

VI. Entkörperungen

Jan Švankmajers »Faust«

Helena hat sich ihm hingegeben. Faust beendet aufseufzend den Liebesakt im Schummerlicht der klösterlichen Krypta. Doch da, ein hölzernes Klappern. Ahnungsvoll beugt sich Faust über die Schöne, reißt ihr die Larve herunter. Eine hölzerne Teufelsfratze grinst ihm entgegen. In seinem Liebeswahn hat er nicht nur einen Teufel begehrt, schlimmer noch: Er hat eine Puppe begattet. Entsetzt wendet Faust sich ab und übergibt sich.

Die Übelkeit des Faust rührt nicht nur vom moralischen Schock, vom abgrundtiefen Selbstekel: Nein, sie ist Ausdruck des Schwindels. Jan Švankmajer¹ inszeniert in *Faust [Lekce Faust]*² ein kreiselndes Karussell von Körperlichkeiten und Seinszuständen zwischen Mensch und Marionette. Die Nausea des Faust hat ihre Ursache im Hineinge-rissenwerden in die *mise en abîme* des Körpers.

1. Jan Švankmajer ist 1934 in Prag geboren. Nach dem Studium an der Prager Kunsthochschule im Fachbereich Puppenspiel, arbeitete er als Theaterregisseur vor allem im Bereich von Maskentheater und Schwarzem Theater. 1964 begann er seine lange Beschäftigung mit dem Animationsfilm, die 1988 im ersten abendfüllenden Spielfilm *Alice [Níco z Alenky]* gipfelte. Nach *Faust [Lekce Faust]* (1994) folgte 1996 *Conspirators of pleasure [Spiklenci slasti]*, in dem es um Fetischismus geht. Sein letzter Film ist *Little Otik [Otesánek]*, 2001, der ein tschechisches Märchen um ein nimmersattes Baumwesen zur Grundlage hat. Švankmajer ist seit 1969 Mitglied der tschechischen Surrealisten-Gruppe. Der Künstler Švankmajer lässt sich nicht auf einen Animationsfilmer festschreiben, er betont, dass seine künstlerische Arbeit ausgehend vom Sujet verschiedene Ausdrucksmittel findet: Eines davon ist neben Skulptur, Installation, Text, Theater der Animationsfilm. Zu Jan Švankmajer siehe auch die umfangreichen *websites* <http://www.illumina.co.uk/svank/index.html> und <http://www.zeitgeistfilm.com/current/littleotik/svankmajer.html>.

2. Die wörtliche Übersetzung des tschechischen Titel *Lekce Faust* heißt *Die Faust-Lektion*. Da den Analysen die englischen Filmversionen zu Grunde liegen, werden im Weiteren die englischen Titel der Švankmajer-Filme ohne die tschechischen Originaltitel aufgeführt.

Jan Švankmajer hat im Animationsfilm sein Medium gefunden. Ausgebildet als Bildender Künstler und Puppenspieler/-gestalter interessiert ihn vor allem die Darstellung des ›Dazwischen‹: das Aufbauen des Materials gegen die formbestimmte Existenz, die Verlebendigung des Dinglichen als Figur. In seinem zweiten Spielfilm *Faust* (1994) versetzt er die Hauptfigur in ein bizarres Universum von Holzmari netten, animierten Lehmfiguren in alchemistischen Szenarien und Theaterkulissen. Die Körper der Figuren verwandeln sich dabei beständig; sie zerfließen, transformieren und etablieren sich immer neu.

Wie fügt sich nun Švankmajers Film in die Figurentheater-Inszenierungen ein, die in dieser Arbeit im Fokus stehen? Es gibt hier zunächst die Verkreuzung von Theater und Film in Švankmajers Biographie. Jan Švankmajer ist zuerst ein Theaterkünstler, bevor er mit dem Filmen beginnt. In seiner Arbeit für das Prager Theater *Laterna Magika* (1962-64), das die Technik des Schwarzen Theaters mit Film-Bildern verbindet, hat Švankmajer die Filmproduktion kennen gelernt und wurde vertraut mit einem theaterzentrierten Zugang zum Film. Sein spezifischer Objektumgang³ in den Animationsfilmen spricht von einem theatralen Zugriff auf diese ›Akteure‹. Für Švankmajer wichtig ist ein dialogisches Verhältnis zum Objekt, um es in den Filmbildern der Animation⁴ selbst sprechen zu lassen. Er zieht auch Parallelen von der Film-Animation zur Technik des Schwarzen Theaters, bei der ›unsichtbare‹, schwarzgekleidete Puppenspieler angeleuchtete Objekte und Figuren bewegen und animieren. Dieser theatrale Objektzugang macht seine Ablehnung der digitalen Animationstechnik, deren Objekte erst im Rechenverfahren entstehen, zur logischen Folge »because the objects [in computer animation; Anm. M.W.] are created artificially and have no content or soul as new objects.«⁵ In dem Film *Faust* gibt es darüber hinaus zahlreiche Theaterverweise: Das reicht von Puppentheaterszenen, über Theaterdekors, Schauspielergarderobe, bis zum Auftritt von Ballett-Tänzerinnen im Tutu.

Gewichtiger noch ist die Rahmung des *Filmes* von Švankmajer in dieser *theater*theoretischen Untersuchung durch das Medialitätskonzept, das in Kapitel III erarbeitet wurde. Medialität ist hier eine Strukturformel, die für ein spezifisches Erkenntnisinteresse entwickelt wurde, nämlich vor der Frage nach den Inszenierungen des künstlichen

3. Zu Švankmajers dialogischem Objektumgang vgl. weiter unten, Seite 209f.

4. Animation bezeichnet als technischer Begriff die Belebung von Objekten, Material im Figurentheater und auch im Animationsfilm. Steve Tillis warnt jedoch vor einer vorschnellen Gleichsetzung beider Techniken und mahnt eine Differenzierung an, vgl. Tillis (1992), 22.

5. Hall, Wendy: »Interview with Jan Švankmajer.« In: <http://www.illumina.co.uk/svank/biog/inter/hall.html> (zuerst veröffentlicht in *Animato*, Juli 1997), 1-4, 2.

Körpers und seiner Wirkung. Die Medialität wurde als bestimmtes Verhältnis von Diskurs, Betrachterwahrnehmung und Materialität postuliert. Dementsprechend gliedert sich ihre Perspektive nicht in Gattungs- und Medienunterscheidungen, die nach ›Gehäusen‹, technischen Apparaturen oder Institutionen getroffen werden, und unterstützt auch nicht die Idee einer Medienspezifität. Die Frage nach der Medialität muss immer wieder neu gestellt werden und kann nicht vom Einsatz technischer Mittel hergeleitet werden, vielmehr betrifft sie hier die spezifische Inszenierung des Körpers – Puppenkörper wie Betrachterkörper. Švankmajers Figurenkörper-Bilder lassen sich daher einreihen in die in diesem Projekt angelegte Bearbeitung der fragmentierten, normierten, aufgeschobenen, fremden Puppen- und Menschenkörper.

Jan Švankmajer hat sich seit seiner frühesten künstlerischen Tätigkeit mit der Legende des Faust beschäftigt. 1962 hat er ein Maskenspiel der traditionellen Puppenspielfassung im Prager Semafor-Theater aufgeführt. 1980 war ein Faust-Projekt für die Laterna Magika geplant, das jedoch nie realisiert wurde. Das Konzept und das Skript dieses Projekts konnte Švankmajer jedoch später für seinen Spielfilm weiter ausarbeiten.⁶ Nach dem Prinzip der Montage hat Švankmajer in seinem *Faust*-Film verschiedene klassische Vorlagen bearbeitet. Der Text und die Handlung fügen sich zusammen aus den Dramen von Christopher Marlowe, Christian Dietrich Grabbe und Johann Wolfgang von Goethe sowie aus traditionellen tschechischen Puppentheater-Stücken. Die Musik von Charles Gounods Oper *Faust* (1859) wird ebenso hineinverwoben wie magische und alchemistische Legenden, die in die düstere mittelalterliche Szenerie der *gothic novel*⁷ eingebettet sind. Dennoch verschreibt sich der Film nicht den traditionellen Deutungen der Legende, sondern führt sie durch die Rahmensetzung der realistischen Filmszenen – die erste Szene beschreibt den Heimweg des ›Durchschnittsmenschen‹ Faust von der Arbeit – in die Heutzeit.⁸

6. Vgl. hierzu Hames, Peter: »Interview with Jan Švankmajer.« In: ders.: *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer*. Trowbridge, Wiltshire: Flicks Books, 1995, 96-118, 113.

7. Zu Elementen der *gothic novel* im Werk von Švankmajer vgl. Dryje, František: »The Force of Imagination.« Übers. von Valerie Mason. In: Hames (1995), 119-168, insbes. 154-156.

