

**Aus:**

*Stefanie Husel*

## **Grenzwerte im Spiel**

Die Aufführungspraxis der britischen Kompanie

»Forced Entertainment«. Eine Ethnografie

August 2014, 352 Seiten, kart., zahlr. Abb., 39,99 €, ISBN 978-3-8376-2745-9

*Was wird hier eigentlich gespielt?* Diese Frage können und müssen sich Zuschauer in Aufführungen der britischen Theatertruppe »Forced Entertainment« immer wieder stellen. Damit steht die Kompanie in der noch jungen Tradition des post-dramatischen Theaters.

Interdisziplinär zwischen der Theaterwissenschaft und der Soziologie angesiedelt, befragt Stefanie Husels Studie Aufführungssituationen der Inszenierungen »Bloody Mess« und »The World in Pictures«: Mithilfe welcher Praktiken lassen die Teilnehmer den »Spiel-Raum« und die »Spielfiguren« der Aufführungen entstehen? Auf welche Weise werden die Zuschauer zu den eigentlichen »Spielern« der Aufführungen?

Der Band enthält zahlreiche Interviews mit Tim Etchells, Gründungsmitglied von »Forced Entertainment«.

**Stefanie Husel** (Dr. phil.) lehrt Theaterwissenschaft und ist als wissenschaftliche Koordinatorin des Forschungszentrums für Sozial- und Kulturwissenschaften (SoCuM) sowie des IPP Performance and Media Studies an der Universität Mainz tätig.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

[www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2745-9](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2745-9)

# Inhalt

---

## VORWORT | 7

### I. VERSPIELTES THEATER | 9

1. Zum Gegenstand: Im Spiel Forced Entertainments | 9
2. Analytisches Außen | 15
3. Interdisziplinäre Grenzgänge: Zur Methode | 24
4. Schreiben mit dem Finger auf der Fernbedienung | 31
5. Ziele und Aufbau der Arbeit | 34

### II. SPIEL – VOM PHÄNOMEN ZUM MODELL | 37

1. Anthropologische Ansätze | 40
2. Ästhetische und semiotische Spiel-Metaphern | 48
3. Das Spiel als Modell sozialer Situationen | 58
4. Fazit: Spielregeln – Vokabular für eine Ethnographie | 65

### III. SPIELRÄUME. ZEIT- UND RAUMGESTALTUNG DER AUFFÜHRUNGEN | 73

1. Begriffsklärung: Innere und äußere Klammern | 73
2. Produktion von Aufführungszeit | 76
3. Materialisierungen: Zeit-Raum und Raum-Zeit | 101
4. Aufführungsräume | 110

### IV. SPIELFIGUREN DER AUFFÜHRUNGEN | 121

1. Begriffsklärung: Darsteller, Rollen und Figuren | 122
2. An den leiblichen Grenzen der Figuren | 126
3. Um Kopf und Kragen: Sprechweisen der Inszenierungen | 153
4. Figuren im Ensemblespiel | 178

### V. SPIELER – DAS PUBLIKUM DER AUFFÜHRUNGEN | 191

1. Begriffsklärung: Zuschauer als Spieler | 192
2. Appellstruktur(en)? | 204
3. Dramaturgie der *negativen Erfahrung* | 230
4. Empirische Publikumsforschung | 243

## **VI. COMING HOME | 269**

1. Proben-Forschung als Forschung über das Zuschauen | 270
2. Souvenirs | 303

## **VII. KONTEXTE | 307**

1. E-Mail Interviews, 2004-2006 | 307
2. Live Interviews 2008-2010 | 318
5. Szenare | 327

## **QUELLENVERZEICHNIS | 331**

## Vorwort

---

Diese Arbeit nahm ihren Anfang in meiner Begegnung mit der britischen Theater- bzw. *Live-Art*-Gruppe Forced Entertainment. Nachdem ich im Jahr 2001 zum ersten Mal ein Stück der Gruppe gesehen hatte, *First Night*, dessen seltsame, für mich zu diesem Zeitpunkt noch nicht einzuordnende Intensität mich begeisterte, nahm ich zwei Jahre später die Gelegenheit wahr, für einen kurzen Zeitraum im Probenprozess der Inszenierung *Bloody Mess* zu assistieren. Ausgehend von diesen beiden ersten Zusammentreffen entwickelte sich eine langjährige Beziehung zwischen mir und Forced Entertainment. Nach meiner ersten Assistenz besuchte ich noch oft Proben und Aufführungen, interviewte Gruppenmitglieder und führte E-Mail-Konversationen mit Tim Etchells, der meist als Sprecher und oft auch als ›Hausautor‹ der Kompanie fungiert.

In meiner theaterwissenschaftlichen Masterarbeit *The Parts of the Bargain* aus dem Jahr 2005 habe ich mich erstmals umfassend mit Darstellungsweisen Forced Entertainments befasst. Die vorliegende Studie, die auf die Inszenierungen *Bloody Mess* und *The World in Pictures* fokussiert, fasst die Ergebnisse meiner langen Bekanntschaft mit der Kompanie zusammen und bearbeitet eine Reihe epistemischer Fragen, die eine Wissenschaft des »post-dramatischen« Theaters aufwirft. Meine Arbeit versteht sich dabei als interdisziplinär: Sie ist nicht nur theoretisch und methodisch zwischen zwei wissenschaftlichen Disziplinen angesiedelt, sondern wurde auch von zwei Seiten betreut – aus der Theaterwissenschaft durch Prof. Hans-Thies Lehmann und aus der Soziologie durch Prof. Stefan Hirschauer. Insofern könnte man diese Arbeit auch als das Ergebnis einer beständigen Reisetätigkeit beschreiben: einer Reise zwischen den beiden genannten Disziplinen, sowie zwischen theoretischer Reflexion und praktischen ›Feldaufenthalten‹.

Die Aufgabenstellung der Studie wuchs mit und an ihrem Gegenstand. Um dieser Entwicklung auch in der Darstellung des Forschungsprojekts gerecht zu werden, verzichtet mein Buch daher auf eine radikale Unterscheidung von theoretischer Herleitung und der Darstellung empirischer Daten. Stattdessen werde ich zunächst in zwei aufeinander aufbauenden kurzen Kapiteln die Ausgangslage sowie die ›Ausrüstung‹ meiner ›Reise‹ beschreiben, um danach direkt in einen ›Reisebericht‹

einsteigen: Unter I. stelle ich meine doppelte disziplinäre Herkunft vor und berichte über die Verortung der Gruppe Forced Entertainment und ihrer Inszenierungen *Bloody Mess* und *The World in Pictures* in der Theaterpraxis und in deren ästhetischer Reflexion. Unter II. stelle ich mein wichtigstes begriffliches Werkzeug vor, den Spielbegriff, der mir bei meinen ›Expeditionen‹ treue Dienste geleistet hat. Unter III., IV. und V. findet sich ein ethnographischer Bericht zu den Aufführungssituationen von *Bloody Mess* und *The World in Pictures*. Unter VI. möchte ich ausblickend zeigen, dass eine dichte Beschreibung von Theateraufführungen nur unter Einbezug anderer Situationen machbar wird; ich schlage daher an dieser Stelle die Ausweitung der Aufführungsanalyse auf eine Erforschung von Probensituationen vor.

Meinen beiden Betreuern, Hans-Thies Lehmann und Stefan Hirschauer, sowie den Kollegen aus meinen beiden ›Heimatorten‹ (also allen Mitgliedern des theaterwissenschaftlichen Doktorandenkolloquiums der Universität Frankfurt und des soziologischen Praxiskolloquiums der Universität Mainz) danke ich dafür, dass sie geduldig viele meiner unausgereiften ›Reiseerzählungen‹ ausgehalten haben und mir in ihren Kommentaren und Präsentationen zahlreiche Anregungen mit auf den Weg gaben.

Forced Entertainment danke ich dafür, dass sie mich so bereitwillig aufgenommen, und manchmal sogar beherbergt haben, sich piesacken, beobachten und ausfragen ließen – insgesamt ganze acht Jahre lang. Mein spezieller Dank gilt dabei Tim Etchells, insbesondere auch für seine freundliche Erlaubnis, gesammeltes Material im Rahmen dieser Arbeit zu veröffentlichen.

Schließlich danke ich meiner Familie, die meine frequenten (geistigen) Absenzen verziehen hat und mich immer wieder ermutigte, weiter zu gehen.

Stefanie Husel, Düsseldorf 2013

# I. Verspieltes Theater

---

## 1. ZUM GEGENSTAND: IM SPIEL FORCED ENTERTAINMENTS

»About Us: We are a group of six artists. We started working together in 1984 and in the many projects we've created we've tried to explore what theatre and performance can mean in contemporary life. [...] As well as performance works, we've made gallery installations, site-specific pieces, books, photographic collaborations, videos and even a mischievous guided bus tour. We're based in Sheffield but we present the work we make all over the world.«<sup>1</sup>

Forced Entertainment arbeiten als Kerntuppe von sechs Personen seit 1984 zusammen. Als freie Tuppe, also als nicht an einen speziellen Spielort oder Geldgeber gebundene Arbeitsgemeinschaft, gelingt es ihnen inzwischen seit dreißig Jahren, ein Publikum zu finden und an sich zu binden, wie es sich in zahlreichen Publikationen und begeisterten Kritiken zu ihrer langjährigen Zusammenarbeit zeigt. Die Bekanntheit der Gruppe hat sich in den vergangenen fünfzehn Jahren enorm gesteigert: vormals Geheimitipp auf kontinentaleuropäischen Off-Theater-Festivals, touren Forced Entertainment inzwischen weltweit.<sup>2</sup> Insofern ist die Kompanie im wechselhaften Umfeld der freien bzw. Off-Theaterszene, alleine schon auf Grund ihres konstanten und anwachsenden Erfolges, ein hochinteressanter Fall sowohl für ästhetisch-theaterwissenschaftliche wie auch für sozialwissenschaftliche Untersuchungen.

Die in Sheffield stationierte Gruppe produziert hauptsächlich Projekte, in denen Macher und Publikum sich in Aufführungssituationen live begegnen. Im Theaterumfeld wird die Gruppe als eine der wichtigsten »Avantgarde«-Kompanien der letzten Dekaden behandelt; dasselbe Label nutzen auch die Mitglieder, um das ei-

---

1 Aus der Selbstbeschreibung der Gruppe Forced Entertainment auf deren Homepage; vgl. <http://www.forcedentertainment.com/page/3009/About-Us> (zuletzt geprüft am 01.04.2014).

2 Eine Google-Karte mit allen Orten, an denen Forced Entertainment ihre Arbeiten gezeigt haben, findet sich unter <http://www.forcedentertainment.com/page/3038/Past-Tour-Dates> (zuletzt geprüft am 01.04.2014).

gene Schaffen zu adressieren, wenn auch manchmal in ironisierter Weise. Forced Entertainment werden dabei in den Kontext all jener Künstler gestellt, die kritische, politisch relevante und post-moderne Ästhetiken vertreten, ästhetische Konzepte also, die sich vor allem dadurch auszeichnen, dass sie auf die eigene theoretische wie praktische Herkunft reflektieren und diese vielfach auch kritisieren.<sup>3</sup>

»Forced Entertainment steht seit Jahren im Mittelpunkt der internationalen experimentellen Theater- und Performance-Szene wie kaum eine andere Kompanie: Unverwechselbar, spielerisch und zugleich hoch reflektiert zieht die britische Gruppe mit ihrer mal lustvoll überbordenden, mal puristisch reduzierten Ästhetik Theaterliebhaber wie Fachleute weit über Europa hinaus in ihren Bann.«<sup>4</sup>

Auch die Kompanie beschreibt ihre künstlerischen Intentionen als (selbst)reflexiv und kritisch: »It's seriously playful work and we're still trying to answer our questions about theatre and performance – about what those things might be for us and what kinds of dialogue they can open with contemporary audiences.«<sup>5</sup>

Es mag in Anbetracht dieser Selbst- und Fremdbeschreibungen auf den ersten Blick verwundern, dass nur einige wenige der *Live-Art* Arbeiten Forced Entertainments die traditionelle Theater-Aufteilung in Zuschauer und Schauspieler komplett aufgebrochen haben, wie es zum Beispiel in einer Bustour der Fall war, während der das Publikum zu Teilnehmern einer inszenierten Stadtrundfahrt durch Sheffield wurde.<sup>6</sup> Von den insgesamt 58 Projekten, welche die Gruppe auf ihrer Homepage dokumentiert, sind 37 als »theatre performance« oder »durational performance« kategorisiert.<sup>7</sup> In den meisten Projekten, die die Gruppe in den vergangenen siebenundzwanzig Jahren produziert und zur Aufführung gebracht hat, blickt also ein sitzendes Publikum aus dem Dunkeln auf das theatrale Aufführungsgeschehen. Al-

---

3 Zur Selbstverortung der Kompanie vgl. auch Kapitel V. und VI. der vorliegenden Arbeit.

4 Auszug des Textes auf der Buchrückseite von *Not even a Game anymore* (Helmer/Malzacher/Benecke et al 2004).

5 Aus der Selbstbeschreibung der Gruppe Forced Entertainment auf deren Homepage. Vgl. unter <http://www.forcedentertainment.com/page/3009/About-Us> (zuletzt geprüft am 01.04.2014).

