

“Der tatsächliche Kopf und die wahrhafte Miene”

Übersetzerische Beobachtungen zu der Inszenierung  
*Die Blumen des Bösen*  
des Figurentheaterensembles Wilde & Vogel

Eine Figurentheater-Umsetzung einer Auswahl von Gedichten aus Baudelaires berühmtem Zyklus *Fleurs du Mal* wirkt auf den ersten Blick als äußerst überraschendes und schwer realisierbares Unterfangen, selbst bei einem Spiel-Ensemble, das mit der Produktion von Prosagedichten aus Baudelaires *Spleen de Paris* bereits Erfahrung in der Auseinandersetzung mit Texten des Autors vorzuweisen hat. Doch von den Prosatexten des *Spleen de Paris* bis zu den komplexen Verswelten der *Blumen des Bösen* führt formal und inhaltlich ein durchaus weiter Weg. Allerdings scheint dieser Weg für ein solches Umsetzungsprojekt insofern vorgebahnt, als dieses Projekt ein produktionsästhetisches Verfahren aufnimmt, das für die Poetik Baudelaires zentral ist: die ‚*transposition d’art*‘, die Kunst-Transposition, also die Übertragung von thematischen Inhalten und Sujets aus einer Kunstgattung in eine andere. So nimmt Baudelaires Lyrik manchmal explizit, aber sehr viel häufiger implizit Werke speziell der bildenden Kunst zum Ausgangspunkt ihrer poetischen Ausarbeitung: Statuen, Büsten, Gemälde von Zeitgenossen oder aus dem Fundus der Kunstgeschichte, insbesondere barocke Radierungen und anatomische Stiche. Ein Figurentheater, das mit seinen theaterästhetischen Mitteln auf Baudelaires Gedichte reagiert, bietet in gewisser Weise die Umkehrung dieses Vorgangs. Es verwandelt rhythmisch organisierte Klangräume, mentale Bilder, verbal induzierte Phantasien und Assoziationsketten, metaphorisch und allegorisch organisierte semantische Prozesse in plastische, materialisierte Gestaltungen, in Puppen, figurenhafte Mobiles, Marionetten, aber auch in Masken und – in der eigenwilligen Formensprache Michael Vogels - auch in schwer klassifizierbare Gebilde, die vielleicht am ehesten als potentielle Ritualgegenstände aufzufassen sind. Aber dieses Theater reagiert auf die Gedichte natürlich nicht nur mit materiellen Artefakten, sondern auch mit szenisch organisierten Vorgängen zwischen diesen Elementen untereinander und zwischen ihnen und dem Spieler selber.

Für eine solch enge gegenseitige Bezugnahme von textueller und visueller Ebene gibt es die verschiedensten kulturhistorischen Referenzpunkte, so zum Beispiel den für das Mittelalter und bis in die Neuzeit hinein gut belegten Einsatz beweglicher Puppen im katholischen Kult, und zwar in der Liturgie ebenso wie in der Volksfrömmigkeit. Nicht zufällig ist der Terminus Marionette vom Namen ‚Maria‘ abgeleitet. Angesichts der zentralen Funktion der Allegorie in Baudelaires Poetik erscheint in unserem Zusammenhang allerdings als weit wichtigerer Referenzpunkt die im 16. und 17. Jahrhundert in zahllosen Druckwerken verbreitete Sinnbildkunst des Barock: die Emblematik mit ihrem strengen Gefüge von Motto oder Inscriptio, allegorisch auszudeutendem Bild und Subscriptio, die, meist in Versform, eine explizite Ausdeutung der Bildbotschaft liefert. Und so könnten manche der Schöpfungen aus der Werkstatt von Michael Vogel einem höchst speziellen Emblembuch entsprungen sein. Die Mehrzahl dieser Figuren folgt einer in sich geschlossenen, kohärenten Formensprache, in der das Skeletthafte, die Reduktion der Körper auf mechanische Strukturen und die Beschränkung der Farbpalette auf Weißgrau dominieren. Diese Formensprache zeigt sich insofern der Bildsprache des Autors Baudelaire verpflichtet, als sie dem Grotesken, Makabren und manchmal auch Gespenstischen, der Sphäre von Verfall und Verwesung einen zentralen Platz einräumt. Wie bei Baudelaire ist diese Sphäre unter den steten Vorzeichen von Spleen und Melancholie immer wieder in Spannung gesetzt zu den Kräften des Eros und des Begehrens.

