß, ob er will oder nicht, die widersprüchliche Frage beantworten, welche Arten von ‚Rolle‘ denn nun diese ‚Rollenlosigkeit‘ bedeutet!“ (Ebd. 1992, S.103)

Das Publikum weiß, dass ein Mensch hinter den Puppen steht, daher muss der/die SpielerIn seine/ihre eigene darstellerische Erscheinungsweise in der Inszenierung überlegen:

“Puppets are not actors (although the puppeteer should be). Most puppets are by their very nature limited as far as facial expressions and body movements are concerned, but have their own unique capabilities. They are extraordinary creatures existing in their own milieu and offering magical possibilities to the playwright.” (MATTSON 1997, S.6)

Durch die Thematisierung der Belebung von Leblosem entsteht erst Akzeptanz beim Publikum. (Vgl. KNOEDGEN 1990, S.77) Dies geschieht besonders im Fall der offenen Spielweise: Seit dem Zweiten Weltkrieg besteht auf der Figurentheaterbühne eine Entwicklung, die den Figurenspieler/die Figurenspielerin die Figuren offen vor dem Publikum manipulieren lässt. (Vgl. ERBELDING 2006, S.100)

Werner Knoedgen nennt dies den „Sprung des szenischen Subjekts“, das „plötzliche Umsteigen des sich von einer Rollenfigur trennenden Darstellers“ (KNOEDGEN 1990, S.80). Im Subjektsprung entwickelt die Figur plötzlich Bewusstsein, sie revoltiert gegen den/die SpielerIn, ein Vorhaben, das zum Scheitern verurteilt ist, so lange die Figur lebendig sein will. (Vgl. ebd., S.82-S.84)

Der Subjektsprung war eine so nahe liegende Technik, dass sie im Figurentheater schnell Verbreitung fand:

“Several years ago there was a rash of shows in which the puppeteers were in plain view of the audience. This convention involved the puppeteer functioning not only as manipulators but also as various characters in the story. [...] This maneuvering can be tricky business. The subtle changing of roles must be communicated to the audience, whether by action, costume, or mime, to insure their understanding and continued involvement. When the distinctions are clear, this type of play often develops fascinating momentum.” (MATTSON 1997, S.52)

Sowohl der Subjektsprung als auch die Reflektion des Figurenspielers werden später in Zusammenhang mit Neville Tranters Arbeiten thematisiert. Vorerst sei festzuhalten, dass Tranter in den Stücken, die in den Kapiteln 4, 5 und 6 behandelt werden, immer als handelndes Subjekt in Erscheinung tritt. Tranter ist nicht der Mann hinter dem Vorhang, sondern stellt in Form von offener Spielweise eine Figur in einer eigenen Rolle dar – thematisiert aber auch seine auktoriale und spielerische Funktion.

2.3 DIE PUPPE

Susita Fink definiert in ihrer Diplomarbeit zum Figurentheater für Erwachsene die Puppe so:

„Eine Puppe zeichnet sich durch ihr an etwas Lebendiges angelehntes Aussehen aus. Sie sieht, wenn auch sehr stilisiert oder karikiert, aus wie ein Mensch oder ein Tier oder auch ein Insekt, aber immer ist sie eine Nachbildung.“ (FINK 2006, S.24)

Die vielfältige Gestaltungsmöglichkeit der Puppe muss hierbei aber besonders herausgehoben werden, so äußert sich diese in einem Spektrum als:

„[...] karikierende Übertreibungen, Verzerrung der Körperproportionen, beliebige Auflösung und Mutation des Körpers, dazu die mögliche Bühnenpräsenz von Tod und Teufel und dem ganzen Panoptikum des so diesseitig gedachten Jenseits.“ (PODEHL 1996, S.13)

Die Herkunft der Puppe ist unklar, religiöse Wurzeln scheinen möglich. Dass ein menschenähnlicher, unbelebter Gegenstand Leben erhält, wird mit Göttlichem assoziiert. Der/die PuppenspielerIn wird somit zum Schöpfer von Leben und Tod der Puppe. Die Vermutung liegt nahe, dass die Puppe und das Puppentheater aus der Götterskulptur und Ritualen geboren wurden. (Vgl. ERBELDING 2006, S.14)

Diese Herkunftstheorie ist umstritten. Es stellt sich die Frage, ob nicht die sprechende und sich bewegende religiöse Figur der Vorläufer der Theaterpuppe war. Es könnte sich auch genauso gut um eine Figur handeln, die neben der Theaterpuppe existierte. Das Gleiche gilt für die Vermutung, die öffentlich vorgezeigte Theaterpuppe stamme aus dem Bereich des Privaten – von der Spielzeugpuppe – ab. Die Vermutung liegt trotzdem nahe, dass sich sowohl die sakrale und festliche Aura der religiösen Puppe als auch die Kindheitsreminiszenz der Spielzeugpuppe auf die Theaterpuppe übertrug. So vermitteln überlebensgroße und lebensgroße Puppen eine übernatürliche Präsenz, genauso wie eine Marionette übermenschlich erhabene Bewegungen ausführen kann, oder ein Schatten einer Puppe die Andeutung eines höheren Wesens evozieren kann. Nur kleine, flinke Handpuppen haben in dieser Hinsicht nichts Heiliges, sondern eher Teuflisches an sich. Es geht hier aber weniger um die direkte Assoziation mit religiösen Figuren, da weltweit nicht jedes Publikum eine ritualistische Herkunft mitdenkt, sondern um die anfangs bereits genannte, generelle Vorstellung, dass Götter Leben geben und nehmen. Im Falle des Spielzeug-Puppen-

Arguments sei anzumerken, dass überlebens- und lebensgroße Puppen wohl keine Erinnerungen an das Kinderzimmer hervorrufen, sondern eher an theatrale Aufführungen. Dennoch besteht auch hier eine allgemeine Vorstellung, wie jene von Göttern, nämlich die Kraft der kindheitlichen Fantasie, welche genauso fähig ist, Leben zu geben und zu nehmen. (Vgl. TILLIS 1992, S.51-S.53)

Diese Assoziationen tun aber nicht der globalen Vielfalt von Figuren und den Figurentheater-Stücken Genüge. Am Beispiel des *Stuffed Puppet Theatre* stellt sich die Frage: Wer erinnert sich an seine Lieblingspuppe aus der Kindheit, wenn er die Klappmaulpuppe Adolf Hitler mit einem überlebensgroßen Clown hadern sieht?

Darin zeigt sich, dass die wahre Herkunft der Puppe weniger wichtig ist, als die Erkenntnis über die metaphorischen Assoziationen, welche weltweit durch die Puppe evoziert werden. So ist die Puppe wohl in ihrem vielfältigen Auftreten eine Metapher für etwas, das mit ihr verbunden und ebenso vielfältig ist – nämlich die Menschheit. (Vgl. ebd., S.53-S.54)

Seit der Entwicklung von Objekt- und Materialtheater besteht ein Diskurs unter Figurentheaterschaffenden und KulturwissenschaftlerInnen, worin der Unterschied zwischen Figur und Gegenstand liegt.

Hinzu kommt im deutschen Sprachraum, dass das Wort Puppe mehrere Bedeutungen in sich trägt. In der englischen Sprache ist *doll* das Spielzeug, aber *puppet* die Puppe zum Theaterspielen. Auch aus dieser Begriffsverwirrung heraus sind die Ausdrücke Figur und Figurentheater entstanden. (Vgl. TILL 1986, S.11-S.12)

Das Figurentheater basiert, wie bereits festgestellt wurde, auf dem umfassenderen Begriff Figur. Für den Figurenspieler Enno Podehl kann „eine Spielfigur nun wirklich jeder Gegenstand sein.“ Nach ihm müsse der Gegenstand aber ein „gewisses Spektrum an Ausdrucksmitteln besitzen, so differenziert, dass er zumindest eine Zeitlang Handlungsträger eines theatralischen Prozesses sein kann.“ (PODEHL 1996, S.13)

Henryk Jurkowski fasst den Gegensatz zwischen Puppentheater und Objekttheater pointiert zusammen, indem er die Verwechslung der Puppe mit dem Requisit im modernen Theater kritisiert. Das Objekttheater, bei Jurkowski „Theater der Gegenstände“ genannt, stellt die Behauptung auf, dass alles, mit dem szenische

Bilder erzeugt werden könnten, eine Puppe sei. Im Unterschied zum Gegenstand trägt die Puppe jedoch ein theatrales Programm in sich, ein Programm, nach dem der Puppenspieler handelt. Der Gegenstand dagegen besitzt ein Programm des täglichen Gebrauchs. (Vgl. JURKOWSKI 1989, S.8–S.9) Jurkowski schließt daraus:

„Es stimmt zwar, daß die Puppe ein Gegenstand ist, aber nicht jeder Gegenstand ist eine Puppe. Die Puppe ist ein für theatralisch-szenische Aktionen vorgesehener Gegenstand. [...] Der Puppenspieler, der sich der Puppe bedient, handelt entsprechend ihrer Bestimmung. Wenn er sich eines Gebrauchsgegenstands bedient, verwirft er dessen außertheatralisches Programm und zwingt ihm ein von sich ersonnenes Programm szenischer Handlungen auf. Er projiziert Emotionen und eigene Vorstellungen in ihn hinein. Mit anderen Worten: die Puppe agiert auf der Bühne entsprechend ihrem ontologischen Status, der Gegenstand indes entgegen diesem Status. [...] Im Theater der Gegenstände verliert der Puppenspieler seine ursprüngliche Funktion: Er verwandelt sich aus einem Animator und Schauspieler in einen Performer und Dekorateur.“ (Ebd., S.8-S.9)

Und ebenso sagt Werner Knoedgen: „Eine Puppe ist zwar ein Objekt, aber nicht jedes Objekt ist eine Puppe.“ (KNOEDGEN 1990, S.98)

Was aber nun ist eine Puppe, ohne den Vergleich zum Gegenstand zu bemühen? Wie bereits am Ende von Kapitel 2.2 angeschnitten, konstituieren drei Zeichentypen die Puppe – die künstlerische Gestaltung, die Bewegung und die Sprache:

„Die Puppe ist im Idealfall wie das Instrument in der Hand eines Virtuosen. Ihr eigentliches Wesen entwickelt sich erst durch Beleuchtung. Führung und daraus resultierender Bewegung, dazu die menschliche Stimme.“ (TILL 1986, S.12)

Diese Zeichen können auch Zeichen sein, die nicht direkt mit Leben, sondern nur mit der Darstellung von Leben assoziiert werden. Tillis nennt ein Beispiel: Eine Puppe habe einen Mund so wie ein Lebewesen, dieser Mund öffne und schließe sich, so wie der Mund von Lebewesen, und assoziiert mit dem Mund sei die angedeutete Sprachfähigkeit, so wie Lebewesen sprechen könnten; aber sobald diese Zeichen durch eine Puppe repräsentiert seien, bedeuten sie nicht mehr echtes Leben, die Zeichen sind Abstrahierungen des Lebens, die nun von etwas ohne Eigenleben dargestellt werden. (Vgl. TILLIS 1992, S.6-S.7)

Tillis setzt sich auch mit im englischen Sprachraum gängigen Definitionen bei McPharlin (1949) und Baird (1965) auseinander und weist auf ihre Fehler hin bzw.

erweitert sie. Seiner Ansicht nach legen seine Vorgänger zu viel Wert auf Bewegung, und vergessen dabei die künstlerische Gestaltung und die Sprache. Zusammengefasst sei zu Puppen zu sagen:

„[...] when people talk about puppets, they are talking about figures perceived by an audience to be objects that are given design, movement, and frequently, speech, in such a way that the audience imagines them to have life.“ (Ebd., S.28)

Die symbiotische Wechselbeziehung zwischen FigurenspielerIn und Figur verdeutlicht Tillis an einem Beispiel des Puppenspielers Sergei Obraztsov (1952): Ein Puppenspieler hält eine Baby-Puppe. Als sich die Puppe zum Schlafen umdreht, ist ihr Hintern zu sehen, der Hintern ist nun nichts anderes als der Handrücken des Puppenspielers. Zu sehen ist also lebendiges Fleisch, trotzdem ist nicht zu leugnen, dass es sich um eine Puppe handelt, d.h. die künstlerische Gestaltung einer Puppe muss nicht vollkommen leblos sein, um als Puppe zu gelten. (Ebd., S.18)

Die Hand wird weniger als Hand wahrgenommen, sondern als Objekt – ist die Hand Teil der Puppe, so ist sie keine Hand mehr, ist die Hand die Hand der Puppe, so ist sie auch nicht lebendig, sondern die Hand der Figur. (Ebd., S.19-S.20) Als eine Erweiterung zu der obigen Definition lässt sich also hinzufügen:

“Thus, the actor may be called a puppet when the actor presents him or herself in such a way that the audience perceives him or her, not only as alive, but also, in whole or in part, as an object.“ (Ebd., S.20)

Auch die Einheit zwischen Puppe und SpielerIn wird an diesem Beispiel augenscheinlich – insbesondere bei Handpuppen bzw. der Klappmaulpuppen, derer sich Neville Tranter bedient.

Diese Form des Puppenspiels ist die einfachste, aber auch die direkteste. Im Gegensatz zur Marionette ist der/die SpielerIn weniger auf Bühnenausstattung und perspektivische Dekoration angewiesen, daher rührt wohl auch die Beliebtheit von Handpuppen und ähnlicher Formen im volkstümlichen Theater und im Kindertheater.

Jedoch selbst in der simpelsten Anwendung äußert sich der hohe Anspruch der Handpuppe:

„Eine Handpuppe muß bluten, wenn man mit der Nadel in sie hineinsticht, lautet eine Redensart. [...] Das professionelle Spiel verlangt [...] viel Kraft und Geschicklichkeit, eine gut geführte Puppe kann nicht nur aus dem

Handgelenk, sondern muß mit dem ganzen Körper gespielt werden.“ (TILL 1986, S.39)

Jedoch bleibt der/die Spielerin immer eine Stufe über der Puppe, denn er setzt ja den ersten Impuls. Das gelungene Zusammenspiel muss aber trotzdem partnerschaftlich sein. Vergleichen lässt sich dies mit einem Dressurakt:

„[...] fast jede Figurenbewegung ist in ihrem Ausgangsimpuls bewusst vom Spieler vorgedacht, in ihrem Verlauf aber Ausdruck des intimen, sinnlichen Empfindens, das der Spieler sich von der Körperlichkeit der Puppe aneignen muß, die jetzt überzeugt, wenn sie ihrer Eigengesetzlichkeit folgen kann - wenn der Spieler sie freigibt (um sie freilich dann im nächsten Moment schon wieder aufzufangen). In gewisser Weise entspricht das einem Dressurakt, der, wenn er richtig verläuft, ja auch keine Vergewaltigung der Tiere sein sollte, sondern der Ausdruck eines partnerschaftlichen Zusammenspiels, dem Ergebnis des sensiblen Eingehens des Dompteurs auf die jeweilige Eigenart der Tiere. Das mehr oder minder lange Studium und die vielen Rückschläge, die man auf diesem Wege erfahren mußte, sollten bei einer Aufführung nicht mehr sichtbar sein.“ (PODEHL 1996, S.15)

2.4 DAS PUBLIKUM

Im allgemeinen Verständnis gelten Kinder als eigentliches Puppentheaterpublikum (siehe auch Kapitel 2.1). Auf historischen Darstellungen tauchen Kinder zuerst in spärlicher Zahl auf. Im Laufe des 19. Jahrhunderts stiegen die Kinder zur wichtigsten Zielgruppe des Puppentheaters auf. (Vgl. FINK 2006, S.7 und JURKOWSKI 1986, S.11 und TILL 1986, S.10)

In jedem Fall, handelt es sich nun um Erwachsene oder Kinder, bleiben ohne die Mitarbeit des Publikums „die Figuren Material und werden nicht Rolle und Person.“ (STEINMANN 1989, S.219) Auf den bereits erwähnten historischen Darstellungen von Puppenspielen ist das Publikum auch immer dargestellt bzw. als integraler und selbstverständlicher Teil miteinbezogen. (Vgl. TILL 1986, S.10)

Carol R. Exner pocht ebenfalls auf den Einfluss des Publikums. Sie, eine Bibliothekarin und erfahrene Puppenspielerin, hat ein Lexikon für die Praxis des Puppenspiels, vor allem für die Arbeit von Lehrern mit Kindern, aber auch für interessierte Anfänger und Fortgeschrittene entworfen. Darin bezieht sie sich auf Bil Baird, Puppenspieler und Puppenspielhistoriker, der die Bedeutung des Publikums für seine Kunst hoch ansetzte – es sei nämlich das Publikum, welches die Inszenierung vom kindlichen Spiel mit Puppen oder Actionfiguren abgrenze. Das Alter des Publikums ist dabei nicht entscheidend, sowohl Erwachsene als auch Kinder lassen sich überzeugen, dass die Puppe Handlungsträger und Sprecher des jeweiligen Stückes ist. (Vgl. EXNER 2005, S.12)

Das Publikum vollführt demnach einen außergewöhnlichen Akt, es entscheidet sich für die Vorstellung, dass durch den/die FigurenspielerIn belebte Gegenstände tatsächlich lebendig sind. Bedingt ist dies durch die im vorhergehenden Unterkapitel differenzierten Zeichen, die den Eindruck von Leben abstrahieren.

Es ist fraglich, ob die Überzeugungskraft dieser Zeichen eindrucksvoll genug ist. Womöglich handelt es sich vornehmlich um den Willen des Publikums durch die Wahrnehmung dargestellter Abstraktionen die Illusion von Leben zu akzeptieren. (Vgl. TILLIS 1992, S.46–S.47)

Am Beispiel des Marionettentheaters im England des 19. Jahrhunderts lässt sich aber erkennen, dass bewusste Täuschung ebenso in der Praxis angewandt wurde:

„The live actor pretends to be the dramatic character he or she is representing but does not have to pretend to be alive. Where the actor is at one remove from the character represented, the puppet representing an actor in a part is at a further remove. Like the actor, it too has its own reality, but it is a very different sort of reality. The modern puppet makes less pretense of being an actor and exists more directly in terms of its role and in the performance. The nineteenth-century theatre was heavily caught up in notions of realism and in the idea of trying to deceive the audience into a belief in the reality of what was being presented.” (McCORMICK/PHILIPPS 2004, S.65)

Dies gilt kaum für die Handpuppe mit ihrer inhärenten Künstlichkeit, eher für die Marionette. (Vgl. ebd., S.65) Aber, was konstituiert in den Augen des Publikums die Vorstellung einer Puppe? Die menschliche Vorstellung von der Puppe resultiert aus der Kenntnis spezieller Puppenspieltraditionen, beispielsweise Handpuppen oder Marionetten in der westlichen Kultur, die bestimmte Klassen von Objekten als Puppen gelten lassen. Seit Beginn des 20. Jahrhunderts jedoch wurden immer öfter menschliche Hände und Gegenstände wie Küchenutensilien als Puppen verwendet. (Vgl. TILLIS 1992, S.23-S.24)

Aber selbst davor gab es Gegenstände, die nicht ohne weiteres von der Puppe abgegrenzt waren – zum Beispiel im Schauspielertheater. Aus dem Blickwinkel des Publikums lässt sich jedoch eine Unterscheidung zwischen Requisit und Figur treffen:

„Aufgrund ihrer Leblosigkeit steht die Puppe gegenüber dem Schauspieler auch in einem ganz anderen Verhältnis zu der übrigen Bühnenrealität wie den Requisiten. Selbst nur vorübergehend der gegenständlichen Existenz entzogen, kann und sollte sie auch ihre Wesensverwandtschaft mit der übrigen Dingwelt nicht verbergen. Die Einheit der Bühnenwelt scheint mir geschlossener als im „großen Theater“. Deshalb sollte das Requisit auch nicht zur Illustration einer vorgetäuschten Umwelt dienen, sondern möglichst eigenständig Realität nachvollziehen.“ (PODEHL 1996, S.16)

Anders gesagt, resultiert also Theater auf einer leeren Bühne – etwas zu sehen, wo nichts ist – in einem Glaubwürdigkeitsproblem. Die Lösungen dafür sind entweder, die Bühne so realistisch wie irgendwie möglich zu gestalten, oder sich auf Suggestion zu verlassen. Eine dritte Lösung stammt aus der griechischen Tragödie, indem der Darsteller hinter einer Maske verschwindet, und so unrealistisch wie möglich dargestellt wird. (Vgl. TILLIS 1992, S.49-S.50)

Das Spezifische eines Theaters mit Gegenständen als Handlungsträgern liegt darin, einen absoluten Kunstraum zu erzeugen. Durch die Verwendung von Puppen lassen sich Realitätsbezüge einerseits auflösen – so ist ein Objekt in einem Moment ein Koffer, im nächsten ein Gebirge. Andererseits kann das Figurentheater seinem Publikum eine Entfremdung von seiner Umwelt vorführen. Plötzlich ist der Mensch nicht mehr Herr lebloser Gegenstände, sondern Knecht derselben. Eine Entfremdung, die der/die FigurenspielerIn darstellt, aber letzten Endes im Publikum resoniert. (Vgl. PODEHL 1996, S.16-S.17)

Das Hand-Beispiel aus Kapitel 2.3 hat auch für den unerlässlichen Spiel-Partner, welcher das Publikum ist, Bedeutung: Den Unterschied zwischen einer Puppe und einem Schauspieler in einem Ganzkörperkostüm zu klären, liegt im Blickwinkel des Publikums. Wenn die Maske vom Publikum nur als Objekt wahrgenommen wird, das vom Darsteller getragen wird, ist es nur das; wenn der Darsteller Teil der Maske ist, handelt es sich um eine Puppe. (Vgl. TILLIS 1992, S.20-S.21)

Die Puppe kann also nicht nur an einem der drei Zeichen des Lebens festgemacht werden, im vorliegenden Fall ist dies die künstlerische Gestaltung der Puppe – eine Puppe muss immer im Zusammenhang mit Sprache und Bewegung gesehen werden. (Vgl. ebd., S.23-S.24)

Daraus lässt sich, ausgehend von der Puppe, für eine Charakterisierung des Publikums und seiner Funktion im Figurentheater folgende Schlussfolgerung ziehen:

„The puppet is but an object constituted of abstracted signs in the perception of the audience; the audience must give meaning to these signs by an act of imagination, according a sense of life to the puppet in response to its abstracted signs. Otherwise, the puppet will remain only an object, regardless of the quality and quantity of those signs.” (Ebd., S.56)

3. DAS STUFFED PUPPET THEATRE – EINE ANNÄHERUNG

Die Philosophie jedes Figurenspielers, jeder FigurenspielerIn kann radikal unterschiedlich oder gegenläufig sein. Dies ist auch nicht überraschend, da immer das Selbst jedes Spielers/jeder SpielerIn seinen Ausdruck auf der Bühne findet – das zeigt sich schon in der Gestaltung der Figuren, seien sie liebevoll gestaltet, aus Müll zusammengeschaubt oder einfach nur ein vor Ort gefundener Gegenstand. (Vgl. EXNER 2005, S.168) In der bunten und vielfältigen Welt des Figurentheaters zählt Neville Tranter zu den Theaterkünstlern jener Strömung, die erwachsene, nachdenklich stimmende Inszenierungen aufführen wollen. Während Kinder und Jugendliche ein Thema wie Tod selbstverständlich auch betrifft, ist es Tranters Ziel, Erwachsene zu erreichen.