6 Der Begriff *Live-Art* wird im Feld zeitgenössischer Theatermacher, insbesondere im angelsächsischen Kontext, gerne alternativ zum traditionell anmutenden Theaterbegriff verwendet, vgl. z.B. Heathfield 2004.

7 Auch die *durational performances* nutzen die erwähnte traditionelle Theater-Blickordnung, sie heben sich allerdings von »gewöhnlichem« Theater ab, da sie aufgrund ihrer langen Dauer nicht von ihrem Publikum verlangen, ununterbrochen im Zuschauer-raum zu verharren; vielmehr können Zuschauer kommen und gehen, wie es ihnen beliebt. Die Aufführung läuft unterdessen immer weiter.

lerdings fordern diese Arbeiten Sehgewohnheiten im Medium einer zunächst traditionell erscheinenden Theatersituation heraus, die Aufführungssituation wird insofern *in situ* bespiegelt.<sup>8</sup> Florian Malzacher und Judith Helmer fassen im von ihnen mit herausgegebenen Sammelband zum Theater Forced Entertainment deren doppelbödig-reflexive Art des Theaterspiels wie folgt zusammen: »Die britische Theatergruppe Forced Entertainment [...] liebt das Theater ebenso, wie sie ihm misstraut. Lässt sich von ihm treiben und mitreißen, ebenso wie sie es vorführt, an seine Grenzen bringt, es scheitern lässt, mal implodierend, mal explodierend.« (Malzacher/Helmer 2004: 12)

Neben solcher Reflexivität wird die Gruppe auch dafür gefeiert, dass ihre Aufführungen Zuschauer auf eine besonders intensive Art involvieren, gewissermaßen mit ins Spiel nehmen – manchmal sogar auf fast schmerzhaft Weise, wie Lyn Gardner in ihrer Kritik zu Forced Entertainments *Bloody Mess* bemerkt: »Forced Entertainment know how to get you where it hurts. They make you roar with laughter, then leave a ruin of a smile on your face as they force you to contemplate your own mortality. They can make you feel only as desperate as you can feel at 4am after a really good party when somebody turns on the overhead light. [...] It is ridiculously good.«<sup>9</sup>

Als ich selbst im Jahr 2001 zum ersten Mal eine Aufführung von Forced Entertainments Inszenierung *First Night* sah, in der zehn grinsende Showmaster-Figuren beständig an ihrem vorgeblichen Versuch scheitern, ihr Publikum fröhlich und seicht zu unterhalten, faszinierte auch mich diese Kombination aus traditioneller Theatersituation und einer irgendwie gar nicht zum distanzierten Sitzen im dunklen Zuschauerraum passenden Nähe, die zum Aufführungsgeschehen spürbar wurde. Auch fühlte ich mich vollkommen in das Bühnengeschehen von *First Night* »eingespielt«, involviert, sogar immer wieder auf spielerische Art persönlich angesprochen, manches Mal ertappt. Die Aufführung schien mich ganz genau zu kennen und mit mir zu spielen. Ähnliches berichtet Sylvia Staude in der Frankfurter Rundschau, in einer Kritik zu einer Aufführung von *The World in Pictures*: »Aber Vorsicht: Forced Entertainment wissen verdammt genau, was sie tun, und sie haben einen schon am Wickel als man noch denkt: Und?«<sup>10</sup>

Als ich zwei Jahre nach meinem ersten Aufführungserlebnis mit *First Night* die Gelegenheit erhielt, bei den Endproben zur Produktion *Bloody Mess* zu assistieren, hoffte ich daher, hinter das »Geheimnis« dieser Art des Theaters zu gelangen, dessen Spiel mich zuvor so intensiv involviert hatte. Im Folgenden soll daher – in einem

---

8 Eine theoretische Einordnung solch selbstreflexiver Theaterarbeit in den Kontext »post-dramatischer« (u.a.) Theaterästhetik findet sich im folgenden Unterpunkt.

9 Lyn Gardner: *Bloody Mess*. In: The Guardian vom 03.11.2004.

10 Sylvia Staude: *Denn sie wissen, was sie tun*. In: Frankfurter Rundschau vom 30.01.2007.

persönlichen Bericht – geschildert werden, wie meine erste Erfahrung auf den ›Hinterbühnen‹ Forced Entertainments verlief.<sup>11</sup>

Im Oktober 2003 assistierte ich im Rahmen eines über die Bayerische Theaterakademie vermittelten Praktikums gemeinsam mit zwei weiteren Studentinnen bei den Endproben der Inszenierung *Bloody Mess*, die im Akademietheater in München im Vorfeld des SpielArt Theaterfestivals stattfanden.<sup>12</sup> Die Mitglieder der Kompanie verstanden uns als unerwartetes, doch willkommenes Proben-Publikum. Wir wurden gebeten, während der Proben zu beobachten, was uns geboten wurde und ggf. am Ende des Tages mit der Gruppe über das zu diskutieren, was wir gesehen hatten. Außerdem assistierten wir reihum bei der Handhabung einer Videokamera, mit der alle Probenarbeit gefilmt wurde. Unerwartet fand ich mich also, schon bei dieser ersten persönlichen Begegnung mit der Kompanie, in einer für die »teilnehmende Beobachtung« prädestinierten Situation wieder.<sup>13</sup> Zwischen zehn Uhr vormittags und spät abends wechselten sich Improvisationsproben mit langen Besprechungen und Diskussionen der improvisierten Szenen ab. Während der Improvisationen lief die erwähnte Videokamera ständig mit; dabei wurde nicht fokussiert, sondern lediglich eine Totale des Geschehens aufgenommen. Für uns Beisitzerinnen war in den ersten Proben tagen zwar leicht ersichtlich, dass die Gruppe hart an etwas arbeitete – an was genau aber war nicht zu verstehen. Mitten in die laufenden Proben hineingeworfen, begriffen wir nicht, was vor sich ging; auch konnten wir nicht nachvollziehen, welchen Zweck die Improvisationen und die endlos scheinenden Diskussionen verfolgten. Mehr oder weniger an die Arbeitsweise eines Theaters gewöhnt, das Dramen inszeniert, suchten wir in den ersten beiden Tagen erfolglos nach einem grundlegenden Konzept oder Skript, welches das für uns ›wild‹ erscheinende Probengeschehen im Hintergrund regulierte. Es gelang uns also nur allmählich, die zunächst chaotisch wirkenden Abläufe einzuordnen. Beispielsweise diskutierten die Mitglieder Forced Entertainments während einer ihrer Besprechungen mehrfach die Frage: »Shall we try *the Bark* here? Shall we put *the Bark* in later?« etc. Auf die Bezeichnung »*the Bark*« – und somit auf die

---

11 Zur Formatierung: Dichte Beschreibungen meiner Erfahrungen mit Aufführungs- sowie Proben-Geschehen sind in der vorliegenden Arbeit links eingerückt wiedergegeben; auf diese Weise sollen sie von theoretische Diskussionen, sowie von den Reflexionen der gelieferten Beschreibungen differenzierbar bleiben.

12 Das zweijährig stattfindende Theater-Festival SpielArt München existiert seit 1995 und lädt Forced Entertainment seit 1999 regelmäßig ein; vgl. <http://spielart.org/> (zuletzt geprüft am 01.04.2014).

13 Auf die Methode der teilnehmenden Beobachtung als Teilbereich ethnografischer Forschung gehe ich weiter unten ein.

ganze Diskussion – konnten wir Praktikantinnen uns keinen Reim machen. Erst am Abend des Probenabendes stellten wir fest, dass es sich bei »the Bark« um ein Kürzel für darstellerisches Material gehandelt hatte; zu allem Überfluss hatten wir uns verhöhrt: Tatsächlich war »the Bach«, Johann Sebastian Bach, gemeint gewesen; die Gruppe hatte sich auf eine Musikaufnahme bezogen, die während der Improvisationen wiederholt eingespielt worden war. Trotz mehrtägigen Feldaufenthalts waren wir zu diesem Zeitpunkt ganz offensichtlich noch partiell Außenstehende, die kaum verstanden, »was gespielt wurde«: Obgleich alle nötigen Informationen offen zutage lagen, waren wir in der beschriebenen Situation nicht in der Lage, »Sinn zu machen«.<sup>14</sup>

Schon kurze Zeit später aber begann ein Theaterstück Gestalt anzunehmen, die Inszenierung *Bloody Mess* entstand, im Sinne einer Gesamtdramaturgie der geplanten Theateraufführungen. Die Gruppe legte eine szenische Reihenfolge für die Aufführungen fest, und übte diese in mehreren »Durchläufen« ein. Nun stand ein auf etwa hundertfünfzig Minuten komprimierter Ablauf vor Augen, der *in sich* kohärent war und so ein verständliches *Display* anbot. Unerwartet schnell war der Theaterabend fertig, bzw. »vorzeigbar« geworden.<sup>15</sup> Erst jetzt zeigte auch das neue Stück die Eigenschaft, die mich zuvor als Zuschauerin in Forced Entertainments Aufführungen so begeistert hatte: Jedes Mal aufs Neue konnte man sich nun durch die Aufführungen von *Bloody Mess* unmittelbar angesprochen und involviert fühlen – im großen Gegensatz zu den Proben, bei denen meine Praktikumskolleginnen und ich nie ganz bei dem »mitgekommen« waren, was »gespielt« wurde.

Was genau die Art und Weise des Probens, die Forced Entertainment anwenden, mit der geschilderten Dramaturgie der »Einspielung« zu tun hat, konnte ich zu diesem Zeitpunkt mehr errahnen als explizieren. Doch blieb mir der extreme Gegensatz

---

14 Die im Englischen gängige Formulierung, »Sinn machen« (to make sense) nutzt Jean-Luc Nancy in seinem gleichnamigen Aufsatz um auf die Sozialität und die Aktivität hinter jeder Semiose zu verweisen, (vgl. Nancy 2011a&b); im Folgenden nutze ich den Begriff in Verweis auf die dort diskutierten Thesen.

15 Nichts desto weniger enthielt auch der fertig gefügte Ablauf zahlreiche Möglichkeiten interpretativer Unsicherheiten: Ein Publikum konnte weiterhin in plötzliche Interpretationszweifel (ähnlich wie bei meinem »the Bark«-Erlebnis) geraten. Allerdings schienen diese Möglichkeiten zur Unsicherheit nun in einer wohllosierten, qualitativ völlig anders gelagerten Form aufzutreten: Sie unterschieden sich von der »the Bark«-Verunsicherung, da sie alle schnell und wie von selbst wieder zu neuer Verständlichkeit führten. Zudem waren solche »inszenierten Unsicherheiten« beliebig wiederholbar: die kleinen, »aufbewahrten« Krisen vergnügten nun auf dieselbe Art, wie ein guter Witz, der immer wieder zum Lachen reizt.

in lebhafter Erinnerung, zwischen dem ›Mitspielen-Können‹, das ich als Zuschauerin der Aufführungen Forced Entertainments erlebte, und dem ›Nicht-wissen-was-gespielt-wird‹, das mir während meiner ersten Probenbesuche widerfahren war.