Einen zweiten Brückenschlag zwischen Text und Bildlichkeit, der dem Inszenierungsprojekt von Wilde&Vogel innere Evidenz verleiht, bildet die Tatsache, dass die *Fleurs du Mal* Masken, Marionetten, Gliederpuppen und die sie lenkenden Fäden an zentralen Stellen zum Thema machen. Am explizitesten geschieht dies in *Les aveugles*, wo es von den Blinden heißt “Sie sehen aus wie Gliederpuppen, irgendwie zum Lachen”. Das Sonett endet mit der entscheidenden Frage: Was suchen bloß am Himmel all die Blinden? Das Gedicht verweigert die Antwort. Aber sie lautet möglicherweise: Diese des Augenlichts beraubten Wesen tasten nach den Schicksalsfäden, den Fäden der großen Spielmacherinnen, der Parzen, an denen sie wie alle Sterblichen hängen. Das Thema der Maske wird entfaltet in dem Gedicht mit dem gleichnamigen Titel, *Le Masque*, das die Verwandlung eines skulpturalen “Götterweibs” in ein zweiköpfiges Monstrum zum Thema hat. Das Gedicht beschreibt ein genuin figurentheatrales dramatisches Geschehen:

den langsamen Aufbau und jähen Bruch einer Illusionswirkung, basierend auf dem Standpunktwechsel des Betrachters, der das doppelbödig angelegte Standbild umschreitet.

Entsetzliche Entdeckung! Wie kann Kunst so schänden!  
Wie dieses Weib im Götterleib, der Glück verheißt,  
Oben in einem Ungeheuer mit zwei Köpfen enden!  
– Doch nein ! Es ist nur Maske, Zier, die tarnend gleißt,  
Dies Antlitz, von erlesener Fratze grell beschienen,  
Und hier schau an, in grässlicher Verzerrung eingefügt,  
Den tatsächlichen Kopf und die wahrhafte Miene,  
Verkehrt unter dem Schutz der Miene, die betrügt.

Die gewichtigste Erwähnung von Marionettenfäden bei Baudelaire findet sich bereits im Eröffnungsgedicht des gesamten Zyklus, in *Au Lecteur, An den Leser*, wo es heißt: *C'est le diable qui tient les fils qui nous remuent.*

Der Teufel selber hält die Fäden, die uns führen!  
Die abstoßendsten Dinge wecken unsern Appetit;  
Zur Hölle steigen ab wir täglich Schritt für Schritt  
Durch finstren Pesthauch, ohne Grauen zu verspüren.

Hier werden die Marionettenfäden zu einer Grundmetapher für menschliche Unfreiheit, die Fesselung des Subjekts an die Impulse seiner Triebnatur, an das Korsett der sozialen Normen und an die Fügungen des Schicksals, in Baudelaires negativer Anthropologie damit letztlich zur Versinnbildlichung der Auswirkungen der Erbsünde.

Diese zweite Verbindungslinie zwischen dem Text und seiner Theatralisierung, die Metapher von der menschlichen Existenz als Figurentheater, erweitert die Sicht auf die Formensprache dieser Inszenierung um eine mögliche allegorische Dimension. Sie öffnet diese Formensprache für existentielle Grundfragen bis hin zu derjenigen nach den Grenzen des Modells mechanischer Kausalität, das in der Wirkungsweise der Fäden zwischen dirigierendem Spieler und dirigierter Puppe zum Ausdruck kommt. Wie setzt die körperlose Absicht die Materie in Bewegung? An welchen unsichtbaren Fäden hängt der Spieler, der die sichtbaren Fäden führt? An welchem Punkt kehrt die Beziehung zwischen ihm und seinen Figuren sich möglicherweise um?

