



*Medienimpulse*  
ISSN 2307-3187  
Jg. 53, Nr. 1, 2015  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension: Grenzwerte im Spiel. Die  
Aufführungspraxis der britischen Kompanie  
>Forced Entertainment< – Eine Ethnografie von  
Stefanie Husel

Johanna Lenhart

Verlag: transcript  
Erscheinungsort: Bielefeld  
Erscheinungsjahr: 2014  
ISBN 9783837627549



Cover: Grenzwerte im Spiel,  
von Stefanie Husel,  
Quelle: Amazon

Stefanie Husels „Reisebericht“ durch die Welt von Forced Entertainment versucht sich durch ethnografische Methoden zwischen ‚going native‘ und ‚coming home‘ den Inszenierungsmechanismen einer der etabliertesten postdramatischen Theatergruppen anzunähern und so die Performances der britischen Truppe und ihr Flimmern zwischen verschiedenen medialen Wirklichkeiten fassbar zu machen. Forced Entertainment, die unter der Ägide von Tim Etchells bereits seit 1984 verschiedenste Projekte und Performances realisiert haben, spielen, so der Ansatz Husels, Rollenspiele. Sie ‚entwerfen‘ Welten und spielen Möglichkeiten durch, die weniger an ein narratives Kontinuum als mediale Repräsentation und Rezeption gebunden sind. Husel nimmt sich exemplarisch zweier Stücke an, die beide mit der Ironisierung und Brechung von sogenannten ‚Grands récits‘ arbeiten: *Bloody Mess* (2004) erzählt die Geschichte der Welt vom ‚Big Bang‘ bis zur Gegenwart, ständig unterbrochen von Soundchecks, Clowns und einer Frau im Gorillakostüm. Ähnlich dreht sich *The World in Pictures* (2006) um die Geschichte des Menschen, wehrt sich aber mit aller Kraft gegen eine kohärente Narration und verschwindet in einem absurden „chaotic epic“.

Husel, Lehrbeauftragte am Institut für Theaterwissenschaft der Universität Mainz, wählt für ihre Analyse einen interdisziplinären Ansatz, der theaterwissenschaftliches – auf ästhetische Aspekte abzielendes – Interesse mit ethnografischer Methodik verbindet, um so vom „Was zum Wie postdramatischer Theater-Praxis vorzudringen“. Die ethnografische Seite der Arbeit basiert zum Großteil auf ‚Feldnotizen‘, die Husel im Zuge von Hospitationen bei Forced Entertainment sowohl von Aufführungen als auch von Proben zu *Bloody Mess* und *The World in Pictures* angefertigt hat. Durch dieses ‚going native‘, der teilnehmenden Beobachtung, soll „Teilnehmerwissen“ erlangt werden, das gleichzeitig aber einer ständigen „Befremdung“ ausgesetzt ist, eines ‚coming home‘ durch wissenschaftliche Rahmung, Begrifflichkeiten und Kontextualisierung.

Husel sieht diesen in den 90er Jahren sehr kritisch diskutierten Ansatz als Möglichkeit der „ethnologische[n] Erfahrung kultureller Fremdheit“, die – alleine durch die Nennung der Methode ‚Ethnografie‘ – auch eine eigene performative Praxis in Gang setzt: Es entwickelt sich ein „Entdeckerblick“, der sich im Falle von Forced Entertainment sowohl auf fremd erscheinende als auch auf eigene, vertraute kulturelle Praxen richtet.

Eine der Methoden, die Husel anwendet um ihre Beobachtungen in die Wissenschaft ‚heimzuholen‘, ist der begriffliche Überbau des ‚Spiels‘. Theater will sie dabei im Sinne von Erving Goffmans Essay *Interaktion: Spaß am Spiel* (1973) als eine von vielen „kulturellen Spielformen“ verstanden wissen, der bestimmte ‚Spielregeln‘ zu Grunde liegen. Forced Entertainment nun – so die These – testet, durchaus im Sinne von Forschung und Experiment, wie und ob für ‚das Spiel Theater‘ neue Spielregeln etabliert werden können – ganz im Sinne von Tim Etchells, mit dem zahlreiche Interviews im Anhang zu finden sind: „We like these things where the performers explain theatre and how it works – which kind of wrecks theatre – but secretly I think we’re often trying to get it to work again underneath;“