Daher sollen in der vorliegenden Studie die Inszenierungen *Bloody Mess* und *The World in Pictures* – Bühnenstücke Forced Entertainments, die in den Jahren 2004 bzw. 2006 uraufgeführt wurden – ausgehend vom Topos des ›Mitspielens‹ behandelt werden. Die Auswahl dieser beiden Inszenierungen ist der Zugänglichkeit der Produktions- und Aufführungsprozesse beider Projekte geschuldet: Nach dem geschilderten Beginn meiner Bekanntschaft mit Forced Entertainment und meinen Probenerfahrungen mit *Bloody Mess* konnte ich auch bei Endproben zu *The World in Pictures* hospitieren, außerdem war es mir möglich, in beiden Fällen während zahlreicher Aufführungen anwesend zu sein (jeweils etwa fünfzehn bis zwanzig Mal), zu filmen, Tonaufnahmen zu erstellen, Tagebuch zu führen, und nicht zuletzt ausführlich mit den Mitgliedern der Gruppe zu sprechen.

Beide Inszenierungen wurden entwickelt, um sie auf Proszeniums-Bühnen vorzuführen, wie man sie in Deutschland in Stadttheatern und in ganz Europa in Theatergebäuden und manchmal auch als Mehrzweckbühnen in Stadthallen u.ä. findet. Im Folgenden soll grob geschildert werden, was als inszeniertes Geschehen in den jeweiligen Aufführungen zu sehen ist:

In *Bloody Mess* ist eine Gruppe von zehn Entertainern auf der Bühne versammelt; die meisten dieser Figuren lassen sich mit nicht ganz seriösen Bühnentraditionen assoziieren, auch scheinen sie in gewisser Weise randständig: Zwei Darsteller sind offensichtlich als ›Rock'n'Roll-Roadys‹ zu begreifen, als prototypisch schwarz gekleidete Bühnenarbeiter mit Langhaarfrisuren. Zwei weitere männliche Figuren bauen ihre Vorführung vor allem um ihre Requisiten – zwei große silberne Pappsterne – auf, die sie immer wieder über die Bühne tragen; (ich spreche im Folgenden von den ›Stars‹). Weiterhin tauchen auf: Zwei mürrische Clowns, von denen einer versucht, die Geschichte vom Urknall und die Geschichte vom Ende der Welt zum Besten zu geben, außerdem ein Cheerleader, eine Frau im Gorilla-Kostüm sowie eine leichtbekleidete Dame, die das Groupie für eine nicht vorhandene Band abzugeben scheint. Eine Darstellerin schließlich hat ihre Aufgabe offenbar darin gefunden, die ernsthafte Darstellung ihres melodramatischen Bühnentods einzufordern. Diese zehn Figuren buhlen während des gesamten Theaterabends um die Mitte der Bühne und um die Aufmerksamkeit ihres Publikums; dabei unterstützen oder boykottieren sie sich abwechselnd und verhindern auf diese Weise das Entstehen eines kohärenten ›großen Ganzen‹ – zu Gunsten einer nichts desto weniger rhythmisch stimmigen Aufführung.

*The World in Pictures* hingegen behauptet von Anfang an, dass etwas Großes, sogar die gesamte Geschichte der Menschheit (»the history of mankind«) erzählt werden solle; verbalisiert wird diese durch eine Sprecherin, die sich als Terry vorstellt und von Forced Entertainments Gründungsmitglied Terry O'Connor gespielt wird. Neun weitere Darsteller – so die Behauptung – bemühen sich unterdessen darum, diese größte aller möglichen Geschichten zu bebilden: Beginnend mit dem wüsten Tanz einer Höhlenmenschenhorde in künstlichen Fellen und billigen Langhaarperücken, übergehend in Szenen mit Bettläcken oder Plastikschertern als Ausstattung, welche für »das römische Reich« bzw. »das Mittelalter« steht, verselbstständigt sich die szenische Illustration zunehmend. Die anfangs behauptete Kohärenz der großen Geschichte wird damit *ad absurdum* geführt. Zusätzlich konterkariert wird Forced Entertainments »Welt in Bildern« von drei Monologen der Figur Jerry, die am Anfang, in der Mitte und am Schluss der Aufführung das Publikum ansprechen. Diese Monologe thematisieren den Zuschauer als Subjekt, das konkrete Hier und Jetzt und den Tod – als eine mögliche Klimax und Bedrohung von Subjekt wie von Gegenwart.

Bevor die in vielerlei Hinsicht komplexen und spielerischen Aufführungssituationen beider Inszenierungen im Detail untersucht werden (Kapitel III.–V.), soll im Folgenden geklärt werden, in den Kontext welcher ästhetischen Tradition Forced Entertainment gewöhnlich gestellt werden. Weiterhin wird dort der disziplinäre Zugang der vorliegenden Untersuchung besprochen und ein analytisches Vokabular eingeführt.

## 2. ANALYTISCHES AUSSEN

### a) Theaterwissenschaftliches Umfeld

»Fucking Shit! Complete fucking shit an crap and bollocks....! The atmosphere in here is... completely wrong! I's fucking ruined!«<sup>16</sup> Dieses Zitat stammt aus *Bloody Mess*: Figur Cathy springt plötzlich auf, nachdem sie eine ganze Weile eine Leiche gemimt hat, und erklärt die Szene wäre ruiniert. Trotz dieses angeblichen Ausbruchs aus der Darstellungsebene bleibt die Aufführungssituation weiter aufrechterhalten, das *Bloody Mess* Ensemble führt immer neue Szenen auf, über zwei Stunden können die Zuschauer die Aufführung verfolgen. Die Tatsache, dass eine Aufführung stattfindet, die auf inszenierten Abläufen beruht, wird dabei beständig

---

16 Wörtliche Zitate aus *Bloody Mess* stammen im Folgenden, so nicht anders vermerkt, aus einer Aufführung, die am 29.02.2008 in Leeds, UK stattfand. Die Videoaufnahme, mit Hilfe derer die Zitate transkribiert wurden, ist bei der Autorin erhältlich.

durch ›Ausbrüche‹ wie den zitierten deutlich gemacht. Diese reflexive Darstellungsweise Forced Entertainments lässt sich unschwer in den Diskurs des »post-dramatischen« Theaters einordnen. Der von Hans-Thies Lehmann 1999 in seinem gleichnamigen Buch eingeführte Begriff bezieht sich, wie schon aus der Wortbildung deutlich wird, zum einen auf die Postmoderne und zum anderen auf dramatisches Theater, auf ein Theater also, das sich auf schriftlich fixierte Vorlagen, auf Dramen stützt. Die Rede vom »post-dramatischen« Theater verweist damit, um sehr grob einzugrenzen, auf nach der klassischen Moderne auftauchende Theaterformen, die nicht mehr auf Dramenvorlagen (und andere Skripte) zurückgreifen, um sich als Theater zu legitimieren.<sup>17</sup> Zugleich zeichnen postdramatische Theaterarbeiten sich durch ihre Reflexivität auf dramatische Vorläufer aus. Das Label der Post-Dramatik, das inzwischen für die Bezeichnung von im einzelnen relativ unterschiedlichen Theaterformen genutzt wird, orientiert sich also sowohl an korrespondierenden ästhetischen Programmen, als auch an sich ähnelnden Produktionsbedingungen sowie an einem Pool wiederkehrender Darstellungsmittel.

Der Diskurs um das postdramatische Theater soll an dieser Stelle kurz theater- bzw. kulturgeschichtlich eingeordnet werden: Schon die klassische Moderne des Theaters, deren Beginn um das Jahr 1900 angesiedelt wird, zeichnet sich durch eine emanzipatorische Befreiungsbewegung des Theaters vom literarischen Drama und durch die Entwicklung eines Selbstverständnisses als eigenständige Kunstform aus. Dem entsprechen zwei Tendenzen; deren erste ließe sich unter dem Schlagwort der ›Entliterarisierung‹ zusammenfassen: Zwar entstehen weiterhin Theatertexte, diese stellen aber nun nicht mehr das Herzstück dessen dar, was in der ästhetischen Diskussion als das ›eigentliche Werk‹ betrachtet wird. Diese moderne Entliterarisierung korrespondiert (stark vereinfachend gesprochen) mit einer ›Theatralisierung‹ des Theaters: Vormalig nicht als ästhetisch wertvoll erachtete Bühnenpraktiken (aus Zirkus, Varieté etc.) werden dem Darstellungsrepertoire des Kunsttheaters hinzugefügt – Darstellungsmittel also, die Emphase auf die dem Theater spezifische Live-Situation legen und diese betonen. Es entstehen Formen wie das »epische Theater« Bert Brechts, oder das »grausame Theater« Antonin Artauds.<sup>18</sup>

Folgt man Lehmanns Argumentation zum Theater der Postmoderne, legt zeitgenössische postdramatische Theaterprogrammatisierung, etwa seit den fünfziger bis sechziger Jahren des 20. Jahrhunderts, nicht mehr nur Emphase auf die Aufführungssituation, wie es schon ihre modernen Vorgänger taten, sondern sie reflektiert darüber hinaus auf eben diese Situation und ihre (gesellschaftlichen, materiellen, psychologischen, etc.) Möglichkeitsumstände. Erst jetzt gibt die Aufführungssituation end-

---

17 Im Folgenden wird mit Rücksicht auf das Schriftbild auf die Anführungszeichen und den Bindestrich bei Nennung des Begriffs verzichtet.

18 Zur Theatermoderne vgl. z.B Brauneck 2001.

gültig nicht mehr nur den Rahmen für die Darstellung einer ›anderen Welt‹ ab – vielmehr thematisiert sich nun theatral gerahmte Darstellung exzessiv selbst, im Hier und Jetzt der Aufführungssituation: »Erst das postdramatische Theater hat die Gegebenheit der faktischen nicht konzeptionell fortwährend ›mitspielenden‹ Ebene des Realen explizit zum *Gegenstand* nicht nur [...] der Reflexion, sondern der theatralen Gestaltung selbst gemacht.« (Lehmann 2001: 171)

Diese postdramatische Reflexivität der Aufführungssituation bringt eine Akzentuierung von Gegenwart, Materialität und von sozialer Gemeinschaft mit sich. Aufführungen sind nun emphatisch Situation, sie werden in ihrer reflexiven, performativ auf sich selbst rückverweisenden Lokalisierung ästhetisch interessant; von »Situation« zu sprechen, ist dabei programmatisch, zugleich wird die Teilnehmerschaft der Rezipienten postdramatischen Theaters betont:

»Den Begriff der Situation neben den gebräuchlichen des Ereignisses zu stellen, hat den Sinn, das Umfeld der existenzphilosophischen Thematisierung von Situation (Jaspers, Sartre, Merleau-Ponty) als einer ungesicherten Sphäre der zugleich möglichen und aufgezwungenen Wahl und der virtuellen Transformierbarkeit der Situation ins Spiel zu bringen. Spielerisch schafft das Theater eine Lage, bei der man sich dem Wahrgenommenen nicht mehr einfach ›gegenüber‹ stellen kann, sondern beteiligt ist und daher akzeptiert, dass man, wie es Gadamer von der ›Situation‹ betont, so in ihr steht, dass man ›kein gegenständliches Wissen von ihr haben kann«.[.]« (Lehmann 2001: 181)

Die Darstellungstechniken, in die postdramatische Konzepte in ihren Aufführungen das Publikum verwickeln, sind vielfältig und oft provokant, sie scheinen ›Spielregeln‹ der Aufführungssituation in Frage zu stellen. Vor allem aber produzieren Theateraufführungen postdramatischer Machart Nicht-Unterscheidbarkeit. Die Wahrnehmung der Situation als einer ›ästhetisch gemeinten‹ Theatersituation wird immer wieder in Frage gestellt, die Grenzen zwischen der Situation des Theaterspiels und seines (immer auch konstitutiven) Außen stehen in Frage. Eine der wichtigsten Pointen im postdramatischen Theater besteht also gerade in einer »Verunsicherung durch die Unentscheidbarkeit, ob man es mit Realität oder Fiktion zu tun hat«, so Hans-Thies Lehmann (Lehmann 2001: 173).<sup>19</sup> Postdramatische Theaterpraktiker betrachten sich dabei oftmals als Forscher, die in ihren künstlerischen Aufführungssituation Versuche mit eben derselben Live-Situation anstellen, und so Wissen über die Bedingungen von Aufführungen produzieren. Lehmann selbst, wie