In der Eröffnung solcher Perspektiven kreiert dieses Projekt, in Emanzipation von seiner Textvorlage, das Feld seiner eigenen Forschung. Diese führt über eine ikonische, illustrative Bebilderung der *Fleurs du Mal* weit hinaus. Seine genuine Gestaltungssphäre lädt ein zu Fragestellungen nicht nur nach der Struktur seiner Suggestionen, sondern auch nach seinen evokativen Potentialen, nach seinen auratischen Qualitäten, nach seiner möglichen rituellen und kultischen Verwurzelung. Aber auch in dem derartig abgegrenzten autonomen Gestaltungs- und Forschungsfeld dieses Inszenierungsprojekts, losgelöst von jedem konkreten Textbezug, lassen sich potentielle Schnittpunkte zu Baudelaires Grundthematiken finden, so zum Beispiel zu den für den Autor so bedeutsamen Phänomenen der Selbstentgrenzung und Entsubjektivierung, poetologisch gefasst in der von ihm so genannten Multiplikation des Ich.

Aber vor der Spekulation über untergründige subjektphilosophische Parallelen sei zunächst phänomenologisch eine Inventarisierung der zentralen Elemente dieses Figurentheateransatzes versucht, gegliedert nach Bühnenraum, szenischem Inventar, dem Bühnenhandelnden, Michael Vogel, in seiner multiplen Rolle als Puppenspieler, Puppenpartner, Schauspieler und Medium, nach dem Klanggeschehen um die Live-Musik von Charlotte Wilde, und schließlich nach dem Gesamt der szenischen Prozeduren, die auf dieser Bühne zum Einsatz kommen.

## Der Raum

Der Bühnenraum der Inszenierung ist auf besondere Weise entgrenzt, aber auch entdifferenziert. Denn die vorgegebene architektonische Hülle als solche ist bereits Ort des Geschehens, Bühnenbild und Szene, im Ineinander von vorhangloser Bühne, Schnürboden, Bühnenmaschinerie, Beleuchtungsvorrichtungen, Orchester in Gestalt einer Musikerin und Mischpult. Dieser entgrenzte Raum versammelt das komplexe Arsenal von Figuren, Puppen, Masken, Requisiten, Instrumenten und manchen vorerst undefinierbaren Elementen, die im Verlauf der Aufführung zum Einsatz kommen, und zwar nicht in geordneter Struktur, sondern eher als disparater Werkzeugkasten.

## Inventar

Das Kernstück dieses Inventars, großteils subsumierbar unter der Rubrik “grässliche Verzerrung”, ist ein Arsenal von zumeist knochenhaft dünnen, an überdehnte Skelette oder Giacomettiskulpturen gemahnenden Puppen verschiedenster Größe, von handtellergrößer bis mannshoch, in verschiedensten Formen, von der Stab- bis zur Klappmaulpuppe. Einige sind mit Gips und Leim ummantelte, dünne Gebeine, manche durch Scharniere und Gelenke zu erstaunlich geschmeidiger und sogar tänzerischer Bewegung befähigt, so sehr, dass sie zeitweise den Eindruck einer magischen Belebtheit oder zumindest Bewegungsautonomie erwecken. Andere bestehen lediglich aus der Nachbildung einzelner Körperteile, z. B. in Form eines baumelnden Armknochens mit Hand. Diese Puppen sind fast ausnahmslos unbekleidet, nackt bis auf die Knochen, manchmal nur diese Knochen selbst, und es ist nicht sicher, ob ihre Oberfläche als Haut zu bezeichnen ist.

Auffällig sind die rätselhaften Fortsätze, die den Köpfen einiger der Puppenkörper entwachsen. Sind diese Fortsätze Antennen, Fühler, vielästige Geweihe, Hörner, Aurafäden, Haare, Schnurrhaare, Mikromedusen, Tentakel, Zügel oder Mutationen der Steuerfäden in den Händen des Spielers? Sind sie Wurzelwerk, Rhizome, Myzele, Rückverbindung dieser artifiziellen Gebilde zu der Plazenta ihres Ursprungs? Oder eher externalisierte Adern, Nerven und Sehnen in Richtung eines umfassenden Riesenpuppenkörpers? Oder sind sie all dies zugleich?