Ausgehend vom Blickwinkel des klassischen Puppentheaters und seiner Etablierung als Kunstform sowie dem Verlangen des/der KünstlerIn nach Selbsterfüllung entwickelten sich Herangehensweisen, die gleich für mehrere FigurenspielerInnen attraktiv wurden. In Mittel- und Osteuropa gilt der/die PuppenspielerIn als SchauspielerIn, seitdem er/sie neben der Figur auf der Bühne zu sehen ist. (Vgl. JURKOWSKI 1998, S.458)

Diese Entwicklung wird jedoch auch kritisiert:

“I have heard some puppeteers who insist that puppets should perform only with other puppets and never be combined with actors in performance. They say such a union diminishes the magical quality of the puppet`s performance and mars its impression of reality. This is not so, in my opinion. Some of the most engaging shows I have seen featured a blending of puppet and actor. When effectively coupled with a living entity, the puppet can become even more imbued with life and truth than when interacting with its inanimate colleagues.” (MATTSON 1997, S.51)

Viele ausgebildete SchauspielerInnen haben demnach großen Einfluss im Figurentheater, einer von ihnen ist Neville Tranter. (Vgl. JURKOWSKI 1998, S.458) In der Anfangszeit des *Stuffed Puppet Theatre* arbeitete Tranter noch mit anderen Schauspielern zusammen. Er behielt zwar den Gruppen-Namen, entwickelte dann jedoch seinen eigenen Stil, sozusagen Solotheater mit Puppen. Schon bei *The Seven Deadly Sins* (1984) beleuchtete Tranter die Beziehung zwischen Manipulator und Manipuliertem, indem er unter einer Mephistopheles-Maske monologisch die Sieben Todsünden aufarbeitete – jede Sünde entsprach einer grotesken Puppe.

Währenddessen sitzt Faust im Publikum. Dieser reißt Mephistopheles schließlich die Maske vom Gesicht und enthüllt das menschliche Gesicht von Tranter. (Vgl. ebd., S.458) Das Hauptelement der dramatischen Struktur verbindet Tranters weitere Produktionen – *Manipulator and Underdog* (1985) und *Room 5* (1988) – nämlich eben jene „fascination with the relationship of manipulator and manipulated“. (Ebd., S.458) Laut Tranter war *Macbeth!* Der Höhepunkt seiner Auseinandersetzung mit dieser Beziehung:

„With ‚Macbeth!‘, my newest production, I have reached a very critical point in the relationship between puppet and puppeteer in attempting to reveal the tragedy of Macbeth. I play Macbeth as an actor, who also manipulates all the other characters. It is an adapted version of the original, with very compact scenes pushing the action and the development of the plot along at what seems an incredible speed. The fact that most of my energy goes into manipulating puppets and setting scenes means that I have yet to find a way of bringing out the real tragedy of Macbeth as a character and at the same time an actor/puppeteer who becomes the marionette of his own destiny. Macbeth in this respect, is the most difficult and complicated show I’ve ever worked on. It is pushing me to the limits and I know that once Macbeth has matured, I will have to find a new direction on the way I work with puppets.“ (TRANTER 1991, S.53-S.54 – zitiert nach JURKOWSKI 1998, S.459-S.460)

Auch später gilt für Tranter das Motto, sich immer selbst neu zu erfinden. So sagt er 2007 über die Entwicklungsgeschichte von *Schicklgruber*:

„Für mich muss aber auch jedes Stück, das ich mache, eine Herausforderung sein. Es muss eine neue Richtung sein, ein neues Thema. Es darf nicht leicht oder Routine sein. Die Figuren kämpfen ja auch jeden Abend um Leben oder Tod, das muss bei mir genauso sein.“ (Kapitel 8.2, S.91)

Doch geht Tranter den Weg der Herausforderung nicht allein – zum einen ist da ein Schreiber, zum anderen die Puppen selbst.

3.1 SCHREIBEN FÜR PUPPEN

Für Carol R. Exner liegt die Hauptaufgabe des Figurenspielers/der FigurenspielerIn im „human effort“. Sie bezieht sich dabei auf Bil Bairds Worte: „a puppet is an inanimate figure that is made to move by human effort before an audience.“ (BAIRD, 1965 – zitiert nach EXNER 2005, S.182) Diese Anstrengung soll aber zu mehr führen als nur zur Bewegung einer Figur, sie soll ihr auch Leben einhauchen. Um ein/eine FigurenspielerIn zu werden, braucht es mehrere Talente – dramaturgische, schauspielerische und handwerkliche Fähigkeiten.

Tillis spricht sich aber gegen die Vorstellung vom Allround-Künstler aus:

„[...] it seems a strange assumption that the finest art exists only as the expression of the solitary artist. Collaboration in the theatre has certainly produced great art – greater, it would seem, than any solitary theatre artist has yet produced. And such art has attained unity and synthesis despite, or even because of, the various egos and visions of the collaborators. It could, indeed, be argued that these egos and visions, along with the talents that accompany them, have a symbiotic effect on one other, resulting in a work far greater than any of them capable of achieving.“ (TILLIS 1992, S.32)

Neville Tranter bringt eine Ausbildung zum Schauspieler und Puppenspieler mit. Anfangs arbeitete er auch als Autor, später kooperierte er mit Schreibern.

Vorbedingung für jeden Schreibprozess im Puppentheater sind zwei Fragen, welche alle späteren Entscheidungen beeinflussen:

- 1) Welche Art von Puppen wird verwendet werden? Denn jeder Puppentyp hat seine Stärken und Schwächen. Die Merkmale des Typs beeinflussen die Handlung des Stücks. In der Regel – wie sich auch beim Stuffed Puppet Theatre zeigt – kann ein Stück, das für einen bestimmten Puppentyp geschrieben ist, keine anderen Typen integrieren.
- 2) Welche Art von Bühne wird bespielt werden? Die Puppen und die Handlung bestimmen die Bühne. Alles hängt davon ab, ob der/die PuppenspielerIn stehen, sitzen oder knien muss. (Vgl. MATTSON 1997, S.8)

Luk van Meerbeke fungierte als Schreiber und auch als Regisseur bei *The Nightclub*, *Kaspar Hauser*, *Salome*, *Macbeth!*, *Moliere* und *RE: Frankenstein*. Er verstarb nach

der Fertigstellung von *RE: Frankenstein*. Seit *Schicklgruber, alias Adolf Hitler* ist Jan Veldman Tranter's Schreiber. (Vgl. Kapitel 8.2)

Bei dem Namen Luk van Meerbeke handelte es sich um ein Pseudonym, da eine namhafte Zeitungskritikerin auf den richtigen Name des niederländischen Autors immer mit Ablehnung reagierte. Nach der Änderung des Namens verbesserte sich deren Urteil über seine Arbeiten. Meerbekes schriftstellerische Arbeit konzentrierte sich auf das Anfertigen von kleinen Versionen großer klassischer Stücke. (Der Geldmangel an holländischen Theatern erlaubte beispielsweise nur einen Woyzeck mit vier Schauspielern.) Daneben arbeitete er als Übersetzer, nicht nur im literarischen Bereich, er schrieb auch Untertitel für US-Fernsehserien und deutsche Spielfilme. (Vgl. SCHÖDEL 1993, S.67)

Meerbeke war weniger ein Dramatiker, sondern eher durchflossen von einer „unerträglichen Leichtigkeit des Schreibens“, Meerbeke und Tranter waren „auf der Flucht vor der Kunst als Museum.“ (Ebd., S.67)

Neville Tranter's aktueller Schreiber, Jan Veldman, schreibt dramatische Texte für Kinder-, Jugend- und Erwachsenentheater, sowie Texte für Fernsehproduktionen. Daneben veröffentlichte er das Schreibhandbuch *De zesendertig dramatische situaties* (zu Deutsch: Die 36 dramatischen Situationen). Er absolvierte eine pädagogische Ausbildung, wurde dann aber Autor und Kabarettist. Derzeit ist er Dozent an der Schrijversschool in Amsterdam. (Vgl. www.janveldman.com, 28.06.08)

Die Zusammenarbeit zwischen Tranter und Veldman gestaltet sich in einem Arbeitsprozess bestehend aus regelmäßigen und ausführlichen Gesprächen:

„Ich entwickle die Figuren und die Geschichte. Zusammen mit dem Schreiber rede ich über alles. Über Filme und Bücher, einfach alles. Ich beschreibe ihm das Bild, das ich von einer Figur habe.“ (Kapitel 8.1, S.93)

Bei Tranter steht immer zuerst die Idee, dann entwickelt er das Konzept, er stellt sich die Frage, wie viele Archetypen nötig sind, um die Geschichte gut zu erzählen. (Vgl. ebd.) Archetypen sind charakteristisch für das Puppentheater, denn:

„Eine Puppe kann nie eine individuelle Person sein – sie hat dafür aber immer etwas Überpersönliches, ihr Auftreten meint immer etwas Grundsätzlicheres: Diese Lächerlichkeiten, solche Charaktere, jene Schicksale, diese Gefühle ...“ (PODEHL 1996, S.15)

Für die weiteren Inspirationen seiner Stücke bedient sich Tranter an Figurentheater-
Stilen sowie Literatur und Filmen. Von der Idee bis zur Aufführung dauert es bis zu
drei Jahren. Tranter schreibt auch einen Teil der Texte. Der Bau der Puppen ist nach
zwei Jahren abgeschlossen. Am Ende des dritten Jahres verbindet sich die Vorarbeit
in einem Probenprozess von sechs Wochen. (Vgl. Kapitel 8.1)

Prägend in der Puppenbau-Phase ist auch das Medium Figurentheater selbst, mit
allen seinen Beschränkungen und daraus sich ergebenden kreativen Anregungen:

„Hinzu kommt, dass ich auf der Bühne allein bin, mit einer Puppe, aber oft
auch mit zwei Puppen. Das ist einerseits eine Begrenzung, andererseits macht
so eine Einschränkung auch kreativ. Wie kann ich meine Geschichte am
besten erzählen? Welche Hilfsmittel kann ich verwenden? Da die
Körpersprache der Puppe sehr wichtig ist, muss ich schon beim Bauen
darüber nachdenken, was die Puppe können muss. Es ist immer eine Wahl, ob
die Puppe mehr Text haben soll, oder das Gleiche nicht durch ihren Körper
oder ihren Blick auch ausdrücken kann.“ (Ebd., S.89)

3.2 TRANTERS PUPPEN

Neville Tranters erste Puppe war die Marionette Marcel. Er zeigt sie heute noch bei Workshops vor, Marcel ist aus Holz, selbst geschnitzt. Ein großer Einfluss bei der Gestaltung war das Werk deutscher Puppenbauer, insbesondere des Marionettenkünstlers Fritz Herbert Bross. (Vgl. SCHELP 2006, S.70)

Klappmaulpuppen haben sich zum bevorzugten Puppentyp von Tranter entwickelt.

Per definitionem handelt es sich um eine Puppe, bei der sich der Kopf in Form eines beweglichen Mundes öffnet und schließt und dadurch den Eindruck menschlicher Sprache vermittelt. Hierbei gibt es verschiedene Formen. Das Hauptkriterium ist, dass es sich um einen breiten Mund handelt, der das ganze Gesicht öffnet. (Vgl. EXNER 2005, S.149)

Für Tiere wie die Ratte in *Vampyr* eignen sich Handpuppen jedoch besser. (Vgl. Kapitel 8.1) Den Vorteil von Klappmaulfiguren beschreibt Tranter so: „Klappmaulfiguren sind total direkt.“ Jedoch fügt er hinzu: „Um Marionetten nicht schlechtzureden: Dramatische Stücke sind mit ihnen viel schwieriger. Klappmaulpuppen spielen dagegen mit genug Übung alle Emotionen.“ (Vgl. ebd., S.89)

Ähnliche unterstreicht auch Fritz Eichler in seiner Arbeit zum Handpuppen- und Marionettenspiel die Einheit zwischen FigurenspielerIn und Figur. Die Charakteristika lassen sich meiner Ansicht nach auch auf Klappmaulpuppen umlegen. Eichler sieht die Handpuppe als „puppenhafte Verkleidung des eigentlichen Spielkörpers, der Hand des Spielers“. (EICHLER 1937, S.3)

Sie ist kein einheitliches Ganzes wie eine Marionette. Der Handpuppe fehlt der Bewegungsreichtum der Marionette im Sinne von feinen Abstufungen, zugleich ist der Spieler nicht von der Mechanik abhängig oder eingeschränkt, wie bei der Marionette. Eichler sieht in der Person des Puppenspielers zusammengefasst:

„[...] den primären stilbildenden Faktor des Spiels. [...] der Handpuppenspieler schafft keinen rein puppenhaften, sondern er schafft einen an seine Person gebundenen Ausdruck. Dadurch ist der Stilcharakter des Handpuppenspiels menschlich-mimisch. [...] Jede Bewegung der Handpuppe entspringt einem mimischen Affekt im Spieler. Dieser Affekt erfährt durch ihn eine Konzentration in seine Hand, weil diese ja allein sichtbar als Teil und Körper der Puppe fungiert. Dadurch sind die Bewegungen der Handpuppe

beschränkt; denn die Bewegungsmöglichkeiten der drei Finger sind gering.“ (Ebd., S.3)

Ein markantes Merkmal, vielleicht sogar das Merkmal, das den Wiedererkennungswert von Tranters Werk ausmacht, liegt in der oft lebens- oder überlebensgroßen Gestalt der Puppen. Dies beruht auf den Bedingungen von Aufführungen in großen Theatersälen:

„Meine Puppen müssen auf jeden Fall eines können: Da ich oft in Sälen spiele mit einem Publikum von bis zu mehreren hundert Leuten, ist es unbedingt notwendig, dass sie groß genug sind, damit die Leute in der letzten Reihe auch noch Mimik und Gestik erkennen können.“ (Kapitel 8.1, S.89)

Lebensgroße Puppen haben in Europa, der Karibik und Südamerika längst ihr Potential für ausdrucksstarkes Spiel bewiesen. Als Vorbild dafür standen vor allem die Puppen des japanischen Bunraku Theaters. Die lebensgroße oder überlebensgroße Puppe hat insbesondere den Moment der Überraschung auf ihrer Seite – immerhin macht allein ihre Größe bei ihrem ersten Auftritt Eindruck auf das Publikum. Zusätzlich erlaubt die Größe mehr gestalterische Details, die bei kleineren Puppen zwar auch bemerkt werden können, aber in einem großen Saal für die Mehrheit des Publikums nicht erkennbar wären. Es gibt kaum Besseres, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu fokussieren. (Vgl. EXNER 2005, S.135-S.136) (Abgesehen von der in Kapitel 2.2 erwähnten Stilisierung von Puppe und Kulisse.)

Überlebensgroße Puppen stammen aus dem Bereich der Folklore, zum Beispiel bei Festumzügen. Hier gilt wiederum, dass ihre Präsenz sie besonders geeignet macht für Aufführungen in größerem Maßstab, wie etwa beim Straßentheater oder bei Jahrmärkten. Die Tradition der überlebensgroßen Puppen findet sich im Mittelalter und früher noch in Großbritannien, wo so genannte *wicker men* Teil der Erntefeiern waren. Karnivalsprozessionen in Europa, gigantische Masken oder maskierte Giganten-Figuren stammen aus Afrika und Indien, und finden sich heute noch in Festumzügen, auch in Amerika und andernorts. Das vorhin schon erwähnte Straßentheater verfolgte mit den Puppen während der 1960er Jahre das Ziel, zu unterhalten aber auch zu informieren – über Rassenkonflikte, Armut, den Vietnam-Krieg, etc. Auf der anderen Seite wurden überlebensgroße Puppen immer mehr Teil kommerzieller Kampagnen, vor allem bei Werbe-Events. (Vgl. ebd., S.87)

Was zusätzlich im theatralen Raum wichtig wird, sind die Augen einer Puppe. Sie sind das erste, was das Publikum bemerkt. Augen geben dem Charakter einer Puppe den letzten Schliff. Form und Größe drücken aus, ob die Puppe lächerlich oder ernst ist, jung oder alt, etc. Augen können aus fast jedem Material gemacht werden, aber sollten immer zum Charakter der Puppe passen. Eine Puppe kann sogar nur aus Augen bestehen. Große, runde Augen erinnern an Kinder, und drücken Unschuld aus. Wenn die Augen groß und weit sind, vermitteln sie Überraschung, Erstaunen oder Angst. Schmale Augen und nach oben gezogene Augenwinkel zeigen Wut, nach unten gezogen drücken die Augen Erschöpfung aus. (Vgl. ebd., S.74) Dies gilt auch für fantastische Kreaturen:

„Fantastic and other-wordly creatures need not have eyes that look like ours. Try another shape: diamonds, for instance, or even two separate shapes.”
(Ebd., S. 75)

Tranter hat ein besonderes Faible für glitzernde Diamanten, einerseits um Unschuld zu unterstreichen, andererseits um Außerweltlichkeit zu verdeutlichen – bei *RE: Frankenstein* (die unschuldige Tochter Anna), bei *Schicklgruber* (der Clown) und *Vampyr* (der unschuldige Romero und sein Vater Count Olav).

Die Beziehung zwischen Puppenspieler und Puppe wurde bereits in Kapitel 2.2 im Allgemeinen analysiert. Erfahrungen mit emotionalen Reaktionen des Publikums auf die Lebendigkeit eigentlich lebloser Puppen sammelte Tranter schon früh in seiner Karriere. In *Manipulator and Underdog* unterdrückt er die Puppen und die Puppen beschimpfen Tranter. Dies diente zum Ausloten der Toleranzgrenze des Publikums, zu weit ging Tranter in *Room 5*. Hier verkörpert er die Rolle einer Krankenschwester auf der Psychiatrie, die Puppen sind die Patienten. Am Beginn des Stücks bringt Tranter eine alte Frau im Rollstuhl auf die Bühne, dann stranguliert er sie. Zum Publikum gewandt, fragt er, was los sei, es sei ja nur eine Puppe. Im Laufe des Stücks schlägt Tranter die Puppe eines Mädchens – die Puppe schreit vor Schmerz. Während der Aufführungen zeigte sich das Publikum schockiert, eine Frau soll sogar ohnmächtig geworden sein. (Vgl. SCHELP 2006, S.70)

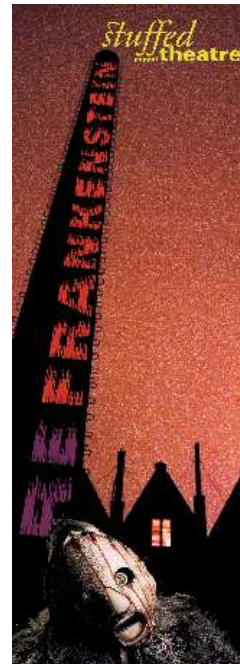
Im Allgemeinen sagt Tranter über die Beziehung zu seinen Puppen:

„Ich spiele meine Rolle und habe noch die der Puppen im Kopf. Da bleibt immer eine Distanz. Aber ich muss an die Echtheit einer Puppe glauben, sonst glaubt das Publikum nicht an sie. Ich gebe den Puppen Leben, aber ich nehme

es ihnen auch wieder. Die Puppe ist ohne mich nichts. Ein Schauspieler muss sehr gut sein, damit man ihm seinen Tod glaubt. Wenn eine Puppe auf der Bühne stirbt, stirbt sie echt. Nach der Vorstellung ist sie wieder ein Objekt, ich habe Respekt vor ihr wie ein Musiker vor seinem Instrument.“ (Ebd., S.70)

4. RE: FRANKENSTEIN

Am Beginn der nachfolgenden Kapitel stehen Zusammenfassungen der Stücke *RE: Frankenstein* und *Schicklgruber, alias Adolf Hitler*. Diese Zusammenfassungen beruhen auf dem Stücktext von *RE: Frankenstein* (Vgl. www.marionettes.ch/docs/scol/Frankenstein_engl.pf, 28.06.2008), bzw. einer DVD-Aufzeichnung des TV-Senders ARTE von der Premiere in Weimar. Für *Schicklgruber, alias Adolf Hitler* stand eine Aufzeichnung der Inszenierung im Schauspielhaus Wien zur Verfügung.



Die Bühne bei der Uraufführung von *RE: Frankenstein* im E-Werk in Weimar war folgendermaßen gestaltet: ein Operationstisch mit einer Operationslampe darüber, eine große Mülltonne aus Blech, rechts ein Ständer, an dem Hermann/Monster/Goethe aufgehängt wurde. Neville Tranter verkörperte Hans Ruedi, den Gehilfen von Doktor Frankenstein.

Das Stück beginnt mit einem Prolog – Hans Ruedi reinigt das Labor, *Freude Schöner Götterfunken* ist zu hören. Das Monster, eine riesenhafte Puppe, in schwarz-grauem Anzug, mit langen schwarzen Haarbüscheln, piept. Der Kopf ist viel zu klein für den



Körper, an der Brust leuchtet ein großer roter Knopf.

In der ersten Szene sucht Ruedi seinen Meister Frankenstein auf. Ein Disput entspinnt sich, Ruedi erwähnt einen Artikel über Klonen. Frankenstein erzürnt, er sieht

keinen Wert darin, noch mehr dumme Menschen wie seinen nichtsnutzigen Assistenten zu erschaffen. Der Wissenschaftler fordert Einzigartigkeit von seiner Arbeit, nicht Wiederholung. Frankenstein, der Massenmörder und Schänder seiner missgestalteten Tochter Anna, sieht alle seine Taten als Mittel zum guten Zweck. Er

träumt von einer freien Gesellschaft, in der Männer und Frauen ebenbürtig sind. In seiner Vorstellung können Frauen überhaupt nur frei sein, wenn die Bürde der Schwangerschaft von ihnen abfällt.

Während Frankenstein zum Erreichen seiner Ziele weiterforscht, heftet sich der Polizist Inspector Cornermann an seine Fersen. Cornermann sucht Zeugen für Morde und Verbrechen im Theaterpublikum, plötzlich meldet sich Ruedi. Er möchte Zeuge werden.

Zuerst stellt der Assistent dem Ermittler Frankensteins Tochter vor. Anna gibt dem fragenden Cornermann keine klaren Antworten – sie singt ein Lied über ihre Mutter, die schön gewesen sein soll, aber nun tot ist. Ihren Vater nimmt Anna in Schutz, so will er doch eine Welt ohne Trauer, und voller Schönheit erschaffen. Seine Methoden begründet er so, sagt Anna: „You have to go through a long tunnel of darkness, and then in the end there will be light, says he.“

Schließlich gelangt der Inspektor zum Doktor selbst. Frankenstein meint, Cornermann zu kennen. Dieser lenkt ab, er gesteht, alle von Frankensteins Filmen gesehen zu haben. Zornig entgegnet der Doktor, dass das Buch von Mary Shelley viel besser gewesen sei. Frankenstein gibt zu, in seiner Arbeit Dinge getan zu haben, die über den Horizont engstirniger Menschen hinausgehen. Doch der Doktor weicht Cornermanns Fragen aus, indem er Hochgeistiges in der Diktion der deutschen Aufklärung und Romantik plappert.

Während Frankenstein sich zu einem Rundgang durch sein Labor bereit erklärt, erwacht das Monster in seinem Versteck. In einem Stream of Consciousness beklagt das Monster die Schmerzen seiner Existenz – sein Zwitterzustand zwischen einem Ding und einem Lebewesen, seiner Zuneigung zu Anna, seiner monsterhaften Gestalt, die ihm jedes Mitleid versagt, und seinem Verlangen nach ganzem Leben und einer wahren Seele.

Cornermann konnte bei der Tour nichts herausfinden, der betrunkene Ruedi gesteht nun aber alles: Ruedi hat für den Doktor Morde und Grabschändungen begangen. Ruedi will den Tod des Doktors, aber auch seiner Kreatur, die schon mehrere Namen

hat – Hermann, Monster und Goethe. Cornermann verspricht Ruedi zu helfen, auch bei seiner Flucht, damit Ruedi nicht selbst zu einem Monster wird.

Frankenstein spürt derweil, dass seine Ziele in Gefahr sind. Er ist sich sicher, Cornermann schon einmal gesehen zu haben. Um jeden Preis will Frankenstein seiner Kreatur Leben einhauchen, wie Gott Adam einst Leben einhauchte.