---

19 Traditionelle dramatische Theaterformen würden sich hingegen eher darum bemühen, ihrem Publikum, z.B. mit Hilfe einer in sich geschlossenen Fabel, klare Unterscheidbarkeiten vorzusetzen, so dass sich die Arbeit der Zuschauer an dem, was auf der Bühne wahrnehmbar wird, in klaren Grenzen abspielen kann (z.B. indem Darsteller mit Leichtigkeit als momentan ›in ihrer Rolle befindlich‹ erkennbar sind).

auch viele andere Theoretiker, ordnen Forced Entertainments Inszenierungen dem postdramatischen Theater zu. Sie alle, wie auch Forced Entertainments Gründungsmitglied Tim Etchells, den Florian Malzacher als den »wirkungsmächtigsten Interpret der eigenen Arbeiten« bezeichnet (vgl. Malzacher/Helmer 2004: 12), betonen dabei das forschende Interesse, das die Kompanie gegenüber Aufführungssituationen hat.<sup>20</sup> Etchells formuliert dieses Interesse in einem Interview von 2011 knapp und unpräzise: »It's as if each performance might be a process of unpacking of *what now could be*.« (Etchells 2011: 20)

Auch die hier betrachteten Inszenierungen *Bloody Mess* und *The World in Pictures* wenden diverse Darstellungsweisen an, die die Aufführungssituation in Frage zu stellen scheinen, sie thematisieren und herausfordern und sie auf diese Art einer Reflexion zukommen lassen. Auch wenn die Gruppe auf diese Weise eine Art »kurzgeschlossenes« Theater herstellt, in dem Figuren gleichsam an dem Ast zu sägen scheinen, auf dem sie sitzen, werden die Aufführungssituationen dennoch niemals »gesprengt«; vielmehr besteht der Reiz der Aufführungen gerade im aufrecht-erhaltenen Spannungsfeld einer neugierigen und spielerischen Aushandlung der Aufführungssituation.

Neben dem Begriff des postdramatischen Theaters existieren inzwischen noch zahlreiche weitere Bezeichnungen für neuere Dramaturgien, die sich von einem traditionellen dramatischen Theater gelöst haben und die Aufführungssituation reflektieren: So wird, vor allem im Englischen, auch von der *Live-Art* gesprochen, wobei die Emphase auf dem Moment der unmittelbaren Begegnung liegt und das Theater gar nicht mehr im Begriff auftaucht. Häufig wird auch von »Performance-Theater« gesprochen, zum einen, um auf die Nähe zu verweisen, die viele postdramatischen Theaterkonzepte zur Performance-Art aufweisen, zum anderen um die besondere Performativität dieser Theaterform (im Sinne einer Betonung der Aufführungssituation und ihrer Mittel) zu unterstreichen. Der Begriff *devised theatre* zielt hingegen speziell auf die kollaborativen Arbeitsweisen zeitgenössischen Theaters.<sup>21</sup> Der Theaterwissenschaftler André Eiermann führte zudem den Begriff des »postspektakulären« Theaters ein, um Theaterformen zu benennen, die die »Alterität« von Aufführungen (also ihre Sozialität, Zeitlichkeit, Materialität, Vermitteltheit, etc.) respektieren und feiern, statt sie überwinden zu wollen. Schließlich ist in diesem Zusammenhang auch die Theoretisierung situationsreflexiver Kunstformen zu nennen, die der Kurator und Kritiker Nicholas Bourriaud in seiner Arbeit *relational aesthetics* vornimmt: Bourriaud weist darauf hin, dass in Fortführung des »modernen Projekts« immer mehr Kunstformen etabliert werden, in denen situative Begeg-

---

20 Vgl. z.B. *Certain Fragments* (Etchells 1999), oder in Helmer/Malzacher/Benecke et al 2004, oder in Heathfield 2004.

21 Vgl. Oddey 2003 und Kapitel VI der vorliegenden Arbeit.

nungen (und keine Werke o.ä.) im Mittelpunkt stehen, also (hier am Beispiel bildender Kunst): »[...] an art form where the substrate is formed by intersubjectivity, and which takes being-together as a central theme, the ‚encounter‘ between beholder and picture, and the collective elaboration of meaning.« (Bourriaud 2006: 15)

Zusammenfassend lässt sich also feststellen, dass zeitgenössische Selbstbeschreibungen postdramatischer Theatermacher sich in einen Chor von Künstlern aller Sparten einordnen, indem sie betonen, ihrem Publikum nicht mehr nur »offene Kunstwerke« bieten zu wollen (vgl. Eco/Memmert 2006), sondern »offene Handlungsfelder« (vgl. Weibel/Bonk 1999): die Situation der Begegnung wird in den Fokus ästhetischen Interesses gestellt. Ob man also von »relationaler Ästhetik«, von postdramatischem oder »post-spektakulären« Theater spricht, um Forced Entertainments Arbeiten theater- und kunstgeschichtlich zu kontextualisieren: All diesen Verankerungen im ästhetischen Diskurs ist gemein, dass sie den *reflexiven Situationsbezug* künstlerischer Aufführungen betonen.<sup>22</sup>

Die Herausforderung für eine theaterwissenschaftliche Verarbeitung von Aufführungen wie denen Forced Entertainments besteht damit auch und vor allem in methodischen Fragen: Denn wenn keine unveränderlichen Werke (wie z.B. Skripte, Konzepte oder Dramenvorlagen) den interessierenden Wesenskern einer ästhetischen Arbeit mehr bilden, sondern vielmehr soziale Begegnungen und Situationen als zentral erachtet werden, geraten vormals etablierte hermeneutische Methoden an ihre Grenze. Mit diesem Problem befassen sich zahlreiche zeitgenössische Theaterwissenschaftler, am prominentesten sicherlich Erika Fischer-Lichte; ursprünglich bekannt für ihre *Semiotik des Theaters*, die in drei Bänden die Spezifika des »Theaterzeichens« als eines Zeichens von Zeichen bespricht, schlug sie 2004 eine *Ästhetik des Performativen* vor;<sup>23</sup> eine solche müsse sich endgültig vom Werkbegriff verabschieden, nachdem Theatermacher nun »kein Werk, das [von Künstler und Situation – SH] ablösbar, fixier- oder tradierbar gewesen wäre« mehr produzierten (Fischer-Lichte 2007: 10). Besonderes Augenmerk legt Fischer-Lichte dann, in Rückgriff auf die Arbeiten zum Ritual von Victor Turner, auf den Moment des theatralen Grenzgangs wenn »alte Ordnungen« situativ, während der Aufführung, in Frage gestellt würden. Fischer Lichte nennt den Zustand des Übergangs und der Unsicherheit, der dort entstehen kann, »Liminalität«.<sup>24</sup> Dazu lässt sich anmerken, dass im

22 Eine Reflexion auf die zeitgenössische ästhetische Emphase auf Situativität findet sich ausführlicher im Kapitel II der vorliegenden Arbeit.

23 Vgl.: *Semiotik des Theaters*, Bd. 1-3. (Fischer-Lichte 1999 und dies. 2003a, 2003b) und Fischer-Lichte 2007.

24 »Was geschieht nun im Augenblick des Umspringens, das heißt in dem Moment, in dem die bisher gültige Ordnung der Wahrnehmung gestört, aber eine andere noch nicht etabliert ist, im Augenblick des Übergangs von der Ordnung der Präsenz zu der Ordnung der

Sinne Turners auch grenzgängerische Theater-Situationen eher als »liminoid« denn als »liminal« zu bezeichnen wären.<sup>25</sup>

Weiterhin lässt sich die Tendenz beobachten, vormalis funktionale analytische Werkzeugkästen zur Bearbeitung postdramatisch reflexiver Aufführungen umzurüsten: Nachdem die Theaterwissenschaft um 1900 aus der Literaturwissenschaft hervorging und so traditionell auf Methoden der Textauslegung spezialisiert ist, verwundert es nicht, dass zunächst der Textbegriff poststrukturalistisch ausgeweitet wird;<sup>26</sup> »Text« verweist nun auf alle sinnproduzierenden Zusammenhänge und Relationen, nicht mehr nur auf Sprache und/oder Buchstaben; dementsprechend formuliert noch Lehmann im *Postdramatischen Theater*: »Etabliert ist die Unterscheidung zwischen den Ebenen der Theateraufführung in *linguistischen Text*, *Inszenierungstext* und *Performance Text*. Das sprachliche ‚Material« und die Textur der Inszenierung stehen in Wechselwirkung mit der im Konzept ‚Performance Text« umfassend verstandenen Theatersituation.« (Lehmann 2001: 145)

Auch wird der Begriff der Dramaturgie häufig als Hilfsbegriff genutzt, um von nicht mehr literarischen Theaterformen und ihren Darstellungsmitteln zu sprechen, z.B. indem von »Dramaturgien...« des Tanzes, der Bewegung, der Geste, etc. die Rede ist.<sup>27</sup> Eine umfassende *Phänomenologie des Theaters* entwirft hingegen Jens

---

Repräsentation bzw. vice versa? Es entsteht ein Zustand der Instabilität. Er versetzt den Wahrnehmenden zwischen zwei Ordnungen, in einen Zustand ‚betwixt and between«. Dieser befindet sich nun auf der Schwelle, die den Übergang von einer Ordnung zu einer anderen bildet, und in diesem Sinne in einem liminalen Zustand.« (Fischer-Lichte 2007: 258).

25 Turner diskutiert dies im Zusammenhang mit absurdem Theater, argumentiert aber in einer Art und Weise, die genauso auf postdramatische Theaterformen zutreffen kann: »In unserer Gesellschaft könnten wir das ‚absurde Theater« von Ionesco, Arrabal und Beckett als ‚liminal« auffassen, obwohl ich hier den Begriff ‚liminoid« [...] vorziehen würde, da dieses Theater zwar einerseits dem Liminalen in tribalen und feudalen Ritualen ähnelt und vielleicht sogar von ihm abstammt, gleichzeitig aber sich insofern von ihm unterscheidet, als es eher die Schöpfung individueller als kollektiver Inspiration ist und den Zielen der bestehenden Sozialordnung eher kritisch als fördernd gegenübersteht.« (Turner 1989: 180).

26 Für ein derart ausgeweitetes Textverständnis eignet sich ein dreigliedriger, pragmatischer Zeichenbegriff, wie ihn Fischer-Lichte rückgreifend auf Morris entwirft; ein so vorgestelltes Zeichen bietet zudem die Möglichkeit, zu beschreiben wie »ästhetische Erfahrung« als ein Oszillieren von Sinn entstehen kann (vgl. dazu Fischer-Lichte 2001).

27 Beim Kongress *Play – relational dramaturgy* in Gent, März 2012 äußerte sich Patrice Pavis in seinem Keynote-Vortrag besorgt über diesen Ausverkauf des Begriffs der Dramaturgie.

Roselt in seinem gleichnamigen, 2008 erschienenen Buch: »[D]ie Untersuchung von Aufführungen soll beim Staunen nicht halt machen, sondern von hier aus ihren Anfang nehmen. Die These ist, dass Aufführungen von den Augenblicken dieser Erfahrungen her analytisch sinnvoll erschlossen werden können.« (Roselt 2008: 20-21)

Die gewählten Beispiele illustrieren, dass – grob gesprochen – aus zwei Richtungen auf die (nun als ästhetisch wesentlich begriffene) Aufführungssituation zugegangen wird: ›Von Außen‹, indem textartige, ggf. vorausgeplante Sinnstrukturen beschrieben werden, und ›von Innen‹, indem auf das Erleben von Situationsteilnehmern rekurriert wird. Beide Blick- oder Forschungsrichtungen gehen bewusst und erklärt über diese Unterteilung hinaus – so wird im obigen Zitat mit dem Begriff *Performance Text* gerade auf die live stattfindende Aufführungssituation abgezielt, phänomenologische Sichtweisen wie das erwähnte Buch Roselts untersuchen dezidiert auch der Aufführung äußerliche, vorgefasste Inszenierungsmittel. Dennoch spiegelt sich im Vokabular der Theaterwissenschaft bis heute die in der Praxis etablierte Unterscheidung in Inszenierung und Aufführung, Produktion und Rezeption, auch wenn eine Überwindung dieser epistemischen Kluft schon lange angestrebt und auf je spezifische Weise (poststrukturalistisch oder phänomenologisch) angegangen wird.