Als erstes signifikantes Objekt in der Hand des Spielers erscheint ein Gebilde, das aus nichts anderem als aus solchen Fortsätzen besteht: weder anthropomorph noch theriomorph; ein rätselhaftes gezacktes, gipsernes Drahtgestrüpp, das an urtümliche Ritualinstrumente oder Rudimente organischen Lebens erinnert. Der Spieler positioniert es sich selbst gegenüber, provokanter- und paradoxerweise als Verkörperung der Allegorie der Schönheit / *La Beauté*. Dabei ist dieser undefinierbare “Vielzack” das martialisch-stachelige Gegenstück zu jeder Form von weiblicher Attraktivität; er ist allenfalls ein Medusenhaupt ohne Kopf, das Attribut einer mythischen Gorgo oder eine Zielscheibe, gespickt mit den Pfeilen des Eros. Unter bestimmten Blickwinkeln allerdings evoziert

er bei aller Unförmigkeit wider Erwarten die Konturen eines Frauentorsos.

Als Eingangsfigur der eigentlichen Puppenwesen erscheint prominent eine giacomettihafte Stabgestalt, alsbald auf ihrem Podest am Boden in langsame Rotation versetzt, dann auf der Hand des Spielers verschiedene Mutationen durchlaufend.

Zu *La Mort des Amants, Der Tod der Liebenden*, erscheint eine Doppelpuppe, als Mobile ausgelegt, ein spinnenhaftes Zwillingstabgefüge mit zwei winzigen Schädeln, die Körper bestehend aus Streichholzgliedmaßen und überdimensionierten Händen, durch das gemeinsame Leitgestell aneinandergekettet in einem quallenhaften *pas de deux*, sich mit den Zangenfingern absichtlich und auch unwillkürlich verhakend und wieder lösend.

Besonders hervorstechend in seiner extremen Belebbarkeit, Geschmeidigkeit, Erweckbarkeit und Responsivität ist ein zwischen Schakal und Katze angesiedeltes Gliederpuppenwesen, Prototyp einer Chimäre oder einer miniaturisierten Knochensphinx, lesbar als Verkörperung der Katzen und Sphingen, die die *Fleurs du Mal* bevölkern, und zugleich möglicher Repräsentant des Bestiariums aus dem großen Eingangsgedicht der *Fleurs du Mal, Au Lecteur*, als ein Vertreter unter den vielen

Schakalen, Pantheren, Skorpionen,  
Den Hunden, Affen, Geiern, Schlangen, dem Gezucht  
Der Monster, das da faucht, knurrt, kreischt und kriecht  
In der infamen Menagerie all unserer Perversionen.

Ein singuläres Merkmal dieser Katzensphinx ist der Einsatz eines Lasterstrahls, der auf dem Körper und in den Augen der Figur reflektiert wird. Dieser erweckt den Eindruck, als breite sich mit dem bläulichen Schimmer ein Wahrnehmungsfeld, eine Form von Bewusstsein in der Marionette aus.

Als weitere Elemente des Arsenal tauchen auf: Ein eigroßer, rumpfloser Stabkopf mit Drahtfortsätzen als Haar. Eine handtellergroße, schildkrötenhafte Puppe, offensichtlich die Darstellung eines Blinden. Sie liefert ausnahmsweise einen linearen, fast illustrativen Bezug zu dem Text des gleichnamigen Gedichts, *Les Aveugles*. Eine halb verstümmelte weibliche Puppengestalt, ebenfalls skeletthaft, bei der ein Vogelschnabel die Stelle des Kopfes einnimmt und zwei an Schnüren hängende Beutel

die Stelle der Brüste, verkörpert die Titelfigur aus dem berühmten Sonett *A une passante*.

Gleichgewichtig neben den Puppenfiguren erscheinen im Verlauf des Spiels Masken in verschiedensten Variationen, in ihrer Verwendung nicht nur für die Figuren, sondern auch für den Spieler bestimmt oder für beide zugleich, zum Teil erotisch, zum Teil grotesk, makaber oder gar gespenstisch anmutend, manchmal an Totenmasken erinnernd, zumeist kopfgroß, manche miniaturhaft klein. Zumeist handelt es sich um Gesichtsmasken, aber auch ein plastron-artiger Frauentorso taucht auf. Auch die Gesichtsmasken weisen zum Teil wie die Puppen am Kopf antennenartige, vibrierende Verästelungen oder grotesk wirkende, manchmal lametta-artige Behaarung auf. Überraschenderweise platzieren sich diese Masken nicht nur auf den Kopf des Spielers, sondern auch auf die Köpfe von Puppen.