Frankensteins Tochter beschäftigt sich mit dem Monster, sie bringt ihm Sprechen bei. Die Kreatur trägt aus dem Libretto zu John Drydens *King Arthur or The British Worthy* vor: „What power art thou, who from below hast made me rise unwillingly and slow from beds of everlasting snow?“.

Ruedi hält Anna zurück, das Monster darf seiner Ansicht nach nicht zu menschlich werden. Er gesteht ihr seine Liebe. Er will, dass Anna mit ihm heute Nacht noch flüchtet. Sie weigert sich, denn dort draußen gäbe es zu viele schöne Frauen – Ruedi wird sie wegen ihres Aussehens hassen.

Ruedi lässt Anna alleine. Sie spricht mit ihrer toten Mutter – Anna redet sich ein, trotz allem schön zu sein. Cornermann tritt hinzu und sagt, dass er ihre Mutter sehr gut gekannt habe. Nun gesteht er, dass er ein Mörder von Tausenden sei. Er war der Diener Frankensteins, sein Name war Eckermann. Sogar Annas Mutter tötete er: Sie liebt das Monster so sehr, weil es aus Teilen ihrer eigenen Mutter zusammengesetzt wurde. Cornermann bittet um Vergebung, Anna schweigt und geht.

Sie wirft sich in Ruedis Arme, die beiden tanzen und singen über ihre Liebe zueinander.

Danach konfrontiert sie ihren Vater. Sie unterbreitet ihm, dass das Monster sie geschwängert habe. Frankenstein sagt, dass die Kreatur nicht dazu gedacht sei, sich fortzupflanzen. Nun verlangt Anna, dass ihr Vater sie verwenden solle so wie ihre Mutter. Frankenstein weigert sich. Anna droht, das Baby auf die Welt zu bringen. Er tötet sie – er legt sich auf sie, sie erstarrt, liegt mit offenem Mund auf dem Operationstisch.

Cornermann kommt zum Tatort, er und Frankenstein blicken sich in die Augen, sie erkennen sich. Frankenstein fleht um Gnade – Cornermann tötet ihn wie seine früheren Opfer mit einem Genickschuss. Gleich darauf tötet Ruedi den Inspektor – er hält ihm den Zeigefinger ins Genick, er drückt ab, Cornermann reißt den Mund zu einem Schrei auf, dann fällt er Kopf vornüber auf den Boden. *Freude schöner Götterfunken* wird gespielt.

Ruedi schaltet den roten Knopf vom Monster aus, er legt es auf den Operationstisch zu Anna, er stellt sich darauf, und singt mit Unterstützung eines Chors aus *King Arthur or The British Worthy den Song of the Cold*: „What power art thou, / who from below hast made me rise unwillingly and slow / from beds of everlasting snow? / See'st thou not how stiff and wondrous old / Far unfit to bear the bitter cold / I can scarcely move or draw my breath? / Let me, let me freeze again to death.“

4.1 DIE ROMANTIK UND DAS DRITTE REICH

RE: Frankenstein entspricht im Aufbau einem Kriminalstück. (Länge: 70 Minuten, ohne Pause). Der personelle Aufwand hinter der Bühne liegt bei zwei TechnikerInnen, gestellt vom *Stuffed Puppet Theatre*, einem/einer ManagerIn, und drei weiteren TechnikerInnen (zwei für Licht, eine(r) für Ton) bereitgestellt durch das jeweilige Theater. (Vgl. www.stuffedpuppet.nl/documents.html, 28.06.2008)

Das Stück basiert lose auf Mary Shelleys Roman *Frankenstein oder Der moderne Prometheus*. Der erste Romanentwurf dazu entstand im Jahre 1816 während eines Aufenthalts in der Schweiz, in der Villa Diodati am Genfer See. Eine illustre Gesellschaft fand sich dort zusammen: der Dichter Lord Byron, dessen Leibarzt John William Polidori, der Dichter Percy Bysshe Shelley und seine spätere Frau, Mary Wollstonecraft Shelley, damals noch Mary Goodwin. Ihre Zeit brachten die Engländer damit zu, deutsche Gespenstergeschichten zu lesen und wissenschaftliche Themen wie den Galvanismus zu diskutieren. Lord Byron schlug dann einen Wettbewerb vor – das Ziel, jeder/jede der Anwesenden sollte eine Gruselgeschichte schreiben. So kam nicht nur Frankenstein in die Welt, sondern auch die moderne Vampirerzählung durch John Polidoris *The Vampyre* (siehe Kapitel 6.1). (Vgl. BORRMANN 1996, S.65-S.66 und COPPER 2005, S.73-S.81)

Der Roman *Frankenstein oder Der moderne Prometheus* war ein Produkt der Romantik, einerseits wies das Werk Charakteristika der Gothic Novel auf, andererseits wird das Motiv des künstlichen Menschen aufgearbeitet. Zur deutschen Romantik schlägt Tranter mit *RE: Frankenstein* immer wieder Brücken, und zwar durch Zitate von Goethe und Schiller aus deren Spätwerk. Eckermann, der wahre Name von Inspektor Cornermann, ist gleichzeitig der Name des Assistenten von Johann Wolfgang von Goethe. Im Vordergrund steht hier nicht das reine Romantik-Zitat, sondern die Verbindung zum Dritten Reich. *RE: Frankenstein* war eine Co-Produktion mit der Stadt Weimar. Der Inszenierung ging eine Exkursion der MitarbeiterInnen des *Stuffed Puppet Theatre* ins KZ Buchenwald voran. Aus diesem Grund befindet sich in der Bühnenmitte von *RE: Frankenstein* auch ein Seziertisch, so wie er heute noch in Buchenwald zu sehen ist. (Vgl. www.stuffedpuppet.nl/documents.html, 28.06.2008)

Der Mörder Eckermann beging seine Taten aus Autoritätshörigkeit. Wenn Cornermann/Eckermann von „Leichenbergen“ spricht, öffnet sich der Assoziationsraum zum Holocaust. (Vgl. ERBELDING 2006, S.104)

Mit der Überschneidung Romantik und Massenmord greift Tranter eine These auf, die von den Ideenhistorikern Isaiah Berlin und Eric Voegelin entwickelt wurde. Diese besagt, dass die Geisteshaltung der deutschen Romantik den Holocaust begünstigt habe:

„Für Isaiah Berlin hat die deutsche Romantik eine geniale Zügellosigkeit ins Spiel gebracht: die Machtergreifung der subjektiven Einbildungskraft zuerst auf geistigem Gebiet und dann in der Politik, was zur Zerstörung überkommener humaner Ordnungen geführt habe. Die Romantik habe deshalb politische Monstren ausbrüten können, so Berlin, weil sie zuerst spielerisch und genial, dann aber praktisch dem Grundsatz gehuldigt habe, daß der individuelle schöpferische Wille stärker ist als jede objektive Struktur der Welt, an der man sich anpassen müßte. Eric Voegelin sieht es als verhängnisvoll an, daß Deutschland Anfang des 19. Jahrhunderts ausgerechnet unter romantischen Vorzeichen sich zur Nation zu bilden beginnt. Denn die selbstbewußte Romantik hatte, so Voegelin, die theomorphe Ordnung und den objektiven Humanismus der Aufklärung verworfen und durch imaginative Eigenmacht ersetzt, die dann auf das Volkstum projiziert wurde. So entstand auch jene gefährliche Zügellosigkeit, von der auch Berlin spricht. [...] Berlins These lautet also: Die Romantik hat durch ihren Subjektivismus der ästhetischen Einbildungskraft, der Expressivität, der Phantasie, der ironischen Spielfreude, des enthemmten Tiefsinns mitgewirkt, die tradierte moralische Ordnung zu untergraben. Ähnlich argumentiert Voegelin, nur daß er diese unterminierte Ordnung als eine theomorphe identifiziert und die Kritik am Subjektivismus der Romantik um den Vorwurf erweitert, daß die Romantik eine Selbstvergöttlichung des ästhetischen Subjekts betrieben habe.“ (SAFRANSKI 2007, S.349-S.350; S.365)

Es waren jedoch keine romantischen Ideen, die von Hitler umgesetzt wurden. Diese Ideen stammen aus den „vulgarisierten, moralisch verwahrlosten und zur Ideologie gewordenen Naturwissenschaften: Biologismus, Rassismus und Antisemitismus.“ (Ebd., S.367)

Das Hitler'sche Gedankengut findet sich aber auch bei Tranters Frankenstein-Figur wieder: Für Hitler gab es mindere und stärkere Rassen, Frankenstein schätzt seinen Assistenten Ruedi auch gering. Frankenstein ist gegen Klonen und für Eugenik, damit nicht mehr Untermenschen wie Ruedi auf der Erde wandeln.

Bei Hitler ist der Arier „der Prometheus der Menschheit“, er entzündet jenes Feuer, „das als Erkenntnis die Nacht der schweigenden Geheimnisse aufhellt.“ (Vgl. ebd., S.367)

Frankenstein ist, wie auch der Untertitel des Romans schon sagt, der moderne Prometheus. Sowohl der Arier als auch Frankenstein stehen mit ihren Handlungen einer ablehnenden Ethik gegenüber.

Hitler wollte das jüdische Volk mitsamt seiner Ethik (mosaisches Tötungsverbot) auslöschen, denn „das Gewissen ist eine jüdische Erfindung“ (Vgl. ebd., S.367). Frankenstein handelt auch ohne Rücksicht auf – aus seinen Augen – „narrowminded people“. Dementsprechend viele von Eckermanns Opfern mussten wohl deshalb sterben, weil sie, d.h. ihre ethischen Grundsätze, Frankensteins Forschungen im Weg standen.

Frankenstein und andere Alptraumgestalten der Romantik können als antizipierter Hitler gelten – z.B. die Machtfiguren Jean Pauls oder der große Magnetiseur bei E.T.A. Hoffmann. Selbst in Thomas Manns Essay *Bruder Hitler* (1938) wird Hitler wie aus einem Fiebertraum der Romantiker dargestellt: Hitler wird als gescheiterter Künstler beschrieben, der das deutsche Volk wie als Material für ein Kunstwerk missbraucht. Der Untergang des Dritten Reichs rief schließlich auf Seiten dieses Volks der Mitläufer, Helfer, Befehlsempfänger, Gleichgültigen und Eingeschücherteten eine Reaktion hervor, als wären sie an einen Magier aus romantischer Literatur geraten:

„Wird der Vampir vom Sonnenstrahl getroffen, zerfällt er zu Staub, und seine hypnotischen Kräfte lösen sich in nichts auf. So erging es auch Hitler: Nach seinem Tod löste sich sein „Tausendjähriges Reich“ wie ein böses Phantasiegebilde auf. Die Deutschen, die eben noch zu einem nicht geringen Teil mit Todesverachtung gegen den übermächtigen Feind gekämpft haben, stehen dem eben Geschehenen auf einmal vollkommen ernüchert gegenüber. Gleich im Frühjahr 1945 tauchten in Berichten wiederholt Wendungen auf, wonach plötzlich ein „Bann“ gebrochen, ein Spuk beseitigt schien.“ (BORRMANN 1996, S.186-S.187)

Der Spuk war vorbei und die Menschen gaben vor, wie aus einer Trance erwacht zu sein und nichts von dem mehr zu wissen, was im Dritten Reich alles an Schrecklichem geschehen war. (Vgl. SAFRANSKI 2007, S.367-S.368 & Vgl. FEST 1973, S.1027)

4.2 DIE LEIDEN DES JUNGEN FRANKENSTEIN

Zahlreiche Theater- und Filmadaptionen des Frankenstein-Stoffes folgten nach der Veröffentlichung des Original-Romans Ende des 19. Jahrhunderts und im 20. Jahrhundert – immer wieder mit Aktualisierungen oder Neuauslegungen des Stoffes, meist als Horrordarstellung der Folgen menschlicher Arroganz und Selbstüberschätzung. Neville Tranter aktualisierte das Thema, indem er die Möglichkeiten der Gentechnologie in sein Stück integrierte. (Vgl. www.stuffedpuppet.nl/documents.html, 28.06.2008) Im Gegensatz zur Züchtung, einer gezielten Veränderung des Genoms eines Organismus über mehrere Generationen hinweg durch vom Menschen kontrollierte Kreuzungsverfahren, vermag die Gentechnologie in einem beträchtlich kürzeren Zeitraum ein Gen aus der Zelle eines lebenden Organismus zu entnehmen und es mit Hilfe eines übertragenden Vektors in einen anderen Organismus einzubringen, der dieses neue Gen dann an seine Nachkommen weitervererbt. (Vgl. BORRMANN 2001, S.257)

Durch die Adaption im Puppentheater wird das Motiv von der Erzeugung von Leben aus dem Frankenstein-Roman transportiert – die Belebung von leblosen Objekten. Viktor Frankenstein baut sich aus toten Organen einen neuen Organismus, Tranter macht im Prinzip nichts anderes, wenn er Puppen herstellt und ihnen dann durch sein Spiel Leben gibt. Hier gerät Tranter nun in eine Doppelrolle: Er ist Puppenspieler/Schöpfer und zugleich in seiner inszenierten Rolle der Diener der Frankenstein-Puppe. Am Schluss ist keine der Puppen mehr lebendig, Tranter als Puppenspieler hat sie einerseits alle aus der Fremdbestimmung erlöst, wurde damit aber auch selbst zum Mörder; Tranter als Hans Ruedi wiederum trägt als Diener Frankensteins Mitschuld an diesen Toden. (Vgl. ERBELDING 2006, S.103; S.106; S.107)

Tranter führt damit die Tradition des Bruches zwischen Naturwissenschaft und Literatur fort, die aus heutiger Sicht an Mary Shelleys Roman festgemacht wird. Der technische Fortschritt der Neuzeit resultiert in einer Abspaltung der Dichter von den Forschern – die Trennung also der Verbindung von poetischer und erklärender Weltdeutung, die im Mythos geschmiedet worden ist. NaturwissenschaftlerInnen realisieren zwar Ideen aus der Phantastischen Literatur, etwa aus der Science Fiction,

trotzdem treten NaturwissenschaftlerInnen als irrsinnige und verantwortungslose Figuren in der Literatur auf. Dr. Victor Frankenstein ist dafür der Prototyp – skrupellos und ohne Rücksichtnahme auf die Folgen seiner Handlungen stürzt er seine Mitmenschen und sich gemeinsam mit seinem Geschöpf ins Verderben. (Vgl. GASSEN/MINOL 2006, S.110-S.112) Der Schöpfer und sein Geschöpf werden so in gewissem Sinne eins, Victor Frankenstein ist der Wissenschaftler, doch wird seine Kreatur oft einfach nur Frankenstein genannt. (Vgl. BORRMANN 2001, S.7)

Das Abschlusslied von *RE: Frankenstein*, der *Song of the Cold* aus *King Arthur or The British Worthy*, enthält den Vorwurf des künstlichen Menschen gegen seinen Schöpfer – „mit welchem Recht der Mensch in der Wissenschaft mit Leben und Tod spielt“. Neville Tranter beendet sein Stück nicht mit einer Verdammung der Naturwissenschaften, sondern stellt die „Frage nach der Verantwortung des Wissenschaftlers für seine Schöpfungen.“ (Vgl. ERBELDING, S.104; S.107)

Ohne Fragen für die RezipientInnen offen zu lassen, kann es bei Epigonen Mary Shelleys und deren Frankenstein-Stoffen jedoch geschehen, dass Leistungen der Naturwissenschaft entwertet bzw. gesellschaftliche Akzeptanz dafür herabgesetzt wird und Entwicklungen verlangsamt werden. Ein fiktives Werk gründet sich nicht auf dem argumentativen Fundament, welches in allen Facetten Bedeutung und Konsequenzen technologischen Fortschritts abzuschätzen oder bioethisches Für und Wider abzuwägen vermag, trotzdem wird die Naturwissenschaft oft als Ganzes verdammt:

„Goethes ‚Zauberlehrling‘ wie auch Shelleys ‚Frankenstein‘ werden zu Parabeln hybriden wissenschaftlichen Handelns. Aus Produkten, die der Verfügungsgewalt ihres Schöpfers entgleiten, leitet man das Menetekel der Versündigung an der Natur ab.“ (GASSEN/MINOL 2006, S.112)

Mary Shelley zog mit dem Untertitel ihres Romans *Der moderne Prometheus* einen Vergleich, der offenbart, dass sie mit ihrer Kritik nicht nur auf die Naturwissenschaften abzielte. Frankenstein entschlüsselt mit seinen Forschungen das Geheimnis des Lebens. Letztendlich ereilt ihn die Strafe dafür, so wie auch Prometheus für seine Ziele bestraft wird. Der griechische Gott stahl das Feuer von den Göttern und gab es den Menschen. Danach verbannten ihn die Götter in die kaukasische Wüste, ketteten ihn an einen Felsen, zu dem täglich ein Adler kam, um ein Stück seiner Leber zu fressen. (Vgl. BORRMANN 2001, S.78)

Bei Prometheus und Frankenstein wird in beiden Fällen Hybris bestraft, doch besteht ein Unterschied zwischen den beiden Figuren. Frankenstein kümmert sich bei Mary Shelley nicht um seine Kreatur, er erschafft sie, erachtet sie als Misserfolg und lässt sie zum Sterben zurück. Prometheus dagegen rebellierte gegen die Herrschaft der anderen Götter, bleibt aber immer auf der Seite der Menschen, die er selbst aus Lehm geschaffen hat. (Vgl. GASSEN/MINOL 2006, S.112)

Prometheus bringt den Menschen das Feuer, während die anderen Götter die Menschen im Dunkeln belassen wollen. Frankenstein begehrt, eine neue Welt abseits der Gesetze von Leben und Tod zu erschaffen, jedoch scheitert sein Unterfangen, weil er sein Geschöpf durch sein eigenes Verhalten verdirbt. Mary Shelleys Anliegen lag also nicht in der Kritik des Fortschritts, sondern in der Kritik des Menschen an sich.

Dies lässt sich daran exemplifizieren, dass die Erzeugung künstlicher Wesen keine Domäne der Wissenschaft war. Vor Frankensteins Monster wurden bereits andere künstliche Wesen von Menschen oder Göttern ins Leben gerufen, etwa Golems, Homunculi, Androiden oder belebte Statuen in Mythen und Literatur. Zusammengefasst etablierten sich so drei Methoden zur Erzeugung künstlichen Lebens: eine magisch-mythische, eine mechanische und eine biologische. (Vgl. BORRMANN 2001, S.78-S.80) Im aktuellen naturwissenschaftlichen Kontext tritt der künstliche Mensch auch dreifach zutage: in der virtuellen Realität, als Roboter und als Ergebnis genetischer Experimente. (Vgl. ebd., S.7)

Im Fall von Mary Shelleys *Frankenstein* handelt es sich um einen biologisch-mechanischen Ansatz. Der Wissenschaftler setzt totes Menschenmaterial zu einem neuen Menschen zusammen, jedoch unter Zuhilfenahme des Arcanum, das mehr mit den Homunculi des Paracelsus als mit naturwissenschaftlichen Praktiken zu tun hat. (Vgl. ebd., S.78)

Während in späteren Adaptionen etwa tote Materie durch Blitze, also durch Galvanismus, zum Leben erweckt wird, interessierte sich die Autorin Shelley nicht für eine wissenschaftliche bzw. pseudowissenschaftliche Erklärung. So war Frankenstein für sie nicht primär der Mensch der Naturwissenschaften, sondern der

Mensch als schlechter Erzieher. Die Tendenz der Frankenstein-Auslegung, naturwissenschaftliche Experimente und den technologischen Fortschritt für das Grauen in der Welt verantwortlich zu machen, ist in dieser Hinsicht eine Abwehrhaltung dagegen, dass Mary Shelley eigentlich den Menschen an sich kritisierte.

Ihr Roman verfolgte die misslungene Entwicklung von Frankensteins Kreatur zum Menschen – die Entwicklung seines Geistes. Neville Tranter lässt die Kreatur in einem Monolog diese Menschwerdung reflektieren, im Roman bildet der Monolog von Frankensteins Kreatur die Kapitel 11 bis 16. Bei Tranter wie bei Shelley ist die Kreatur ähnlich der Figur des edlen Wilden, formuliert durch den Philosophen Jean-Jacques Rousseau (Vgl. ebd., S.78-S.80).

Die Anliegen der Aufklärung sind auch die Anliegen Shelleys:

„[...] nämlich Liebe und Erziehung in der Kindheit und Akzeptanz eines Menschen durch seine Umgebung. Sie zeigt auf, auf welche Weise aus einem primär naiven, schuldlosen und fast edelmütigen Wesen durch Borniertheit und Vorurteile der Gesellschaft notwendigerweise ein Unhold werden muss. Sie folgt damit den Thesen ihres Vaters William Godwin. In seinem gesellschaftskritischen Werk vertrat er die These, dass der Mensch nicht von Anfang an Momente des Bösen in sich trage, sondern dass er von Natur aus gut sei, während Laster und Bosheit nur durch besondere Ereignisse geweckt würden. [...] Kinder sind nicht in der Lage, ohne die liebevolle Betreuung durch ihre Eltern alles allein durch Beobachten und Lesen zu lernen.“ (GASSEN/MINOL 2006, S.110-S.111)

Der Mensch wird bei Shelley unschuldig und gut geboren, doch die (Nicht)-Erziehung führt zur Zerstörung seines Charakters. Dabei war Victor Frankensteins Grundgedanke die Vision, eine neue, bessere Welt zu erschaffen – diese Vision wurde jedoch durch sein eigenes Verhalten zunichte gemacht. (Vgl. BORRMANN 2001, S.104)

Die Vorstellung eines neuen Menschen, der eine neue Welt bevölkert, gilt für Shelleys *Frankenstein* genau wie für Tranters *RE: Frankenstein*. In einer Szene, die im Stücktext mit Robinson Crusoe betitelt ist, steht Frankenstein auf einer Insel, und schwelgt in seinen Visionen.

Diese Insel ist nichts anderes als der Idealstaat Utopia (u-topos = griechisch, ein Unort), ein isolierter Ort, eine fiktive Insel, in der eine neue Gesellschaftsform entstehen kann, solange nur ein neuer Mensch sie aufbaut. (Vgl. ebd., S.100) Den

Grundstein für die Vorstellung eines Idealstaates legte der Philosoph Platon in seiner Schrift *Politeia*. Sein Idealstaat ist gekennzeichnet durch eine Aufteilung in drei Stände, den Nähr-, Wehr- und Lehrstand. Die Weisen des Lehrstandes herrschen hier über die anderen Stände. (Vgl. ebd., S.97-S.98)

Die Renaissance und das Aufleben des Humanismus brachte weitere Schriften zum Idealstaat mit sich, darunter das Werk *Utopia* des Engländers Thomas More. Wenig demokratisch oder der Freiheit verpflichtet waren diese Vorstellungen. So verließ sich auch More auf drei Säulen – Gesetze, Erziehung und Züchtung. In Utopia dient die passende Gattenwahl der Krankheitsvermeidung. Krankheit und Tod sind zwar eingedämmt, aber auch die Individualität. (Vgl. ebd., S.99-S.101) Wenn Tranters Frankenstein seinen Assistenten zu Hygiene und Pünktlichkeit mahnt, wird offenbar, dass er und More Brüder im Geiste sind.

Es stellt sich bei *RE: Frankenstein* jedoch die Frage, wie der Doktor sein Utopia bevölkern will. So spricht er sich im Stück generell gegen sexuelle Fortpflanzung aus – die Kinder, die er mit seiner eigenen Tochter zeugt, treibt er ab, genau wie das Kind, welches vom Monster stammt, denn die Kreatur „was not meant to procreate“. Der neue Mensch muss laut Frankenstein dem Sex ein Ende setzen, die Vermischung von Erbgut ist also nicht sein Weg. Die Geschlechter sollen verschwinden, um eine freie Gesellschaft hervorzubringen und die Unterdrückung der Frau zu beenden. Das Verschwinden der Geschlechter beim Menschen lässt sich biologisch nur durch eines realisieren, und zwar durch Klonen – kein Sex mehr, kein Verschmelzen der weiblichen Eizelle mit dem männlichen Spermium, d.h. auch keine künstliche Befruchtung.