Pragmatische Mittelwege beschreiten Pirkko Husemann und Isa Wortelkamp in ihren die Methoden zeitgenössischer Theater- bzw. Tanzwissenschaft kritisch reflektierenden Arbeiten.<sup>28</sup> Wortelkamps Buch *Sehen mit dem Stift in der Hand* argumentiert, dass um das Entstehenlassen von Gegenwärtigkeit, also »die Produktion der Erfahrung von Gegenwart« begreifbar zu machen, vor allem auf den »Einsatz von Körpern« und die »Verfahren der Bewegung« verwiesen werden muss (vgl. Wortelkamp 2006: 163). Wortelkamp dirigiert also das wissenschaftliche Augenmerk auf Praktiken (z.B. Praktiken des Körpereinsatzes) als Träger situativen Sinns. Pirkko Husemann bezieht sich in ihrer 2009 erschienenen Studie *Choreographie als kritische Praxis* auf Bourdieu, wenn sie eine »Theorie der Praxis« für die Erforschung zeitgenössischer choreographischer/inszenatorischer Arbeitsweisen vorschlägt, um so deren Potential als kritische Praktiken zu beleuchten.<sup>29</sup> Und auch

---

28 Dass beide Theaterwissenschaftlerinnen diesen *practice turn* gerade in Studien vollziehen, die sich mit Arbeiten aus dem Umfeld des Tanzes befassen, spricht davon, wie sehr die theaterwissenschaftliche Untersuchung von Theaterformen, in denen das Sprechen eine größere Rolle spielt, noch den Textparadigmen einer dramatischen Tradition verhaftet ist.

29 »Im Folgenden soll nun ein praxisgeleiteter Ansatz verfolgt werden, der sich als Vorstoß in Richtung einer praxeologischen Tanzforschung versteht. Eine ›Kritik der Theoretischen Vernunft‹ wird hier allerdings nicht als Selbstprüfung der theoretischen Perspekti-

Andrzej Wirth, Gründer des Gießener Instituts für Angewandte Theaterwissenschaft, wünschte einen radikal pragmatischen Weg für das Theater und seine Reflexion, wenn er äußert: »Ich habe von einem praxeologischen Zugang zur Theaterwissenschaft geträumt.« (Wirth 1998: 317)<sup>30</sup>

## **b) Soziologische Berührungspunkte: Theorien der Praxis**

Hinter dem besonders von Pirkko Husemann stark gemachten Konzept der Praktiken verbirgt sich eine Theorie- und Methodendiskussion, die in der Soziologie und zunehmend auch in benachbarten Disziplinen geführt wird und ähnliche epistemische Neujustierungen adressiert, wie sie durch eine Wissenschaft vom postdramatischen Theater gefordert werden.<sup>31</sup> Andreas Reckwitz fasst die Grundzüge dieser Diskussion in seinem 2003 erschienen Aufsatz *Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken* zusammen (vgl. Reckwitz 2003): Er gruppiert dort Theorien und Methodologien aufgrund des ihnen gemeinsamen Forschungsinteresses und ihres spezifischen Blicks auf das Soziale, mit dem sie sich von anderen Theoriefamilien abgrenzen lassen.<sup>32</sup> Statt die Grundlage des Sozialen in abstrakten Strukturen und Strukturgesetzen, oder aber »in den Köpfen« von Akteuren zu verankern,<sup>33</sup> zeichnen sich Theorien der Praxis, unter die Reckwitz beispielhaft etwa Ansätze Bourdieus und Giddens einordnet, dadurch aus, dass hier »Praktiken« als der Ort des Sozialen bzw. des Kulturellen identifiziert werden (Reckwitz 2003: 283): »Das Soziale ist hier nicht in der »Intersubjektivität« und nicht in der Normgeleitetheit, auch nicht in der »Kommunikation« zu suchen, sondern in der Kollektivität von Verhaltensweisen, die durch ein spezifisches »praktisches Können« zusammengehalten werden.« (Reckwitz 2003: 289)

Familienähnlichkeiten zu dem, was Reckwitz als »praxistheoretische« Fragestellung definiert, finden sich also auch in Ludwig Wittgensteins Spätwerk (auf das

---

ve, sondern durch eine detaillierte Analyse von Le Roy und Lehmens künstlerischer Praxis innerhalb ihres kulturellen Feldes betrieben.« (Husemann 2009: 95).

30 Wirth verwendet den Begriff allerdings in Anlehnung an die *Prolegomena einer allgemeinen Theorie der Praxis*, die der polnische Philosoph Tadeusz Kotarbiński formulierte, vgl. Wirth 1998: 317.

31 Diese Methodendiskussion wird – Disziplin-spezifisch – jeweils äußerst unterschiedlich aufgefasst; um den Umfang dieser Einführung nicht zu sprengen, sollen an dieser Stelle nur kurz die Schnittstellen behandelt werden, die zwischen soziologischer Praxis-Theorie und postdramatischer Ästhetik aufgezeigt werden können.

32 Es tauchen dort auch die alternativen Bezeichnungen »Praxistheorie«, »Theorien der Praxis« und »Praxeologie« auf.

33 Reckwitz 2003 spricht in diesem Zusammenhang auch von »Textualismus« und »Mentalismus«, vgl. ebendort 288f.

viele »Praxis-Theoretiker« sich beziehen), in der Ethnomethodologie (in Anschluss an Harold Garfinkel und Harvey Sacks), bei poststrukturalistischen Autoren (wie Michel Foucault, Gilles Deleuze oder Michel Serres) und in den Cultural Studies (vgl. Reckwitz 2003: 283).<sup>34</sup>

Eine im Umfeld von Praxistheorien häufig herangezogene Definition von »Praktiken« (bzw. »Praxis«, im Singular) stammt aus Theodore Schatzkis Arbeit *Social practices*, wo »practice as a temporally unfolding and spatially dispersed nexus of doings and sayings« betrachtet wird (Schatzki 2003: 89). So gehört, um ein alltägliches Beispiel zu verwenden, zum »nexus« der Praxis des Schachspiels sowohl das Bewegen von Figuren auf dem Schachbrett, wie das Aussprechen der Worte »Schach matt!«, als auch das auf unterschiedliche Akteure verteilte Wissen um die Spielregeln, ebenso die Nutzung schriftlicher Spielanleitungen, usw.

Praktiken als eine analytische Einheit zu betrachten, bringt zahlreiche traditionelle Polaritäten sozial- und kulturwissenschaftlicher Theorie ins Wanken – denn als ein »nexus of doings and sayings« sind Praktiken *zugleich* als materiell *und* als ideell beschreibbar, sie sind transitorisch, performativ, sie oszillieren zwischen Akteuren, Artefakten und Situationen; zudem wandern Praktiken, sind also nicht an einzelne Akteure oder kulturelle Zusammenhänge gebunden. Praktiken können somit auch niemals zur Gänze als lokal oder situativ begriffen werden: Die Praxis des Schachspiels wird an unzähligen Orten von unzähligen Akteuren in immer neuer Weise ausgeführt. Dennoch sind Praktiken auch nie ausschließlich als global flottierend und unabhängig von ihrer lokalen Verwirklichung zu denken – auf das Beispiel rückbezogen: nur dadurch, dass zahlreiche Akteure und Artefakte konkret und immer wieder lokal bzw. situativ an der Praxis des Schachspiels beteiligt sind, kann diese Praxis als solche überhaupt identifiziert werden, überdauern, sich langsam verändern und ›Sinn machen‹.

Die Fokussierung auf Praktiken führt sozial- und kulturwissenschaftliche Forschung also notwendigerweise zu einem veränderten Blick auf traditionell genutzte Konzepte wie ›Subjekt‹, und ›Objekt‹ (oder Artefakt), sowie auf Unterscheidungen wie ›Mikro versus Makro‹, ›Struktur versus Handeln‹ usw. Viele dieser Konzepte werden in »Praxis-Theorien« konstruktivistisch reformuliert, manche Konzepte gewinnen in ihrer praxeologischen Justierung auch vermehrte und neue Bedeutung. Herauszuheben ist hier das Konzept des Wissens:

»Der Wissensbegriff der Praxistheorien ist gewissermaßen ‚tiefergelegt‘, er zielt auf vor-sprachliche Kompetenzen, denen gegenüber das auskunftsfähige Wissen nur eine Restgröße darstellt. Diese Theorien führen zu einer körpersoziologisch begründeten Verschiebung des Wissensbegriffs. Die alte wissenssoziologische Frage, wer etwas weiß [...], wird verdrängt

---

34 Vgl. z.B. Serres 2002, sowie Deleuze/Foucault 1977 oder Deleuze/Guattari 1977.

durch die konstitutionstheoretische Frage, wie etwas überhaupt gewusst wird? Auf welche Weise ist es bekannt, vertraut, präsent, verfügbar, verstanden?« (Hirschauer 2008b: 977)

Neben dem expliziten, sprachlich verfügbarem Wissen (z.B. im Zusammenhang mit dem obigen Beispiel: Wissen über die Spielregeln im Schach) gehen Praxistheorien also von einem ungleich größeren Pool impliziten praktischen Wissens aus; schon Wittgenstein besprach solches Praxiswissen – und nutzt dazu das Beispiel vom Erlernen des Schachspiels. Er weist darauf hin, dass ein Schach-Schüler die Erklärung, welche Figur der König ist, nur deshalb verarbeiten könne, weil er schon über praktisches Wissen verfügt; nämlich darüber, wie man es grundsätzlich anstellt, ein Spiel zu spielen: »nicht dadurch, dass der, dem wir die Erklärung geben, schon Regeln weiß, sondern dadurch, dass er in anderem Sinne schon ein Spiel beherrscht.« (Wittgenstein 2004: 255)<sup>35</sup>

Nachdem in der (unscharf begrenzten) Familie der sozial- und kulturwissenschaftlichen Praxistheorien alle Sozialität als in Praktiken aufbewahrt und praktisch ausagiert begriffen wird, und damit umgekehrt jede Form der Praxis als genuin sozial betrachtet wird, gewinnen dort auch Fragen nach der Performativität (im Sinne einer basalen Expressivität) zentrale Bedeutung. Insofern sind für Soziologen, die zum Diskurs um die Praxis-Theorien beitragen, Aufführungen von besonderem Interesse. Robert Schmidt spricht in diesem Zusammenhang von einer »Öffentlichkeit« der Praktiken: »Gegenstand praxeologischer Beobachtungen ist [...] eine immer schon praktisch erzeugte soziale Sichtbarkeit. Sehen und Erkennen selbst sind in diesem Sinne Fähigkeiten, die voraussetzen, dass der Teilnehmer ‚schon ein Spiel beherrscht.« (Schmidt 2011: 27)<sup>36</sup>

Um Praktiken wissenschaftlich nutzbar in Sprache zu überführen, beobachten Praxis-Theoretiker also nicht nur sorgfältig deren Empirie, sie fanden auch und vor allem nach dem praktischen Wissen, über das Akteure (oft unwissentlich) verfügen, ebenso nach dem ›Geist‹ der Praktiken und ihren Artefakten – zumeist unversprachlicht – innewohnt: »Die praxistheoretische These betont, dass in den Alltagspraktiken der in der Materialität der Welt verwickelten Bewohner oft mehr implizite Bedeutung und Poesie liegen als in den konventionellen Erzählungen und Diskursen der bekannten Sprach und Sprechgemeinschaften.« (Hörning 2001: 192)

### 3. INTERDISZIPLINÄRE GRENZGÄNGE: ZUR METHODE

Nicht nur Forced Entertainment in ihrer Selbstverortung, sondern auch beide beschriebenen theoretischen Ausgangspunkte der vorliegenden Arbeit legen also Emphase auf flüchtige, soziale, materiell konkrete Momente praktischer Aufführungen,

---

35 §31 der *Philosophischen Untersuchungen*.

