

Eine Maske hat viele Gesichter

Skurriles pantomimisches Theater der „Familie Flöz“ auf dem Kulturufer

VON HARALD RUPPERT

Ein Qualitätsmerkmal für Maskentheater zu finden, ist gar nicht schwer. Wenn es den Spielern gelingt, allein durch ihre Körpersprache den Eindruck zu erwecken, dass die starren Masken den Gesichtsausdruck wechseln, dass sie verärgert, schadenfroh, schüchtern, skeptisch, schnippisch oder verwundert wirken, obwohl sie doch unverändert bleiben, dann handelt es sich um eine wirklich gute Gruppe.

Gute Gruppe, das ist für die Familie Flöz stark untertrieben. Das Kulturuferpublikum im ausverkauften großen Zelt spendet einen so endlosen Applaus, wie man ihn sonst nur auf Parteitagen erlebt, wo die Begeisterung vorgetauscht ist und der Beklatschte den Teufel tun würde, die gefüllten Ränge mit Wasserspritzern nach Hause zu jagen, wie die Familie Flöz es tut.

Im Stück „Hotel Paradiso“ schlüpfen die vier Darsteller in 19 verschiedene Rollen; und das so vollendet, dass man die Masken kaum noch als Masken wahrnimmt. Neben dem Können der Gruppe mit Sitz in Berlin spielt dabei aber auch das Wesen der Maske als solche eine Rolle. Die Maske ist wie ein Bild, das man mit der eigenen Fantasie zum Sprechen bringen muss. In ihre unveränderbaren Züge versenkt man sich, wodurch die Grenzen ihres Ausdrucks verschwimmen und mehrdeutig werden. Das bewegte Mienenspiel eines echten Gesichts dagegen schöpft sein Repertoire aus. Was in ihm liegt, das zeigt es, und mit jeder Facette erkennt man zugleich deutlicher, wo seine Grenzen liegen – mit dem Ergebnis, dass das Interesse am echten Gesicht mit zunehmender Betrachtungsdauer



Das gefesselte Publikum entdeckt in den Masken unendlich viele Facetten.

nachlässt, das an der Maske dagegen zunimmt. Bezogen auf das pantomimische Spiel der Familie Flöz bedeutet dies, dass jede Geste, durch welche die vieldeutige Maske ihre ungefähre Ausdrucksschattierung bekommt, in sich mehr bedeutet als eine Geste eines maskenlosen Schauspielers.

Selbst wenn die Masken öde gestaltet wären, würde die Familie Flöz mit ihrer Geschichte über die Zwistigkeiten der Beschäftigten in einem kleinen Hotel in den Bergen fesseln. Ohne ein einziges Wort führen sie durch eine komplexe Geschichte über ein Geschwisterpaar, das sich nach dem Tod des Familienpatrons einen Machtkampf über die Führung des Hotels liefert. Diese allerdings hat immer noch die alte Mutter inne, die mit ihrem herrisch prügelnden Gehstock weitaus robuster ist, als ihr krummer Rücken vermuten lässt. Schließlich sind da noch das diebische Zimmermädchen und der Koch, der mit blutverschmierter Schürze in seinem Keller alles in Stücke metzelt, was ihm vor die Kreissäge gelegt wird – von seinem eigene kläffenden Hund, den die

Tochter des Hauses niederschießt, über den Pagen, der von einer Drehtür enthaupet wird, bis hin zu einem Bankräuber, der sich dummerweise in den besagten Keller flüchtet. Schließlich werden selbst die beiden zerstrittenen Hotelerven entbeint; wenn der Koch seine Schutzbrille aufsetzt, ist Schlachten mit der Kreissäge angesagt.

Innerhalb dieses martialischen Rahmens liegen unzählige spielerische Feinheiten. Der Familie Flöz genügen Winzigkeiten in der Körperhaltung, um den Ausdruck ihrer Figuren völlig zu verändern. Mit der Gestik gehen sie um wie ein Haiku-Dichter mit Worten. Dann setzen die Spieler wieder auf Kontraste zur Sparsamkeit: In kräftigen Dick- und Doofadien kämpft etwa der kecke Page mit dem Juniorchef um die Herrschaft an der Rezeption.

Dass die Familie Flöz zuletzt die Masken fallen lässt, macht noch einmal den Zauber bewusst, von dem man sich völlig gefangen nehmen ließ – denn unter den Masken kommen ganz gewöhnliche Gesichter zum Vorschein. Wie langweilig!