Klonen ist die älteste Vermehrungsmethode der Erde – aus einzelligen Organismen entstehen weitere Organismen, ohne dass eine Leiche übrig bleibt. Bei Einzellern entstehen Klone durch einfache Mehrteilung, auch neue Pflanzen können aus Teilen einer Pflanze in Form von Ablegern oder Abschnitten wachsen. Klon-Vorgänge finden sich bei Bakterien, höheren Mikroorganismen, bei höheren Vielzellern und auch beim Menschen (als eineiige Zwillinge). (Vgl. GASSEN/MINOL 2006, S.267) Ein Hauch von Ewigkeit kommt auf: „[...] scheinbar ewiges irdisches Leben und eine sich stets erneuernde Jugend. Erst Sex, Liebe und Leidenschaft brachten den Tod und die Vergänglichkeit in die Welt.“ (Ebd., S.267)

Der künstliche, menschengemachte Prozess des Klonens bei höheren Organismen passiert entweder als therapeutisches Klonen oder reproduktives Klonen. In ersterem Fall wird der Kern einer ausdifferenzierten Körperzelle in eine entkernte Eizelle eingebracht; in einem Nährmedium vollzieht sich darauf die Embryonalentwicklung, wobei die entstehenden embryonalen Zellhaufen in einem Frühstadium in undifferenzierte eineiige Mehrlinge, sprich embryonale Stammzellen, aufgeteilt werden. Aus diesen Stammzellen kann nun jede Gewebeart gezüchtet werden, auch ganze Organe. Beim reproduktiven Klonen wird ebenso der Zellkern aus der Eizelle eines Organismus entfernt, und dafür eine ausdifferenzierte Körperzelle eines anderen Organismus eingesetzt. Um jenen Organismus zu vermehren, wird der Embryo dann in den Uterus einer Leihmutter implantiert und von ihr ausgetragen. (Vgl. GASSEN/MINOL, S.267; S.279-S.285)

Die Träume der GenetikerInnen wurden 1926 in London auf einem internationalen Kongress des Schweizer Pharmakonzerns CIBA und 1939 in Edinburgh auf dem siebten internationalen Genetiker-Kongress besprochen. 1926 wurde ein Manifest abgefasst, das von der Politik forderte, Maßnahmen zu setzen, um den Genpool aufzubessern. (Vgl. BORRMANN 2001, S.256) 1939 sah der Konsens so aus:

„Ungezügelter Bevölkerungswachstum in den ärmeren Regionen und mangelnde Auslese in den wohlhabenden Ländern wurden als Faktoren angesehen, welche die Menschheit binnen kürzester Zeit in die biologische Katastrophe führen würden. Ohne Bedenken rief die wissenschaftliche Elite in London dazu auf, radikal in das soziale und politische Gefüge der Menschheit einzugreifen. Nach Meinung der Forscher sei es die Aufgabe der Biologie, den Menschen intelligenter, kooperativer und weniger aggressiv zu machen, aber auch langlebiger und gesünder solle der Mensch werden, mit weniger Schlaf auskommen und in der Lage sein, eine Fülle von komplexen Informationen rasch zu verarbeiten. Mit Nachdruck forderten die Genetiker, den Menschen biologisch den veränderten Lebensbedingungen anzupassen und ihn reif zu machen für eine weltumspannende fortgeschrittene Industriegesellschaft.“ (Ebd., S.256-S.257)

Im Gegensatz dazu sieht Neville Tranter *RE: Frankenstein* im Klonen keine Zukunft, er sagt dazu: „Cloning is for Clowns!“. Frankensteins Utopia kann in Ermangelung anderer wissenschaftlicher Methoden daher nur von neuen Menschen bevölkert werden, die aus Leichenteilen zusammengebaut worden sind. Dieser Frankenstein ist folglich durch seine Abkehr von der geschlechtlichen und auch der ungeschlechtlichen Fortpflanzung die Negation des Lebens selbst – ein zentrales Element aus Tranter's Stücken, das auch in den kommenden Kapiteln auftaucht.

5. SCHICKLGRUBER, ALIAS ADOLF HITLER

Kulisse: Mit großen weißen Tüchern abgedeckte Einrichtungsgegenstände sind über die Bühne verteilt. Hinten stehen vier Betonwände mit zwei Durchgängen. Darüber hängen zwei lange Neonröhren.



Im Prolog bringt Tranter bzw. der Assistent Heinz Linge eine rote Torte auf die Bühne. Danach setzt er sich zur Puppe bzw. Schicklgruber – sie beschwert sich über ihre Rolle. Die Puppe möchte viel lieber Goebbels spielen oder auch Eva Braun. Tranter/Linge lacht die Puppe aus, und klebt ihr den Oberlippenbart an. Tranter/Linge grüßt ihn mit „Heil Schicklgruber!“- und erklärt, dass dies Hitlers ursprünglicher Name gewesen sei, bevor er ihn geändert hätte. Tranter/Linge hebt die Hand der Puppe zum Hitlergruß. Kommentar der Puppe: „Scheiße!“

In der ersten Szene ertönen Alarmsirenen, Bomben fallen, eine Radiostimme berichtet von einem Angriff auf Berlin. Das Lied *Lili Marleen* erklingt. Ein englischer Radiosprecher berichtet, dass sich Hitler in seinen Bunker in Berlin zurückgezogen habe. Die betrunkene Eva Braun tanzt lallend mit Linge über die Bühne. Eva will rauchen, doch keiner gibt ihr eine Zigarette. Auch Goebbels hat aufgehört, nicht etwa weil es Hitler verboten hat, sondern für seine Gesundheit, die seiner Frau und die seiner sechs Kinder („Helga, Hilde, Helmut, Holda, Hedda, und ... und ... Heide.“)



Goebbels bewundert den Lebensstil des Führers, Goebbels raucht nicht und überlegt auch, sich vegetarisch zu ernähren. Er macht Witze, Eva lacht nicht. Sie ist bedrückt wegen der Hochzeit mit Hitler – der Führer ist erschöpft. Eva bevorzugt da doch die Gesellschaft von Goebbels. Dieser fühlt sich unwohl und wechselt das Thema. Er weiß, wie das Kriegsgeschick zugunsten des Dritten Reichs gewendet werden kann, durch eine einzige gute Rede von Hitler. Sogar Goebbels Frau hat sich in ihrem Zimmer eingeschlossen, sie heult die ganze Zeit. Goebbels lebt enthaltsam. Eva

macht neue Avancen, Goebbels schreit nach Linge, er möchte nun doch eine Zigarette.

Helmut, ein Sohn von Goebbels, ist noch wach. Er will mit seinem Vater sprechen, er erwischt Goebbels mit Eva beim Rauchen. Helmut erzählt von



einem Traum, in dem sein Vater nicht mehr mit ihm sprechen wollte. Goebbels schreit Linge an, seinen Sohn wegzubringen. Linge tröstet das Kind, er singt *Der Mond ist aufgegangen*. Helmut argumentiert, dass das Lied nicht logisch sei, da der Mond um die Erde rotiere und daher nicht aufgehe. Linge sagt, dass der Dichter es so sieht. Darauf entgegnet Helmut, der Dichter sei dann wohl dumm. Und Linge antwortet, dass es wohl seine Lebensaufgabe sei, dumm zu sein. Helmut stimmt zu, Linge solle weitersingen. Helmut unterbricht ihn gleich wieder, um über die Ursachen der Entstehung von „aufsteigendem weißen Nebel“ zu diskutieren. Linge verspricht, den Jungen zu einer Wetterstation zu bringen, zusammen mit seinen sechs Geschwistern und seinen Eltern, sobald sie den Bunker verlassen haben. Linge bringt Helmut ins Bett, jemand klopft an der Bunkertür.

Unverständliches Grölen ist zu hören, beendet von einem Hitlergruß. Linge kommt mit einer Ampulle Gift zurück. Linge spricht zu Goebbels, dieser erschrickt, er habe Linge für den Führer gehalten. Linge weist ihn auf die Ampulle hin, Goebbels will, dass Linge ihm eine Zigarette bringt.



Intermezzo: Ein Trommelschlag und ein Tusch sind zu hören. Ein Clown/der Tod betritt die Bühne. Mit dem Spruch „Abra-kadabra Schickl Schickl Gruber Gruber“ will er etwas aus einem Hut zaubern, doch er hat es vergessen.

Eva Braun hat gestern Abend Vom Winde verweht gesehen – sie kann den Titel nicht aussprechen. Eva umgarnt Goebbels – er sehe aus wie Rhett Butler, warum lasse er sich denn keinen Schnurrbart wachsen, Wolfis Schnurrbart sei schon grau, er würde ihn sogar färben, mit ihrem Make-up. Eva will auch in

einem Film wie *Vom Winde verweht* mitspielen, er müsse aber „completely deutsch“ sein, das wäre doch möglich, jetzt, wo alle Juden weg seien; Leni Riefenstahl müsse die Regie führen. Goebbels müsse das arrangieren! Er weigert sich. Eva ist deprimiert, weil Hitler deprimiert ist. Sie will den Koch feuern, weil er kein richtiges vegetarisches Essen kocht. Goebbels träumt immer noch von einer großen Rede, die das Dritte Reich bis ins Jahr 2000 bestehen lässt. Eva ängstigt sich, weil sie dann doch alle tot sein würden. Goebbels vertraut in seine Kinder und deren Kindeskind. Eva ist einsam, sie will Kinder. Sie will mit Goebbels tanzen, er weigert sich. Goebbels schreit Linge an, er will seine Zigarette.

Göring sucht nach Linge, Göring singt *Join the Luftwaffe*. Linge weist ihn darauf hin, dass ihn der Führer nicht wiedersehen wolle. Die Dinge hätten sich geändert, sagt Göring. Vorher muss Göring aber auf die Toilette, um seine Bomben abzuwerfen. Goebbels ist sich sicher, dass Göring sie noch alle verraten werde. Linges Mutter war verdächtig, auf Seite der Juden zu stehen; allein wegen dem Verdacht hat Goebbels sie exekutieren lassen.

Der Tod erscheint wieder, er tänzelt um Hitler herum, dreht ihn auf einem handbetriebenen Karussell im Kreis.

Hitler ärgert sich über die Torte, er wird 56 Jahre alt, es ist aber nur eine Kerze auf der Torte. Hitler ärgert sich auch über Eva und Goebbels, weil sie nur rauchen und tratschen, anstatt die Torte zu diskutieren.

Der Tod verstört Hitler. Linge will ihn beruhigen. Hitler bemerkt die Giftampulle, er ohrfeigt Linge. Göring erweist Hitler seine Ehrerbietung – er will wieder Teil an der Politik haben. Hitler ist erzürnt, er hat in den Sternen gelesen, dass Göring ihn verraten werde. Hitler ordnet seine Exekution an. Göring erklärt, dass er ein anderes Sternzeichen habe. Hitler revidiert sein Urteil, nur Göring kann die Alliierten besiegen, sagen die Sterne. Göring soll ein Telegramm schicken, sobald er siegreich ist. Hitler ist vom Sieg überzeugt, Linge ist besorgt, denn es sind keine Karotten mehr im Bunker.

Der Tod taucht wieder auf, er wiederholt sein Zauberstück – er will einen Vogel aus seinem Hut zaubern. Der Vogel erscheint nicht. Der Tod entschuldigt sich.

Musik spielt, *I Don't Know Enough About You* von Diana Krall. Eva nähert sich Hitler verführerisch. Sie reißt seinem Karussell-Wolf den Schwanz aus. Eva weist Hitler auf ihr Hochzeitskleid hin. Eva hält es im Bunker nicht länger aus. Hitler schlägt vor, gemeinsam zu flüchten. Sie stimmt zu. Hitler hat ihr eine Falle gestellt, er ist wütend, dass sie einfach vor ihrer Verantwortung flüchten wolle. Eva beruhigt ihn wieder, sie sagt, dass sie nur das will, was er will. Eva küsst Hitler.

Ein Radio ist zu hören, mit einem Bericht, der die Rede des Führers ankündigt. Goebbels wird vom Führer beauftragt, Berlin zu verlassen. Goebbels hat zum ersten Mal einem Befehl zuwidergehandelt. Er ist überzeugt, dass eine große Rede den Sieg bringen wird.

Ein Kinderchor singt *Der Mond ist aufgegangen* – Der Tod besucht die Kinder. Helmut erwacht angsterfüllt, er sucht seinen Vater.

Goebbels unterrichtet Hitler über die Kapitulation des Generalstabs. Hitler verdächtigt Goebbels, ihn auch verraten zu wollen. Goebbels antwortet mal Ja, dann wieder Nein. Ein absurdes „Ja“/ „Nein“-Spiel entspinnt sich.

Goebbels unterbreitet ihm seine Idee von einer großen Rede auf Radio Berlin, damit das Dritte Reich wieder erstarkt. Hitler ist nervös. Goebbels versichert ihm, dass nicht der Inhalt der Rede wichtig ist, sondern die Stimmung. Goebbels zitiert aus der Rede im Sportpalast 1941: „Concentration camps were not invented in Deutschland, they were invented in Great Britain.“ Hitler geht auf Sendung, doch er spricht nicht, alliierte Stimmen sind zu hören. Die Nazis sollen abhauen, so die Stimmen.

Hitler vertraut immer noch auf die Geheimoffensive im Süden, angeführt von Göring. Goebbels befiehlt Linge, seine Kinder zu töten, sollte die Offensive fehlschlagen.

Linge versucht den Kindern in einem Handpuppenspiel den geheimen Fluchttunnel zu zeigen. Helmut gefällt das Puppenspiel nicht. Er weigert sich, den Fluchttunnel zu benutzen.

Linge liest Hitler das Telegramm vor, in dem sich Göring zum neuen Führer des Dritten Reichs erklärt. Hitler und Goebbels gestehen sich ein, dass das Ende gekommen ist. Goebbels befiehlt Linge, seiner Frau und seinen Kindern die Pillen zu geben. Hitler fragt Linge nach den Cyankali-Kapseln.

Hitler und Eva heiraten. Nun will Hitler, dass Eva ihn in Frieden lässt und ihre Pillen schluckt. Helmut kommt zu Eva, er fragt, wo seine Eltern sind – sie schweigt. Linge versucht Helmut mit einer heißen Schokolade zu trösten. Helmut ist nicht traurig, er ist stolz auf seinen Vater und stolz auf „Onkel Hitler“. Der einzige Mann, den er nicht bewundert, ist Linge.

It's Been a Long Time ist zu hören. Linge deckt die toten Kinder zu.

Goebbels und Eva hadern mit dem Sterben. Eva will noch ein Kind. Goebbels ermutigt sie: „When you die, everything is possible, even giving birth to dead babies.“ Eva will mit Goebbels tote Babys machen. Goebbels will sechs tote Kinder. Eva will einen Sarg in Y-Form. Die beiden diskutieren Suizid-Methoden. Eva will Pillen nehmen, Hitler sich erschießen. Eva graust sich vor dem Erschießen. Goebbels erklärt: „You will look very pink and beautiful at birth, but your last moments will not be your best.“ Eva motiviert sich: „I'm the only Frau Hitler in the world. My life has been not for nothing.“ Beide sterben.

Der Tod versucht den Zaubertrick zum dritten Mal. Er zieht ein totes Huhn aus dem Hut. Der Tod umarmt Hitler: Der Führer hält seine Dankesrede zur Verleihung des Friedensnobelpreises. Der Tod hilft ihm bei der richtigen Formulierung. Hitler erkennt den Tod. Er weigert sich zu sterben. Der Tod dachte tatsächlich, Hitler könnte Unsterblichkeit erreichen: „We don't like that around here! But, thank God, you are only Schicklgruber.“

Der Tod singt und tanzt. Er schwört dem Leben Treue, denn ohne Leben wäre er nichts. Hitler weigert sich immer noch zu sterben. Hitler will zu seinem Volk sprechen, doch der Tod hat ihn nun endlich: „You have pulled the trigger,

Schicklgruber. The gun powder has exploded. And the bullet ... the bullet is now halfway.“ Der Tod bläst die Kerze auf der Geburtstagstorte aus.

5.1 DIE FREIHEIT DER PUPPE

Schicklgruber, alias Adolf Hitler hat eine Spieldauer von 90 Minuten, und stellt die gleichen personellen Anforderungen an eine Inszenierung wie *RE: Frankenstein*.

Tranter ist nach *RE: Frankenstein* gefragt worden, ob er nicht einen Schritt weiter gehen wolle, und zwar zu Hitler. (Vgl. GFELLER 2003, S.4) Dieser Schritt lag aufgrund der deutschen Motive in *RE: Frankenstein* nahe. Außerdem handeln alle seine Stücke von Monstern – für Tranter ist das Monster ein Teil des Menschen. Puppen können Monster auf der Bühne besonders schön darstellen und ausleben. (Vgl. ebd., S.4)

Es muss aber immer auch die Unschuld vertreten sein, Tranter kann nicht ein Stück nur über Kriminelle machen, er braucht Licht, um Schatten zu zeigen – im Falle von *Schicklgruber* sind das die Kinder, bei *Frankenstein* verkörpert das Monster die Unschuld. (Vgl. ebd., S.4 und Kapitel 8.2) Tranter fürchtete auch keine Kontroverse:

„Von Anfang an war klar, dass wir ein Stück über die letzten Tage im Führerbunker machen. Das ist auch eine wunderbar dramatische Situation. Aber, es wird im Stück nicht über Politik geredet. Unsere Prämisse war: ‚Da sind Figuren in dieser Situation, aber zufällig sind es Hitler und Eva Braun.‘ Wir wollten Abstand nehmen von emotionaler Reaktion gegen den echten Hitler und den echten Goebbels, und das Groteske herausstreichen. Der Tod spielt ja auch eine wunderbare Rolle in ‚Schicklgruber‘.“ (Kapitel 8.2, S.91)

Damit zeigt sich eines der Hauptmerkmale von Puppentheater – die Freiheit. Das Schauspielertheater verlässt sich primär auf den Menschen als Darstellungsmittel und Darstellungsgegenstand. Das Figurentheater dagegen ist frei in der Wahl seiner darstellenden und thematischen Mittel:

„Beim Figuren- oder Objekttheater wird das ‚Spielmaterial: Mensch‘ ersetzt durch vor-gestaltete oder auf-gefundene Gegenstände; man ist frei bei der optischen, visuellen und bildnerischen Gestaltung der Darsteller einer ebenso frei erfundenen anthropozentrischen, zoophilen oder abstrakten Geschichte.“ (KRAFKA 2006, S.4)

Diese Freiheit drückt sich darin aus, dass der/die FigurenspielerIn inhaltlich und thematisch frei handeln und sprechen kann. Eine Puppe, die ja an sich keine lebende Person ist, kann nicht für ihre Handlungen und Worte verantwortlich gemacht werden, zugleich sind ihre Handlungen und Worte ja nicht ident mit jenen des/der Figurenspielers/Figurenspielerin. Daher eignet sich die Puppe besonders für das Überschreiten sozialer Gepflogenheiten, ohne Rücksicht auf die Konsequenzen.

Meist geschieht dies durch Satire oder Parodie. Dies wird geduldet, weil die Puppe ja kein Mensch ist, und deshalb ungestraft ein kritisches Bild des Menschen darstellen darf. (Vgl. TILLIS 1992, S.33; S.34-S.35)

Diese Freiheit ermöglicht es Tranter, Weltliteratur wie Frankenstein oder auch eine historische Gestalt wie Adolf Hitler im Rahmen einer Puppentheater-Aufführung aufzuarbeiten. Bereits im Mittelalter genoss das Puppentheater diese Freiheit:

„Jene Erscheinung, die dem Puppentheater bis in die Gegenwart anhaftet: sein stofflicher Parasitismus, jene Neigung also, Stoffe aus der ‚großen Literatur‘ zu entleihen und sie dabei in der Regel auf den äußeren Handlungsablauf zu reduzieren [...] Puppenspiel-Textbücher, die den Titel trugen: ‚Wilhelm Tell – nach Friedrich Schiller, nur kürzer und besser‘ [...] Diese schöne Frechheit, die klassizistische Ehrfurcht einfach nicht zur Kenntnis nimmt, ist keinesfalls eine Einzelercheinung gewesen. Sie war sozusagen ‚berufsimmanent‘, und das schon seit langer Zeit. Sie muß sich auch schon früh auf die großen mittelalterlichen Epen bezogen haben.“ (FEUSTEL 1991, S. 36)

Wenn Puppen anstelle von Menschen Dramatisches darstellen sollen, verschwindet nie ganz der Eindruck parodierten Heldentums. Bertolt Brecht bemerkte auch, dass diese Komik das Publikum immer an die Divergenz zwischen echtem Leben und hölzernen Figuren, die dieses Leben lediglich darstellen, erinnerte. Auch Sergei Obraztsov stellte fest, dass eine Puppe in einer menschlichen Situation immer ein neues Licht auf diese Situation werfen würde, diese Situation neu definieren würde – entweder durch Konterkarieren, durch Verstärkung oder durch Ausfüllen mit speziellem Humor. (Vgl. JURKOWSKI 1998, S.108) Dieser spezielle Humor soll Gegenstand des kommenden Kapitels sein.

5.2 HUMOR UND HITLER

Die letzten Tage im Führerbunker mit Puppen zu inszenieren, war für Neville Tranter vor allem eine Herausforderung. Der abgeschlossene Raum des Bunkers ermöglichte die Grundvoraussetzung für eine „wunderbare dramatische Situation.“ Politik ist jedoch kein Thema der Dialoge.

Eine Maßnahme, um das Publikum mit dem Szenario nicht abzuschrecken, setzt Tranter gleich zu Beginn des Stücks, und zwar in Form eines Subjektsprungs. Im Prolog weigert sich die Puppe, Hitler darzustellen. Eine komische Situation, denn die Puppe ist offensichtlich in ihrem Aussehen Hitler nachempfunden worden, kann also nicht Goebbels oder gar Eva Braun spielen, wie es ihr lieber wäre. Selbstverständlich liegt es sowieso an Tranter selbst, wen die Puppe spielt.

Tranter manipuliert auf diese Weise das Publikum, aber nur unter der Voraussetzung, dass es sich freiwillig manipulieren lässt. Tranter spielt offen, er durchbricht die vierte Wand, damit das Publikum auch ja merkt, dass es sich um ein Theaterstück handelt. (Vgl. GFELLER 2003, S.5) Tranter erleichtert dem Publikum so gezielt den Einstieg:

„Dies ist ein Code für das Publikum, der bedeutet, dass man in diesem Stück lachen darf. Und man kann auch darüber lachen. Das ist ganz wichtig. Denn die meisten Leute denken, Hitler sei eine ernste Sache. Selbstverständlich ist es ein ernstes Thema. Wenn die Leute aber darüber auch lachen können, ist es auch eine Erlösung. Es soll eine Katharsis stattfinden.“ (Ebd., S.5)

Humor ist für Tranter besonders wichtig. Dadurch, dass er Hitler und Eva Braun als Charaktere und nicht als historische Gestalten sieht, verfolgt er sogar das Ziel, mittels Humor ein Mitgefühl für Hitler und Eva Braun beim Publikum auszulösen, denn „Mitgefühl kriegt man auch dann, wenn man die Figuren auslacht. Man kann nicht anders.“ (Vgl. ebd., S.5) Tranter bedient sich also des Humors, vor allem des Schwarzen Humors, und der Groteske.