8. Švankmajer sieht den Film als Kritik der tschechischen Gesellschaft von heute, vgl. Andrew, Geoff: »A Faust Buck.« In: <http://www.illuminate.co.uk/svank/biog/inter/andrew2.html> (zuerst veröffentlicht in *Time Out*, September 1994), 1-5, 3: »There's no great difference between a totalitarian system, which we lived through in the '70s and '80s, and a capitalist society. The manipulations are the same, it's just the methods that differ. So the film is about the degradations of our time, and Faust is manipulated like a puppet.«

Marlowe, say, saw Faust as someone who transgresses certain limits and is rightly punished, while Goethe made him a great Romantic representative of mankind, a Titan who risked his life to cross the limits imposed, by the Church for example, on human knowledge. These days, we can't look at the myth through the eyes of the Romantics; it's tempting to cross the limits of knowledge, but we know it can lead to the destruction of life, of nature. So what I've tried to do is to undress the story, to get it out of its religious and Romantic garb and return it to everyday life.⁹

Als Grundthema seines Films bezeichnet Švankmajer die Manipulation. Faust, als ›Everyman‹, als Typ des Durchschnittsmenschen gerät durch Neugierde – er folgt den verschlüsselten Zeichen eines Flugblattes – in ein labyrinthisches Theateruniversum, in dem er die Rolle des tragischen Helden Faust annehmen muss. In dieser Rolle wird Faust manipuliert, er muss dem tragischen Verlauf folgen: Mephisto beschwören, den Vertrag unterzeichnen und untergehen.¹⁰ Die Manipulation wird am Rollencharakter ersichtlich: Faust spricht offensichtlich einen vorgegebenen Text, seine Begegnungen mit Mephisto sind überwiegend als Theaterszenen dargestellt. Seine Tragik liegt darin, dass er nicht gegen diese Manipulation, gegen die aufgezwungene Rolle rebelliert:

What it is really is a paradox – man is manipulated into the tragic position of Faust (the rebel Faust) and does not even rebel against this manipulation.¹¹

Im Scheitern seines Faust liegt eine politische Forderung Švankmajers nach der Rebellion gegen diese Manipulation, auch wenn sie niemals zu Freiheit führen könnte:

I am convinced that we are still manipulated: by the stars, by our genes, by our repressed feelings, by society, its education, advertising – repression of all kinds. We have to rebel against this manipulation – by creation, magic, revolt. This rebellion is the road to freedom. Freedom as such does not exist; all that exists is freeing. This freeing, however,

9. Andrew (1998), 2.

10. An einer Stelle des Films macht Faust den Versuch, aus dem Theater zu fliehen, indem er den Hintergrundprospekt mit einem Messer aufschneidet und durch den entstandenen Riss steigt. Er landet in einer Gewölberuine und entdeckt ein alchemistisches Labor. Doch bedeutet dies kein Entkommen aus der Rolle, er muss Faust bleiben bis zu seinem tragischen Ende.

11. »Excerpts from Švankmajer's *Faust* diary.« In: Švankmajer, Jan: *Švankmajer's Faust. The Script*. Übers. von Valerie Mason. Trowbridge, Wiltshire: Flicks Books, 1996, VII-XIV, XII.

does not relieve us of our tragic fate, it only makes it more logical. And it makes life fuller and more fun, and above all more meaningful.¹²

In diesem Sinne inszeniert Švankmajer *Faust* als archetypische Situation, als existentialistische Parabel und schafft mit dem Entwurf des ›manipulierten Rebellen‹ ein paradoxes Gegenbild zur klassischen Faust-Rezeption.

Die Form der Montage auf der Ebene der Fabel (Marlowe, Grabbe, Goethe, Volkstradition) setzt sich fort im schnellen Wechsel von Spielorten, Genre (Theater, filmische Realität) und von Spielformen (Marionetten, Schauspieler, Clay Animation). Švankmajer bezeichnet diese labyrinthischen Umschläge als Traumlogik¹³ des Films:

This alternation of styles in order to create the effect of ›variety‹ collage, should bring the audience into the stream of a continual story (dream), without any sharp seams. Here, like a welding thread, the ›dream logic‹ comes into play where seeming coincidence is given the form of irreversible fate.¹⁴

Gekennzeichnet ist diese Traumlogik durch die kürzest mögliche assoziative Verbindung ohne Rücksicht auf eine übergreifende, konzeptuelle Logik. Dadurch entstehen surrealistische Verkettungen und Bilderfolgen, die Imaginationspotenzial freisetzen und Švankmajers schwarzen Humor zur Geltung bringt. So etwa in *Faust*, wenn während der Mephisto-Beschwörung ein durch Magie in Flammen gesetzter Leiterwagen aus der Szene rollt, den Berg hinunter und einen Feuerwehrmann passiert, der dem Zuschauer schon von einer Bühnenszene her bekannt ist. Der Feuerwehrmann tut sein Pflicht – wie er es auch im Theater beim Abenddienst tun würde –, ergreift einen an einem Baum hängenden Feuerlöscher und läuft dem Wagen hinterher. Diese Handlung erscheint vor der Folie einer Naturgewalten erschütternden Satansbeschwörung und der Tatsache, dass Fausts Seele hier auf dem Spiel steht, höchst absurd.

Die Puppe spielt eine große Rolle im filmischen Werk Švankmajers.¹⁵ Er selbst spricht von einer regelrechten ›Puppentheater-Ob-

12. Švankmajer (1996), XIII.

13. Zur Rolle des Traums bei Švankmajer und in der surrealistischen Weltsicht vgl. weiter unten Seite 207f.

14. Hames (1995), 114.

15. Es ist bezeichnend, dass in seinem ersten Film *The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar* (1964) zwei Schauspieler mit Puppenmasken auftreten. Weitere herausragende Beispiele – neben *Faust* – für die Verwendung von Theaterpuppen sind seine Filme *Punch and Judy* (1966) – auch unter dem Titel *The Coffin House* oder *The*

session«¹⁶. Seine eigene Ausbildung an der Fakultät für Puppenspiel der Prager Akademie der darstellenden Künste hat ihm die künstlerische Arbeit mit künstlichen Körpern nahegebracht. Die immer noch sehr präsente tschechische Puppenspiel-Tradition hat Švankmajer bis heute beeinflusst, zahlreiche seiner Holzmarionetten sind den Figuren dieser Tradition aus dem 18. und 19. Jahrhundert nachempfunden. Doch liegen wohl die stärksten Beweggründe für die Verwendung von Puppen in ihrem symbolischen Gehalt. Švankmajer sieht sie einerseits unmittelbar mit der Imagination verbunden, im Sinne einer Freisetzung von der Realität, andererseits betrachtet er sie als Sinnbild für die Determiniertheit des Menschen: »I create my golems to protect me from the progroms of reality. [...] I believe that puppets best symbolise the character of man in a contemporary, manipulated world.«¹⁷ Dieser symbolische Gehalt kommt noch stärker zum Tragen, wenn die Puppe mit Schauspielern und Objekten konfrontiert wird, in ähnlich schroffen Brüchen wie die Montage von realistischen Filmszenen mit magischen Elementen und Theaterszenen.

Diese Aspekte des Puppenkörpers werden entwickelt aus seiner Künstlichkeit, die ihn in den Bereich des Imaginativen verweisen, aber auch an seinen Konstruktcharakter und die über ihn ausgeübte Kontrolle denken lässt.¹⁸ In der vorliegenden Arbeit steht insbesondere die Transformationsbewegung der Figurenkörper Švankmajers im Vordergrund, die den Effekt einer Dynamisierung des Körperbildes haben. Die sich verwandelnden, künstlichen, animierten Körper unter Einbezug von Schauspielern, Puppen und Lehmfiguren in Švankmajers Filmen, und insbesondere in *Faust*, lassen sich auf Ideen des Surrealismus beziehen, der für Švankmajer die Basis seines Schaffens bedeutet, aber auch auf die dekonstruierenden Theoreme der Postmoderne. Beide Denkrichtungen haben ein gleichermaßen gebrochenes Verhältnis zum Herrschaftsanspruch der ›Realität‹ und zeichnen sich durch eine Obsession des Körpers aus.¹⁹ Švankmajers Werk wird durch sein

Lych House – in dem zwei Handpuppen sich gegenseitig zerstören, und *Don Juan* (1970), auf Motiven aus der Volkstradition des Marionettenspiels basierend.

16. Vgl. Hames (1995), 107.

17. Hames (1995), 107.

18. Zur Verknüpfung der Puppe mit den Themen der Kontrolle und der Freisetzung vgl. Kap. V, Seite 176–183 dieser Studie.

19. Michael O'Pray verwirft einen Zusammenhang von Švankmajers Werk und postmodernen Ansätzen zugunsten einer surrealistischen Lesart. Dabei bezieht er sich jedoch auf einen stark eingeschränkten Begriff der Postmoderne, der sie auf ästhetische Strategien der Montage, dem Postulat des Bruchs und der Verweigerung politischer Stellungnahme reduziert. Vgl. O'Pray, Michael: »Jan Švankmajer. A Mannerist Surrealist.« In: Hames (1995), 48–77, 50.

ausdrückliches und vehementes Bekenntnis zum Surrealismus selten in einem anderen Zusammenhang beschrieben. Es wird hier der Versuch unternommen, seine Körper in einem poststrukturalistisch beeinflussten Kontext zu lesen, wie ja auch die bereits geleistete Arbeit in dem hier vorliegenden Projekt davon geprägt ist. Dabei soll jedoch nicht der Einfluss des surrealistischen Körperbildes negiert werden, vielmehr geht es darum, die surrealistischen Motive mit dem in dieser Arbeit vorgestellten Körperbild in Beziehung zu setzen.

Surrealistische Wirbel – Überstürzung und Serie

Die Prager Surrealisten-Gruppe, der auch Švankmajer angehört, wendet sich gegen die Lesart des Surrealismus als ästhetische Kategorie und beharrt auf seiner Wirksamkeit als *Weltsicht*. Der tschechische Surrealismus²⁰ lässt sich nicht mit seiner französischen Ausprägung in eins setzen. Als Besonderheiten gelten die enge Verbindung zum Theater²¹ – schon seit den zwanziger Jahren – und der rege Austausch mit dem Prager Linguistischen Zirkel, insbesondere mit Roman Jakobson und Jan Mukařovský. Gemeinsamkeiten mit dem französischen Surrealismus liegen in der Wertschätzung und Instrumentalisierung des Traums²² und des psychisch Unbewussten als Wege zu einer irrationalen ›Gegenrealität‹, die der rationalen Welt ihre eigene Brüchigkeit vor Augen hält. Der Traum verspricht eine Freiheit des Ausdrucks außerhalb einer konzeptuellen Logik.²³ Die Surrealisten sind vom poetischen Reichtum seiner Bilder beeindruckt und experimentieren mit

20. Mitglieder der tschechischen Avantgarde-Gruppe Devětsil gründeten 1934 die erste tschechische Surrealisten-Gruppe, deren Sprecher Karel Teige war. Unter der Nazi-Besetzung wurde diese Gruppe verboten, die sich schließlich 1942 auflöste. Nach dem zweiten Weltkrieg kam es zur Neugründung um Teige, die Nachfolge der Leitung nach dessen Tod 1951 übernahm Vratislav Effenberger. Zum tschechischen Surrealismus vgl. Král, Petr: *Le Surréalisme en Tchécoslovaquie*. Paris: Gallimard, 1983 und Anděl, Jaroslav u.a. (Hg.): *Czech Modernism 1900-1945*. Boston: Bullfinch Press, 1989.