Und natürlich gibt es auch ein ganzes Arsenal von Requisiten: mobile Scheinwerfer als tragbare, wandernde Lichtquelle, rotierende Filter davor, farbige Punktstrahler, reflektiert und breit aufgefächert durch Spiegel und andere optische Vorrichtungen, manchmal mit dem Effekt einer psychedelischen Lightshow.

- Einen Taschenventilator, der ein winziges Stück Blattgold durch den Raum tanzen und torkeln lässt – eine Protomarionette ohne Faden, nur mit dem Luftstrom als Lenker;

- einen an seiner Aufhängung hin und herschwingender Damenschuh in Vertretung des Albatros hoch in den Lüften;

- diverse Spiegel, barock gerahmt oder einfache plane Fläche;

- einen niedrigen Klapptisch, fungierend als Podest, als Miniaturbühne auf der Bühne, als Seziertisch oder als Kippvorrichtung;

- Tonerde um eine Schnur in den Händen des Spielers, und in dieser Tonerde reflektierend wiederum der Laserstrahl, der immer wieder aufleuchtet und erlischt und dabei den Spieler wechselweise in die Flucht jagt und anzieht;

- ein rosa Tuch, vom Spieler aus einer Jackentasche gezogen das sich an verschiedene Puppen und Masken anheftet. Auch dieses Tuch gibt, ähnlich wie der Vielzack zu Beginn, Rätsel auf. Was hat es verloren unter so viel Blöße, Nacktheit und Skeletthaftigkeit? Ist es Vorhang, Schleier, Fahne oder Dessous?

- Und es gibt lange, dünne weiße Schwingstäbe, die einen ganz eigenen Status beanspruchen können. Zum einen dienen sie zum Manipulieren

einer Maske, in deren Rachenraum sie verankert werden, aber auch als vibrierende Antennen, die den Schauspielerkörper ihrerseits dirigieren oder sein Außersichsein, seinen Übertritt in einen trance-artigen Zustand veranschaulichen und zugleich kanalisieren.

## Der Spieler

Eine ähnliche polyfunktionale Entgrenzung wie für den Bühnenraum gilt für den in besonderer Weise exponierten Puppenspieler selber. Michael Vogel trägt bezeichnenderweise betont alltägliche Kleidung, in Verweigerung des Schauspielerkostüms und des Tänzertrikots. Er ist zu keinem Zeitpunkt der Aufführung hinter einem Vorhang verborgen; er kann sich niemals hinter Kulissen zurückziehen, ist konstant vor der Brandmauer dem Zuschauerblick ausgesetzt. Mit der Illusion sind dadurch zugleich stets alle Mechanismen ihrer Erzeugung präsent und transparent, aber auch in ihrem Signifikanzstatus offen: Wo endet im entgrenzten Gesichtsfeld der als szenisch definierte Bereich und wo fängt er an? Ist die pure Physis des Spielers bereits szenische Aussage? Diese Frage ist auch darin begründet, dass dieser Puppenspieler sich nicht damit begnügt, steuernd und manipulierend an Fäden zu ziehen. Proteushaft mutiert er zwischen den Rollen des Schauspielers, des Puppenspielers, des Inspizienten und des Bühnenarbeiters. Als Dialogpartner oder Antagonist inkorporiert er sich ins Spielgeschehen, interagiert mit seinen Geschöpfen, die er nur so lange dirigiert, bis sie sich seiner Kuratel entreißen. Immer wieder scheint er selbst auch Betrachter seiner in die Eigenbewegung entlassenen Figur, bevor er irgendwann wieder zum Manipulator wird, der das magische Eigenleben seiner Kreaturen unterbricht.