Häufig wird Schwarzer Humor mit Groteske gleichgesetzt. Für Groteske besteht jedenfalls noch keine allgemeingültige Definition. Ein Kennzeichen der Groteske liegt im Visuell-Gegenständlichen, in der Literatur beispielsweise in sprachlichen Bildern, die Unvereinbares zusammenfügen. (Vgl. HELLENTHAL 1989, S.63-S.65)

Beim *Stuffed Puppet Theatre* reicht schon ein Blick auf die Puppen, die zwar Menschen nachempfunden, aber nicht naturalistisch sind. In reinen Werken des Schwarzen Humors wird versucht, eine mögliche Wirklichkeit logisch aufzubauen. Was bei Tranter hinzukommt sind selbst beim eigentlich erdegebundenen *Schicklgruber, alias Adolf Hitler* Überraschungen aus dem Bereich der Phantastik – wie etwa der Tod als Clown. Während die Groteske jegliche Sinngebung vermeiden muss, ist Tranters Welt doch im Wesentlichen in ihrer inneren Logik nachvollziehbar. Daher lässt sich feststellen, dass Tranters Stücke groteske Züge aufweisen, aber im Allgemeinen dem Schwarzen Humor zuzurechnen sind.

Bei Schwarzem Humor handelt es sich um einen literaturwissenschaftlichen Begriff, der von André Breton als *humour noir* eingeführt wurde. In der Fachliteratur hat sich der Schwarze Humor in andere Begriffe aufgespalten wie etwa „apocalyptic humour“, woraus ersichtlich wird, dass es sich hier um mehr als eine klar abgegrenzte Erscheinung handelt. Schon bei der Unterscheidung zwischen Komischem, Humor und Witz kommt es zu Unklarheiten. So werden die Ausdrücke oft synonym gebraucht. Das Komische ist aber der Gegensatz zum Tragischen, wobei die Trennung der beiden Bereiche eher willkürlich erfolgt. Wird das Komische als eine abstrakte Oberinstanz angenommen, können nun Humor und Witz leichter differenziert werden. Aus dem Dualismus des Komischen, wenn er nicht im Positiven, sondern im Negativen wirkt, entsteht der Schwarze Humor. Der Witz, in Form der sprachlichen Realisation von Epigramm, Pointe, Sentenz, Scherz, etc., ordnet sich nun dem strukturierenden, einer bestimmten Lebenseinstellung entstammenden und die Welt erklärenden Humor unter – sei es nun Humor auf der lichten oder der dunklen Seite. (Vgl. ebd., S.15; S.32-S.33; S.35; S.42)

Während der angenehme Humor eine Eigenschaft der Mehrheit der Menschheit ist, ist der Schwarze Humor eher der Minderheit eigen:

„Das wichtigste Merkmal Schwarzen Humors ist die Fähigkeit, unter vielfach schwierigen Bedingungen eine von der Normalität abseits liegende Perspektive anzunehmen und zu behaupten [...] Zeigt sich nun diese Einstellung nicht nur in besonderen Situationen, wie es der Fall mit ‚Galgenhumor‘ ist, sondern adoptiert jemand diese Sichtweise hinsichtlich des Lebens bzw. der Welt überhaupt, so wird er letztlich fast immer das Bild einer ‚abseitigen Welt‘ [...] vor Augen führen. Als Gegensatz zum positiven Weltbild der Mehrheit mit Glauben an das Positive und Gute schlechthin besitzt er, wie bei der Photographie, das Negativ, welches das eigentliche Original darstellt und von dem die farbigen Bilder nur die Abzüge sind.“ (Ebd., S.42-S.43)

Einen Besitzer Schwarzen Humors, wie etwa Neville Tranter, von vornherein als unglücklichen, negativen Menschen zu bezeichnen, ist falsch. Tranter beschäftigt nur der Umstand, dass jedes Ding zwei Seiten hat:

„Der Echtheit und Gültigkeit von Erscheinungen gilt sein Augenmerk, wobei er Erkenntnis nur für möglich hält, wenn losgelöst vom Abbild versucht wird, das Urbild zu entdecken. Motive und Strukturen sind zu ergründen, um des Wesentlichen hinsichtlich Existenz und Welt habhaft zu werden. [...] Wahrheiten, Moral, Ideen, Ideale, Werte, die sie vertretenden Autoritäten bzw. Institutionen und das Denken selbst werden auf den Kopf gestellt, um zu sehen, inwieweit sie substanzlos oder auch zerstörerisch [sind], was jedoch nicht bedeutet, daß das Nichts Anerkennung findet.“ (Ebd., S.43)

Wenn Tranter also aus den Ereignissen im Führerbunker den historischen Inhalt entfernt, und ihn mit Puppen ersetzt, für welche Mitgefühl entstehen soll, ist das kein Wegräumen des Geschehenen, sondern ein Sichtbarmachen. Es soll dabei aber keine Wahrheit verkündet werden. Selbstverliebtheit und Überheblichkeit passen nicht zur geistigen Eleganz des Schwarzen Humors, und gefährden nur das Sichtbarmachen, welches nicht in Rücksichtslosigkeit erfolgen darf, sondern als Vorstellungsweisen in Frage stellende Instanz.

Am Anfang steht dabei immer das Dunkel, denn: „Die bekannten Pfade erscheinen in der Regel zwar begehbar, sind jedoch nur auf Bequemlichkeit ausgelegt und führen zur schönen Aussicht.“ (Ebd., S.43; S.45)

Dafür muss, wie auch bei Tranter sichtbar wird, nicht unbedingt Zynismus oder Sarkasmus im Vordergrund stehen. Der „stringente Vollzug des vermeintlich Negativen“ dient dazu, freie Sicht auf den „Kern von Vorstellungen, Dingen bzw. Personen“ zu gewinnen. (Ebd., S.46)

Tranter stellt beispielsweise Fragen in *RE: Frankenstein* (etwa zur Verantwortung des Wissenschaftlers gegen sein Geschöpf), gibt aber keine definitive Antwort, er liefert keine Moral. Der Aufbau einer neuartigen Welt ist zwar das Ziel, aber nicht Selbstzweck: Die Lösung des Stücks passiert als Befreiung; in dieser Befreiung und in dem skurrilen Geschehen davor werden Moral, Wertvorstellungen und Verhaltensweisen des Publikums hinterfragt – Ausweg ist das Lachen (Vgl. ebd., S.49-S.51).

Intellektueller Reiz des Schwarzen Humors ist das Partner-Werden mit Tranter – das Nachvollziehen eines Geschehens (so wie der Untergang des Dritten Reiches), das

sonst mit Tabus verbunden bzw. ein Thema ist, über das nur mit Vorsicht und Feingefühl diskutiert werden darf (Vgl. ebd., S.49-S.51).

Dadurch ist auch das Themenfeld für Schwarzen Humor im Groben festgelegt:

„[...] Phänomene, die in der Regel verdrängt werden, da sie gedanklich sowie emotional nicht bewältigt werden können oder auf Grund gesellschaftlichen Konsens' und Verordnung nicht zur Sprache kommen dürfen. Indem sie sich mit ihnen befaßt, macht Literatur Schwarzen Humors bestimmte Motive sozusagen ‚gesellschaftsfähig‘ und ermöglicht ein neues, freies Sprechen über sie. So werden die betreffenden Phänomene von ihrer Aura der Unberührbarkeit befreit, und die intellektuelle Auseinandersetzung mit ihnen fördert neue Einsichten bezüglich ihres Wesens.“ (Ebd., S.52)

Das dritte Reich ist ein auf diese Abgrenzung passendes Motiv, und die sich daraus ergebende Auseinandersetzung durch *Schicklgruber, alias Adolf Hitler* ein Gewinn im Sinne eines Schlages gegen kollektives Vergessen. Allgemein gesehen steht im Zentrum des Schwarzen Humors an erster Stelle der Tod. Wie Tranter den Tod auftreten lässt wird im kommenden Kapitel beleuchtet.

5.3 DER SIEGREICHE TOD

„Death may not be funny, but people often are, and it is in the human response to this rite of passage – sometimes collectively, but most often individually – that we find the basis for much of what we could call death-based humor.” (MEYER 2003, S.140)

Der Tod ist eine klassische Figur des europäischen Puppentheaters: Der Tod war in Deutschland, Italien, England, Österreich, Deutschland und Frankreich der Antagonist der lustigen Figur (Meister Hämmerlein, Pulcinella, Punch, Hanswurst, Kasperl, Guignol). Am Ende trug die lustige Figur im Kampf immer den Sieg davon. Ende des 19. Jahrhunderts verschwand der Tod aus den Kasper-Inszenierungen, die mehr und mehr zum Kindertheater wurden. Der Tod wurde dafür im Erwachsenentheater neu evaluiert: Zweifel entstanden gegenüber der Jenseitserwartung, ausgelöst durch die Dekonstruktion der Schrecken des christlichen Todesbildes in der Aufklärung, die Todessehnsucht der Romantiker, ihre Vorstellung von künstlich erschaffenen Menschen/Automaten und die Erotisierung des Todes im pessimistischen, weltkrisenbewussten Fin de siècle. (Vgl. ERBELDING 2006, S.15; S.18-S.19) Diese Vorstellung setzt sich beim Reformator Craig und seiner Faszination für Marionetten, die zwischen Leben und Tod hin und herpendeln, fort. (Vgl. ebd. S.61)

Im *Stuffed Puppet Theatre* kommt er nicht immer „als Figur vor, aber immer als ein Thema – so wie im Leben auch“. (Kapitel 8.2, S.91) Bei *Schickelgruber* ist der Tod personifiziert – in der Gestalt eines Clowns. Bei *RE: Frankenstein* und *Vampyr* ist der Tod das Hauptthema.

Offene Spielweise wie bei Neville Tranter hat im Verlauf des letzten Jahrhunderts eine Veränderung der Darstellung des Todes als Puppe mit sich gebracht. Seitdem das Zusammenspiel zwischen Mensch und Figur im Vordergrund steht, hat sich das Motiv des/der Leben gebenden und nehmenden FigurenspielerIn etabliert:

„Die Bedeutungen des offenen Spiels sind vielseitig: Sei es z.B., dass durch die Thematisierung des Geführtseins der Puppe auch die Determiniertheit des Menschen ganz im Sinne der klassischen Marionettenmetapher (bei Kleist und Craig) durch die Gegenüberstellung mit einem Menschen ohne Fäden noch verdeutlicht wird und damit Abhängigkeitsverhältnisse dargestellt werden. Oder aber die Verfremdung, die dem Figurentheater schon durch den Doppelstatus der Figur zwischen Leben und Tod gegeben ist, wird zum Spiel im Spiel ausgebaut.“ (ERBELDING 2006, S.100)

Für das Publikum des *Stuffed Puppet Theatre* bedeutet die Puppe, die dem Tod nahe ist, die Reflektion der eigenen Sterblichkeit. Hinzu kommt, dass Tranter durch die offene Spielweise sichtbar ist. Das Publikum wird damit – im Gegensatz zur verdeckten Spielweise – gefordert, die Illusion in der eigenen Vorstellung am Leben zu erhalten. Der Tod der Figuren, bei Tranter ein häufiges Ereignis, trifft das Publikum dann auch stärker, da es durch die gesteigerte Aufmerksamkeit emotional involvierter in die Puppen ist. (Vgl. ebd., S.101)

Tranter erschüttert sein Publikum, indem er in seinen Rollen bei *RE: Frankenstein* und *Schicklgruber* als Mörder bzw. Dulder von Morden auftritt. Gleichzeitig ist er aber als Puppenspieler der Schöpfer der Puppen, müsste also eigentlich das Unheil abwenden können. Er tut es aber nicht. Er ist für die Puppen wie ein Gott, er kann über deren Leben und Tod bestimmen, doch die Auflehnung der Puppen gegen den Tod bleibt ohne Erfolg. Die Puppen müssen sterben, genau wie der Mensch auch. (Vgl. ebd., S.118)

Noch zur Jahrhundertwende diente die Figur des Todes der Auflösung der Handlung. In der Gegenwart ist der/die FigurenspielerIn zum Tod geworden und bringt damit Emotion in eine früher abgeschmackte dramaturgische Konvention. Tranter schafft es im Wechsel zwischen Schwarzem Humor und eindringlichen Todesszenen, das Publikum mitzureißen. (Vgl. ebd., S.116-S.117) Da Tranter sich bei jedem Stück neuorientieren will und neue Herausforderungen sucht, lag nichts näher als sich einem Stoff anzunähern, bei dem der Tod ausgetrickst wird, und zwar im Motiv der Unsterblichkeit bei *Vampyr*.

6. VAMPYR

Die Bühnenwand von *Vampyr* ist mit dunklen Tüchern abgehängt, deren Oberfläche an moosbewachsene Baumrinden erinnert. Die Mitte der Bühne erhellt ein Lichtkreis.



In der ersten Szene trippelt der exilierte Engel Gabriel über die schummrig beleuchtete Bühne. Ein Schrei ist zu hören. Gabriel kommt mit dem Vampir Count Olav auf

die Bühne, der seinen eben geborenen Sohn Romero in den Armen hält. Ein Wolf heult, eine Glocke schlägt einmal. Olav bewundert seinen Sohn, die Geburt war



schwer: „Pulling a child out of a dead woman is a bloody business.“ Gabriel sagt voraus, dass Romero eines Tages so groß sein werde wie sein Vater. Romero hat bereits seinen ersten Zahn. Seinen zweiten Zahn bekomme er im Alter von 16 Jahren, sobald er seiner ersten Jungfrau das Blut aussaugt. Bis dahin muss

Gabriel ihn füttern, mit Maulwürfen, Igel, streunenden Hunden und Ratten.

Jenssen, Besitzer des Campingplatzes, und sein Diener Kierkegaard treten auf. Jenssen beschimpft seinen Diener als Dummkopf. Er ist wütend, weil es zwölf Jahre her ist, seitdem der Campingplatz seinen letzten Gast hatte. Gabriel flüstert mit Kierkegaards Stimme: „There are people coming!“ (Kierkegaard fragt: „Did I say that?“) Die beiden sehen einen Mann und ein Mädchen in der Ferne, und sprechen aufgeregt darüber, den Campingplatz wegen der neuen Gäste zu einem Monster-Themen-Park auszubauen.



Torvald ist glücklich, es mit seiner kranken, bettlägerigen Tochter Inger in die Zivilisation geschafft zu haben. Inger hat Alpträume, von etwas gebissen zu werden. Sie will ihren Hund Odin. Ihr Vater sucht den Hund.

Torvald trifft auf Kierkegaard, und bittet darum, einen Arzt anrufen zu dürfen. Kierkegaard hat nicht zugehört, sondern nur die Worte des Bittstellenden gezählt. Jenssen stellt Bedingungen für sein Telefon, er nimmt Torvald aus. Torvald geht mit Jenssen, um das Finanzielle zu regeln und einen Arzt zu holen. Inger bleibt zurück.



Count Olav sucht seinen Sohn, scheltet Gabriel, nicht ordentlich auf ihn Acht zu geben. Gabriel merkt an, dass Romero, seit 300 Jahren schon 16 sei. Die Zeit für seine erste Jungfrau sei längst gekommen. Trotzdem beansprucht der Graf das Mädchen für sich.

Kierkegaard passt auf Inger auf. Er erinnert sich an den Sohn, den er hatte, als er noch bei der Polizei arbeitete. Der Name der Mutter war Nora Helmer. Er zeugte das Kind mit ihrer Leiche. Kierkegaard macht Inger ein Kompliment, sie sei fast so schön wie seine letzte Freundin – eine Frau, die er von ihrem Fahrrad zog und erwürgte. Kierkegaard kam ins Gefängnis.

Kierkegaard beschützt Inger vor den „Hunden, die in den Bäumen hängen.“



Gabriel riecht etwas, er findet eine Ratte in einer Mülltonne. Romero rast auf einem Ständer mit Rollen auf der Bühne. Unter ihm hängt ein Käfig mit einem toten Vogel. Gabriel will ihn mit einer Ratte füttern, Romero will etwas Anderes. Die aufgeregte Ratte zeigt auf Inger. Romero bemerkt das

Mädchen, er hat sich verliebt, doch er darf sie nicht haben. Gabriel schickt Romero weg. Gabriel zeigt seinem Schützling den Mittelfinger. Gabriel stapft davon, plötzlich erklingt Engelsmusik. Er geht zu Romero zurück und rollt ihn ans Bett von Inger. Der Engel bedeutet Romero, dass er fünf Minuten Zeit hat. Romero starrt Inger fassungslos an, Gabriel macht ihm Mut, etwas zu sagen. Romero bietet ihr ein Stück warmer Ratte an. Inger schlägt das Angebot aus. Romero erzählt ihr vom Mond und prahlt mit seinem Vater, wie er einst sechs Generale geköpft habe. Inger sieht in den Sternen die Seelen von toten Menschen. Romero fragt die sechs toten Generäle am Himmel, wie es sich anfühlt, kopflos zu sein. Die beiden sprechen über Leben und Tod. Romero zeigt dem Mädchen seine gefährliche Lieblingsratte – es ist der Vogel im Käfig. Er regt sich auf, weil Inger den Vogel bzw. ihn anscheinend nicht mag. Romero verspricht ihr den Mond. Ein Schrei ertönt.

Olav sagt zu Gabriel: „Nothing gives more pleasure than the teeth.“ Er erinnert sich an seine Zeit als grausamer Feldherr. Irgendwann entschied sich Olav, statt seines Schwertes seine Zähne als Waffe zu gebrauchen. Er wird nostalgisch in der Erinnerung an seine Schreckenstaten. Er schämt sich, nun einem Mädchen nachzustellen, doch ihr Blut ruft nach ihm. Gabriel will, dass er das Mädchen Romero überlässt. Olav weigert sich. Er kann Inger nicht beißen, Knoblauch liegt auf ihr. Gabriel will verhandeln, doch Olav bekommt seinen Willen. Gabriel entfernt den Knoblauch und lässt die beiden alleine.

Inger wacht auf, sie warnt Olav. Inger droht mit ihrem Hund. Count Olav hat das Tier getötet. Er nimmt Inger mit sich: „This is a night which you only see in films. Du bist alles, was ich habe, auf der Welt. And yet I breathe, but not the breath of human life.“

Singend bringt Romero den grünen Mond an einem Stock. Gabriel will Romero ablenken, doch Romero entdeckt das Verschwinden Ingers. Er weiß, dass es sein Vater gewesen sein muss.

Jenssen redet mit Kierkegaard begeistert über das Gruselfest. Kierkegaard gibt zu, das Mädchen verloren zu haben. Jenssen erinnert sich an seine Jugend, an die Wohnung, in der schwarzer Schimmel an den Wänden wuchs. Kierkegaard hört

interessiert zu. Jenssens Mutter verbrachte die meiste Zeit im Gefängnis, Kierkegaard begann seinen Vater zu idolisieren. Jenssen fährt den Diener an: „So, if you say one bad thing about my father, I will kill you.“ Kierkegaard ist gerührt, Jenssen stößt ihn von sich weg: „Don` t touch me!“

Gabriel und Romero umarmen sich. Romero konfrontiert seinen Vater, dieser gibt zu, ihm schon wieder eine Jungfrau gestohlen zu haben. Romero wird wütend, er droht mit Selbstmord – er will in die aufgehende Sonne gehen. Der Hahn kräht, Romero läuft weg.

Gabriel bringt Olav die Nachricht, dass Romero ins Licht gegangen ist. Gabriel schließt Augen, und redet mit Olavs Stimme. Dieser ist am Boden zerstört und will seinem Sohn folgen. Gabriel und Olav gehen in den Sonnenaufgang.

Torvald beschwert sich bei Kierkegaard, dass der Wald so unübersichtlich ist. Der Vater hört Inger schreien. Der Diener warnt ihn: „There are beasts here, beasts! Nosferatu. The undead. Your daughter is not dead, she is undead. Her words are not words, they are unwords. Believe me, she is not your daughter, she is your undaughter.“

Torvald trifft die untote Inger. Sie kennt ihn nicht mehr. Torvald sieht, wie Olav in der Ferne verbrennt.

Romero taucht wieder auf, er hat seinen Selbstmord nur vorgetäuscht, trotzdem ist er traurig über den Verlust seines Vaters. Inger spricht ihm ermutigend zu, die beiden werden heiraten, den Wald umdekoriern und insgesamt alles anders tun als sein Vater. Romero stimmt zu. Jenssen erkennt in Kierkegaard nun endlich seinen Vater. Sie fallen sich in die Arme. Gabriel sieht den verschwundenen Odin. Er setzt sich einen Hut auf und spaziert mit Odin auf dem Arm davon. Möwen und das Meer sind zu hören.

6.1 VAMPIRISMUS – FOLKLORE UND FIKTION

Die Vorstellung des Vampirs reicht weiter zurück als zu Bram Stokers Roman *Dracula*. Sie wurzelt in Sagen und Volksmärchen und geht in Ländern wie China, Deutschland, Indien und Mexiko zurück bis ins Altertum. Der Vampir verkörpert vor allem die menschliche Angst vor Sexualität und Tod. (Vgl. MEURER 2001, S.10; S.12)

Gemeinsam mit dem Frankenstein-Mythos entstand auch das literarische Interesse für den Vampir: Wie in Kapitel 4.1 erwähnt, war John William Polidori einer der Begründer der Vampirliteratur. Hinzu kamen J. Sheridan Le Fanu mit der Novelle *Carmilla* (1872) und Bram Stoker, der mit seinem Roman *Dracula* (1897) das Bild des Vampirs prägte. Dem voran ging die Bewegung der Gothic Novel, begonnen von Horace Walpole (*The Castle of Otranto*, 1764). Zwischen 1790 und 1820 erschienen über 300 Schauerromane dieser Gattung als Teil der Strömung der Schwarzen Romantik. (Vgl. BORRMANN 1999, S.64) Die typischen Landschaftselemente aus *Dracula* finden sich bereits hier – alte, verfallene Schlösser, Kapellenruinen, verlassene Friedhöfe. (Vgl. ebd., S.18)

Im 18. Jahrhundert beförderten verschiedene Faktoren den Aufstieg der Vampire in Folklore und Fiktion. Durch die Aufklärung verlor die Religion an Macht. Das Transzendente wurde negiert, und an deren Stelle eine Religion der Humanität sowie Utopie-Vorstellungen gesetzt. Die Wissenschaft galt als neuer Kompass. (Vgl. LECOUTEUX 2001, S.160-S.162) So kam es zu einer Vampirpanik zu Beginn des 18. Jahrhunderts im Südosten des Habsburgerreiches. Die rationale Sichtweise von medizinischen Gelehrten erhob den Vampirismus aus dem Aberglauben zur realen Krankheit, wie zahlreiche Publikationen beweisen. (Vgl. BORRMANN 1999, S.14-S.15)

Dr. Herbert Mayo, britischer Chirurg im Middlesex Hospital, veröffentlichte ein solches Werk, in dem er schrieb: „Der Vampirismus verbreitete sich wie eine Pest über Serbien und die Walachei, verursachte zahlreiche Todesfälle und versetzte das ganze Land in Panik vor der rätselhaften Heimsuchung, gegen die sich niemand gefeit wähnte.“ Mayo nannte als medizinische Symptome der Opfer Blutarmut und Lähmungserscheinungen. Der Beleg Mayos, dass tatsächlich ein Vampir dahinter steckte: 1732 starben in Belgrad zahlreiche Einwohner an einer mysteriösen Krankheit. Das Militär wurde hingezogen um den verantwortlichen Vampir zu

finden. Auf einem der städtischen Friedhöfe öffneten die Soldaten ein Grab, in dem ein lebendig wirkender Leichnam lag. Sie pfälten den Leichnam, welcher einen Schrei von sich gegeben haben soll. (Vgl. COPPER 2005, S.211-S.212)

In der Epoche der Aufklärung zog sich die vermeintliche Epidemie entlang der österreichischen Militärgrenze und verbreitete sich bis zu den unter Militärverwaltung gestellten Neuerwerbungen des Türkenkriegs von 1718. (Vgl. BORRMANN 1999, S.52) Offizielle Berichte von solchen Krankheitsausbrüchen gaben selbst Jean-Jacques Rousseau Anlass, die Existenz der Vampire zu bestätigen. (Vgl. ebd., S.54) Die Vampirpanik kam ab der Mitte des 18. Jahrhunderts zu einem Ende, rituelle Hinrichtungen von vermeintlichen Vampir-Leichnamen gab es noch bis zum Anfang des 20. Jahrhundert in Ost- und Mitteleuropa. (Vgl. ebd., S.58) Der Vampir nahm nach dem Verschwinden aus der Folklore, eine bedeutende Stellung in der Fiktion ein.