21. Vgl. hierzu Hames (1995), 23. Es gab in den zwanziger und dreißiger Jahren eine enge Verbindung zum Osvobozené Divadlo (Befreites Theater) unter der Leitung von Jindřich Honzl und Jiří Frejka, in dem das Komiker-Paar Jiří Voskovec und Jan Werich seine Erfolge feierte. Ab 1936 wurde das Theater von E. F. Burian wichtig für die Surrealisten.

22. Zum Stellenwert des Traums im Surrealismus vgl. den Eintrag »Rêve« in Clébert, Jean-Paul: *Dictionnaire du Surréalisme*. Paris: Seuil, 1996, 506-511.

23. Freud, auf den sich die Surrealisten auch beziehen, sprach dem Traum seine eigene Logik zu, die durch Sublimation und Kondensation gekennzeichnet ist. Vgl. Freud, Sigmund: *Die Traumdeutung*. Leipzig u.a.: Deuticke, 1900.

imaginativen Techniken²⁴, die in somnambulen Zuständen zur poetischen Kreation führen sollen. František Dryje bezeichnet den Bezug auf die irrationale Kraft der Imagination und deren kritisches Potential als zentrales Anliegen auch der tschechischen Gruppe:

The central concept [...] was a term coined by Vratislav Effenberger, the ›critical function of concrete irrationality‹ which emphasized just that subversive, destabilising function of imaginative phenomena which asserts itself as a relationship in a specific historical and psychosocial context.²⁵

Švankmajer betrachtet seinen ersten abendfüllenden Animationsfilm *Alice* (1988) als Dialog mit dem imaginativen Universum des Kindes, das an die ›irrationale‹ Realität des Traumes anschließt. Er selbst betont immer wieder, dass er mit den Phantasmen seiner eigenen Kindheit in engem Kontakt stünde,²⁶ sie sei sein schöpferisches *alter ego*. Der Animationsfilm ist das angemessene Medium der Kontaktaufnahme mit der kindlichen Imagination, spiegelt die Realität des Traums. Beide – Traum und Realität – verschränken sich als Konstituenten der Lebenswirklichkeit und bilden ein vitales System von »kommunizierenden Röhren«²⁷. Dies macht Švankmajer sichtbar in seinem filmischen Werk. Welche Körper entstehen in so einem Traum und Realität gleichermaßen verpflichteten Werk, und was sagen sie uns im Hinblick auf die Verhandlungen des Puppenkörpers?

Der Puppenkörper steht genau an der Schnittstelle von Imagination und Materialrealität. Die Animation im Film stellt das Objekt und den Menschenkörper in dieser Hinsicht gleich mit der Puppe. Die Körper in Švankmajers Filmen sind phantastisch, ihre Realität ist Ausdruck der imaginativen Logik. Im surrealistischen Sinne ist diese Phantastik ein Teil der Wirklichkeit, auch der des Körpers. Ein kohärenter und rational bestimmbarer Körper hat hier keinen Platz, wird als einseitige Zuschreibung verworfen. Die Transformationen des Körpers, sein beständiger Umschlag in imaginative Dimensionen verhindert die Zuweisung zu einer als materiell unhintergebar postulierten Realität. Hieraus entsteht eine ›körperliche‹ Spannung, die auch den Betrachterkörper einnimmt: Er wird auf die Frage nach seinem eigenen

24. So etwa psychischer Automatismus, Hypnose, wachender Schlaf etc.

25. Dryje (1995), 156.

26. Vgl. Andrew, Geoff: »Malice in Wonderland. Geoff Andrew in Conversation with Jan Švankmajer.« In: *Time Out*, 19.–26. Oktober 1988, 16–17, 16: »Now, although people are capable of existing in many times at once, most adults cast off their childhood as if it's just a preparation for what follows, or they sentimentalise it as some sort of golden age. I prefer to conduct an active dialogue with my childhood [...]«

27. Vgl. Breton, André: *Les Vases communicants*. Paris: Cahiers Libres, 1932.

Körper zurückgeworfen. Die imaginative Aneignung des Filmkörpers erfolgt nicht als Immersion, d.h. als Auflösung des eigenen Körpers im Film, sondern als Eintritt in ein Wechselverhältnis: Der ›fantastische‹ Filmkörper und der ›reale‹ Betrachterkörper bedingen sich gegenseitig.

Um die Transformation des Körpers bei Švankmajer nachzuvollziehen, muss man zunächst sein dialogisches Verhältnis mit den Objekten verstehen. Švankmajer hat eine Vorliebe für nostalgische Objekte, seien es Porzellanpuppen, alte Haushaltsgeräte oder Theaterpuppen aus dem 19. Jahrhundert. Diese Objekte üben auf ihn eine Faszination aus, da sie eine manifeste Erinnerung darstellen, die der dialogische Umgang mit ihnen – im Gegensatz zum reinen Konsum – zum Sprechen bringt:

I have always tried in my films to ›excavate‹ this content from objects, to listen to them, and then illustrate their story. In my opinion, this should be the purpose of any animation: to let objects speak for themselves. This creates a meaningful relationship between man and things, founded on a dialogue, not on consumer principles. This way the objects free themselves of their utilitarian function and return to their *primaeval*, magical meaning.²⁸

Dabei spielt der seit den 1970er Jahren für Švankmajer wichtig gewordene Taktilismus eine Rolle. Zunächst in Projekten mit der Surrealisten-Gruppe hat Švankmajer die taktilen Eigenschaften von Objekten erforscht. Er schuf taktile Kunstwerke, die ihre Wirkung einerseits durch Anfassen, aber auch schon durch ein visuelles Erfassen erzielen,²⁹ und taktile Gedichte, die imaginativ das Tastgefühl ansprechen.³⁰ Auch im Film sucht Švankmajer die taktile Verbindung zum Zuschauer. In seinen Bildern werden Oberflächen und Stofflichkeiten in den Vordergrund gerückt, er möchte die taktile Imagination des Zuschauers ansprechen. Auch der gezielte Einsatz von Geräuschen verstärkt diese

28. Effenberger, Vratislav: »Švankmajer on ›The Fall of the House of Usher‹.« Übers. von Gaby Dowdell. In: *Afterimage*, Heft 13, Herbst 1987, 33-37, 34. Unschwer lässt sich hier eine Nähe zum Animismus feststellen, der den Objekten Leben zuspricht.

29. Es geht hier also nicht um die von der Interaktiven Kunst beschworene ›Taktilität‹, die den Betrachter/Besucher dazu bringt, das Kunstwerk anzufassen und somit in ›interaktiven‹ Kontakt zu treten, sondern es geht hier im Sinne des Taktilismus' um das Tasten als synästhetische Erfahrung, d.h. also, dass das Anfassen alle Sinne gleichermaßen anspricht aber auch, dass andere Sinneserfahrungen, wie etwa das Sehen einen Tasteindruck erzeugen können.

30. Eines dieser taktilen Gedichte (*In the Cellar*, 1978) beginnt in der englischen Übersetzung etwa: »Something coarse, cracked. Falling. Crumbling away. Something cold, metallic. Somewhat greasy. Something smooth, round. Opposing soft resistance [...]« In: <http://www.illumin.co.uk/svank/script/poems/cellar.html>, 1-2, 1.

taktile Wirkung: Zähne schlagen laut klappernd aufeinander, Holzteile ächzen mitleiderregend, Metallräder rattern und rasseln entsprechend dem Bewegungsduktus.

Interessanterweise dient Maurice Merleau-Ponty als Gewährsmann, wenn Švankmajer die taktile, sinnliche Dimension des Sehvorgangs erklären möchte. Allerdings bezieht er sich auf die frühe Schrift *Die Phänomenologie der Wahrnehmung*, in der Merleau-Ponty taktile Dimensionen des Sehens anspricht. Er sei somit »the first to doubt the notion that touch is possible only with direct contact with the object.«³¹ Dass das später entwickelte Modell des Sehens (Auge und Blick) noch viel weitreichendere Folgen für die Konstitution eines Körperbildes hat, wurde oben erläutert.³² Der phänomenologisch bestimmte, sich im visuell-taktilen Dialog zwischen Eigenem und Fremdem produzierende Körper findet bei Švankmajer eine direkte inszenatorische Umsetzung und spiegelt ein Szenario, das auch den Betrachter betrifft: Die gefühlte Kohärenz des Betrachterkörpers löst sich auf angesichts der sich verformenden, entgleitenden Körper im Film. Der Zuschauer wird in diesen strukturellen Wirbel körperlich hineingezogen und kann seine eigene körperliche Stabilität nicht mehr voll konstituieren: Die Einheitsillusion des Körpers wird empfindlich gestört. Švankmajers Kurzfilm *Dimensions of Dialogue* (1982) zeigt in höchst stringenter Form genau die permanente Destruktion und Rekonstruktion des Körpers als Wechselspiel der ›Dialogpartner‹.³³

In drei Dialogszenen (»Exhaustive Discussion«, »Passionate Discourse, Factual Conversation«) treffen hier aus Lehm modellierte Körper bzw. Köpfe³⁴ aufeinander. In allen drei ›Begegnungen‹ wirken die Körper destruktiv auf einander ein, zerstören die Form des anderen und veranlassen eine Neuform(ulierung) des ›gegnerischen‹ Körpers. Im zweiten Dialog »Passionate Discourse« entgrenzen sich die Lehmkörper in Liebe und Hass: Zwei menschengroße Lehmfiguren – ein Mann und eine Frau – sitzen sich am Tisch gegenüber. Seine Mundwinkel ziehen sich nach oben – er lächelt und greift ihre Hand. Die Frau senkt die Augenlider. Ihre Gesichter nähern sich zum Kuss, die Lippen berühren sich. An dieser Berührungsstelle entgrenzen sich nun die Körperformen, die Münder aus Lehm vereinigen sich zur amorphen Masse. Beide Körper verschlingen sich, Arme, Hände und Brustkorb verklumpen miteinander. Schließlich sieht man nur noch einen wogen-

31. Hames (1995), 118, Anm. 1.

32. Vgl. Kap. II, Seite 88-90 dieser Studie.

33. ›Dialogpartner‹ sind hier die beiden Lehmkörper, aber auch der Betrachter, der in den transformativen Wirbel dieser Körper hineingezogen wird.