Seine ohnehin schon komplexe Rolle kompliziert sich noch weiter, sobald er unter den Schutz- und Verwandlungsraum einer Maske schlüpft. Diese Maskengesichter können sich vom Puppenkörper zum Menschenkörper verpflanzen und umgekehrt. Dabei lässt der Spieler es nicht unbedingt mit dem Einsatz einer einzigen Maske bewenden. Die angelegten Masken besitzen keinen fixierten Ort, sondern können auf der Kleidung den Körper entlanggleiten wie nomadische Physiognomien und



ebenfalls miteinander interagieren. So tritt zum Beispiel die Maske auf dem Knie des Spielers in Interaktion mit einer anderen Maske vor seinem Gesicht.

Was geschieht in diesem Prozess der Vervielfachung? Macht er den Körper zu einer Bühne innerhalb der Bühne? Lässt er Puppe und Puppenspieler, Figuriertes und Figurierender koinzidieren? Verleiht er zumindest dessen Körper einen hybriden Status?

### Das Klanggeschehen

Die musikalisch-tonkünstlerische Ebene der Inszenierung bewegt sich in einem breiten Spektrum akustischer Effekte und musikalischer Mittel. Im Zentrum steht Charlotte Wildes E-Gitarre, manchmal ergänzt oder verfremdet durch elektronische Effekte und gelegentlich bereichert durch Vokaleinlagen der beiden Performer. So wird die gesamte Aufführung gerahmt von einem (rezitierten) Songtext von Lou Reed zu Beginn und einem (gesungenen) Song von Velvet Underground am Ende. Und zu Baudelaires Gedicht *Obsession*, ‚Besessenheit‘, präsentieren Wilde und Vogel als Duett ein präzise einstudiertes Madrigal von Gesualdo.

Die Gitarrenklänge stehen bisweilen für sich, meist aber begleiten sie die Prozesse des Spielers und seiner Figuren und/oder die vom Band ertönende Rezitation der Gedichte, mal interpunktierend, mal skandierend, mal untermalend. Oft bieten sie sparsam eingestreute Akkorde, akustische Hintergrundschräffuren, die sich zu bizarren, teilweise minimalistisch schroffen Klangräumen zusammenfügen können, je nach Gedichttext exaltiert oder unterkühlt, doch in den auskomponierten Passagen stets von suggestiver Kraft in der Vergegenwärtigung des Grotesken, Verstörenden, Dissonanten. Das Mittel der seriellen Variation findet sich insbesondere dann, wenn Original- und übersetzter Text, also Französisch, Deutsch und Englisch sich synchron überlagern, oft mit dem Effekt einerseits der Zersplitterung, andererseits einer suggestiven Überverdichtung der Klang- und Sinnräume.

Manchmal steigt die Improvisation hinauf in hohe, kosmisch anmutende Sphärenklänge, ein andermal reduziert sie sich zum schabenden, klirrenden, kratzenden Geräusch oder dem Rauschen eines unklar

erfassten Radio-Frequenzbands. Aber sie bietet auch melancholische, fast balladenhaft anmutende Passagen, die bei einem Gedicht wie *A une passante* Stimmung und Thema des Textes vorausnehmen.

Ihr besonderes Profil erhält die klangliche Ebene durch die enge und höchst differenzierte Verbindung der Musik mit den vom Band eingespielten, ausnahmslos weiblichen Stimmen, welche die ausgewählten Baudelaire-Gedichte rezitieren. Dabei bringen die insgesamt elf Sprecherinnen nicht nur drei verschiedene Sprachen, sondern auch sehr unterschiedliche Timbres, Artikulationsweisen und Klangcharaktere zum Einsatz, die sich mit den musikalischen Vorgaben auf immer neue Weise verschränken.

### Szenische Prozeduren

Natürlich bietet diese szenische Umsetzung der *Fleurs du Mal* unter anderem auch pures Puppenspiel: der Spieler steuert mit den Bewegungen seiner Hand eine bewegliche Gliederpuppe, und zwar sehr virtuos. Doch dies ist oft nur Ausgangspunkt komplexerer Prozesse, insbesondere solchen der Metamorphose.