36 Vgl. zu diesem Thema auch Kapitel V. der vorliegenden Arbeit.

auf nicht explizit vorhandene Wissensschätze im oben beschriebenen praxeologischen Sinn, kurz: auf (noch) nicht Versprachlichtes. Beide Disziplinen sehen sich daher mit einem ›Versprachlichungs‹- und/oder ›Aufschreibeauftrag‹ befasst, der nicht nur häufig thematisiert, sondern auch problematisiert wird: »Wenn aber Sprache als zentrales Ausdrucks- und Erkenntnismittel in den Hintergrund rückt, haben wir (als Praktiker) das Problem, diese Alltagspraktiken ‚zum Sprechen‹ zu bringen – gerade weil solche Praktiken nicht weniger ‚geistvoll‹ sein müssen.« (Hörning 2001: 192)

In der Theaterwissenschaft wird weiterhin häufig der Versuch kritisiert, gegen die Flüchtigkeit des Theaterereignisses anzuschreiben und ihm die Sicherheit einer (als statisch gedachten) wissenschaftlichen Schrift entgegenzusetzen. Isa Wortelkamp bemängelt beispielsweise, dass häufig »die Aufführung, die einer nachträglichen und wiederholten Betrachtung unzugänglich ist« als Verlust konzipiert würde. Dem entspräche die »Tendenz, die konkrete sinnliche Erfahrung auszuklammern und das transitorische Phänomen fixier- und damit objektivierbar zu machen.«<sup>37</sup> Wortelkamp stellt dem eine ihrerseits flüchtige, kreative und poetische *écriture* als adäquate Darstellung flüchtiger Aufführungskunst gegenüber; das Schreiben der Wissenschaftlerin versucht nun gar nicht mehr, den Gehalt des bewegten (und bewegenden) Ereignisses abzubilden, sondern vielmehr schreibend eine eigenständige Bewegung zu erzeugen, die Transformation des Ereignisses im eigenen Aufschreiben als Mehrwert zu würdigen.

So sehr sich der Gedanke unterstützen lässt, dass eine ›Aufbewahrung‹ ästhetischen Erlebens nicht machbar ist, muss doch auch auf die Kehrseite dieser Argumentation verwiesen werden: In der emphatischen Hinwendung zur Flüchtigkeit fetischisiert theaterwissenschaftliche Forschung nur allzu oft das Geheimnis situativer Präsenz. Dem flüchtigen Zauber der Aufführungssituation wird dann mit fast religiöser Scheu gegenübergetreten. Dabei kann es geschehen, dass jeder Versuch, der Empirie der Aufführungssituation nahezukommen, erschreckt als Stillstellung des ästhetischen Ereignisses diskreditiert wird. Scheu vor der Empirie aber verhindert, die dort vermutete praktische Poesie und ihre Wissensbestände überhaupt aufzuspüren.

Die (vornehmlich soziologischen) Praxistheorien sehen sich zwar ebenfalls der Herausforderung gegenüber, flüchtig-situative soziale Wirklichkeiten einer schriftlichen Analyse zuzuführen; das Desiderat, »dichte« Beschreibungen des Sozialen bzw. des Kulturellen herzustellen, formulierte prominent Clifford Geertz, der häufig als Vorbild bei praxeologischen Aufschreibefragen genannt wird (vgl. Geertz 2009a und 2009b). Allerdings problematisieren Praxistheorien gewöhnlich nicht das Geheimnis um Präsenz und Flüchtigkeit. Sie sorgen sich eher um die Erreichbarkeit

---

37 Wortelkamp 2002: 597; vgl. ausführlicher in Wortelkamp 2006: 85ff und 161ff.

von praktischem Wissen und um die Interferenzen zwischen »Teilnehmertheorien« und eigenem theoretischem Interesse; denn auch die Akteure von Praktiken haben zumeist eine Theorie über das, was sie gerade tun, genutzte Objekte besitzen Gebrauchsanweisungen, in manchen Situationen folgen die Praktiken zu großen Teilen einem festgelegten Plan u.ä.. Soziologische Praxistheoretiker betonen entsprechend die Schwierigkeit, zwischen der eigenen Reflexivität und der Reflexivität ihres Gegenstandes zu unterscheiden. Der Grenzgang, den Praxis-Theoretiker in diesem Zusammenhang leisten müssen, besteht einerseits darin, die Praxis nicht abstrakt-theoretisch zu überfrachten, sie aber andererseits auch nicht aus einer unreflektierten Teilnehmerperspektive nachzuerzählen.<sup>38</sup>

Die bis hier kurz skizzierten »Aufschreibeprobleme« beider Disziplinen sind in der Ethnographie adressiert, die für die vorliegende Arbeit Methode der Wahl war. Die zitierten Theaterwissenschaftler (Wortelkamp, Husemann), wie auch zahlreiche Soziologen mit praxeologischer Perspektive favorisieren ethnographische Beobachtungs- und Schreibweisen, um der Praxis und ihren Aufführungen forschend nahe zu kommen. Die Ethnographie wurde als Forschungsmethode zunächst in der Kulturanthropologie bzw. Ethnologie, doch schon seit den Neunzehnhundertvierzigern auch in der Soziologie ausgearbeitet und später reflexiv überarbeitet; dabei entstanden einige höchst brauchbare Begriffe und methodische »Spielregeln«, z.B. das Hin und Her aus *going native* und *coming home*, sowie die Idee der »Befremdung der eigenen Kultur«. Diese sollen im Folgenden kurz umrissen werden.

In der Kulturanthropologie kritisiert zunächst Bronislaw Malinowski die seinerzeit vorherrschende »Armchair-Anthropology«, und fordert die teilnehmende Beobachtung von Wissenschaftlern in den zu erforschenden Kulturen; Forscher sollten sich in die Mitte der durch sie Beforschten begeben. Später nutzen Sozialwissenschaftler teilnehmende Beobachtung nicht mehr zur Erforschung vollkommen fremder Kulturen sondern auch um fremdartige Subkulturen zu studieren; bekannt wurde beispielsweise William Foote Whytes Studie *Street Corner Society* aus dem Jahr 1943 (vgl. Whyte/Blomert/Atteslander 1996). Während sich die Idee des teilnehmenden Beobachtens zunächst noch eurozentristisch und/oder autoritär objektivierend den beobachteten Fremden gegenüber platzierte, wurde etwa seit Beginn der 1990er mit diesem Selbstverständnis »gründlich aufgeräumt«, wie Amann und Hirschauer in ihrem *Beitrag zur Ethnographie* von 1997 anmerken (vgl. Hirschauer/Amann 1997: 10). Inzwischen wird Ethnographie in der Soziologie als eine Me-

---

38 Zu praxeologischen Forschungsdesideraten und sich ergebenden Herausforderungen für die wissenschaftliche Verschriftlichung vgl. z.B. *Ethnographisches Schreiben und die Schweigsamkeit des Sozialen. Zu einer Methodologie der Beschreibung* (Hirschauer 2001); Mehr zur Ethnografie, ihrer Geschichte und ihrer Verwendung in der neueren Soziologie vgl. im jüngst erschienenen Breidenstein *et al* 2013.

thode begriffen, die sich zu allererst durch einen Erkenntnisstil des »Entdeckens« von vormals Unbekanntem auszeichnet: »In der Geschichte der Ethnographie hatte dieser Erkenntnisstil seinen ersten Bezugspunkt in der ethnologischen Erfahrung kultureller Fremdheit.« (Hirschauer/Amann 1997: 8). Den Ausführungen Hirschauers und Amanns weiter folgend, lässt sich zusammenfassen, dass neuere Soziologie praxis-theoretischer Provenienz vom Grundverständnis ethnographischen Forschens zunächst die Idee einer Enkulturation in bestimmte praktische »Felder« übernimmt:<sup>39</sup> Indem Forscher gezieltes *going native* betreiben, (eine Begrifflichkeit, die vormals abwertend von einer ethnographischen Gefahr statt von einer Chance zur Wissensgewinnung sprach), erwerben sie Teilnehmerwissen, wie es für die untersuchten Felder typisch ist; mehr noch: sie erlernen feldspezifische Praktiken, inkorporieren also in ihrer eigenen Leiblichkeit praktisches Wissen aus dem Feld: »Teilnehmende Beobachtung bedeutet die Produktion von Wissen aus eigener und erster Hand. Es geht um den zeitgleichen, aufmerksamen und mit Aufzeichnungen unterstützten Mitvollzug einer eigenen kulturellen Ordnungen konstituierenden, lokalen Praxis« (Hirschauer/Amann 1997: 21). Aus diesem Grund nennen Hirschauer/Amann die Ethnographie auch eine »mimetische Form empirischer Sozialforschung« (Hirschauer/Amann 1997: 20).

Gleichberechtigter Gegenpart zum – hier durchweg positiv verstandenen – *going native* besteht in der perspektivierenden Bewegung des *coming home*:<sup>40</sup> Bei Rückkehr in die wissenschaftliche ›Heimat‹, in den Kreis der Kollegen, wird erworbenes Praxiswissen nach und nach expliziert und perspektiviert, um schließlich eine schriftliche (oder anderweitig medial gestützte) Darstellung abzufassen. Voraussetzung für diese Gegenbewegung zum Erwerb der *nativeness* ist ein schon in der Feldpraxis betriebenes, ständiges »Befremden« des Erlebten, das zum Beispiel durch das Führen von Feldtagebüchern oder durch das Herstellen diverser medialer Mitschnitte, ebenso aber durch theoretische Werkzeuge, z.B. bestimmter Begriffe oder Modelle, unterstützt wird. Der oben genannte Mitvollzug lokaler Praxis durch den Feldforscher wird also eine »distanzierende Rekonstruktion, in den Worten von James Clifford: ein ständiges Hin- und Her-Lavieren zwischen dem ›Inneren‹ und dem ›Äußeren‹ von Ereignissen« beiseite gestellt: »Das weitgehend Vertraute wird dann betrachtet als sei es fremd, es wird nicht nachvollziehend verstanden, sondern

---

39 Den Begriff des Feldes verwende ich hier im (praxistheoretischen) Sinne Bourdieus.

40 Der Begriff *going native* bezeichnet die Akkulturation in einem fremden Feld. Dieser Vorgang wurde vormals als methodisches *Problem* der teilnehmenden Beobachtung begriffen, als Distanzverlust des im Feld eingetauchten Beobachters. Dem treten Hirschauer/Amann im zitierten Text entgegen; anstatt den Vorgang des *going native* umgehen zu wollen, fordern sie ein kreatives Wechselspiel: »Dem ›going native‹ wird ein ›coming home‹ entgegengesetzt, das dem Individualismus der Datengewinnung einen Kollektivierungsprozess entgegenstellt.« (Hirschauer/Amann 1997: 28).

methodisch ‚befremdet‘: es wird auf Distanz zum Beobachter gebracht.« (Hirschauer/Amann 1997: 12)

Eine besonders wichtige Rolle spielen dabei sogenannte *Data-Sessions* im Kollegenkreis: Material aus dem Feldaufenthalt wird Fach-Kollegen präsentiert und auf diese Weise noch weiter distanziert bzw. perspektiviert: »Das verständlich Gemachte und vertraut Gewordene wird erneut einer befremdenden Betrachtung Dritter unterzogen. Deren disziplinärer Diskurs stellt begriffliche Verfremdungsmittel bereit, die im Untersuchungsfeld als Optik weiterer Beobachtungen eingesetzt werden können.« (Hirschauer/Amann 1997: 28)

Wird die Methode der Ethnographie durch Praxeologen betrieben, ist schon in der Rede vom *going native* und *coming home* ironische Distanzierung enthalten, eine spielerische Geste der ›Befremdung‹; denn die Felder, in die sich zeitgenössische Praxeologen ›enkulturieren‹, sind diesen zumeist keineswegs gänzlich fremd, und bei den beforschten Akteuren handelt es sich weder zwingend um ethnisch noch um sozial Fremde. Vielmehr schlüpft der Forscher hier ganz bewusst in die Rolle des Ethnographen, der ›fremde Welten‹ bereist und erforscht. Schon die Behauptung Ethnographie zu betreiben setzt damit eine performative Praxis in Gang, deren Ziel es ist, einen Entdeckerblick auf die eigene Kultur zu werfen. Der Hintergrund dieses Vorgehens, dieser *Befremdung der eigenen Kultur* (so der Titel des Bandes Hirschauer/Amann 1997) ist dabei aus praxeologischer Sicht, die ›Transparenz‹ sozialer Praxis überwinden zu wollen – im Sinne einer zunächst ganz simpel und durchsichtig erscheinenden Logik und Folgerichtigkeit bekannter Praxis. Dabei ist der »Prozess des Befremdens [...] im Prinzip unabschließbar: er entspricht der Bodenlosigkeit kultureller Phänomene.« (Hirschauer/Amann 1997: 29)