34. Im ersten Dialog treffen zunächst aus Objekten arcimboldesk montierte Köpfe aufeinander, die zu realistisch ausgearbeiteten Lehmköpfen transformiert werden.

den Lehmhaufen, aus dem sich gelegentlich einzelne Körperteile herausformen. Nun kippt die Bewegungsrichtung, die Körper differenzieren sich langsam wieder aus, bis beide sich wieder als kohärente Körper gegenüber sitzen. Doch so ganz hat diese Restrukturierung der Körper nicht funktioniert. Auf dem Tisch liegt ein Rest. Ein kleines Lehmklümpchen: Überbleibsel oder Überschuss? Diese Lehmkugel belebt sich nun, sucht Kontakt zu den beiden Figuren. Doch beide stoßen es zurück, lassen keine Einkörperung zu und schieben es dem anderen hin. Daraus entsteht ein Streit: Wer ist zuständig für dieses unförmige Lehmteilchen? Ist es gar ein ungewolltes Kind? Schließlich schlägt der Zwist in körperliche Aggression um: Handgreiflich hacken sie in das Gesicht des anderen, zerstören ihre Visagen bis von beiden wiederum nur eine unbestimmbare Materialmasse übrigbleibt.

Diese Transformationen/Verschiebungen der Körper erinnern an die computergestützte Morphingtechnik, die über Rechenverfahren die Parameter einer Darstellung fließend verschieben kann, somit z.B. das Bild eines Raubtieres stufenlos in den Körper eines Menschen übergehen lassen kann.³⁵ Doch gibt es wesentliche Unterschiede. Das Morphing zehrt seinen Bildgehalt gerade aus seiner ätherischen Ungreifbarkeit. Die Transformation ereignet sich hier als perfekte (Transparenz-)Illusion: Die glatte Oberfläche verschleiert die Verwandlung im technischen Effekt, und lässt keine Spuren des ›Gemachten‹ erkennen. Diese Technik inszeniert sich als ›immer schon da gewesene‹, das heißt, der Betrachter sieht sich als Körper ihr gegenüber abgegrenzt³⁶, das Verfahren ist hermetisch. Der Betrachter muss im Sinne der Immersion, seinen eigenen Körper hinter sich lassen, die Grenze des Körperlosen überschreiten. Diese Bild zumindest vermittelt der Diskurs um Virtual Reality und Cyberspace. In körperlicher Hinsicht gibt es dann keine Widerstände mehr, wie es der Morphing-Körper des T-1000 im Kinofilm *Terminator 2* demonstriert: Er ist gerade durch unbegrenzte Anpassungsfähigkeit gekennzeichnet. Er umfließt Hindernisse und kann jede Form annehmen. Er ist ungreifbar, selbst seine Geschlechterrolle hat sich verflüssigt, und, so Jens Schroeter, dies mache ihn so unheimlich.³⁷

Demgegenüber behaupten die Körper bei Švankmajer gerade eine widerständige Materialität. Ihre handfeste Objektgestalt macht die

35. Zu Morphing und Körperbild vgl. Schroeter, Jens: »Ein Körper der Zukunft. Zur Geschichte, Semantik und zu den Implikationen der Morphingkörper.« In: Schuhmacher-Cilla, Doris (Hg.): *Das Interesse am Körper. Strategien und Inszenierungen in Bildung, Kunst und Medien*. Essen: Klartext, 2000, 250-268.

36. Zum Grenzdiskurs von Körper und Technik vgl. Kap. IV, Seite 139-149 dieser Studie.

37. Vgl. Schroeter (2000), 256.

Umformungen zu bruchhaften, gewaltvollen Vorgängen, die an Bilder von sado-masochistischem Lustgehalt³⁸ denken lassen. Švankmajer zeigt die Bruchkanten der Transformationen, und wirft so den Betrachter auf den Prozess des Umbruchs und den Charakter des Gemachten zurück, er ist am Geschehen der Körpergenese beteiligt. Diese Filmkörper erscheinen nicht als unhintergebar. Der Betrachter, der in dieser Anordnung seinen Körper als ebenso fragile Konstruktion empfindet, fügt sich ein in die offene Struktur der medialen Kommunikation. Die Inszenierung der Körper macht so in der Störung, im Bruch das mediale Verhältnis zwischen ihnen sichtbar und lässt Verweise auf den hier wirksamen Körperdiskurs zu.³⁹

Damit ist Švankmajer dem surrealistischen Motiv des »zerstückelten Körpers«⁴⁰, der die Destruktion und die Rekonstruktion gleichermaßen in sich trägt und das phantasmatische Verhältnis des Menschen zum Körper wieder und wieder ausleuchtet, näher als den Utopien des Posthumanen⁴¹, die den Morphing-Körper als endgültige Lösung des ›Körper-Problems‹ ansehen, seine Verflüssigung als End-

38. In Švankmajers drittem Spielfilm *Conspirators of Pleasure* (1996), gruppieren sich Geschichten von erotischem Fetischismus um die Kerngeschichte eines sado-masochistischen Verhältnisses von zwei Nachbarn, die ihre Gewalt-Phantasien mit Puppen – dem künstlichen Ebenbild des jeweils anderen – ausleben. Zum Bezug des Surrealismus auf den Marquis de Sade im explosiven Ausdruck des sexuell Verdrängten vgl. Bezzola, Tobia, Michael Pfister u. Stefan Zweifel (Hg.): *Sade surreal. Der Marquis de Sade und die erotische Fantasie des Surrealismus in Text und Bild*. (= Katalog der gleichnamigen Ausstellung, Kunsthaus Zürich vom 30. November 2001 bis 3. März 2002). Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2001.

39. Dieses mediale Verhältnis schließt an das in Kap. III erarbeitete Medialitätskonzept an. Es wird spätestens hier ersichtlich, dass medientheoretische Konzepte, die sich an genrebestimmten, technischen oder raumzeitlichen Prämissen orientieren, dieses Wechselspiel der Körper nicht angemessen beschreiben könnten. In ihrem Denken könnte es nur darum gehen, etwa den ›präsenten‹ Live-Körper des Theater zum ›repräsentierten‹ flächig-ätherischen Filmkörper abzugrenzen mit dem fragwürdigen Ergebnis, die Videobilder ließen den Theaterkörper nur um so lebendiger als Kontrast hervortreten. Vgl. hierzu auch Kap. IV., Seite 138, Anm. 13 dieser Studie.

40. Vgl. hierzu den Eintrag »Corps morcelé« in: Clébert (1996), 167-169. Hier findet sich auch ein Zitat des Surrealisten Pierre Mabille zum einflussreichen Mythos des zerstückelten und wieder zusammengefügt Osiris: »Le corps doit être détruit pour renaître sous une nouvelle forme.« Vgl. Mabille, Pierre: *Le miroir du merveilleux*. Paris: Sagittaire, 1940, 188.

41. Zm Diskurs des Posthumanen vgl. etwa Hayles, Katherine N.: *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics*. Chicago u. London: Chicago University Press, 1999; und Halberstam, Judith u. Ira Livingston (Hg.): *Posthuman Bodies*. Bloomington u. Indianapolis: Indiana University Press, 1995.

punkt einer Körper-Eschatologie begrüßen. Im Gegensatz zum Morphing-Körper, der ein transformatives Prinzip in sich trägt, sind die Körper Švankmajers einer *überstürzten Transformation* ausgesetzt. Die dialogische Konstruktion des Körpers als permanente Re-Konstruktion (phänomenologisches Wechselspiel) wird in der Überstürzung ebenso sichtbar und spürbar wie ihr Gewaltpotenzial.

In der Sequenz »Exhaustive Discussion« des Films *Dimensions of Dialogue* wird neben der überstürzten Transformation die zweite entkörperlichende Strategie Švankmajers sichtbar: Es handelt sich um die *serielle Rekonstruktion*. In dieser Filmszene erscheint zunächst ein aus Obst und Gemüse montierter Kopf. Ein zweiter, zusammengefügt aus Küchenutensilien, kommt hinzu, reißt seinen Mund auf und verschlingt den Früchtekopf. Es folgt eine Reihe von Bildern, welche die Zerstückelung der Früchte illustrieren. Dann formiert sich wieder ein Kopf aus den Küchenobjekten und Fruchtteilen, letztere werden schließlich wieder ausgespien und bilden einen feiner strukturierten Kopf, der verschwindet. Es kommt ein dritter Kopf, aus Zeichenmaterialien montiert, der seinerseits den Kopf aus Küchenobjekten verschlingt, »verdaut« und wieder ausspuckt. Dieser schlingende Kopf trifft wieder auf den Früchtekopf usw. bis alle drei Köpfe immer feiner strukturiert, immer feiner zermahlen, schließlich zu Lehmköpfen werden. Doch das Verschlingen, Verdauen und Ausspeien nimmt kein Ende. Die Destruktion und Rekonstruktion wirkt ad infinitum.

In diesen drei montierten Köpfe lässt sich unschwer der Einfluss Guiseppe Arcimboldos⁴² erkennen, der für Švankmajer einer der wichtigsten Impulsgeber ist.