So verwandelt sich die giacomettihafte Stockpuppe, die das Gedicht *La Destruction* visualisiert, in einen Waagbalken, dann in eine Art zum Zeigestock geschrumpften Totempfahl; dieser wiederum erhält eine gorgohafte Maske mit Wurmfortsätzen anstelle von Schlangen und Tentakeln, und als diese Maske entfernt wird, entfernt sich auch der Kopf der Stockpuppe, in einer beiläufigen, unblutigen Enthauptung.

Die Puppen reagieren zudem nicht nur auf den Zug der Fäden, sondern auch auf Licht, auf Temperatur, und auf Wind (in Form von Zugluft, erzeugt von einem Tischventilator).

Aber die Inszenierung öffnet sich auch immer wieder hin auf Momente puren Schauspiels, so zum Beispiel dann, wenn der Akteur deklamiert, wenn er singt oder tanzt, und zwar weniger mit den Füßen als mit den Fingern, den Hüften, dem Bauch, im Rhythmus von Vers und Musik. Oder wenn er, mit Masken gepanzert, auf dem Kopf einen Frauentorso,

einen Vogel zu fangen sucht und dann die unbeholfenen Bewegungen des Eingefangenen imitiert.

Eine Konstante der Inszenierung ist die Interaktion beider Spielweisen, der nahtlose Übergang zwischen Figurenspiel und Schauspiel und wieder zurück, und die Ausdifferenzierung dieser Spielweisen durch den gleichzeitigen Einsatz mehrerer Masken und mehrerer Puppen, was ein ganzes Register von Mischformen ergibt.

Aber so, wie der Spieler Grenzbereiche und Räume der Hybridisierung betritt, tun dies ebenso, wenn auch in anderer Weise, seine Puppen und Masken, und zwar nicht nur durch die Verrätselung ihres Status und ihrer Funktion, sondern auch durch die tendentielle Auflösung ihrer Form. Sind die seltsamen Protuberanzen auf ihren Schädeln in ihrer Rätselhaftigkeit auch eine Art Raumöffner, ein Angriff auf die inerte Dreidimensionalität des Guckkastens? Verweisen sie auf eine Raumdimension, die frakturiert oder fraktal ist, knetbar, schlierig, glibbrig, viskos wie die aus Tonerde bestehende Knetmasse, die zu den Versen von *La charogne* das verwesende Aas darstellen mag? Eine Raumdimension, in der sich die Sphäre des Potentiellen, die Speicher der Latenz ein Stück weit zu öffnen beginnen in einer Weise, die auch das Körperbild des Zuschauers zu verunsichern vermag? So als sei auch dieses möglicherweise mit unsichtbaren Hörnern, Drähten, Stacheln, Geweihen versehen? Wagen sich diese unförmigen Gebilde, weit über die Darstellung des Grotesken, Verzerrten, Makabren und des extremen Affekts hinaus, an die Mimesis des Undarstellbaren?

Auf den Spieler bezogen, lässt sich diese Frage zumindest an zwei Kulminationspunkten des szenischen Geschehens wohl bejahen. An diesen Punkten öffnet sich das Figurentheater in Bereiche des Aktionstheaters und der Performance, vielleicht auch in bestimmte Formen des Butoh-Tanzes. Am ersten dieser Kulminationspunkte versammelt sich ein ganzes Ensemble von Masken auf Kopf und Rumpf des Spielers. In der Folge bemächtigt sich, musikalisch verstärkt, peitschende Erregung seines Körpers und treibt ihn in dionysisch-mänadischem Aufruhr durch den Raum.

Den zweiten Kulminationspunkt bildet die Interaktion des Spielers mit der männlich konnotierten Maske, die er mit zwei dünnen Schwingstäben, ähnlich biegsamen Angelruten, manipuliert. Der erste Stab penetriert den Mund der Maske, um sich in deren Gaumen zu verankern, und diese, die sich wie eine Totenmaske ausnimmt, durch die Luft zu dirigieren. Die Maske schwebt auf einer Halbkreisbahn vor und über dem

Kopf des Spielers in einem Kräftemessen der Blicke, möglicherweise als Wiedergänger, als Gespenst, als Phantom oder als wandernder Totenschädel. Nachdem der zweite Stab das rechte Auge der Maske durchbohrt hat, eskaliert diese Interaktion in eine schamanisch anmutende Besessenheitstrance, in der die beiden dünnen Schwingstäbe sich innervieren und der Körper des Spielers zu einem gleichsam galvanisierten Schwingungsfeld expandiert.