Die Basis für die Vampirliteratur sind die gängigen Themen Krankheit, Tod, Sexualität und Religiosität. Der Vampir ist nicht tot oder lebendig, er gehört nicht zu den Menschen und wandert einsam durch die Nacht. Der Tod ist immer sein Begleiter. (Vgl. LECOUTEUX 2001, S.160) Eine zusätzliche politische Dimension äußert sich dadurch, dass in England der Begriff Vampir um 1741 auch einen Tyrann bezeichnete, der das Leben seines Volkes aussaugt. (Vgl. ebd., S.12) Karl Marx setzt den Kapitalismus mit dem Vampirismus gleich. Auch der Übermensch Friedrich Nietzsches ähnelt dem Vampirgrafen Dracula – er ist keinen moralischen Beschränkungen unterworfen, also jenseits von Gut und Böse. (Vgl. BORRMANN 1999, S.21)

Im Gegensatz zur Vampirpanik kam es in der Literatur zu einer Erhöhung des Vampirs, waren sie vorher noch kranke örtliche Bedrohungen, so machte sie John Polidori zu Adelligen. Dies geschah in Anlehnung an seinen tyrannischen Arbeitgeber Lord Byron, aber auch an die Vorstellung von der Aristokratie als Ausbeuterklasse. In *The Vampyre* trifft der Protagonist Aubrey auf den verführerischen Lord Ruthven. Zuerst fasziniert von Ruthven, wendet sich Aubrey von ihm ab, als er dessen grausame Seite erkennt. Darauf ermordet Ruthven Aubreys Geliebte Janthe und auch seine Schwester. Ruthven erfährt keine Strafe für seine Missetaten, er kann

entkommen. (Vgl. BORRMANN 1999, S.67; S.69-S.70 und COPPER 2005, S.73-S.81) Dichter wie Polidori oder Bram Stoker verliehen dem Vampirmythos Mehrschichtigkeit und Substanz:

„Der romantische Dichter benutzt das Phantastische keineswegs nur als Allegorie vordergründigen gesellschaftlichen Geschehens, sondern für ihn ist, was sich in Märchen, Sage, Mythos offenbart und was er mit seinem eigenen Erleben und Empfinden erweitert und sublimiert, Teil einer tieferen Wirklichkeit.“ (BORRMANN 1999, S.65-S.66)

So ist auch Graf Dracula mehr als eine Verarbeitung der eigenen unbewussten Triebe des Autors. Dracula verkörpert Sexualität, Machtgier, Schmarotzertum, Kriminalität, Sucht und das Verlangen nach Unsterblichkeit (Vgl. ebd., S.76)

Der Roman *Dracula*, der sich um ewiges Leben drehte, markierte zugleich den Tod eines Genres – das Buch gilt als die letzte große Gothic Novel. *Frankenstein oder Der moderne Prometheus* auf der anderen Seite bedeutete die Geburt der Science-Fiction. (Vgl. ebd., S.77) Die Szenerie entspricht ganz den Vorläufern aus der Schwarzen Romantik:

„[...] verfallene Gemäuer, zugige Burgen, schaurige Mausoleen, Friedhöfe, Ratten, Fledermäuse und ein dämonischer Bösewicht. Seitdem gelten diese Requisiten als angestaubt, und die Autoren des Schreckens müssen neue Zutaten kredenzen, wenn sie ernst genommen werden wollen.“ (Ebd., S.77)

Aber auch in anderer Hinsicht sind die Kreatur Frankensteins und Dracula blutsverwandt. Die Schauplätze bei Mary Shelley sind ebenso Friedhöfe und Gruften, und sie lässt den Wissenschaftler sein Geschöpf wörtlich als dessen eigenen Vampir bezeichnen. Und so bringt das, ebenfalls aus dem Grab kommende Geschöpf bedingt durch sein Schicksal, seine Einsamkeit und sein Verlassensein von den Menschen, großes Leid mit sich. Gleichzeitig steht hinter beiden, sowohl hinter Frankensteins Geschöpf als auch hinter Dracula, das Verlangen nach Unsterblichkeit. (Vgl. ebd., S.78-S.79)

Nur handelt es sich beim Vampir, wenn er nicht seine übernatürliche Existenz beklagt, als gewollte Unsterblichkeit, für die der Tod anderer in Kauf genommen wird. Neville Tranters *Vampyr* rückt den Gedanken der Verantwortung des Vampirs gegenüber den normalsterblichen Menschen, aber auch der nachfolgenden Vampir-Generation, in den Vordergrund. Er beschäftigt sich in Form eines Märchens mit den Konsequenzen, wenn der Kreislauf von Leben und Tod angehalten wird.

6.2 DER ÖDIPUS-VAMPIR

Bei Tranter wird der Vampir - durch die Beziehung zwischen Count Olav und seinem Sohn - mit Vätern assoziiert.

Die Urvorstellung des Vampirs beruht in der jüdisch-christlichen Vorstellung auf der „ersten Eva“: In einer apokryphen Schrift aus dem 9. oder 10. nachchristlichen Jahrhundert ist zu lesen, dass Gott für Adam eine Gehilfin erschaffen wollte – aus Erde. Sie hieß Lilith und weigerte sich, nun unter Adam zu liegen, weil sie gleich viel wert war wie er. So verfluchte sie Gott und flog davon. Drei Engel sollten sie zu Adam zurückbringen, doch Lilith weigerte sich. In der Bibel setzte sich die Geschichte von Adam und Eva durch, im Buch Raziel der Kabbala wird Lilith als „erste Eva“ bezeichnet. Im jüdischen Glauben gilt sie auch als Repräsentantin der weiblichen Erdkulte, sie symbolisiert die Frauen, die sich den Männern nicht unterwerfen wollen. Diese Kulte wurden in der Religionsgeschichte von den männlichen Himmelskulten besiegt. Lilith und alles, wofür sie stand, fand Einzug in die Nachtseite – im Alten Testament wird das Nachtgespenst Lilith erwähnt, welches zu den Dämonen flüchtete. Liliths Töchter hießen bei den Juden Lilim, bei den Griechen Lamie – lüsterne Dämoninnen, welche nachts zu Männern ins Bett schlichen, um mit ihnen zu schlafen. Die Christen entwickelten die Vorstellung der Succubi, welche Männern den Lebenssaft aussaugten – in diesem Fall Sperma und nicht Blut. (Vgl. ebd., S.16-S.17; S.20-S.21)

Geflossenes Blut wird mit Leben genauso assoziiert wie mit dem Tod. Der Vampir wird neben Rot auch von den anderen Farben des Todes, Schwarz und Weiß, umgeben. Die Elementarfarbe Rot ist zugleich die Farbe der Sexualität – und polar wie das Blut steht der Geschlechtstrieb für neues Leben, aber in anderer enthemmter Form auch für Krankheit und Tod. Die sexuelle Seite der Vampire ist die Nachtseite: Der männliche Vampir bevorzugt junge Frauen – solche, die Leben empfangen und gebären können. Letzteres ist aber nicht sein Interesse, der Vampir verbreitet den Tod, kein Kind wird geboren. Der weibliche Vampir saugt den Männern die Lebensenergie aus, entweder als Sperma oder Blut. Und auch hier wird die Geburt negiert, denn der so genannte Vamp ist nie als Mutter charakterisiert, selbst wenn der weibliche Vampir Sperma saugt, geht es nicht um die Entstehung neuen Lebens,

sondern um das Entziehen von Leben aus ihren Opfern zum eigenen Vorteil. (Vgl. BORRMANN 1999, S.311; S.17)

Das Prinzip hinter jedem Akt des Vampirismus ist vergleichbar mit der oralen Phase in der menschlichen Entwicklung:

„Wer jemals bewußt einen Säugling beim Saugen an der Mutterbrust beobachtet hat, dem wird die Behauptung, daß das Säugetier Mensch ein Vampir ist, vielleicht gar nicht so absurd erscheinen.“ (Ebd., S.9)

Im ersten Lebensjahr befindet sich nach Sigmund Freud das Kind im oralen Stadium, es ist dies die erste Phase einer sexuellen Entwicklung, da alle Vergütungen wie etwa das „weiße Blut“ der Mutter, und damit alles Vergnügen, dem Kind über den Mund und das Saugen vermittelt werden. Nach dem Psychoanalytiker Karl Abraham teilt sich das erste Lebensjahr in das frühe orale Stadium von 0 bis 6 Monaten. Darauf folgt die sadistische orale Phase, wo die Lust zu beißen einsetzt. Verarbeitet wurde dieser Aspekt bei Hanns Heinz Ewers in seinem Roman *Vampir, Ein verwilderter Roman in Fetzen und Farben*. Der Protagonist Frank Braun leidet unter Hämophilie und wird, ähnlich wie in der frühkindlichen Phase von seiner Mutter, nun von seiner Geliebten mit Blut genährt. (Vgl. BORRMANN 1999, S.9-S.10)

Auch bei Tranters Puppengestaltung und den Dialogen kommt Zähnen große Bedeutung zu – etwa Romeros einzelner Zahn; genauso wie in den Dialogen selbst, wenn Count Olav etwa darauf hinweist, dass er im Krieg statt Schwertern seine eigenen Zähne zum Kämpfen benutzte.

Echte Vampire der Natur sind Schmarotzer und Parasiten – Blutsäufer, Blutschlecker, Blutsauger und Blutschlürfer, etwa Zecken, Stechmücken, Fledermaus- und Wanzenarten. Die Gestalt des Vampirs ist auch wandelbar:

„Der Mythos vom Vampir ist meistens verknüpft mit den verschiedenen Gestalten, die er einnehmen kann. So tritt er als Mensch, Fledermaus, Wolf, aber auch als Pferd, Ziege, Frosch, Henne, Katze, Hund, Esel, Schwein, Schlange, Schmetterling und – man staune – sogar als Heuschaber in Erscheinung. Gelegentlich kann er auch als Nebel unangemeldet durch die Türritzen anderer Leute schlüpfen.“ (Vgl. BORRMANN 1999, S.311)

Ein Gebiss vergleichbar mit jenem aus der Vampirmythologie findet sich bei Raubtieren, insbesondere beim Wolf und der nachtaktiven Fledermaus. (Vgl. ebd., S.23-S.24)

Die Puppengesichter von Tranters Vampiren erinnern insbesondere an Fledermausköpfe. Wie der Kopf des Menschen ist das Haupt der Fledermaus aufgerichtet.

Die Flügel gemahnen auch weniger an gefiederte Vogel-Flügel, sondern sind verlängerte, mit einer Flughaut versehene Arme und Beine. Die Ordnung der Fledertiere (Chiropteren) steht aufgrund mehrerer Merkmale den Primaten nahe, das heißt sie sind im Stammbaum der Säugetiere auch Verwandte des Menschen. Die phylogenetische Systematik der Fledermäuse steht jedoch in Diskussion, da sich die Fledermausvorfahren aufgrund ihrer geringen Körpergröße, ihres feinen Skelettes und den Bedingungen ihres bewaldeten Lebensraums nicht zur Fossilisation eignen. Die Chiropteren haben zwei Unterordnungen – die Microchiroptera (eigentliche Fledermäuse mit 782 Arten) und die Megachiroptera (Flughunde mit 175 Arten). Nach einer zoologischen Theorie könnten die Flughunde näher mit den Primaten, und damit den Menschen verwandt sein, als sie mit den eigentlichen Fledermäusen verwandt sind. Nach gegenwärtig akzeptiertem Forschungsstand gehen beide Gruppen auf einen gemeinsamen Vorfahren zurück. Die Mikrochiropteren sind jedenfalls der Modell-Organismus der klassischen Vampir-Vorstellung. Ausgehend von ihrer Ernährungsart lassen sich drei Fledermausgruppen unterscheiden: die Blütenbesucher und Fruchtsafttrinker, die insekten- und fleischfressenden Fledermäuse und die bluttrinkenden Vampir-Fledermäuse. Von diesen Fledermäusen gibt es drei Arten, der häufigste darunter ist der Gemeine Vampir (*Desmodus rotundus*), die selteneren Arten sind *Diphylla* und *Diaemus*. Letztere Arten ernähren sich von Vogelblut. (Vgl. ebd., S.25-S.26 und PIPER 2007, S.69-S.70 und GRZIMEK 2004, S.309) Der Gemeine Vampir trinkt von Tieren und Menschen, so überträgt er durch seinen Biss Tier- und Menschenseuchen, wie etwa Tollwut:

„Diese blutsaugenden Fledermäuse sind gute und lautlose Flieger. Sie landen stets in der Nähe ihres Opfers und kriechen dann zu diesem hin bzw. klettern an ihm hoch. Hier schlagen sie, mit bodenwärts gerichtetem Kopf blitzschnell zu, so daß ihre messerscharfen Zähne ein Loch in die Haut schneiden. Daraufhin dreht sich der Vampir um – den Kopf aufwärts gerichtet – und preßt seine zu diesem Zweck speziell geformten Lippen fest um die Wunde und befördert das heraustretende Blut durch pumpendes Lecken in seine dünne Speiseröhre. Anders als *Dracula* saugt also der *Desmodus rotundus* das

Blut nicht aus seinen Opfern heraus, sondern schleckt es in sich hinein.“
(BORRMANN 1999, S.27-S.28)

Zugleich sind Fledermäuse ein essentieller Bestandteil des Ökosystems – sie konsumieren große Anzahlen an Insekten, darunter Schädlinge der Landwirtschaft, und in den Tropen sind sie für die Blütenbestäubung und Verbreitung von Samen mehrerer hundert Pflanzenarten verantwortlich. (Vgl. PIPER 2007, S.70 und GRZIMEK 2004, S.314)

Der Gemeine Vampir kommt nur in Zentral- und Südamerika vor, Vampirfledermäuse in Transsylvanien, wie etwa bei Bram Stoker, sind also ein Produkt dichterischer Freiheit. (Vgl. BORRMANN 1999, S.25-S.26)

In *Vampyr* spricht Kierkegaard von „flying dogs that hang in the trees“: Flughunde kommen in Europa, ausgenommen der Nilflughund in Zypern, erstens gar nicht vor und zweitens ernähren sich Flughunde nur pflanzlich (Vgl. GRZIMEK 2004, S.319-S.351).

Das Vampirprinzip trifft auf die echten „flying dogs“ also auf den ersten Blick nicht zu. Nach Norbert Borrmann durchzieht dieses Prinzip aber als Grundexistenzform alles organische Leben – Leben zu nehmen und Leben zu geben, also Aussaugen und Ausgesaugt-Werden. Abseits der Natur, im Hinblick auf die Gesetze des Vampirmythos richtet das weibliche Vampirprinzip jedoch weniger Zerstörung an als das männliche. So wird der Vampir erneut, bei Tranter in Gestalt von Count Olav, zu einem Wesen der Romantik:

„Diese Gier, alles zu besitzen und sich anzueignen, wird auch an einer Symbolgestalt der Neuzeit deutlich, nämlich an Faust, [...] So wie Faust Gretchen den Tod bringt, bringt auch der Vampir all jenen den Tod, nach denen er verlangt. Das aggressiv und destruktiv gewordene Vampirprinzip ist ein enthemmter Lebenstrieb, der sich gerade in seiner Zügellosigkeit mit dem Todestrieb vermählt. Der Vampir ist ein Mangelgeschöpf, ihm fehlt etwas. Was ihm fehlt, raubt er sich von anderen.“ (BORRMANN 1999, S.15-S.16)

Neville Tranters *Vampyr* orientiert sich nicht am weiblichen Prinzip, sondern am männlichen. Das Thema des Stückes sind Generationenkonflikte zwischen Vätern und Söhnen. Abgesehen von der Tochter Inger sind Frauen ausgespart. Die Mutter Romeros ist eine tote Frau bzw. während der Geburt gestorben, dominierend ist Count Olav als Übervater.

Nach Freuds Traumdeutung weckt eine derartige Vater-Figur Assoziationen zum Inzesttabu: Ödipus bringt seinen Vater um, darauf plagt ihn die Schuld, das Über-Ich. Aus psychologischer Sicht ist Dracula bei Bram Stoker nichts anderes als das personifizierte Über-Ich – ein jahrhundertesalter, trotzdem potenter, intelligenter und übermenschlich starker Vater, der aus dem Grab zurückgekehrt ist. (Vgl. MEURER, S.43; S.45) Genauso steht Count Olav seinem Sohn Romero gegenüber – autoritär und unterdrückend. Ausgehend von dieser potenten Vater-Figur lässt sich in *Vampyr* auch der Ödipus-Mythos wiedererkennen.

In Sigmund Freuds Auslegung des Ödipus-Mythos steht zwar die inzestuöse Liebe zwischen Mutter und Sohn im Vordergrund, aber das kann auf *Vampyr* nicht zutreffen, da das weibliche Prinzip weitgehend fehlt. Eine von Freud abweichende Auffassung zum Ödipus-Mythos, aufgestellt durch Erich Fromm, legt aber offen, dass es sich bei *Vampyr* sehr wohl um einen Ödipus-Stoff handelt. Denn im Ödipus-Mythos aus der Tragödie *König Ödipus* von *Sophokles*, auf den sich Freud bezieht, fehlt ein Element, das darauf schließen lässt, dass es sich um eine inzestuöse Beziehung handelt – die sexuell ausgelebte Zuneigung. Wenn der Inzest wirklich das zentrale Thema ist, warum wird nie davon gesprochen, dass sich Ödipus zu Jokaste hingezogen fühlt. (Vgl. FROMM 1992, S.133-S.134) Demgegenüber formuliert Fromm die Hypothese, dass:

„[...] der Mythos nicht als Symbol der inzestuösen Liebe zwischen Mutter und Sohn, sondern als Rebellion des Sohnes gegen die Autorität des Vaters in der patriarchalischen Familie zu verstehen ist; daß die Heirat von Ödipus und Jokaste nur ein sekundäres Element, nur eines der Symbole für den Sieg des Sohnes ist, der den Platz des Vaters mit allen seinen Privilegien einnimmt.“
(Ebd., S.134)

Als Beleg für die Hypothese dient die Trilogie von Sophokles mit *König Ödipus*, *Ödipus auf Kolonos* und *Antigone*. Das Inzestproblem fehlt jedoch in zwei Teilen der Trilogie. In *Ödipus auf Kolonos* ergibt sich ein neuer Vater-Sohn-Konflikt: Eteokles und Polyneikes, Söhne des Ödipus, kämpfen um den Thron Thebens – Eteokles siegt zwar, doch Polyneikes will die Stadt zurückerobern. Wegen dieser Tat will er seinen Vater um Verzeihung bitten, doch dieser hat nur Hass für seinen Sohn übrig, und verwehrt ihm seine Verzeihung. (Ebd., S.134) In *Antigone* wiederum besteht der Vater-Sohn-Konflikt in der Auflehnung von Haimon, der sich für Antigone einsetzt,

gegen seinen Vater Kreon, „den Vertreter des autoritären Prinzips in Staat und Familie“ (Ebd., S.135).

Umgelegt auf *Vampyr* lässt sich Folgendes feststellen: Der Höhepunkt des Konflikts zwischen Romero und Olav markiert die Drohung Romeros, dass er sich umbringen werde. Romero tut nun nichts mehr, um seinen Vater ins Verderben zu stürzen. Die Hilfe kommt vom verstoßenen Engel Gabriel, der zugunsten Romeros eingreift. Die ausgesprochene Drohung ist jedoch bereits der fatale Angriff auf die väterliche Autorität. An ihrem Ende steht der Moment, als Count Olav verbrannt ist, und in Gestalt von Romero mit Inger eine neue Generation an die Macht kommt.

Diese Generation repräsentiert kein patriarchalisches Prinzip wie bei Count Olav, wo die Mütter tot sind. Nun regiert das matriarchalische Prinzip, welches den Despotismus von Count Olav gebrochen hat. Das matriarchalische Prinzip tritt anstelle von Diktatur und Herrschaft des Vaters über seine Kinder, welche Demokratie und Gleichheit vertreten (Vgl. ebd., S.152).

Was dieser Auslegung Tür und Tor öffnet, ist Neville Tranters Bemühen der Konzeption der Figuren als „starke Archetypen“, die „gleichzeitig sehr überraschen können“ (SCHELP 2006, S.70). So vermeidet er auch, in Stereotypen abzurutschen. Jeder der Charaktere ist auf seine Art speziell. Inger, eigentlich die versteckte Prinzessin des Stücks, muss nicht süß und charmant sein. (Vgl. EXNER 2005, S.45) Die Namen spielen dabei eine sehr wichtige Rolle: Vampire wurden die Figuren erst im letzten Stadium der Ideen-Entwicklung. Zuerst sollte der Camping-Platz in Frankreich sein. Skandinavien bot sich jedoch durch abgelegene Orte und menschenleere Wälder besser für ein Horror-Szenario an. Dementsprechend änderten sich die Namen – der Hund Odin bekam den Namen des Hauptgottes der nordisch-germanischen Mythologie. Bei Gabriel war sich Tranter sicher, dass sofort die Assoziation zum Engel hergestellt wird. Und Kierkegaard offenbart sich selbst für Nicht-Kenner des Denkers als Philosoph, wenn er über Leben und Tod sinniert. Romero wiederum trägt einen italienischen Namen, weil er liebt. (Vgl. Kapitel 6.2 und SCHELP 2006, S.70)

6.3 DAS VERWESTE MÄRCHEN

Tranter nennt *Vampyr* sein erstes Märchen. Es entstand, nach seinen Angaben, nach ausführlicher Lektüre der Märchen Hans Christian Andersens. (Vgl. Kapitel 8.2) Inwieweit stimmt *Vampyr* aber nun mit der Gattung überein, und wo wird die Gattung im Rahmen des Horror-Settings bzw. durch Schwarzen Humor gebrochen oder konterkariert?

Vampyr lässt sich in seinem Anspruch, seiner Verweise auf Philosophie und seiner kunstvollen Gestaltung am ehesten dem Kunstmärchen zurechnen. Dabei handelt es sich um „literarische, geschichtlich und individuell geprägte Abwandlungen der außerliterarischen, geschichtlich unbestimmten, anonymen Gattung Volksmärchen durch namhafte Autoren“. (KLOTZ 2002, S.2)

Das Kunstmärchen enthält ein zwiespältiges Verhältnis zwischen seinen Komponenten. Kunst und Märchen werden als Gegensätze verstanden, die eigentlich nicht zusammengehören, aber bei eben jener Gruppe gleicher oder ähnlich beschaffener poetischer Gebilde zusammenkommen. (Es gibt ja auch keine Begriffe wie Kunst-Komödie oder Kunst-Novelle.) Das Kunstmärchen gilt daher auch nicht als eigenständige literarische Gattung. (Vgl. ebd., S.7) Kunstmärchen beruhen zuallererst auf der Deutung von Volksmärchen:

„[...] das Orientierungsmuster Volksmärchen bietet – dank seiner bündigen Form und Weltschau – ein ausgezeichnetes Modell, um Gegenbilder zu entwickeln. Rückwärts gewendet, taugt es zur Ausflucht in archaische Idylle; gegenwärtig gewendet, zu streitbarer Satire; vorwärts gewendet, zu erstrebenswerter Glücksutopie.“ (Ebd., S.9)

Vampyr ist jedoch keine Bearbeitung eines bestimmten mündlich tradierten oder bei einem anderen Autor bereits dargelegten Stoffes. *Vampyr* wählt Figuren, die sonst mit Horror-Literatur und –Film assoziiert sind, enthält philosophische Überlegungen und thematisiert das eigene Medium Puppentheater. Eine ebensolche Reflexion erfolgt auch über die angenommene Gattung des Märchens. Typische Märchen-Elemente lassen sich ebenso finden, jedoch handelt es sich nicht um ein reines Märchen. Tranter hält sich vom Prinzip her an das Volksmärchen und dessen „vertrautes Vorstellungsbild“ (ebd., S.9). Um als Kunstmärchen zu gelten, genügt es jedoch, wenn AutorInnen wie Tranter dieses Vorstellungsbild „im Ganzen oder in Teilen verarbeiten [...], ausdeuten, umgewichten oder gar planvoll verkehren“ (ebd., S.9).