Die bis hier zusammengefasste Methodologie einer soziologisch/praxeologischen Ethnographie mündet schließlich in Verschriftlichung; Amann und Hirschauer erinnern an die vor allem in den Neuzehnhundertneunzigern erschienenen zahlreichen Dekonstruktionen ethnographischen Schreibens: diese Kritik habe zu einer großen Bandbreite ethnographischer Schreibweisen und zu einem »hohen Bewusstsein von der rhetorischen Konstruiertheit ethnographischer Wirklichkeiten« geführt. Gerade diese Konstruiertheit machen Hirschauer/Amann nun stark und gelangen damit zur folgenden Konzeption des Schreibens: »[D]ie textuelle Verdichtung – also die Herstellung von Gleichzeitigkeit, die Sequenzierung, die Komposition von Szenen – bildet nicht Beobachtungen ab, sie überbietet sie eher, indem sie Protokollnotizen, Sinneseindrücke und situative Assoziationen zusammenkomponiert – ein Unterfangen der Simulation von Erlebnisqualitäten.« (Hirschauer/Amann 1997: 29)

Die ethnographische Schreibweise, die auch in der vorliegenden Arbeit zum Einsatz gelangt, versteht sich also ihrerseits als mit konkretem Material agierende produktive Praxis, die sich eng an der situativen Empirie der Aufführungen entlang bewegt und somit gewissermaßen mimetisch vorgeht. Man könnte ethnographisches

Schreiben insofern, mit Della Pollock, auch als ein »performatives« Schreiben bezeichnen: »Performativity describes a fundamentally material practice. Like performance, however, it is also an analytic, a way of framing and underscoring aspects of writing/life.« (Pollock 1998: 75)

Die hier beschriebene Methodologie einer praxeologisch bzw. performativ verstandenen Ethnographie gelangt in nächste Nähe dessen, was Tim Etchells, Sprecher und oft auch Autor Forced Entertainments, über seine Schreib-Praxis berichtet, die zum Pool der Arbeitsweisen der Gruppe gehört. Zum Beispiel berichtet Etchells in *Certain Fragments* von Techniken der »Befremdung«, die er nutzt: »Perhaps the most useful discovery was in the writing I did describing our work at a distance – referring always to ‚they‘, writing as if Forced Entertainment were some distant, semi-fictional group.« (Etchells 1999: 16) Etchells erwähnt weiterhin Schreibweisen, die Erlebnisqualitäten mimetisch zu simulieren scheinen: »And when I try to write all this down I find that I do it by ‚doing‘ all the people [...] trying to get the expression, [...] trying to find the twitches and the breathing and the pulses.« (Etchells 1999: 73-74)<sup>41</sup>

Nicht nur in ihrem zentralen Interesse (an Aufführungs-Praxis und an der Performativität von Praxis im allgemeinen), sondern auch in ihren »Aufschreibefragen« und den damit korrespondierenden Methoden von Enkulturation, abwechselnder »Befremdung« und schreibender »Mimese« scheinen sich also der hier intendierte Gegenstand wie die doppelte disziplinäre Verortung dieser Studie nahe zu stehen; es begegnen sich in der vorliegenden Arbeit gewissermaßen mehrere Reflexivitäten. Diese Beobachtung führt zu der Annahme, dass mir die »Enkulturation«, also das *going native* im Feld der Aufführungen *Bloody Mess* und *The World in Pictures*, sehr leicht fallen wird, unter Umständen sogar in einer Art und Weise, die den Erkenntnisgewinn, den sich meine Ethnographie aus der »Befremdung« erhofft, in Frage stellt.<sup>42</sup> Um also einem Übergewicht auf der Seite der *nativeness* entgegenzuwirken, soll in Folge mit einem begrifflichen Hilfsmittel operiert werden, dass es mir selbst und meinen Lesern immer wieder aufs Neue erlaubt, die Aufführungs-Praxis der beiden Stücke *Bloody Mess* und *The World in Pictures* zu »befremden«: Aufführungssituationen sollen als »Spiele« beschrieben werden. Auch soll auf diese Weise ein gemeinsamer Bezugspunkt für beide Heimatdisziplinen mit ihrem doch

41 Die Parallelen zwischen ethnografischer Methode und Arbeitsweisen Forced Entertainments werden in Kapitel VI. der vorliegenden Arbeit thematisiert.

42 Die oben eingefügte Schilderung der Fallhöhe zwischen meinen unterschiedlichen »Mitspielkompetenzen« im Feld der Aufführungen und im Feld der Proben Forced Entertainments kann als erstes Indiz dafür genommen werden, dass meine »Enkulturation« in das Feld zeitgenössischer reflexiver Theateraufführungen schon im Vorfeld meiner Studie recht weit gediehen war – im Gegensatz zu meiner anfänglich noch mangelnden Mitspielkompetenz in der Probenpraxis.

jeweils unterschiedlich gewachsenen Vokabular und Erkenntnisinteressen erarbeitet werden.<sup>43</sup>

Ein weiterer Nutzen des Spielbegriffes besteht darin, die Auswahl des hier intendierten Feldes zu klären: Wie bereits erwähnt, wird sich die folgende Studie mit *Aufführungssituationen* der Inszenierungen *Bloody Mess* und *The World in Pictures* befassen; Theateraufführungen stellen einen interessanten Sonderfall für die (praxeologisch interessierte) Forschung dar: Im Gegensatz zu vielen anderen denkbaren sozialen Zusammenreffen besteht in Theateraufführungen ein sehr langer, breiter Zusammenhang von Praktiken, der über viele Tage, Wochen, manchmal gar Jahre in relativ gleichbleibender stabiler Form wiederholt wird.<sup>44</sup> Dabei ist ein kleiner Teil der Situationsteilnehmer jedes Mal wieder anwesend (Darsteller, die Produktion betreuende Techniker, manchmal auch hartnäckige Fans); das Publikum hingegen, also der weitaus größere Teil der Situationsteilnehmer, ist bei jeder Aufführung anders zusammengesetzt. Dennoch bleiben, so eine erste minimale These, Aufführungssituationen derselben Inszenierung relativ stabil, wiederholen sich also auf ähnliche Art und Weise. Praxeologisch ausgedrückt ist somit anzunehmen, dass in jeder Aufführungssituation jeweils mehr oder weniger dieselben Praktiken ausgeführt werden, die die Situation formen. Ebenso wie man also bei Spielen zwischen relativ stabil bleibenden Regelwerk und einer situativen momentanen Verwirklichung unterscheiden kann, scheinen Inszenierungen Spielregeln zu vermitteln, die es allen Situationsteilnehmern – also auch und vor allem einem Publikum – ermöglichen, ›mitzuspielen‹.

---

43 Schon beim Verfassen meiner Magisterarbeit *The Parts of the Bargain* (Husel 2005) habe ich mit dem Spielbegriff operiert und Analogien zwischen einigen Arbeits- und Darstellungspraktiken Forced Entertainments und Praktiken eines (alltäglichen) Spielens hervorgehoben. Die Nutzung des Spielbegriffes in der vorliegenden Studie geht in ihrer theoretischen Verortung weit über meine damalige Begriffsnutzung hinaus. Zugleich begreift sie ›Spiel‹ emphatisch als ›befremdendes‹ Vokabular und Modell, und nicht als willkommene Analogie zum Gegenstand.

44 Auch andere Praktiken werden, wie kleine Theaterstücke, immer wieder aufgeführt; z.B. Verkaufs-Interaktionen an der Käsetheke etc. Darauf wies u.a. Erving Goffman in seinen zahlreichen, mit der Theatermetapher als ›Befremdungs-Instrument‹ operierenden Schriften hin. Es liegt allerdings auf der Hand, dass alleine schon quantitativ ein enormer Unterschied zwischen mehrstündigen Theateraufführungen und den kurzen Versatzstücken anderer, alltäglicher Aufführungen besteht. Die noch weit darüber hinausweisende reflexive Qualität, die Theateraufführungen produzieren können, soll einer der Gegenstände dieser Studie werden und wird daher an dieser Stelle nicht weiter vorweggenommen.

#### 4. SCHREIBEN MIT DEM FINGER AUF DER FERNBEDIENUNG

Nicht nur Soziologen, die Alltagspraxis untersuchen, sondern auch mit postdramatischem Aufführungen befasste Theaterwissenschaftler stehen weiterhin forschungspraktischen medialen Fragen gegenüber, die eng mit den oben geschilderten ›Aufschreibefragen‹ korrespondieren. Insgesamt birgt die wissenschaftlich explizierende Arbeit an sozialen Situationen, z.B. Theateraufführungen, mehrere Medienwechsel: Der Weg führt von der persönlichen, oftmals körperlich eingeschriebenen Erfahrung der Wissenschaftlerin im Feld, über die Arbeit an Videoaufzeichnungen und Notizen, weiter über deren Formalisierungen und Reinschriften bis hin zur Herstellung eines analytischen Texts. Videoaufzeichnungen stellen in diesem Zusammenhang ein besonders eigenwilliges Instrument dar, das gerade in der Theaterforschung noch Reflexionsbedarf besitzt. Denn im Gegensatz z.B. zu einem in sich sinnvoll geschlossenen Fernsehfilm, der auch ohne all zu großen Reibungsverlust als Video rezipiert und untersucht werden kann, ist es offensichtlich nicht möglich, ganze empirische Theateraufführungs-Situationen ›mit nach Hause‹ zu nehmen, um sie analytisch zu begutachten. Denn es ist gerade die ganze Aufführungssituation, die analysiert sein will, und nicht nur das was auf der Bühne vor sich geht und daher evtl. noch ›abfilmbar‹ wäre. Dennoch wird Videomaterial (und andere technisch hergestellte Hilfsmittel) aus Aufführungssituationen zu einer zentralen Quelle theatertheoretischer und praxeologischer Reflexion, spätestens wenn eine sorgfältig berichtende Reformierung des Theaterereignisses erstellt wird und die Wissenschaftlerin eine Gedächtnisstütze nutzen möchte.<sup>45</sup> Es erscheint daher notwendig, kurz zu reflektieren, worin genau der Nutzen technischer Mitschnitte aus Aufführungssituationen für eine ethnographische Studie zu Aufführungssituationen bestehen kann.