Arcimboldo, with his anthropomorphic, cumulative methods, is one of the obsessions for which I am unable to find a satisfactory interpretation. What is it about Arcimboldo's methods that holds such an irresistible fascination for me that I do not even shrink from the imitation I otherwise so despise? Is it, perhaps, that profound mark of Prague Mannerism with which Rudolf II bewitched the capital [...]?⁴³

Obleich Švankmajer sich häufig auf die historische Epoche Rudolfs II bezieht – das alchemistische Labor im *Faust* und die Szene des Golem etwa sind Reminiszenzen der Rudolf-Zeit –, so verbindet ihn mit Arcimboldo jedoch in erster Linie die manieristische Technik, verschiedene Bedeutungsebenen gegeneinander zu setzen und so ein Span-

42. Guiseppe Arcimboldo (1527-1593) war ab 1562 Hofmaler Maximilians II. 1570 ging er nach Prag wo er ab 1575 dessen Sohn, Rudolf II, als Hofmaler und Organisator von Festspielen diente.

43. Hames (1995), 108.

nungsverhältnis im Werk zu erzeugen.⁴⁴ So weist man bei dieser ›Montage‹-Technik den einzelnen Teilen eine Bedeutung zu, man erkennt etwa die Teile des ersten Kopfes in »Exhaustive Discussion« als Früchte und Gemüse, identifiziert aber gleichzeitig in der zusammengesetzten Form einen Kopf, der sich zu diesen einzelnen Früchten in eine Verhältnis setzt und somit eine dritte Bedeutungsebene eröffnen, wie etwa bei Arcimboldo die Früchte des Herbstes einen Kopf bilden – einen alten Mann im Herbst des Lebens –, der wiederum als Allegorie für den Herbst als Jahreszeit steht, da es ja Früchte des Herbstes sind. Und ebenso, wie die Köpfe Švankmajers endlos neue Köpfe mit neuen Bedeutungen herausspucken, so kreist Arcimboldos Metaphernbildung um sich selbst »in einer zentrifugalen Bewegung und schleudert endlos Sinn aus sich heraus.«⁴⁵ Das innere Spannungsverhältnis zwischen den Ideen und den konkreten materiellen Umsetzungen ist das eigentlich manieristische Moment bei Švankmajer, so Michael O'Pray:

What is worth emphasizing is the constant tension in Švankmajer's work between certain ideas of freedom and human desire, and his means of expressing them. He achieves this only by means of an animated artificial world using film tricks and a distorted depiction of the real. Like Arcimboldo, images of the real must be brought into service to create imaginary beings and objects. [...] Nevertheless, it is the real material world which provides the very stuff of which those animations or transformations are comprised.⁴⁶

Halten Arcimboldos Köpfe sich durch diese Spannungsverhältnis auf der Bedeutungsebene in Bewegung, so kommt bei Švankmajer die serielle Rekonstruktion der Körper hinzu, welche die Festschreibung von Körperlichkeit verhindert: Die innere Spannung zersprengt die Körper regelrecht. Die immer wieder zermalmten und ausgespuckten Köpfe lassen sich als Körperteile nicht still stellen. Die Wiederholung der Körper-Re-Konstruktion ist nicht selbstidentisch, beinhaltet immer Identität *und* Alterität⁴⁷, die Körper sind immer als Körper erkennbar

44. Zur Beziehung der verschiedenen Bedeutungsebenen bei Arcimboldo vgl. Barthes, Roland: »Arcimboldo oder Rhétoricien und Magier.« In: ders.: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III*. Übers. von Dieter Hornig. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1990, 136-154. Barthes liest Arcimboldos Bilder als linguistische Zeichen. Er weist ihm eine absurde Wirkung zu durch das ›Wörtlichnehmen‹ von Metaphern: Ein Hut ist nicht wie ein Topf, sondern er wird zum Topf bei Arcimboldo. Dies erinnert an die oben dargestellte absurde Traumlogik des Surrealismus.

45. Barthes (1990), 138.

46. O'Pray (1995), 54.

47. Vgl. hierzu Derridas Konzept der *Iterabilität* wie er es etwa formuliert anlässlich seiner Antwort auf die Kritik von John R. Searle in *Limited Inc.* Paris: Galilée, 1990, 120: »L'itérabilité altère, elle parasite et contamine ce qu'elle identifie et permet

und doch nicht auf *einen* Körper fixierbar: Der Körper fällt hier ins Bodenlose, kann nicht als stabile Identität gelesen werden.

Der Bezug auf die Materialebene, die sich bei Švankmajer durch den ›taktilen‹ Bezug auf die Materialbeschaffenheit⁴⁸ immer wieder in den Vordergrund schiebt, macht die Dynamik der ›Entkörperung‹ sichtbar. Risse, Kanten, Brüche in der Oberfläche, welche die Transformation des Körpers in einen Lehmklumpen oder vom Lehm zum Körper schon anzeigen, stellen sich gegen eine abweisend glatte Außenhaut und die Vorstellung einer distinkten Körperform. Der Körper muss bei dieser Herangehensweise eine Leerstelle bleiben: Es gibt Körperwerden und Körpervergehen, Körpertransformationen, Körper Spuren, Andeutungen und Zitate des Körpers, aber es gibt kein Postulat eines *Körpers an sich*. Entledigt sich nun Švankmajer einfach eines herkömmlichen Körperbildes mit seinen gewaltvollen ›Körperentleerungen‹ oder hat er auch eine produktive Vision des Körpers parat?

Letztlich kann man Švankmajer eine *dekonstruierende* Körpervision nachweisen im Sinne Derridas.⁴⁹ Wie oben gezeigt wurde, sind diese Körper Švankmajers als *differente* zu lesen, d.h. sie lassen sich nicht festschreiben auf eine Letztbedeutung ›Körper‹. Als künstliche Körper und Körper der Kunst machen sie in ihrer performativen Dimension den ursprünglichen Dissens von Körpersein deutlich. Die Vorstellung eines einheitlichen Körpers gelingt nur, wenn man eine vorgängige und nicht hintergehbare Materialität annimmt, die der Körper als solcher präsentiert. Dies allerdings entspräche einem Repräsentationsmodell, wie es Derrida in seiner Kritik an der Metaphysik der Präsenz, die sein ganzes Werk durchzieht, aufzuheben sucht.⁵⁰ Švankmajer geht in seinen Filmen genau entgegengesetzt vor. Er zeigt Körper, deren Materialität keineswegs einem unzugänglichen Außerhalb zugewiesen wird, sondern macht die Erscheinung des Körpers als Differenzierung deutlich: Der Körper differenziert sich aus zwischen

de répéter; elle fait qu'on veut dire (déjà, toujours, aussi) autre chose que ce qu'on veut dire, on dit autre chose que ce qu'on dit et voudrait dire, comprend autre chose que ..., etc.» Vgl. die Lesart dieses Konzepts von Butler hinsichtlich der Geschlechterbildung, Kap. I, Seite 71f. dieser Studie.

48. Vgl. zum Taktalismus weiter oben, Seite 209, Anm. 29.

49. Der Begriff der Dekonstruktion zieht sich durch das Werk Derridas. Derrida selbst hat sich kritisch zur verfälschten Rezeption seines Konzepts geäußert und sein Anliegen konturiert in »Deconstruction and the Other.« In: Kearney, Richard (Hg.): *Dialogues with Contemporary Continental Thinkers*. Manchester: Manchester University Press, 1984, 105-126. Für eine Übersicht zu diesem Begriff vgl. den Eintrag »Dekonstruktion.« In: *Metzler Philosophie Lexikon* (1999), 8f.

50. Vgl. hierzu etwa Derrida, Jacques: »Le puits et la pyramide. Introduction à la sémiologie de Hegel.« In: Derrida (1972), 79-127.

der Idee des Körpers und der Idee des Nicht-Körperlichen, zwischen dem Bild eines Körpermaterials und einer amorphen Masse.

Damit wird auch ersichtlich, dass Švankmajer nicht nur die Dekonstruktion des Körpers, die gewaltvolle Zerstörung einer körperlichen Einheit vollzieht, sondern dass seine Körper in der Lesart der Dekonstruktion auf sublimale Art und Weise den zermalmtten, zerfurchten Körpern eine politische Dimension beigemessen. Dabei geht es jedoch nicht um tagespolitisches Engagement, das Švankmajer nicht als seine Aufgabe sieht, sondern er sieht einen politischen Kern in seiner filmischen Imagination:

I was never interested in what I would call the foam of politics; but by definition, if they're true imaginative films, they deal with the world we live in, and the diseases that the world suffers. In that respect, of course my films were political; but they were never intended as a political statement. I was never interested in direct targeting of a particular situation or person [...]⁵¹

Der magische Surrealismus seiner Filme, der sich einer rationalen Logik verweigert, schreibt sich ein in die dekonstruierende Vorgehensweise. In Bezug auf den Körper kann man nicht nur eine Verweigerung konstatieren, sondern auch ein Offenlegen der diskursiven Strategie der Totalisierung des Körpers. Hierauf lässt sich beziehen, was Thomas Rösch als politische Dimension der dekonstruktiven Textpraxis Derridas feststellt:

Die dekonstruktive Textpraxis weist hier eine eminent politische und ideologiekritische Dimension auf, wenn es darum geht, zu zeigen, wie auf Eindeutigkeit ausgerichtete Sinndeutungsmodelle ihre Positivität zuerst erzeugen müssen. Die Mechanismen von binären Ordnungsschemata werden nicht zuletzt dann offensichtlich, wenn man wahrnimmt, dass beispielsweise Binäroppositionen wie eigen/fremd, identisch/nichtidentisch etc. in der Argumentation politischer Diskurse die fatalsten Auswirkungen haben können.⁵²

Dies wird spürbar, wenn man sich den Transformationen von Švankmajers Körpern visuell aussetzt. Der körperliche Schwindel, der sich einstellt, wird begriffen als absoluter Gegenpol zur Stillstellung des totalisierenden Zugriffs und lässt die »political functions of undecidability«⁵³ wirken – einer körperlichen »Unentscheidbarkeit«, die erzeugt

51. Švankmajer im Interview mit S. F. Said: »After Revolution, the shit!« In: <http://www.thecontext.com/docs/3804.html>, 1-2, 2.