Diese Momente des Bruchs mit den Regeln des illusionistischen Theaters untersucht Husel nun mit Hilfe von Goffmans Rahmenanalyse, stets im Rekurs auf das Konzept ‚Spiel‘. In diesem Bezugsfeld werden die Spielregeln von Forced Entertainment von drei Bereichen bestimmt: Dem „Spielraum“, also den zeitlichen und räumlichen Klammern des Stückes, die aber von Forced Entertainment ständig in Frage gestellt und so Raum und Zeit als sinnstiftende Konstanten hinfällig werden. In diesem instabil gewordenen Spielraum bewegen sich die „Spielfiguren“ – die Darsteller – die aber durch die ständige Reflexion ihrer Rolle, auch während der Aufführung, als solche erkennbar werden und so den Fokus auf den Grenzbereich im Übergang von Schauspieler zu seiner Rolle legen. Der Dritte im Bunde, damit ein ‚Theaterspiel‘ erfolgreich gespielt werden kann, ist der „Spieler“: der Zuschauer. Um die Zuschauerposition als aktiven Part greifbar zu machen, bedient sich Husel des Zuschauerkonzepts von Jacques Rancière, der das Publikum nicht als passiven Beobachter sieht,

sondern analog zum Künstler als „neugierig Erforschender“ und dessen Zuschauern als „poetische Arbeit des Übersetzens“ (Rancière). Die Zuschauer sind in diesem Verständnis mitverantwortliche Zeugen, die der von Forced Entertainment bereitgestellten Aufforderung zum aktiven Sehen und Denken Folge leisten – oder auch nicht. Husel versucht diese spezielle Rolle mit Hilfe von ‚auditiver Publikumsbeobachtung‘ greifbar zu machen: Tonmitschnitte von Aufführungen sollen die Reaktionen des Publikums unmittelbar hör- und damit analysierbar machen – eine Methode, die zwar den Vorteil hat, dass sie ästhetische und juristische Bedenken umgeht, die sich etwa bei Videomitschnitten oder Befragungen ergeben hätten, die aber auch, wie Husel selbst bemerkt, noch sehr in den Kinderschuhen steckt und deren Analyse sich größtenteils auf „verschiedenste Formen des Gelächters“ beschränkt.

Zu guter Letzt beschäftigt sich Husel noch mit Probenforschung, da, wie sie mit Recht bemerkt, gerade bei Stücken wie jenen von Forced Entertainment, die sich eben nicht auf einen bereits vorhandenen Text beziehen, die Performances – und ihre Spielregeln – erst während der Probenarbeit entstehen. Dieses Arbeiten am Stück basiert zu einem großen Teil auf Improvisation, die von den Schauspielern (und dem ‚Regisseur‘ Tim Etchells als bündelnde Instanz) in einen für die Aufführung fruchtbaren Zusammenhang gebracht werden müssen, was dazu führt, dass die Schauspieler selbst zu ihrem eigenen Publikum werden.

Husels Ansätze zur Feldforschung im Theaterumfeld bergen durchaus Chancen für die wissenschaftliche Erschließung postdramatischen Theaters. Der ‚Entdeckerblick‘ trägt eine gewisse Naivität in sich, mit der sich möglicherweise anderes erfahren lässt, als durch einen von vornherein analysierenden Zugang, bringt allerdings auch die Gefahr mit sich in technisch-trockenen Beschreibungen stecken zu bleiben. Auch ist die Anwendung des Spielbegriffs in Bezug auf die Aufführungspraxis von Forced Entertainments kaum ein neuer (wie man etwa am Titel des Sammelbands *Not even a Game Anymore* (2004) von Helmer/Malzacher erkennen kann), wenn auch sehr geeigneter Ansatz, der von Husel aber etwas überstrapaziert wird. Husel macht in gewissem Sinne das, was sie

Forced Entertainment als Methode attestiert, sie betreibt ein „beständiges Entlarven der Aufführungssituation“ mit einem durchaus interessanten Ausflug in den Entstehungsprozess, der die ‚trial and error‘-Methode der Truppe anschaulich macht und zeigt, wie viel Platz der Eigendynamik des Materials zugestanden wird.