Figurentheater ist vor allem Bildertheater (vgl. ERBELDING 2006, S.106), und so wird das Grundschema einer Märchenhandlung nicht in einer Reise eines Helden, einer Heldin aufgelöst, der/die von zu Hause mit dem Ziel aufbricht, um eine Aufgabe zu lösen, um so sein/ihr Glück zu finden. (Vgl. KLOTZ, S.11)

Ein märchen-typisches Bild, das Tranter jedoch dafür findet, ist das Einfangen des Mondes durch Romero, um Ingers Herz zu gewinnen. Ein märchen-konterkarierendes Bild dagegen entsteht im Gespräch zwischen Jenssen und Thorvald: der Vater braucht ein Telefon (ein Gegenstand, der ihm bei seiner Aufgabe hilft), Jenssen aber nimmt ihn einfach aus. Später sucht Thorvald nach dem Hund, findet ihn aber nicht. Letztlich bleibt er ohne seine Tochter zurück, sein Schicksal ist unbestimmt. In einem Märchen wäre Jenssen eine böse übernatürliche Macht, die Thorvald Fallen stellt. Kierkegaard dagegen wäre als Vater eine gute übernatürliche Macht – er, der nekrophile Mörder, kommt mit seinem Ratschlag, die Vampire zu meiden, viel zu spät (vgl. ebd., S.12).

In *Vampyr* gibt es nicht nur einen Helden, der Konflikt besteht zwischen Jung und Alt, wobei der unschuldige Thorvald dazwischen zerrieben wird. Romeros Ziel ist die Liebe – ein Ziel welches im märchenhaften Sinne auch erreicht wird: Romero hat in Inger eine Prinzessin und durch den Tod seines Vaters ein Reich gewonnen. (Vgl. ebd., S.13)

Als Wesen in der Zauberwelt des Waldes ist Romero der gute Sohn, Count Olav der böse Vater. Auf dem Campingplatz, also in der Alltagswelt, ist Kierkegaard der gute Vater und Jenssen der böse Sohn. Solche Spiegelungen sind ein Charakteristikum des Märchens: Am Anfang steht eine Disharmonie im Alltag, die sich später durch eine Disharmonie in der Wunderwelt fortsetzt (vgl. ebd., S.16). Wie auch im Märchen so tritt bei *Vampyr* der Alltag (die Geschehnisse auf dem Camping-Platz) in den Hintergrund, denn im Wald steht Wichtigeres auf dem Spiel. Die Schlussformel „Und wenn sie nicht gestorben sind, leben sie noch heute.“ mag für Inger und Romero im Besonderen gelten. Im Volksmärchen reicht das gefundene Glück, um ewig zu leben (vgl. ebd., S.16). In *Vampyr* kommt die Unsterblichkeit aber nicht aus dem gefundenen Glück, sondern wird durch den Vampirismus bedingt. Im Alltag hingegen laufen die Uhren weiter wie immer: Vielleicht sinken die Puppen Thorvald, Kierkegaard und Jenssen deshalb auch wie leblos zu Boden – sie sind ja sterblich.

Worin *Vampyr* weit vom Volksmärchen abweicht, ist die Negation der naiven Ästhetik, denn im Märchen wird gut mit schön gleichgesetzt – die Schönen müssen aber nicht immer gut sein (vgl. ebd., S.18). Diese Gleichsetzung funktioniert bei *Vampyr* nicht. Durch die Mittel des Schwarzen Humors wird die vertraute kindgerechte Fassung der Gattung pervertiert, andererseits auch die verstörenden, brutalen Elemente, wie aus den Originalfassungen Grimm'scher Märchen, wieder zurückgeholt, um zum Lachen anzuregen (Vgl. ebd., S.18).

7. ALLES HAT EIN ENDE – EIN RESÜMEE

Tranter kehrt immer wieder zum Tod zurück: In *Vampyr* kommt er dabei zum vorläufigen Höhepunkt seines Werks.

Der Tod war dem Märchen generell immer eigen – schon bei Scheherezade in *Märchen aus 1001 Nacht*. Verheiratet mit dem betrogenen Sultan, der jeden Tag eine neue Frau ehelicht, um sie am nächsten Tag zu töten, um nicht nochmals betrogen zu werden, erzählt sie jede Nacht ein neues Märchen, um dem Tod zu entgehen. (Vgl. KLOTZ 2002, S.3)

Während in *RE: Frankenstein* und *Schicklgruber, alias Adolf Hitler* der Tod am Schluss siegte, scheint er in *Vampyr* zuerst selbst besiegt, kriegt Count Olav aber doch noch zu fassen. Nekrophilie zieht sich demnach durch Tranters Werk. Bis zur Figur Kierkegaards, der eine Frau ermordete, während er ihr sagte, „I love you.“, war diese Neigung nie explizit ausgespielt. Besonders interessant ist hierbei eine Parallele zur persischen Kultur:

„Sowohl in der klassischen Literatur wie auch in der modernen Umgangssprache Persiens werden die Worte ‚getötet‘ und ‚Getöteter‘, ‚gestorben‘ und ‚Gestorbener‘ auch im Sinne von ‚verliebt‘ und ‚Verliebter‘ verwendet. ‚Töte mich!‘, während des Liebesspiels geäußert, bedeutet im Orient noch heute eine unzweideutige Aufforderung, den Orgasmus herbeizuführen; ‚ich sterbe‘ sagt dort die Frau und oft auch der Mann auf dem Höhepunkt der Lust, und ‚ich bin gestorben‘ oder ‚er hat mich getötet‘ danach.“ (BORRMANN 1999, S.298)

Tranter Kulisse des verfallenen Camping-Platzes zeigt eine weitere Facette des Hangs zur Verwesung. Der Ruinenkult besteht schon seit der Renaissance, war also keine Erfindung der Romantik: Während die Überreste der Antike mit dem Blick des Historikers untersucht wurden, zielte die Auseinandersetzung der Romantik mit vergangener Pracht eher darauf ab, die Vergänglichkeit aller Existenz in Erinnerung zu rufen (vgl. ebd., S.307).

Als psychologisches Krankheitsbild wird die Nekrophilie folgendermaßen charakterisiert:

„[...] die Liebe zum Toten, wird im allgemeinen auf zwei Arten von Phänomenen angewandt: 1) auf die sexuelle Nekrophilie, die Begierde, mit

einer weiblichen Leiche sexuellen Verkehr oder eine andere Art sexuellen Kontaktes zu haben, und 2) auf die nicht-sexuelle Nekrophilie, die Begierde, Leichen anzufassen, sich in ihrer Nähe aufzuhalten und sie zu betrachten, und speziell auf den Drang, sie zu zerstückeln. Aber der Begriff dient im allgemeinen nicht zur Bezeichnung einer im Charakter verwurzelten Leidenschaft als dem Boden, auf dem die augenfälligeren und gröberen Manifestationen der Nekrophilie wachsen.“ (FROMM 1989, S.310)

Aber auch schon *RE: Frankenstein* trug in sich den Kern der Nekrophilie: Doktor Frankenstein als Stellvertreter des Industriemenschen interessierte sich nicht mehr für Mensch oder Natur, sondern für nichtlebendige Maschinen.

Anfang des 20. Jahrhunderts fand dieser Hang zum Nichtlebendigen Ausdruck im *Futuristischen Manifest* (1909) von Filippo Tommaso Marinetti. Hier finden sich die Kennzeichen der Nekrophilie – Glorifizierung und Anbetung von Krieg und Maschinen, Misogynie und Vernichtung der Kultur. Diese Ideale sollten im Nationalsozialismus und in der Kriegsführung des Dritten Reiches aufgehen. (Vgl. FROMM 1989, S.310-S.313) Jener neue Mensch ist also kaum anders als Tranters *RE: Frankenstein*:

„Dieser neue Menschentyp interessiert sich ja schließlich nicht für Kot und Leichen; er hat ganz im Gegenteil eine Phobie gegen Leichen, die er so präpariert, daß sie lebendiger aussehen als zu Lebzeiten des Verstorbenen. [...] Aber er tut etwas noch viel Drastischeres. Er wendet sein Interesse ab vom Leben, von den Menschen, von der Natur und den Ideen – kurz, von allem, was lebendig ist; er verwandelt alles Leben in Dinge, einschließlich seiner selbst und der Manifestationen seiner menschlichen Fähigkeiten der Vernunft, des Sehens, des Hörens, des Fühlens und des Liebens.“ (Ebd., S.317)

Liebe und Zuneigung wird auf Gegenstände, wie etwa Roboter oder Puppen, fokussiert. Extremte und Leichen ziehen den nekrophilen Menschen nicht mehr an, nun sind es saubere Strukturen und Maschinen. Irgendwann ist der Mensch nicht mehr vom Roboter zu unterscheiden. (Vgl. ebd., S.318)

Tranter wiederum zeigt durch den Subjektsprung mit seinen Puppen bzw. der Macht, die sie über ihn ausüben/er über sie ausübt, dass der Unterschied zwischen Mensch und Puppe auch so groß nicht ist. Kierkegaard sagt über Inger, sie sei nun eine „undaughter“.

So ähnelt sie der nekrophilen Vision menschlichen Lebens: „Die Welt des Lebens ist zu einer Welt des ‚Nichtlebendigen‘ geworden; Menschen sind zu ‚Nichtmenschen‘ geworden – eine Welt des Toten.“ (Ebd., S.318)

Vampyr dreht sich auch um den Tod, aber nicht in einer immanenten Form wie bei *Schicklgruber* oder *RE: Frankenstein*, sondern in der hinausgezögerten Weise der Unsterblichkeit. (Bei *RE: Frankenstein* konnte Viktor Frankenstein zwar auch Unsterblichkeit erreichen, dies ist aber nicht einmal Nebenmotiv der Handlung.)

Vampyr handelt von Count Olavs Unersättlichkeit nach mehr Blut und mehr Jungfrauen, sprich mehr Leben. Olav muss jedoch sterben, damit Romero und Inger sowie Gabriel leben können. Daher ist der Tod bei *Vampyr* auch nicht negativ besetzt, sondern aufgrund von Olavs Unersättlichkeit gerechtfertigt. Der Tod wird akzeptiert in dem Sinne, dass alles ein Ende haben muss, um der nachfolgenden Generation Platz zu machen.

Der Vampir selbst ist ein Geschöpf der Gegensätze. Während er lebt, vergeht und stirbt alles um ihn. Doch sind auch in der Wirklichkeit Schöpfung und Vernichtung verbunden:

„Das Leben ist genauso ein Geschenk des Todes wie der Tod ein Ergebnis des Lebens ist. Alle irdische Existenz ist diesem barbarischen Wechselspiel unterworfen. Das Wachstum der Pflanzen setzt eine unaufhörliche Anhäufung zerlegter, vom Tod zersetzter Stoffe voraus.“ (BORRMANN 1996, S.297)

Die Verknüpfung von Leben und Tod findet auch in einem von Tranter's eigenen Bildern Ausdruck, einem Bild, das sowohl in *RE: Frankenstein* und *Schicklgruber, alias Adolf Hitler*, als auch in *Vampyr* vorkommt – das Bild der „dead babies“: So werden Annas Kinder von ihrem Vater abgetrieben, Goebbels sagt Eva Braun, dass sie tote Kinder gebären könnte, und Romero kommt aus einer toten Mutter als Vampir-Baby bzw. Un-Baby zur Welt. (Nicht zu vergessen, dass er mit Inger wiederum Vampir-Kinder zeugen wird.)

Während das Bild vom toten Baby bzw. Un-Baby in den ersten beiden Stücken als eine irrationale, morbide Vorstellung funktioniert, wird es in *Vampyr* plötzlich zur märchenhaften Möglichkeit, und zu dem, was bei Neville Tranter trotz allem Humor bis dahin kaum zu erwarten war, einem Happy End.

8. „IST DIE PUPPE NICHT AN MEINER HAND, IST SIE TOT.“

Das Interview wurde am 05. Oktober 2007, am Nachmittag vor der Aufführung von *Vampyr* in der ARGEkultur Salzburg, geführt.

8.1 TRANTER ÜBER WERDEGANG UND ARBEITSPROZESS

Wann haben Sie die Entscheidung getroffen, Puppenspieler zu werden?

Begonnen habe ich mit einem Schauspielstudium in Australien, in Gowinda. In meinem dritten Studienjahr, ich war 19 Jahre alt, sah ich eine Figurentheatergruppe, es war ein Ehepaar, das professionell arbeitete, und ein Puppenstück für Kinder aufführte. Von diesem Moment an wusste ich, was ich im Theater machen wollte.

Danach arbeitete ich zwei Jahre mit dieser Gruppe, dem *The Billbar Puppet Theatre*. Wir waren zu dritt. Anschließend an mein Studium ging ich nach Melbourne. Dort nahm das *Stuffed Puppet Theatre* seinen Lauf. Zusammen mit einem zweiten Schauspieler spielte ich hauptsächlich für Erwachsene. Anfangs waren es nur kurze Sketche. Von da aus kamen wir 1978 zusammen mit einer Kabarett-Gruppe nach Amsterdam. Wir machten eine große Show mit Puppen und Kabarett, ein Zauberer war auch dabei. Später nahm ich drei Mal Teil am *Festival of Fools* in Amsterdam. Darauf folgte eine Deutschland-Tournee. So bin ich bis heute in Europa geblieben.

Sie haben mit Puppentheater für Kinder begonnen?

Ja, so habe ich angefangen, aber mein Traum war immer, Puppentheater für Erwachsene zu machen.

Gibt es Theater-Techniken, die bei Kindern genauso funktionieren wie bei Erwachsenen?

Ja, aber das ist nicht überraschend. Das sind die Regeln des Theaters, die hier wirken.

Arbeiten Sie seit Ihrer Anfangszeit in Amsterdam mit einem fixen Team?

Eigentlich arbeite ich solo. Die Ideen kommen von mir, und meine Puppen baue ich auch selbst. Nur bei meinen neuesten Stücken arbeite ich mit einem Schreiber, einem Regisseur und auch einem Team.

Sie unterrichten auch Figurentheater?

Ja, ich mache Workshops und leite Master Classes – nicht nur für Puppenspieler, sondern auch für Schauspieler und Sänger.

Wie lange arbeiten Sie an einem neuen Stück?

Von der Idee bis zur Aufführung dauert es zwei bis drei Jahre. Für *Schickelgruber* las ich beispielsweise ganz viel und sichtete viele Filme. Die Vorbereitung passiert im Kopf, vielleicht schreibe ich auch schon ein bisschen Text, aber fast alles geschieht im Kopf. Nach zwei Jahren sind dann meist die Puppen fertig gebaut. Am Ende des dritten Jahres kommt alles zusammen – innerhalb von sechs Wochen wird sehr intensiv geprobt, hier kommt auch der Regisseur hinzu. Mein Schreiber dagegen ist schon lange vorher involviert.

Sie gehen mit Ihren Stücken international auf Tour. Ändern Sie die Stücke von Land zu Land?

Ich spiele das Stück in zwei Sprachen – Niederländisch und Englisch. Die Premiere findet in den Niederlanden statt. Später kommt die englische Version. Danach habe ich in den Niederlanden sowieso ausgespielt, es bleibt also bei der englischen Fassung. In der Regel wird das Stück dann noch kompakter und besser. Wenn die Leute in Finnland an der gleichen Stelle lachen wie die Leute in Österreich, dann passt Timing und Rhythmus.

Aus welchen Quellen schöpfen Sie Inspirationen?

Von überall her. Fellini ist mit seinen Filmen eine große Inspiration. Ich mag, wie der Mensch mit seinen grotesken Seiten darin abgebildet wird. Dieses Groteske können die Puppen besonders gut. Der Übergang zwischen Szenen kann bei meinen Stücken auch sehr filmisch sein. Inspiration kommt auch aus der Musik, klassische Musik bis zu modernen Komponisten. Alles ist für mich eine Inspiration. Ich lese viel, finde

auch viel in der Malerei. Die Farben auf der Bühne sind auch wichtig. Auch Zirkus, Oper und Musical sind Vorbilder für mich.

Wenn Sie ihre Puppen bauen, orientieren Sie sich da bewusst an handwerklichen Traditionen?

Ganz am Anfang steht die Idee, und dann hole ich mir den Rest von überall her. Alles ist brauchbar – beispielsweise Stile, seien sie aus Japan oder England. Hinzu kommt, dass ich auf der Bühne allein bin, mit einer Puppe, aber oft auch mit zwei Puppen. Das ist einerseits eine Begrenzung, andererseits macht so eine Einschränkung auch kreativ. Wie kann ich meine Geschichte am besten erzählen? Welche Hilfsmittel kann ich verwenden? Da die Körpersprache der Puppe sehr wichtig ist, muss ich schon beim Bauen darüber nachdenken, was die Puppe können muss. Es ist immer eine Wahl, ob die Puppe mehr Text haben soll, oder das Gleiche nicht durch ihren Körper oder ihren Blick auch ausdrücken kann. Meine Puppen müssen auf jeden Fall alles können: Da ich oft in Sälen spiele mit einem Publikum von bis zu mehreren hundert Leuten, ist es unbedingt notwendig, dass sie groß genug sind, damit die Leute in der letzten Reihe auch noch Mimik und Gestik erkennen können.

Und wie verläuft beim Puppenbau der Arbeitsprozess?

Wie gesagt, zuerst kommt die Idee. Gleich danach entwickle ich ein Konzept. Welche Personen brauche ich? Alle Figuren auf meiner Bühne sind Archetypen. Daher auch die Frage: Wie viele Archetypen sind nötig, um die Geschichte gut zu erzählen? Bei Schickelgruber ist die Frau von Goebbels nicht im Stück, Eva Braun aber schon – das war eine bewusste Entscheidung. Alle Aufmerksamkeit wird so auf Eva gelenkt.

Welche Puppentypen haben Sie bisher verwendet?

Hauptsächlich verwende ich Klappmaultypen, aber zum Beispiel in *Vampyr* ist die Ratte eine Handpuppe. Die Ratte ist ein Tier, das wirkt als Klappmaulpuppe gar nicht. Mein allererstes Stück für Erwachsene dagegen war ein Marionettenstück. Das Problem mit den Marionetten ist, dass diese Puppen nicht frei vom Puppenspieler sind. Klappmaulfiguren sind total direkt. Um Marionetten nicht schlechtzureden: Dramatische Stücke sind mit ihnen viel schwieriger. Klappmaulpuppen spielen dagegen mit genug Übung alle Emotionen.

8.2 TRANTER ÜBER SEINE STÜCKE

Sind Sie fasziniert von Monstern?

Puppen sind fantastische Monster! Ganz extreme Figuren lassen sich damit darstellen. In meiner Anfangszeit mussten die Puppen nicht nur das Publikum, sondern auch mich davon überzeugen, dramatische Rollen spielen zu können. Mit Puppen lässt sich eine total andere Welt oder Realität erschaffen als mit echten Schauspielern. Trotzdem sind die Puppen ganz menschlich. In *RE: Frankenstein* habe ich es so gemacht, dass die Kreatur nicht das Monster ist, sondern Dr. Frankenstein. Der Mensch ist hier das Monster.

*War es schwer, sich mit Ihrem ersten Erwachsenenstück *Die sieben Todsünden im Bereich des Erwachsenentheaters* zu etablieren?*

Am Anfang legte ich besonderen Wert darauf, dass mein Stück *Die sieben Todsünden* schockierend für das Publikum ist. Ich wollte das Prädikat „Nur für Erwachsene“ erreichen. Es war ein langsamer Prozess, bis das erste Publikum wieder zurückkam. Ich denke, es liegt auch daran, dass meine Arbeit so schwer zu beschreiben ist. Das, was im Zuschauerraum passiert, ist alles – vom Lachen bis zur Wut. Ich versuche, einen Code zu entwickeln. Wenn die Puppe in *Schicklgruber* sagt „Ich will Hitler nicht spielen!“, dann drückt das sehr viel für das Publikum aus. Es ist immerhin eine Puppe, die das sagt. Dann wird auch gelacht.

*Sie transzendieren auch in *Vampyr* die Grenze zwischen Puppe und Puppenspieler, wenn der Dummkopf Kierkegaard fragt „Did I say that?“, nachdem sie ihm als Puppenspieler offensichtlich seine Worte in den Mund gelegt haben.*

In diesem Fall gibt es im Stück zwei Welten, die Welt der Vampire und die Welt der Engel. Und ich spiele ja auch eine Rolle, und zwar die des gefallenen Engels Gabriel. Dieser Engel kann Leben geben und nehmen. Ist die Puppe nicht an meiner Hand, ist sie tot. Es gibt also eine göttliche Kraft im Stück, und das ist klassisch wie im griechischen Theater. An einer Stelle im Stück lasse ich zwei Puppen fallen, und für viele Leute ist das schockierend, weil sie mit den Puppen mitfiebern. Plötzlich sind die Puppen keine Figuren mehr, sondern nur noch Objekte.

Woher kam die Idee für Schicklgruber?

RE: Frankenstein war eine Koproduktion in Weimar, dort fand auch die englische Premiere statt. Die Leute dort fragten mich: „Warum machst du kein Stück über Hitler?“ Meine erste Reaktion war „Nein! Das mache ich sicher nicht. Mit Hitler habe ich nichts zu tun.“ Dann dachte ich jedoch lange darüber nach, und ich erkannte welche Herausforderung das eigentlich war – überhaupt ein Stück über Hitler zu machen. Mir wurde klar, dass es besonders mit Puppen möglich ist. Für mich muss aber auch jedes Stück, das ich mache, eine Herausforderung sein. Es muss eine neue Richtung sein, ein neues Thema. Es darf nicht leicht oder Routine sein. Die Figuren kämpfen ja auch jeden Abend um Leben oder Tod, das muss bei mir genauso sein.

Gab es eine Kontroverse um das Stück?

Von Anfang an war klar, dass wir ein Stück über die letzten Tage im Führerbunker machen. Das ist auch eine wunderbar dramatische Situation. Aber, es wird im Stück nicht über Politik geredet. Unsere Prämisse war: „Da sind Figuren in dieser Situation, aber zufällig sind es Hitler und Eva Braun.“ Wir wollten Abstand nehmen von emotionaler Reaktion gegen den echten Hitler und den echten Goebbels, und das Groteske herausstreichen. Der Tod spielt ja auch eine wunderbare Rolle in *Schicklgruber*.

Humor scheint also große Bedeutung für Sie zu haben?

Ich kann aber gar kein Stück ohne Humor machen, das wird dann zu schwierig für mich.

Besonders schwarzer Humor kommt immer wieder vor.

Ich liebe schwarzen Humor, so wie er in England zum Beispiel bei Monty Python gepflegt wird. Leben und Tod sind, wie gesagt, immer da – deshalb schwarzer Humor.

Zurück zur Figur des Todes: Haben Sie immer den Tod als Figur in Ihren Stücken?