52. Rösch (1997), 496.

53. So Barbara Johnson, die sich auf Derrida bezieht und entschieden der Position widerspricht, Unentscheidbarkeit sei mit apolitischer Indifferenz gleichzusetzen.

wird mit den Strategien der *überstürzten Transformation* und der *seriellen Rekonstruktion*.

Lekce Faust – den Körpern eine Lektion erteilen

Faust ist ein Durchschnittsmensch⁵⁴, der in ein labyrinthisches Universum eintritt. Dort begegnet er anderen von Menschen verkörperten Figuren, aber auch Holzmarionetten und Animationsfiguren aus Lehm. Er selbst verwandelt sich im Verlaufe der Szenen immer wieder in eine Holzmarionette und sein eigener Körperstatus wird durch diese Transformationen zunehmend in Zweifel gezogen. Bezeichnend dafür ist die Schluss-Szene des Films: Als die Abrechnung und Erfüllung des Vertrages droht, flüchtet Faust von den Dämonen des Mephistopheles gehetzt zum Ausgang. Im Flur rempelt er einen Mann an, der den gleichen suchenden Gestus hat wie er selbst ihn hatte bei seinem Eintritt.⁵⁵ Faust stürzt auf die Strasse und wird von einem Auto überfahren. Eine Menge sammelt sich um den Unfallwagen; es gibt keinen Fahrer. Den Aufruhr der Leute nutzt ein kleiner alter Mann, den man schon aus anderen Szenen kennt,⁵⁶ um sich an die Leiche heranzumachen. Er bückt sich und zerrt unter dem Auto ein Bein des Faust hervor. Schnell versteckt er es unter seinem Mantel, schaut sich hastig um und läuft davon, bevor jemand etwas bemerkt. Dieser schlussendlichen Zerle-

Vgl. Johnson, Barbara: *A World of Difference*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1987, 30f. und 193f.

54. Faust wird gespielt von dem bedeutenden tschechischen Theater- und Filmschauspieler Petr Čepek, der nach Abschluss der Dreharbeiten an Krebs erkrankte und kurze Zeit später verstarb. Švankmajer widmete ihm den Film.

55. Dies ist eine andere Ebene der Serialität von Svankmajers Film: die Faust-Geschichte scheint sich unendlich zu wiederholen, immer wieder von Neuem werden Neugierige in das mephistophelische Universum hineingezogen.

56. Dieser alte Mann war vorher einige Male gezeigt worden, wie er durch die Straßen Prags hetzte mit einem in Papier gewickelten Menschenbein, das er offensichtlich als Nahrungsmittel sichern wollte. Ein Hund nimmt Witterung des ›Schinkens‹ auf und verfolgt den Mann, so dass dieser schließlich gezwungen ist, das Bein in den Fluss zu werfen, um ihn loszuwerden. Švankmajer inszeniert hier wiederum seine ›Food Obsession‹, die er als Phantasma seiner Kindheit bezeichnet. Der menschliche Körper verschlingt Nahrung (und andere Körper) und wird als Nahrung verschlungen, Nahrungsmittel als gefährliche Objekte, zerfallen, angefressen, modernd, todbringend – so die wiederkehrenden Bilder dieses Phantasmas. Vgl. hierzu etwa Wood, Jason: »A Quick Chat with Jan Švankmajer and Eva Švankmajerová.« In: http://www.kamera.co.uk/interviews/svankmayer_svankmajerova.html, 1-4, 4.

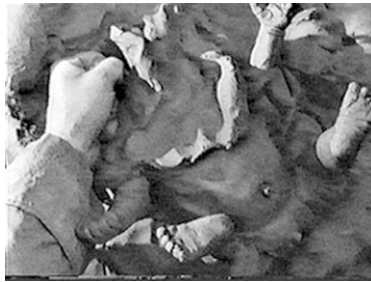
gung des Körpers von Faust gehen zahlreiche Indizien des instabilen Körperkonzepts Švankmajers voraus. Anhand von Szenen des Films *Faust* sollen in Detailanalysen die Momente der Entkörperung, die sich nicht nur in Körperzerstörungen äußert, sondern eine prinzipielle Dekonstruktion des Körpers darstellt, dargelegt werden: die inszenierte Entstehung und das Vergehen von Körpern, die Zerstreuung, das Zitat von Körpern und die Fragmentierung von Körpern, die Transformation von Menschenkörpern in Puppen und umgekehrt.

Körperklumpen

Auf seinem Streifzug durch das mephistophelische Labyrinth gelangt Faust in ein alchemistisches Labor. In einem der brodelnden Glaskolben sieht man Blasen von einem organischen lehmartigen Bodensatz aufsteigen. Faust bläst in den Ofen, entfacht das Feuer, und der Lehm in dem Glas beginnt sich zu formen. Es entsteht ein Fötus an einer Nabelschnur, der im Zeitraffer in Sekundenschnelle die embryonale Entwicklung durchläuft und schließlich als ›ungeborener‹ kleiner Babykörper verharrt. Faust nimmt einen Hammer, zerschlägt den Glaskolben und nimmt den Kinderkörper heraus.⁵⁷ Er schiebt dem ›Säugling‹ grob einen Zettel mit einer magischen Formel in den Mund. Sofort beginnt das Lehmbaby sich zu bewegen und weiterzuwachsen. Der Kopf des Kleinkindkörpers altert rasend schnell, die überstürzte Transformation des Körpers wird zur Schreckensvision. Zunächst zeigt er ein Kindergesicht, das eines Jugendlichen und dann das Ebenbild von Faust. Der Kopf verformt sich zuletzt zum Totenkopf. Jetzt erwacht Faust aus seiner entsetzten Starre, er greift grob nach dem Totenkopf, zerstört die Fratze, indem er den Lehm brutal deformiert. Er nimmt den zappelnden Körper, reißt den Zettel aus dem Mund und wirft ihn auf einen Lehmhaufen. Der Lehmkörper zuckt noch ein letztes Mal und verschmilzt schließlich mit dem Lehmmaterial.

57. Švankmajer zeichnet hier das Bild einer aggressiven Reproduktionstechnologie. Er legt hier eine Fährte zur gentechnologischen Reproduktionsdebatte, die er jedoch nicht plakativ weiterführt. Es bleibt dem Betrachter offen, den Schrecken angesichts dieser groben Körper-Herstellung mit dem Unbehagen an der Gen-Debatte in Verbindung zu setzen.

Abbildungen 27, 28 und 29: »Überstürzte Transformation« (Faust, 1994)



Hier wird die klassische Animation des Figurentheaters gebrochen zitiert. Švankmajer greift auf den Homunculus und das Golem-Motiv⁵⁸ zurück, um die Belebung und das Entkörperlichen des Lehms nachzuzeichnen. Zunächst wird stark auf die organische Materialität des Lehms hingewiesen, er wird als ›Ursuppe‹ diskursiv aufgeladen. Dabei geht Švankmajer auf die traditionelle Deutung des Lehms als fruchtbarer Nährgrund ein, lässt das Material also für sich sprechen, über die Gestaltbarkeit hinaus. Das Wachsen und Werden des Babykörpers suggeriert Belebung, der Körpers geht hier also der Animation nicht voraus. Die zweite, stärkere Belebung wird nun durch das Einführen

58. Die Golem-Figur geht aus der talmudischen und spätmittelalterlichen Adamslegende hervor nach welcher der erste Mensch zunächst als *golem* (unförmiges Gebilde) aus Gottes Hand hervorging und dann von ihm eine Seele eingehaucht bekam. Es wurden einzelnen Rabbinern die Kraft zugesprochen, künstliche Menschen aus Lehm erschaffen zu können mit den Belebungsformeln *aemäth* und *Schem hamphorasch*. Im 17. Jahrhundert erwachte mit dem Interesse an der Alchemie und Magie die Golem-Sage zu neuem Leben, es wird hier dem berühmten Prager Rabbi Loew die Schöpfung eines Golem – seinem Diener – zugesprochen. Die Golem-Sage hat zahlreiche literarische und filmische Ausformungen gefunden, die sich um die Motive von Schöpfersehnsucht, Manipulation und Entgleiten der Kontrolle anordnen. Vgl. den Eintrag »Golem.« In: *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*. Bd. III. Berlin u. Leipzig: de Gruyter, 1930/31, Sp. 939f.

des magischen Zettels demonstriert; die Legende des Golem dient hier als Vorlage. Die Entkörperlichung, die mit der Entlebung einhergeht, verläuft ebenso mehrschichtig. Zunächst greift Faust in den Körper des Monsters ein, zerstört ihn und wirft ihn zurück auf das Material. Die endgültige Aufhebung der Belebung passiert jedoch mit dem Herausreißen des Zettels.

Švankmajer verwendet hier starke Handlungsmuster – das Einführen und Herausreißen des Zettels –, um die Animation zu rahmen. Dies wird jedoch durch die dichte Vernetzung von Körperwerden, Körperzerstören, Körpervergehen unterlaufen. Der Status des gezeigten Körpers bleibt instabil; zwischen seiner Setzung und Aufhebung erscheint er immer wieder neu. Der sich verwandelnde Baby-Körper bezieht sich in zweifacher Hinsicht auf Faust. Zum einen hält er Faust die Vergänglichkeit seines kurzen Lebens vor Augen, stellt also ein Vanitas-Symbol dar. Wie im Zeitraffer durchläuft er den Lebenszyklus, wird zur Todesfratze, um dann schließlich als Lehmklumpen zu enden. Zusätzlich zu dieser symbolischen Ebene gibt es den körperlichen Bezug. Faust muss an seinem Ebenbild erfahren, dass der Körper keine stabile, schutzbietende und verlässliche Behausung bietet. Schonungslos wird die Produktion und der Materialaspekt dieses Körpers gezeigt.

