

## Stundenprotokoll zur Sitzung vom 14.01.2015

In den literarischen Werken E. T. A. Hoffmanns wird häufig das Motiv der Verlebendigung von Puppen behandelt. Die Frage, warum der Mensch sich von mechanischen Wesen derart faszinieren lässt, beantwortet Hoffmann mit dem Phänomen der Einbildung. Eine solche Einbildung lässt sich zum Beispiel auch in Hitchcocks Film *Vertigo* finden. Wenngleich es sich bei der Protagonistin Madeleine um eine echte Frau handelt, wird diese als eine Puppe eingesetzt, wobei ihr durch Einbildung ein Idolstatus verliehen wird.

Die Erzählung *Prinzessin Brambilla* von E. T. A. Hoffmann zeichnet sich durch ein Spiel mit dem Medium des Theatralischen aus. In ständiger Steigerung existieren die Figuren auf verschiedenen Seinsebenen. So sind normale Menschen gleichzeitig mythische Gestalten und werden durch ihre Doppelgänger in der Theaterwelt vertreten.

Die Puppe als Faszinosum der Schaubühne verkörpert den Bereich des Phantastischen und Traumhaften. Für Kinder werden die Puppen im Theaterspiel lebendig, woraus sich ein unheimlicher Effekt ergibt. Es findet eine Animation, was gleichbedeutend mit einer Beseelung ist, statt. Im Horrorfilm kommen oft besonders realistisch gebaute Puppen zum Einsatz. Hierbei steht der Moment im Fokus, an dem es zu einem Umkippen von der leblosen zur beseelten Puppe kommt. Allgemein kann im Zuge des Puppentheaters von einer Animation des Toten gesprochen werden.

Im normalen Theater treten echte Menschen auf, die eine bestimmte Rolle spielen. Dabei vergisst sich der Schauspieler selber und wird gewissermaßen zur Maschine. Der Regisseur hält dabei wie ein Marionettenspieler die Fäden in der Hand und steuert seine Schauspieler wie leblose Maschinen. Damit entsteht eine Mechanisierung des Lebendigen. In dem Text *Das Paradox des Schauspielers* legt Diderot dar, dass ein Schauspieler, wie eine mechanische Puppe, bestimmte Bewegungen fortlaufend wiederholen muss. Allerdings muss er dies so tun, als ob es für ihn das erste Mal wäre. Diderot folgert damit für die Schauspielerei ein Paradox von Mechanischem und Originellem.

Bei E. T. A. Hoffmanns Erzählung *Nussknacker und Mausekönig* handelt es sich um ein Kunstmärchen, das vorrangig für ein erwachsenes Publikum bestimmt ist. Die Puppe bildet hier ein zentrales Motiv und wird als Bestandteil des kindlichen Lebens aufgefasst. In der

Erzählung kollidieren zwei unterschiedliche Welten, so bekämpfen sich der Mäusekönig und der Nussknacker, wobei die Mäusewelt die archaische Triebhaftigkeit repräsentiert während der Nussknacker die Ordnungs- und Herrschaftswelt vertritt.

In Bezug auf Märchen liegt die These vor, dass diese sich nicht mit Kindheit, sondern vielmehr mit Übergangsphänomenen beschäftigen, wobei oftmals der Übergang von kindlichem Leichtsinn zu erwachsener Ernsthaftigkeit, der mit der Pubertät einsetzt, beschrieben wird.

In Kleists *Marionettentheater* deklariert dieser den Menschen als unperfekt, da dieser einzig zu plumpen Bewegungen fähig ist. Im Gegensatz dazu verkörpert die Marionette höchste Perfektion. Nach Kleist muss der Schauspieler sich in seinem Spiel seiner Selbst unbewusst sein. Er darf nicht darüber reflektieren, wie gut oder schlecht sein Spiel ist. Derartiges kann, so Kleist, jedoch nur einer Marionette gelingen.

Die Bewegungsfähigkeit des Menschen ist immer an seine Physiologie gebunden. Deshalb sind Profisportler oft starken körperlichen Verschleißerscheinungen ausgesetzt. Auch hier präsentiert sich die Perfektion der Maschine als Gegenpol, die zu übernatürlichen Bewegungen fähig ist.

In Rousseaus pädagogischem Werk *Emile und Sophie* nennt dieser die Puppe als das bevorzugte Spielzeug des Mädchens. Dieses geht ganz darin auf, seine Puppe zu schmücken. In der weiteren Entwicklung des Mädchens gibt es einen Zeitpunkt, an dem das Mädchen selbst zu seiner eigenen Puppe wird und nun sich selbst, anstatt seiner Puppe, schmückt.

Als Puppentheater bezeichnet man ein Theater, in dem Figurespieler mit Figuren agieren. Dabei kann zwischen dem Marionettenspiel, dem Stockpuppenspiel und dem Handpuppenspiel unterschieden werden. Über die Ursprünge des Puppenspiels existieren verschiedene Theorien, die Indien, Griechenland oder Persien und China als die Anfangspunkte der Entwicklung sehen. Man geht davon aus, dass bereits vor unserer Zeitrechnung bewegliche Puppen angefertigt wurden, wenngleich diese nicht für das Theaterspiel genutzt wurden. Marionetten existierten schon in der Antike, waren jedoch noch nicht mit Fäden ausgestattet. In Europa entstanden die ersten Marionetten im 16. Jahrhundert. Verbreitet wurde das Puppenspiel vermutlich vorrangig durch Wanderbühnen. Ab dem 19. Jahrhundert wurden Stücke, die sich explizit an Kinder richten, gestaltet. Im 20. Jahrhundert wurden Stücke zu Ausbildungszwecken aufgeführt. Von den Nationalsozialisten wurde das Puppenspiel zu Propagandazwecken eingesetzt. In Europa ist das Puppentheater hauptsächlich durch einen popularisierenden Effekt geprägt, während außerhalb von Europa der Fokus auf dem rituellen Hintergrund liegt.