Nicht in allen Stücken kommt er als Figur vor, aber immer als ein Thema – so wie im Leben auch.

Leben, das aus Tod geboren wird, gibt es zumindest in zwei Stücken: In Schicklgruber kommt ja das Motiv der „dead babies“ genauso vor wie in Vampyr.

Schicklgruber war ein großer Erfolg, deshalb sollte *Vampyr* ganz anders werden. Im Publikum saßen bei *Schicklgruber* sehr viele junge Leute. Kennen diese Leute eigentlich die Geschichte von Hitler und Eva Braun? Aber, diese jungen Leute genossen das Stück. So nahm ich mir vor: „In meinem nächsten Stück mache ich ein Thema für Teenager.“ So kam die Idee mit der Geschichte zweier Generationen und den Konflikten zwischen ihnen, also zwischen Eltern und Kindern. In *Vampyr* gibt es überall Vater-Kind-Konstellationen. Mein Hauptthema bleiben aber die Vampire.

Die Vampire selbst waren eigentlich meine letzte Idee. Zuerst waren die Eltern, dann der Camping-Platz, dann die kranke Tochter und schließlich kamen die Vampire. Die Voraussetzung für die Vampire waren Horror und der Wald. Der Wald spielt ja auch eine große Rolle in Märchen – im Wald kann alles passieren.

Haben Sie bewusst ein Märchen daraus gemacht?

Eigentlich war *Vampyr* mein erstes Märchen. Ich las sehr viel Hans Christian Andersen, Anregung war aber das gesamte Genre – die Kunstform genauso wie die Fantasie dahinter und das Grotteske. Ein gutes Märchen sind so viel Worte und nicht mehr. Kein Wort mehr. Meine Puppen sind auch nur so viele Archetypen, und keiner mehr. Ganz kompakt.

Viele Leute fragten mich nach *Schicklgruber*: „Warum machst du nicht Napoleon?“ Ich hatte einfach keine Lust mehr auf Diktatoren.

Wie viel expressionistisches Kino steckt hinter den Schattenspielen in Vampyr?

Vampyr aus 1907 war eine Inspiration, aber auch das Remake von *Nosferatu* mit Klaus Kinski. Die ursprünglichen Vampire sehen ja aus wie Ratten.

Wie relevant sind Namen wie Count Olav?

Namen spielen eine ganz wichtige Rolle. Zuerst hätte der Camping-Platz in Frankreich sein sollen. Dann kam die Idee mit dem Norden. Dort leben nicht so viele Leute, es gibt viele Wälder. Für Horror ist das gut. Alle Figuren brauchten daher skandinavische Namen. Der Hund Odin ist nach dem Gott benannt. Dann sind da noch der Vater Thorvald, der Camping-Platz-Besitzer Jenssen und sein Assistent Kierkegaard. Sobald das Publikum den Namen Gabriel hört, weiß es: „Ah, das ist ein

Engel.“ Und Kierkegaard natürlich. Deshalb auch der Moment, als er philosophiert: „Because infinity is like addition of life. If live and death are both infinite, then they are the same. In other words, it doesn't make any difference, if something lives or dies, Sir.“ Mein Schreiber, Jan Veldman, hat diesen Text geschrieben.

Bei *Schicklgruber* wiederum stammt der Name von Hitlers Adjutanten Linge vom echten Adjutanten. Der Mann hieß so. Ein Buch, das er zum Thema schrieb, war das einzige, das ich zur Vorbereitung nicht las. Als ich im Nachhinein das Buch entdeckte, stellte sich heraus, dass der echte Linge ganz ähnliche Tätigkeiten verrichtete, wie es die Figur im Stück tut. Das fand ich komisch.

Wie verläuft die Zusammenarbeit zwischen Ihnen und Ihrem Schreiber?

Ich lege besonderen Wert auf die Figuren. Eine Figur muss immer die Unschuld personifizieren, in *Vampyr* ist das Romero. In *Frankenstein* ist es das Monster und in *Schicklgruber* sind es die Kinder. Ich kann kein Stück machen, wo alle Kriminelle sind.

Ich entwickle die Figuren und die Geschichte. Zusammen mit dem Schreiber rede ich über alles. Über Filme und Bücher, einfach alles. Ich beschreibe ihm das Bild, das ich von einer Figur habe. Diese Zusammenarbeit besteht seit *Schicklgruber*. Mein Schreiber bei *RE: Frankenstein* ist inzwischen verstorben.

Wie verlief die Arbeit an RE: Frankenstein?

Ich erfand eine kleine, hässliche Tochter für Frankenstein, eine Figur, die in Mary Shelleys Buch nicht vorkommt. Sie heißt Anna, geschrieben A-N-N-A – ein Spiegel. Sie wurde missbraucht von ihrem Vater. Dann kommt der Kommissar zurück – aus Rache gegen Frankenstein. Und natürlich ist da noch das Monster. Ich spiele Hans Ruedi aus der Schweiz, den Assistenten von Dr. Frankenstein. Ein Schweizer deshalb, weil Mary Shelley ihren Roman in der Schweiz schrieb.

Was wird Ihr nächstes Stück werden?

Meist spiele ich den Assistenten der Puppen, nun will ich wieder einmal die Hauptrolle spielen. Früher gab es das in *Room 5*, *Manipulator* und *Macbeth*. Im neuen Stück ist die Hauptrolle die Unschuld. Das ist ein Mann, der wohnt zusammen mit einem Kaninchen in einer Höhle. Der Mann glaubt auch, er sei ein Kaninchen. Das Thema ist sein Coming Out als Mensch. Wie kann aus diesem Mann ein Mensch

werden? Nicht philosophisch. Um ein Mensch zu werden, muss er einfach von dem Kaninchen wegkommen. Ich habe auch keine Ahnung, warum ein Kaninchen. Von Anfang an war mir einfach klar, dass es ein Kaninchen sein muss und nichts anderes. Alle Puppen sind Kaninchen, es gibt mich als einzigen Menschen, und als Setting ist es ein bisschen Science Fiction. Die Figuren können nur noch im Untergrund leben, aber nicht nach oben kommen. Sie sind abhängig vom Essen von draußen, das jemand vorbeibringt. Ich will natürlich nichts Bombastisches machen wie *The Lord of the Rings*, sondern suggestiv vorgehen.

Anmerkung des Autors: Das Stück mit dem Titel *Cuniculus* feierte seine Uraufführung am 18. September 2008 im Rahmen der RuhrTriennale/FiDeNa.

BIBLIOGRAPHIE

ANDERSEN, Hans Christian: Sämtliche Märchen in zwei Bänden. Band 1. (Winkler Weltliteratur Blaue Reihe) Düsseldorf 2005.

ANDERSEN, Hans Christian: Sämtliche Märchen in zwei Bänden. Band 2. (Winkler Weltliteratur Blaue Reihe) Düsseldorf 2005.

BAIRD, Bil: The Art of the Puppet. Macmillan. New York, 1965.

BABLET, Denis: Edward Gordon Craig. Kiepenheuer & Witsch. Köln/Berlin, 1965.

BELL, John: Strings, Hands, Shadows: A Modern Puppet History. Detroit Institute of Arts. Detroit, 2000.

BORRMANN, Norbert: Frankenstein und die Zukunft des künstlichen Menschen. Diederichs. München, 2001.

BORRMANN, Norbert: Vampirismus oder die Sehnsucht nach der Unsterblichkeit. Diederichs. München, 1999.

CALLO, Christian: Philosophischer Grundkurs zum Erkenntnisbegriff – Materialien zur Vermittlung der Philosophie. Ernst Reinhardt Verlag. München/Basel, 1983 .

COPPER, Basil: Der Vampir in Legende, Kunst und Wirklichkeit. Festa Verlag, Leipzig, 2005.

CRAIG, Edward Gordon: The Actor and the Über-Marionette. In: ders.: On the Art of the Theatre. Mercury Books. London, 1962 S.54–S.94.

DEBRIACHER, Gudrun: Die Mechanik der Seele. Heinrich von Kleist: Über das Marionettentheater. Diplomarbeit. Uni Wien, 2001.

DRYDEN, John: King Arthur – The British Worthy. In: The Works of John Dryden. University of California Press. Berkeley, 1996.

EICHLER, Fritz: Das Wesen des Handpuppen- und Marionettenspiels. Lechte. Emsdetten, 1937.

ERBELDING, Mascha: „Mit dem Tod spielt man nicht ...“ Gestalt und Funktion des Todes im Figurentheater des 20. Jahrhunderts. Puppen und Masken. Frankfurt/M., 2006.

EWERS, Hanns Heinz: Vampir, ein verwilderter Roman in Fetzen und Farben. Georg Müller Verlag. München, 1921.

EXNER, Carol R.: Practical Puppetry A – Z A Guide for Librarians and Teachers, McFarland & Company, Jefferson/North Carolina and London, 2005.

FEST, Joachim C.: Hitler. Eine Biographie. Ullstein. Berlin, 1997.

FETTIG, Hansjürgen: Figurentheaterpraxis Hand- und Stabpuppen Form, Gestaltung, Technik. Wilfried Nold. Frankfurt am Main, 1996.

FEUSTEL, Gotthard: Prinzessin und Spaßmacher. Eine Kulturgeschichte des Puppentheaters der Welt. Edition Leipzig, 1991.

FINK, Susita: Figurentheater für Erwachsene - am Beispiel von 7 Figurentheatern in Wien. Diplomarbeit an der Universität Wien, 2006.

FROMM, Erich: Märchen, Mythen, Träume. Rowohlt. München, 1992.

FROMM, Erich: Anatomie der menschlichen Destruktivität – Gesamtausgabe Band VII Aggressionstheorie. Deutscher Taschenbuch Verlag. München, 1989.

FREUD, Sigmund: Die Traumdeutung Band 2 und 3. In: Gesammelte Werke Bände 1 bis 17. S. Fischer Verlag. Frankfurt, 1960.

GASSEN, Hans-Günther; MINOL, Sabine: Die Menschenmacher – Sehnsucht nach Unsterblichkeit. Wiley-VCH. Weinheim, 2006.

GOETHE, Johann Wolfgang: Faust – Der Tragödie erster Teil. Reclam Universal-Bibliothek. Ditzingen, 1986.

GRZIMEK Bernhard: Grzimek`s Animal Life Encyclopedia – Volume 13 Mammals II. Thomson Gale. Detroit, 2004.

HELLENTHAL, Michael: Schwarzer Humor – Theorie und Definition. Verlag Die Blaue Eule, 1989.

JURKOWSKI, Henryk: A History of European Puppetry - From its Origins to the End of the 19th Century. Levington. NY, 1996.

JURKOWSKI, Henryk: A History of European Puppetry Volume Two: The Twentieth Century. Levington. NY, 1998.

JURKOWSKI, Henryk: Künstlerische Tendenzen im modernen Puppentheater. In: International Marionette Union/Union Internationale de la Marionnette UNIMA (Hg.): Die Welt des Puppenspiels. Henschel Verlag. Berlin, 1989.

JURKOWSKI, Henryk: Aspects of the Puppet Theatre: A Collection of Essays. Ed. Penny Francis. Puppetry Centre Trust. London, 1988.

KARAKOVA-LORENZ, Konstanza: Das Puppenspiel als synergetische Kunstform. In: Wegner, Manfred (Hg.): Die Spiele der Puppe. Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert. Prometh Verlag, Köln 1989.

KLOTZ, Volker: Das europäische Kunstmärchen. Fink. München, 2002.

KLEIST, Heinrich von: Über das Marionettentheater. Rowohlt. Reinbek bei Hamburg, 1964.

KNOEDGEN, Werner: Das unmögliche Theater. Urachhaus, 1990.

LECOUTEUX, Claude: Die Geschichte der Vampire – Metamorphose eines Mythos. Artemis & Winkler. Düsseldorf & Zürich, 2001.

LE FANU, Sheridan: Carmilla. Dodo Press. London, 2007.

LINGE, Heinz: Bis zum Untergang – Als Chef des persönlichen Dienstes bei Hitler. Herbig Verlag. München, 1983.

MANN, Thomas: Bruder Hitler. Heyne Verlag. München, 1989.

MATTSON, Jean: Playwriting for the Puppet Theatre. The Scarecrow Press. London, 1997.

MCCORMICK, John; MCCORMICK, Clodagh; PHILLIPS, John: The Victorian marionette theatre. University of Iowa Press, 2004.

McPHARLIN, Paul: The Puppet Theatre in America - A history. Harper & Brothers. New York, 1949.

MEERBEKE, Luk van; TRANTER, Neville: Re: Frankenstein. http://www.marionnettes.ch/docs/scol/Frankensteen_engl.pdf , 28.06.08.

MEURER, Hans: Vampire – Die Engel der Finsternis. Eulen Verlag. Freiberg i. Brsg., 2001.

MEYER, Richard E.: PARDON ME FOR NOT STANDING – Modern American Graveyard Humor. In: NARVAEZ, Peter (Hrsg.): Of corpse – death and humour in folklore and popular culture. Utah State University Press, 2003, S.140-S.168.

MORUS, Thomas: Utopia. Penguin Books. London, 1965.

NARVAEZ, Peter (Hrsg.): Of corpse – death and humour in folklore and popular culture. Utah State University Press, 2003.

OBRAZTSOV, Sergej: Mein Beruf. Henschel. Berlin, 1952.

PIPER, Ross: Extraordinary Animals – An Encyclopedia of Curious and Unusual Animals. Greenwood Press. Westport, Connecticut, London, 2007

PLATON: Der Staat – Politeia. Reclam. Ditzingen, 1982.

PODEHL, Enno: Puppentheater im Kopf. In: FETTIG, Hansjürgen: Figurentheaterpraxis Hand- und Stabpuppen Form, Gestaltung, Technik. Wilfried Nold. Frankfurt am Main, 1996. S.10-S.20.

POLIDORI, John: The Vampyre and Other Tales of the Macabre. Oxford World`s Classics. London, 1998.

PURSCHKE, Hans: Gedrechselte Köpfe. In: FETTIG, Hansjürgen: Figurentheaterpraxis Hand- und Stabpuppen Form, Gestaltung, Technik. Wilfried Nold. Frankfurt am Main, 1996. S.70-S.82.

SAFRANSKI, Rüdiger: Romantik Eine deutsche Affäre. Carl Hanser Verlag, München, 2007

SHELLEY, Mary: Frankenstein oder Der moderne Prometheus. Reclam Universal-Bibliothek. Ditzingen, 1986.

SOPHOKLES: Antigone. Reclam Universal-Bibliothek. Ditzingen, 1989.

SOPHOKLES: König Ödipus. Reclam Universal-Bibliothek. Ditzingen, 1989.

SOPHOKLES: Ödipus auf Kolonos. Reclam Universal-Bibliothek. Ditzingen, 1989.

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. Prometh Verlag. Köln, 1989.

STOKER, Bram: Dracula. Arena Verlag. Würzburg, 2007.

STROEBE, Klara (Übers.): Nordische Volksmärchen. Jena, 1922.

TAUBE, Gerd: Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen - Vorstudien zu einer „Sozial- und Kulturgeschichte des Puppenspiels“. Niemeyer. Tübingen, 1995.

TILL, Wolfgang: Puppentheater – Bilder, Figuren und Dokumente. Universitätsdruckerei und Verlag Dr. C. Wolf und Sohn KG. München, 1986.

TILLIS, Steve: Toward an Aesthetics of the Puppet – Puppetry as a Theatrical Art. Greenwood Press. New York, 1992.

UNIMA (International Marionette Union/Union Internationale de la Marionnette) (Hg.): Die Welt des Puppenspiels. Henschel Verlag. Berlin, 1989.

VELDMAN, Jan: De zesendertig dramatische situaties. Augustus. Amsterdam, 2007.

WALPOLE, Horace: The Castle of Otranto – A Gothic Story. Oxford Paperbacks. London, 1998.

WEGNER, Manfred (Hg.): Die Spiele der Puppe. Beiträge zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert. Prometh Verlag. Köln, 1989.

WEIL, Gustav (Übersetzer): 1001 Nacht. Emil Vollmer Verlag. Wiesbaden, 1980.

WESS, Ludger (Hg.): Die Träume der Genetik – Gentechnische Utopien von sozialem Fortschritt. Mabuse Verlag. Frankfurt am Main, 1998.

ARTIKEL

BIRMANT, J.: L`acteur, manipulateur et manipulé. Entretien avec Neville Tranter. In: Alternatives théâtrales 65-66 – Le théâtre dédoublé 2000, S.40.

GFELLER, Eveline: Manipulation von Menschen und Puppen. FIGURA – Zeitschrift für Theater und Spiel mit Figuren. No 44 Dezember 2003, S.4-S.5.

GRUNDTNER, Markus: Die Nacht der spitzen Zähne. www.CHiLLi.cc/index.php?id=62-1-87, 28.06.08.

KRAFKA, Elke: Aktuelles Thema Resümee. FIGURA – Zeitschrift für Theater und Spiel mit Figuren. No 56 April 2006, S.4-S.7.

KRAFKA, Elke: Zum Tag des Figurentheaters – Ein kleiner Wegweiser. FIGURA – Zeitschrift für Theater und Spiel mit Figuren. No 45 März 2004, S.4.

TRANter, Neville: Manipulator. „Malic“ Revista de Marionetes. No 2 Barcelona, 1991.

SCHELP, Sarah: Ich bin alle meine Puppen. DIE ZEIT. 21.09.2006, S.70.

SCHÖDEL, Helmut: Höllenfahrt zum Theaterhimmel. DIE ZEIT. 17.09.1993, S.66-S.67, S.78.

INTERNET

www.argekultur.at

www.janveldman.com

www.schauspielhaus.at

www.stuffedpuppet.nl

INSZENIERUNGEN

Stuffed Puppet Theatre: *Re:Frankenstein*. Text und Inszenierung: Luk van Meerbeke; Spiel, Puppen, Konzept: Neville Tranter; Musik: Reinmar Herschke. Fernsehaufzeichnung der Uraufführung von ZDF, 3SAT und Arte. Fernsehregie: Peter Schönhofer; Aufnahmeleitung (Regie): Dirk Eckel, Sven Bullmann; Schnitt: Gearoid O'Brien.

Stuffed Puppet Theatre: *Schicklgruber* alias Adolf Hitler. Text: Jan Veldman; Inszenierung: Theo Franz; Spiel, Puppen, Konzept: Neville Tranter. Koproduktion mit dem Schauspielhaus Wien. DVD-Aufzeichnung durch R. Tavakoli, Schauspielhaus Wien.

Stuffed Puppet Theatre: *Vampyr*. Text: Jan Veldman; Inszenierung: Allan Zipson; Spiel, Puppen, Konzept: Neville Tranter. Koproduktion mit dem Schauspielhaus Wien. DVD-Aufzeichnung durch R. Tavakoli, Schauspielhaus Wien.

PERSÖNLICHE QUELLEN

Interview mit Neville Tranter am 05.10.2007.

E-Mail-Kontakt mit Tranters Assistenten Wim Sitvast.

ABBILDUNGEN

Quelle aller Fotos: Stuffed Puppet Theatre

S. 8 Vampyr - Romero

S. 40 Re: Frankenstein – Poster

S. 40 Re: Frankenstein – Cornerman, Tranter, Frankenstein

S. 53 Schicklgruber, alias Adolf Hitler – Poster

S. 53 Schicklgruber, alias Adolf Hitler – Hitler und Tranter

- S. 54 Schicklgruber, alias Adolf Hitler – Göring und Hitler
- S. 54 Schicklgruber, alias Adolf Hitler – Tranter und Tod
- S. 67 Vampyr – Poster
- S. 67 Vampyr – Count Olav und Romero
- S. 67 Vampyr – Jenssen und Thorvald
- S. 68 Vampyr – Ratte
- S. 68 Vampyr - Romero

LEBENS LAUF DES AUTORS

Markus Grundtner kam am 30. März 1985 in Wien als Sohn von Andreas, geboren am 18. September 1962, und Margarete, geboren am 30. März 1965, zur Welt. Markus wuchs in Ebreichsdorf, Niederösterreich auf, und lebt derzeit in Wien.

Ausbildung:

1991 bis 1995	Volksschule in Ebreichsdorf
1995 bis 2003	Realgymnasium Kurzwiese, Eisenstadt Matura mit Gutem Erfolg
WS 2004 bis SS 08	Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft Universität Wien Freie Wahlfächer aus den Studienfächern Romanistik, Germanistik Publizistik und Kommunikationswissenschaft, Zeitgeschichte Leistungsstipendien nach StudFG für WS 2005, WS 2006, WS 2007 Leistungsstipendium aus Mitteln der Stiftungen & Sondervermögen 07

Schulbegleitende Tätigkeiten

12/2001 bis 06/2003	Freier Mitarbeiter im Schulressort der Tageszeitung Kurier
05/2001 bis 06/2003	Redakteur im Schulressort der Tageszeitung Der Standard
Sommer 2002	Volontariat bei der Wochenzeitung BF – Die Burgenlandwoche

Studienbegleitende Tätigkeiten

04/2004 bis 01/2008	Redakteur bei CELLULOID – Das Filmmagazin
04/2004 bis heute	Redakteur beim deutschen Online-Filmportal MovieGod.de
02/2005	Volontariat im Ressort Kultur & Medien der Tageszeitung Kurier
03/2005 – 04/2007	Freier Mitarbeiter im Ressort Kultur & Medien des Kurier

- 02/2006 – 11/2006 Leiter des Kultur-Ressorts des Online-Magazins
www.CHiLLi.cc
- 09/2006 Volontariat im Ressort Wissenschaft des Wochenmagazins
PROFIL

Veröffentlichungen als freier Autor

- 2001 – 2003 Publikationen in ERSTdruck 4/00 und 2/03 der Jugend-
Literatur-Werkstatt Graz. Erster Platz beim
Literaturwettbewerb Frei, publiziert im Buch „Frei“
(Literaturwerkstatt Graz und ARGE Jugend gegen Gewalt und
Rassismus)
- 2007 - 2008 Publikationen in den Literaturmagazinen Verstärker (Ausgabe
18), Earth Rocks (Ausgabe 2/07 & 4/07), Cognac & Biskotten
(Nummer 26), Blatt Vöslau (03/2008 & 07/2008)
- Inszenierte Lesung der SF-Kurzfarce „Die unglaublichen
Abenteuer von Wels und Wern“ durch das Studierendentheater
Wien im Plasmazentrum (Mai 2007) und im Cafe Stein
(September 2007)

ABSTRACT

Der Autor Markus Grundtner analysiert in seiner Arbeit *MÄRCHEN UND MORBIDITÄT: Das Stuffed Puppet Theatre des Neville Tranter* nach der Methodik der Hermeneutik die drei aktuellsten Inszenierungen des australischen Puppenspielers Tranter. Das Fundament dieser Untersuchung bilden theaterwissenschaftliche Publikationen zum Figurentheater im Allgemeinen und Publikationen zu den Themenbereichen, die in den jeweiligen Inszenierungen aufgearbeitet werden. So steht bei der Analyse von *RE: Frankenstein* die Neuinterpretation des Frankenstein-Mythos im Vordergrund, bei welcher die Auseinandersetzung mit Drittem Reich, Verantwortung der Wissenschaft und Tod zentral ist. Diese Auseinandersetzung wird bei der zweiten Inszenierung *Schicklgruber, alias Adolf Hitler* im ironischen Spiel mit Puppentheater-Konventionen, durch Mittel des Schwarzen Humors und in einer neuerlichen Reflexion auf den Tod erweitert. Fortsetzung und Höhepunkt der Aufarbeitung des Todes, des zentralen Themas von Tranters *Stuffed Puppet Theatre*, findet mit der dritten Inszenierung *Vampyr* statt. Hier rücken die Auslegung des Vampir-Mythos, der Umgang mit Märchen-Elementen und die Darstellung einer nekrophilen Gesellschaft in den Vordergrund.