In der Szene der Beschwörung schließt Švankmajer an die »satanische« Atmosphäre des alchemistischen Labors an. Faust führt verschiedene schwarzmagische Rituale durch, um den Teufel zu beschwören und bewirkt gewaltigen Aufruhr der Naturgewalten: Sturmböen, Feuerbrünste, Erdstöße erschüttern das Szenario. Schließlich sieht man in einem Zwischenschnitt, wie sich der Lehmhaufen im alchemistischen Kellerlabor brodelnd belebt und an die Decke steigt. Nach letzten Beschwörungsrufen durchstößt dieser Lehmklumpen die Holzdecke und materialisiert sich zu Fausts Füßen als Mephistos Kopf. Zunächst eine Teufelsfratze aus Lehm verwandelt er sich dann in ein Ebenbild Fausts. Dieser Mephisto-Körper ist jedoch nur eine Andeutung: Fragmentiert und eine Kopie von Faust, entwickelt er keine eigene Körperlichkeit, seine transformative Gestalt ist prinzipiell nur vorübergehende Erscheinung. Nach der Absprache mit Faust, macht der Kopf sich auf den Weg zu Luzifer, um Fausts Anliegen vorzubringen. Der Kopf löst sich zunächst wieder in eine Teufelsfratze mit Ziegenhörnern auf, dann zerteilt er sich in drei Lehmklumpen, die getrennt davon rollen und aus dem Fenster springen. Draußen formieren sich die drei Teile nochmals zu einer Teufelsfratze: zwei Klumpen mit je einem Glasauge, einer mit einem klappernden Gebiss. Schließlich rollen sie wieder auseinander – die Augen und das Gebiss blitzen noch gelegentlich auf – und verschwinden in verschiedenen Löchern im Wald.

Abbildungen 30 und 31: »Teufelsfratze« (Faust, 1994)



Der interessanteste Moment dieser Szene im Hinblick auf die Körperlichkeit ist die erneute lose Formierung der Teufelsfratze nach dem Auseinanderdriften der drei Lehmklumpen. Das Bild stellt einen Körper dar, doch die lose räumliche Anordnung stellt diesen gleichzeitig in Frage. Es gibt eine strukturelle Anordnung, die Körper evoziert. Auch nach dem erneuten Auseinanderrollen verweisen die immer wieder kurz aufscheinenden Augen und das Gebiss auf das Potenzial der Körperbildung. Der Körper ist also hier schon immer vergangen, oder immer noch werdend. Seine Erscheinung ist zitathaft, er kann sich nicht auf eine Gestalt oder eine Verkörperung festlegen. Der Lehm ist immer in Bewegung, seine vibrierende Materialität kann nicht zur Ruhe kommen, er steht für die Dynamik des Körperbildes.

Dieses Erscheinungsmuster Mephistos bleibt sich gleich im Verlauf der Filmhandlung: Er ist zunächst unförmiger Lehmklumpen, dann Teufelsfratze und schließlich mit einer über das Gesicht wischenden Handbewegung wird er zum Ebenbild Fausts. Der Abgang dieser Figur erfolgt auf dem umgekehrten Transformationsweg. Die Figur des Mephisto ist in zahlreichen Theater- und Filminszenierungen als unkörperliches oder fremdes Wesen gezeigt worden: sei es mit der Projektionstechnik, oder etwa mit zahlreichen Puppenvariationen, die zum Menschendarsteller Faust eine abständige Körperlichkeit demonstrieren.⁵⁹ Wenn nun Švankmajer Mephisto als sich ständig wandelnde Erscheinung inszeniert, dann ist dies auch ein Hinweis auf die dämonisch geisterhafte Wesensart dieses Teufels. Es gibt jedoch auch Indizien, dass diese transformative Körperlichkeit sich auch auf Faust er-

59. So etwa in der Faust-Inszenierung (Frankfurt 1999) von Tom Kühnel und Robert Schuster, in der Mephisto in verschiedenen Puppenfiguren materialisiert wird. Die Handspring Puppet Company geht mit *Faustus in Africa!* (1995) den umgekehrten Weg: Hier sind die Menschenfiguren des Stücks als Puppen dargestellt, während Mephisto durch einen Menschen verkörpert wird. Dadurch wird der Aspekt der Manipulation besonders augenfällig.

streckt und somit eine generelle Haltung zum Körper aufzeigen könnte. Zum einen ist Mephisto das Spiegelbild Fausts.⁶⁰ Man könnte seine Ebenbildlichkeit als ›andere Seite‹ Fausts betrachten, das teuflische transformative Antlitz ist immer schon auch Faust eingekörpert. Zum anderen ist auch Faust der Transformation unterworfen, die bei ihm die Umwandlung in eine Holzmarionette bewirkt. Doch bleibt es nicht bei der einmaligen Umwandlung, der Umschlag erfolgt immer wieder und beide ›Seins-Zustände‹ (Puppe und Mensch) erweisen sich als gegeneinander durchlässig: Faust als Holzmarionette ist auch immer Mensch und umgekehrt.

Einen besonderen Effekt hinsichtlich des Ebenbildes von Faust erreicht Švankmajer durch eine Stockung des Bildflusses. In technischer Sicht ist klar, dass es sich um das gefilmte Gesicht des Faust-Darstellers Petr Čepek handelt, wenn Mephisto sich von der Lehmfratze in das Spiegelgesicht Fausts verwandelt. Švankmajer erreicht nun im umgekehrten Stop Motion-Verfahren – er schneidet Bilder aus der Filmsequenz heraus, stört so den Fluss – ruckartige Bewegungssequenzen, wenn dieses Gesicht zu sprechen beginnt. Parallel dazu hört man jedoch eine gleichmäßig fließende Sprache, so dass es zu eigentümlichen Verschiebungen der Mundbewegungen zum Text kommt. Diese zugefügten Stockungen machen die in den vorherigen Verwandlungsszenen angewandte Animationstechnik offensichtlich und nähern gleichzeitig das gefilmte Menschengesicht dem animierten Material an. Diese Verschiebung des Gleichen (des Ebenbildes) in den Bereich des Fremden (des ›verstockten‹ Animationsobjekts) wird vom Betrachter nachvollzogen und erzielt eine unbehagliche Wirkung.⁶¹

60. In der Tat erscheint Mephisto in einer Szene im Spiegel der Theatergarderobe.

61. Gleichermaßen Grusel erzeugend ist eine Stockung zu Beginn des Filmes als Faust in seinem Wohnhaus einer Frau begegnet, die ein Kind auf dem Arm trägt und dessen Puppe an einem Bein hinter sich herschleift. In einer subjektiven Film-Einstellung – es ist quasi der Blick, den Faust ihr hinterher wirft – sieht man wie sie durch die zweiflügelige Schwingtür geht und beim Zurückschwingen der Türflügel der Puppenkopf zwischen ihnen zermalmt wird. Die grausame Wirkung dieses Bildes erreicht Švankmajer, indem er kurz vor dem Auftreffen der Türhälften auf dem Puppenkopf für den Bruchteil einer Sekunde das Filmbild anhält, bevor er unbarmherzig die Katastrophe eintreffen lässt. Damit vollzieht er im Grunde die ›Schrecksekunde‹ der subjektiven Wahrnehmung filmisch nach und verstärkt somit den Horror.

Körper-Verpuppungen

Ist die Transformation bei den bisher beschriebenen Ebenen auf die Lehmkörper und deren Gestaltungsmöglichkeit eingegrenzt, so geht es im Folgenden um diesen Umschlag von Menschenkörpern in Puppen. In der Vertragsszene verwandelt der Schauspieler Faust sich in eine Marionette, indem er einen Holzkopf überstülpt. Dann tritt er auf eine Marionettenbühne, wo ihn schon Mephistopheles auch in Marionettenform erwartet. Der Körperstatus von Faust ist in dieser Szene der ständigen Transformation unterworfen. Seine Handlungen und die Handlungen, die auf ihn wirken, indizieren immer wieder einen anderen Körper. So bewirkt das Überstülpen des Holzkopfes zunächst die Verwandlung in eine Marionette. Dann ritzt Mephisto mit dem Messer in den Arm der Faustpuppe, damit er den Vertrag mit Blut unterschreibe. Und tatsächlich quellen Tropfen einer roten Flüssigkeit aus der Holzwunde: ein Indiz für eine erneute Umformulierung des Körperstatus'. Nach der Vertragsunterzeichnung bricht Faust mit seinen Händen den Holzkopf auf und erscheint nun wieder in seinem Schauspielerkörper. Doch er hängt immer noch an Fäden und wird manipuliert.

Abbildung 32: »Faust zerbricht die Puppelarve« (Faust, 1994)



Interessant ist hier, wie Švankmajer mit Zwischenschnitten von den Händen des Puppenspielers eine eigenartige Verzerrung der Maßstäbe erreicht: Der Schauspieler des Faust, schon vorher als Marionette etabliert, wirkt, als wäre er auf Puppengröße geschrumpft, da das Bild der Puppenspielerhände unwillkürlich als Richtmaßstab erscheint. Dann fällt der Vorhang, es ist Pause. Faust und Mephisto werden an den Haken gehängt. Faust zappelt und dreht sich schließlich selbst den Führungsstab, an dem er aufgehängt ist, aus dem Kopf. Mit einem Seiten-

hieb auf die Mephistopuppe geht er in die Umkleide. Am Haken aufgehängt ist Faust immer noch Holzpuppe und Schauspieler in einem. Das Herausdrehen des Führungsstabes – ein Bild mit starker Gruselwirkung für den Betrachter – und der Seitenhieb auf Mephisto sind Emanzipationsgesten, die den Schauspielerstatus des Faust wiederherstellen.