Hier berührt die Inzenierung ein Kernthema von Baudelaires Poetik und vermutlich auch seiner Existenz Erfahrung, nämlich die Problematisierung der Ich-Funktion, der Zentralität und Integrität des erkennenden, agierenden Selbst, also jenes Spannungsfeld, das der Autor in den *Fusées*, seinem Tagebuch, als *vaporisation et centralisation du moi* definiert hat, also als ‚Verdunstung und Zentralisierung des Ich‘. Denn diese Kulminationspunkte des theatralen Prozesses demonstrieren die partielle Auslagerung eines autonomen Ich in Puppen, Masken, Spiegelungen und Lichteffekte. Und sie leisten beispielhaft „das Erschaffen einer suggestiven Magie, die Objekt und Subjekt zugleich enthält, die dem Künstler äußerliche Welt und den Künstler selber.“ In diesen Worten beantwortet Baudelaire in einem seiner frühesten Aufsätze in Anlehnung an Theoreme der deutschen Frühromantik die Frage: „Was ist die Kunst nach moderner Auffassung?“

Die *Paradis artificiels* mit ihrer Beschreibung von Rauschzuständen und Drogenexperimenten konkretisieren dieses theoretische Postulat einer ‚suggestiven Magie‘ zu einer subjektiv erlebten Verschmelzungserfahrung zwischen dem Beobachter und scheinbar unbelebten Gegenständen, so dass es – zum Beispiel - nicht mehr der Dichter ist, der die Pfeife raucht, sondern die Pfeife den Dichter. „Sie sitzen da und rauchen; Sie glauben, Sie selber sitzen in Ihrer eigenen Pfeife, und Ihre Pfeife raucht Sie; Sie selber paffen sich in Gestalt bläulicher Wolken in die Luft.“

Im Kontext dieser Inszenierung ließe sich analog die Frage stellen: setzt sich hier der Spieler die Maske auf oder setzt sich, umgekehrt, die Maske den Spieler auf – zwar nicht in der physischen Realität, aber möglicherweise auf einer energetischen, nicht minder wirksamen Ebene?

Diese Ebene kann sich umso kraftvoller entfalten, je entschlossener das Bühnengeschehen Linearität, Eindeutigkeit, klare Zuordenbarkeit der Botschaften und Signale hinter sich lässt, manchmal so weit, dass sie in der Überverdichtung ihrer Mittel den Zuschauer mit Reizen und Stimuli

schier überflutet. In dem Ineinander der simultanen Rezitation mehrerer Texte in mehreren Sprachen, überlagert von Klangfeldern, begleitet von multiplen Interaktionen von Masken, Puppen und Spieler, muss das Bemühen des Zuschauers zum mentales Verstehen kapitulieren. Vielleicht, so lässt sich spekulieren, geht die Inszenierung an diesen Stellen zu ihren Textimpulsen in einen nicht mehr mimetischen, sondern energetischen Bezug. In der Ambivalenz, ja ihrer Widerständigkeit gegen die Gedichttexte liefert sie möglicherweise den Gegenpol zum artistischen Perfektionismus von Baudelaires Versen. Sie stellt gegen Disziplin, Formzwang, den Kanon von Metrik und Rhetorik die Entfesselung ihrer bildnerischen und musikalischen Potentiale. Und liefert so möglicherweise ein Echo der versteckten und gelegentlich auch manifesten Aggression gegen den Leser, die in Baudelaires vehementesten Schöpfungen zum Ausdruck kommt. Verliert oder findet dieses Inszenierungsprojekt sich selber in diesen Entgrenzungen und Ambivalenzen? Findet es den inneren Kosmos von Charles Baudelaire? Zumindest tangiert sie diesen Kosmos auf eigenwillige, zum Teil heftige und sicherlich immer fruchtbare Weise.