Die Verwandlung des Schauspielers, des Menschen in eine Puppe entspricht eigentlich dem Akt einer mortifizierenden Stillstellung. Man kann hier an Szenen aus Švankmajers Film *Alice* anschließen, in denen die Hauptfigur Alice, gespielt von einem Mädchen sich immer wieder durch die Einnahme von Tinte oder von Keksen in eine kleine Puppe verwandelt, und von der Puppe wieder in das Mädchen. An einer Stelle hat auch diese Transformation ihre Überstürzung, wenn nämlich die Puppe von dem weißen Kaninchen und seinen Kumpanen durch ein ›Milchbad‹ vergrößert wird, sich aber dieses Mal nicht in das Mädchen zurückverwandelt. Vielmehr handelt es sich jetzt um eine Riesenpuppe, in dem das Mädchen wie in einen Kokon eingekörpert ist: Ihre Augen, die sehr wach blicken, lassen die ungeheuerliche Verpuppung durchschauen. Sobald die Tiere verschwunden sind, reißt das Kind die ›Puppen-Verpackung‹ auf und steigt aus dieser unpassenden und einzwängenden Haut.

In beiden Szenen, *Faust* und *Alice*, sind die Darsteller einer seriellen Verwandlung unterworfen. Die Animation der Figuren, die ›Belebung‹ der Puppen, Objekte und Lehmkörper, verkompliziert noch die Struktur der imaginativen⁶² und materiellen Körpertransformationen. Der Umschlag erfolgt so schnell und in so komplexen Verwicklungen, dass auch hier der Schwindel nicht ausbleibt. Er ist ein Zeichen dafür, dass der Betrachter körperlich betroffen ist durch diese seriellen und überstürzten Transformationen und sie nicht mehr im Einzelnen auf ihre symbolische Bedeutung hin entschlüsseln kann. Die ›Körperspirale‹ dreht sich um ein leeres Zentrum. Die Struktur selbst wird so zur Hauptaussage und schlägt sich nieder als de-essentialisiertes Körperbild.

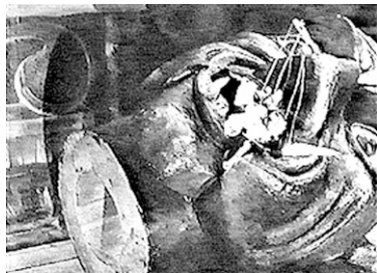
In beschriebener Vertragsszene bei *Faust* gibt es noch andere Figuren, deren Körper die überstürzte Transformation als Fragmentierung erleiden müssen. Parallel zur Theaterszene – Faust und Mephisto machen sich zur Vertragsunterzeichnung bereit – sieht man in Zwischenschnitten aus einem Garten einen Engelskopf und aus dem Wald einen Teufelskopf heranrollen. Die beiden Köpfe⁶³ werden schließlich

62. Vgl. die eingangs beschriebene Verführungsszene, in der Faust imaginativ die Holzpuppe in eine attraktive Frau verwandelt.

63. Diese abgetrennten Marionettenköpfe erscheinen auch an anderer Stelle. Sie sind ein Verweis auf die Praxis des traditionellen Marionettentheaters. Dort werden

seitlich in die Szene gerollt, treten auf die Bühne. Aus den Köpfen schlüpfen kleine Engel und Teufel, die sich jeweils Faust und Mephisto auf die Schultern setzen. Die großen Köpfe als Körperfragmente sind hier doppeldeutig angelegt: Sie stehen für das Universum des Guten und des Bösen, sind aber gleichzeitig ganz profane Transportmittel für die kleinen Figuren. Als Faust den Vertrag mit dem Federkiel unterschreiben will, fliegt ein kleiner Engel von seiner Schulter und zerbricht das Schreibgerät. Nun reicht ihm ein kleiner Teufel eine neue Feder. Dies wiederholt sich dreimal, bis ein Handgemenge zwischen den kleinen Engeln und Teufeln ausbricht. Auf dem Bühnenboden raufen sie brutal miteinander. Die kleinen Teufel vergewaltigen die Engel und zerbrechen ihre Gipsköpfchen. Der Kampf zwischen Gut und Böse wird anhand von Körperzerstörung und Körpernegation in der Vergewaltigung illustriert. Währenddessen unterschreibt Faust schließlich. Sofort ist der Kampf beendet, die kleinen Engel mit ihren fragmentierten Körpern – die Körperzerstörung war nicht endgültig – und die kleinen Teufel verschwinden wieder in den großen Köpfen und rollen zurück in den Garten, respektive in den Wald.

Abbildungen 33 und 34: »Engel und Teufel« (Faust, 1994)



Die sadistische Gewalt an den kleinen Engeln – ihre Vergewaltigung und Körperzerstörung – hat einen plötzlichen Abbruch genau im Moment der Vertragsunterzeichnung. Die sachliche Haltung der Engel, die sofort wieder den Heimweg antreten, ohne ein Zeichen der Klage über die ihnen zugefügten ›Schmerzen‹ (die eigentlich dem Betrachter zugefügt wurden), hebt den ›Realismus‹ der Gewalt auf. Die Szene wird jetzt zum Sinnbild für das Problem der körperlichen Integrität. Die körperliche Unversehrtheit wird hier aufgehoben, führt jedoch nicht zur einem Zusammenbruch der Figuren, der Körper: Die kleinen Engel kümmern sich nicht sehr darum, sie sind jetzt weniger hübsch, aber ihrem ›Le-

Wechselköpfe vor dem Spiel auf den Puppenkörper aufgeschraubt: Nicht der Körper, sondern der Kopf ist ausschlaggebend für die Rollenfigur.

ben konnte die Fragmentierung nichts anhaben. Die Puppen unterlaufen an dieser Stelle die diskursive Forderung nach einem einheitlichen, unversehrten und immer gleich gestalteten Körper und setzen dem holistischen Bild vom Körper das Fragment⁶⁴ entgegen.

Die Puppenkörper an sich wären in diesem Moment noch nicht skandalös. Es kommt auf ihre inszenierte Haltung zur Körperlichkeit an. Die dramatischen Puppenfiguren im Film wie etwa der Famulus oder die lustige Figur des Kaspers werden nicht in diese Körperlogik eingeführt. Sie bieten ein spielerisches Potenzial auf der Ebene der erstaunlichen Belebung von Unbelebtem. So etwa, wenn zum einen die Szene deutlich als Puppentheaterspiel gezeigt wird – Zwischenschnitte von den Puppenspielerhänden lassen die Manipulation errahnen – und in anderen Szenen wiederum diese Holzmarionetten in Stop Motion-Technik animiert werden⁶⁵ – immer noch ihre Fäden und das Holzkreuz auf dem Kopf tragend. Einen ähnlichen Effekt hat das wiederholt gezeigt Bild einer Marionette, die auf einer realistischen Theatertoilette sitzt. Bei verschiedenen Abgängen geht Faust an der weit offen stehenden Toilettentür vorbei.⁶⁶

Dennoch hat die Puppe ein spezifisches Potenzial für die Inszenierung der Körpertransformation. Ihre menschliche Gestalt und die Andeutung von Belebung lassen sie dem Menschen sehr nahe kommen, gleichzeitig lässt sich ihre Materialität den Fragmentierungs- und Umformungsphantasien unterwerfen, ohne jedoch die Möglichkeit des imaginativen Kontrollentzugs zu verlieren. D.h. Švankmajer kann die Puppen zerstören, sie ummodellieren, um seine gewaltvollen Bilder zu inszenieren, gleichzeitig kann er immer damit rechnen, dass die symbolische Ebene der Puppe als ›belebtes Unbelebtes‹ wirksam bleibt und sich dem Bildregister der Zerstörung entgegenstellt. So entstehen Bilder eines grundsätzlich ambivalenten Körpers, wie Švankmajer sie auch auf die Figur des Faust überträgt und somit auf den Menschen.

Švankmajer inszeniert den schwindelerregenden Umgang mit Körperbildern. Kein Körper ist das, was er zu sein vorgibt. Fausts Körper formulieren sich permanent um, und diese Umformulierungen bringen auch den Betrachterkörper in Bewegung. Es gibt keine eigentlichen Figurenkörper oder Körperfiguren⁶⁷, Švankmajers Bearbeitung

64. Zum Fragment vgl. auch Kap. V, Seite 190f. dieser Studie.

65. So etwa in den Szenen am portugiesischen Hof.

66. Hier könnte man wieder an das Gespräch mit Anne-Kathrin Klatt über das ›Hinaustreten‹ des ›Inneren‹ der Puppen anschließen, letztlich entsteht das Kuriose dieses Bildes durch die Vorstellung funktionierender Verdauungstrakte der Puppe, das durch die Beiläufigkeit der Szene noch verstärkt wird. Vgl. Kap. V, Seite 199, Anm. 59 dieser Studie.

67. Zum Versuch Körperfiguren in *Körperfigurationen* umzudeuten bei Švank-

gen lassen den Körper verfehlen: Der Körper ›ist‹ nicht, er bewegt sich immer zwischen dem So-sein und dem ganz Anderen. Der Körper ist flüchtig, er stellt sich im Verlauf her, nur, um wieder zu erlöschen. Der Švankmajersche Körper stellt nicht einen bestimmten Körper dar, er ist eine Serie von Körperbildern, die aktualisiert werden im Spiel. Der Körper erscheint aufgefächert wie durch ein Prisma gesehen. Doch hinter dem Prisma ist kein Körper, es gibt kein unhintergebares Körpermaterial. Die Transformationen des Körpers kreisen um eine Leerstelle: Der Körper entfällt.

majer vgl. Wagner, Meike: »Entkörperungen. Figurationen des Körpers in Jan Švankmajers ›Lekce Faust‹.« In: Brandl-Risi, Bettina, Wolf-Dieter Ernst u. dies. (Hg.): *Figuration. Beiträge zum Wandel der Betrachtung ästhetischer Gefüge* (= Intervisionen, Bd. 2). München: ePodium, 2000, 118-13.