Im Gegensatz zum menschlichen Beobachter *sieht* die Videokamera nichts, vielmehr *speichert* sie in sturer Breite Lichtdaten. Die menschliche Beobachterin im Zuschauerraum ist unterdessen in ihrem Sehen gezwungen, Aufmerksamkeit zu fo-

---

45 In der berichtenden und beschreibenden Reformierung des Aufführungereignisses besteht ein immer schon nicht zu vernachlässigend großer Teil theaterwissenschaftlicher Arbeit; dieser wird allerdings leider oft als rein technisch-formale Arbeit betrachtet und verschwindet hinter der begrifflichen Arbeit, z.B. der Formulierung ästhetischer Theoreme. Die resultierende Verschwiegenheit den eigenen theaterwissenschaftlichen Techniken gegenüber (die sicher manchmal auch der oben geschilderten Fetischisierung der Aufführungssituation geschuldet ist) ist doppelt fatal. Denn sie verbirgt das Wirken der Wissenschaftlerin am Gegenstand und behauptet damit eine Form der Objektivität, die nicht gewährleistet werden kann. Darüber hinaus führt das Verbergen der wissenschaftlichen Praxis am und mit dem Gegenstand – der Aufführungssituation – dazu, dass eine mögliche Quelle der Erkenntnis über diesen Gegenstand von vornherein ausgeblendet wird: die Wahrnehmung der Aufführungen durch die wissenschaftliche Beobachterin.

kussieren, dabei einzelne Blickpunkte auszuwählen und ganz konkret die Augen über das Bühnengeschehen wandern zu lassen. Sie ist auf diese Weise nicht zuletzt körperlich ins Aufführungsgeschehen involviert, nimmt Atmosphären, Gerüche, Temperatur u.v.a. wahr und wird vom Verhalten der Umsitzenden beeinflusst. Nachdem gerade ein Theater wie das Forced Entertainments diese Involviertheit des teilnehmenden Zuschauers nicht nur als Voraussetzung seiner Existenz benötigt, sondern sie auch immer wieder zum Thema seiner Inszenierungen werden lässt, scheint eine analytische Arbeit an der Videoaufzeichnung hier besonders prekär. Glücklicherweise bieten Videos eine Fülle *anderer* Verwendungsmöglichkeiten, als sie eine naive Betrachtung medialer Hilfsmittel als ›Aufbewahrung der Aufführung‹ erahnen lässt: Zwar zeigen Videos das Aufführungseignis ebenso wenig wie beispielsweise ein Mikroskop einen ganzen Organismus zeigen kann – als skopische Instrumente sind sie aber in der Lage, spezielle Einzelaspekte des Ereignisses darzustellen oder sie erst beschreibbar zu machen, (so wie ein Mikroskop bestimmte Strukturen erst vor das Auge der Wissenschaftlerin bringt, die anders weder zugänglich noch reflektierbar wären). Die spezielle Qualität des Videos, die es für die Aufführungsanalyse unersetzbar werden lässt, ist also gerade die dem Aufführungseignis vollkommen fremde sture Breite der Aufzeichnung sowie die durch das Band produzierte Wiederholbarkeit, bzw. ›Spulbarkeit‹. Das wiederholte Betrachten von Daten auf dem Video ermöglicht der wissenschaftlichen Nutzerin, die während der Aufführung gemachten Notizen (bzw. die im Gedächtnis ›notierten‹ Erfahrungen) erneut zu reflektieren. Erst in einer so verstandenen Arbeit am Video wird deutlich, dass Wahrnehmungen von Aufführungsgeschehen immer schon Anteile theoretischer Reflexion enthalten. Die Zuschauerin hat normalerweise schon *in situ* eine rudimentäre Theorie darüber, was gerade ›gespielt‹ wird. Diese Theorie tritt beispielsweise in Aufführungsnotizen zutage. So kann man in Notizen, die ich selbst während Aufführungen von *Bloody Mess* gemacht habe, Sätze lesen wie: »Die Struktur scheint auszufasern, weil so viel gleichzeitig passiert« oder »Alles geschieht durcheinander, Chaos auf der Bühne.« Solche ersten, schon in das praktische Wahrnehmen während der Aufführungssituation eingebetteten Theorien der Zuschauerin können mithilfe von Videoaufzeichnungen auf eine veränderte Art nachvollzogen werden: Der in meinen Notizen erwähnte Eindruck des »Chaos auf der Bühne«, der während der Aufführung von mir darauf bezogen wurde, dass »alles gleichzeitig geschieht«, konnte beispielsweise durch wiederholtes Betrachten des fraglichen Abschnittes auf Band darauf zurückgeführt werden, dass an genau vier verschiedenen Bühnenstellen gleichermaßen aufmerksamkeitsheischende Handlungen abliefen, die für die Live-Zuschauerin nicht gleichzeitig fokussierbar waren.<sup>46</sup> Aus meiner Teilnehmertheorie »Alles geschieht durcheinander, Chaos auf

---

46 Konkret wurden für diese Arbeit drei Videoaufnahmen, kombiniert mit erinnerten Eindrücken und Notizen aus dem Zuschauerraum genutzt:

der Bühne« konnte also die Erkenntnis werden, dass der Eindruck des Chaotischen während des betrachteten Abschnittes aus einer ganz klaren, einfache strukturierten (und dabei alles andere als chaotischen) Überforderung meines Zuschauerblicks hervorging.

Die hier vertretene These im Umgang mit den verschiedenen medialen Übersetzungen von Theateraufführungen (Videomitschnitte, Feldnotizen, *Timelines*, Skizzen u.a.) lautet also, dass sie alle das Entstehen erster Theorien der (wissenschaftlichen) Betrachterin zu dem, was in der Aufführung geschieht, beobachtbar machen.<sup>47</sup> Interessant wird dabei eben nicht eine ›Berichtigung‹ zuvor erlebter und ggf. notierter Eindrücke und erster Theorien, die die Zuschauerin in Aufführungen wahrnehmend formulierte. Ziel ist also nicht eine (zwangsläufig verfälschende) Rekonstruktion eines objektiv greifbaren Kunstwerks, sondern die Aufschlüsselung der Konstruktion, der Genese der durch mich wahrgenommenen Aufführungssituation. Videoaufzeichnungen und andere mediale Instrumente dienen insofern im Folgenden als sehr spezifische, *skopisch* eingesetzte Instrumente, gewissermaßen

---

Eine Videoaufnahme zu *Bloody Mess* habe ich selbst im Februar 2008 in Leeds (UK) hergestellt (Husel/Forced Entertainment 2008); sie zeigt das Bühnengeschehen während einer Aufführung als Totale ohne Zooms und Schnitte; diese Videoaufnahme ist kombinierbar mit einer ebenfalls an diesem Abend erstellten Tonaufnahme des Geschehens im Zuschauerraum. Weiterhin entstanden im Verlauf meiner Studie eine *Timeline* sowie ein Szenar zu *Bloody Mess*, die auf den genannten Aufnahmen basieren (Das Szenar findet sich in Kapitel VII., die *Timeline* ist bei der Autorin erhältlich, z.B. unter [www.stefanie-husel.de](http://www.stefanie-husel.de)). Eine weitere Videoaufnahme zu *Bloody Mess*, die hier zum Einsatz kam, wird von Forced Entertainment als DVD für den Verkauf herausgegeben (Forced Entertainment 2004); allerdings wurde diese Aufnahme nur wenig genutzt, da sie zwar eine in Echtzeit dokumentierte Aufführung suggeriert, dabei aber recht intensiv mit Zooms arbeitet und tatsächlich aus zwei verschiedenen Aufführungen zusammengeschnitten wurde. Ich habe dieses Video nur dann zur Hilfe genommen, wenn mir einzelne Videostills als geeignete Beispiele zur Illustration meiner Argumentation dienen konnten, oder wenn einzelne Momente des Bühnengeschehens dort besser sichtbar und hörbar wurden als auf den durch mich erstellten Aufnahmen. Leider hatte ich keine Gelegenheit, eine eigene Aufnahme zu *The World in Pictures* zu herzustellen; ich verwendete daher für meine reflexive Arbeit am Video, sowie für die Herstellung einer *Timeline* und des unter VII eingefügten Szenars eine zwar aus verschiedenen Blickwinkeln zurechtgeschnittene, dabei aber immer noch zeitlich konkrete Aufnahme, die von Hugo Glendinning hergestellt wurde. Diese basiert auf den Mitschnitten mehrerer Kameras während einer Aufführung von *The World in Pictures* in Lancaster 2006 (vgl. Forced Entertainment 2006).

47 Zur ethnografischen Arbeit, zur Frage nach ›Aufzeichnung‹ und dem Aufschreiben vgl. auch Hirschauer 2001; zur Arbeit am Video bzw. zur praxeologischen Konzeptionalisierung des Sehens von Videos vgl. Mohn 2002 und Schindler/Liegl 2013.

als ›Aistheto-skope‹. Die sorgfältige Arbeit an und mit medialen Übersetzungen enthält insofern ein stark selbstreflexives Moment. Die Wissenschaftlerin wurde dabei als prototypische Zuschauerin betrachtet, die zwar möglicherweise über zu viel Expertenwissen verfügt, die aber andererseits den unbestreitbaren Vorteil eines privilegierten Zugangs zu ihrem Bewusstsein mitbringt.

## 5. ZIELE UND AUFBAU DER ARBEIT

Ich möchte die bis hier getätigte Vorstellung des Gegenstandes, disziplinärer Grundlagen und methodischer Vorüberlegungen zusammenfassen: In der vorliegenden Arbeit soll das intensive Mitspielen, das Aufführungssituationen der Forced Entertainment Inszenierungen *Bloody Mess* und *The World in Pictures* ihrem Publikum ermöglichen, beschrieben und analysiert werden. Dabei wird auf die Praktiken fokussiert werden, die diese Aufführungen entstehen lassen, auf Praktiken der Darstellung ebenso wie auf Praktiken der Wahrnehmung. Die theoretische Basis der Studie ist interdisziplinär: Theaterwissenschaftliche Forschung, die sich mit postdramatischem Theater befasst, und soziologische Theorien der Praxis teilen ein Interesse an Aufführungs- und Wahrnehmungs-Praktiken, beide Theoriefamilien sollen daher begriffliche Bausteine zum hier verwendeten analytischen Vokabular beitragen. Auch die möglichen epistemischen Probleme, die aus dem geteilten Interesse an Darstellungs- und Wahrnehmungspraxis erwachsen, ähneln sich. Aus diesem Grund wurde mit der Ethnographie eine Forschungsmethode gewählt, die die in beiden Disziplinen verbreiteten ›Aufschreibeprobleme‹ adressiert: Die Aufführungssituationen zu *Bloody Mess* und *The World in Pictures* sollen in einem dichten ›Hin und Her‹ aus Beschreibung und theoretischer Reflexion reformiert und reflektiert werden. Erfahrungen subjektiver *nativeness* werden dabei einem disziplinären *coming home* zugeführt. In einer diesem ethnographischen Vorgehen kompatiblen Mediennutzung, die anstrebt, Aufführungs-Mitschnitte ›aisthetoskopisch‹ einzusetzen, soll der subjektive Erkenntnisprozess der Verfasserin als prominentes Beispiel für das ›Sinn-Machen‹ in Aufführungssituationen genutzt werden. Eine fruchtbare ›Befremdung‹ des Gegenstandes und interdisziplinäre Kompatibilität sollen dabei erreicht werden, indem auf ein Vokabular des ›Spiels‹ zurückgegriffen wird.

Das Ziel der Arbeit *Grenzwerte im Spiel* besteht in der Erarbeitung mehrfachen wissenschaftlichen Gewinns, wie ihn das Zusammentreffen unterschiedlicher Reflexivitäten, praxeologischer, ästhetisch interessierter und aufführungspraktischer, verspricht. Dabei gilt: »Reaktivität ist nicht ein Objektivitätsbemühungen bedrohender Horror, sondern der *modus vivendi* der Forschung.« (Hirschauer/Amann 1997: 17) Die Begegnung theaterwissenschaftlich-ästhetischen Interesses mit praxeologisch informierter, ethnographischer Methodik und der praktischen Reflexivi-

tät Forced Entertainments zielt darauf, vom *Was* zum *Wie* postdramatischer Theater-Praxis vorzudringen: *Wie*, also durch welche Praktiken, werden ästhetisch »liminoide« Situationen produziert? Und auf welche Weise kann eine eigenständige Positionierung der theaterwissenschaftlichen Autorin gegenüber solch reflexiver Praxis gelingen? Eine praxistheoretisch ausgerichtete Soziologie kann von der Begegnung mit dem Feld reflexiver Theateraufführungen profitieren, da sie hier Praktiken des Aufführens, also professionell erprobte Performativität, in relativ stabil bleibender Wiederholung untersuchen kann, und damit die Gelegenheit erhält, geballtes Wissen zu Praktiken des Aufführens und der Aufführungswahrnehmung abzuschöpfen. Postdramatische Theaterpraxis und ihre Akteure können aus der Begegnung mit ethnographisch wie ästhetisch informierter Beobachtung neue, und gegebenenfalls ästhetisch nutzbare Perspektivierungen, »Befremdungen« zurückbehalten.

Der Aufbau der Arbeit folgt der Prämisse, der beschriebenen Empirie möglichst viel Raum zu lassen. Daher ist die Herausarbeitung des verwendeten Spiel-Vokabulars im nun folgenden Kapitel II. *Spiel – Vom Phänomen zum Modell* als knapper Überblick über anthropologische, ästhetische und sozialwissenschaftliche Verwendungen des Begriffes gestaltet; darauf werden die Begriffe des »Spielraums«, der »Spielfigur« und der »Spieler« vorgestellt, die die folgende Ethnographie prominent nutzt.

Die anschließenden Kapitel III., IV. und V. befassen sich mit den Aufführungssituationen der ausgewählten Inszenierungen, Forced Entertainments *Bloody Mess* und *The World in Pictures*. In jedem Kapitel werden dabei andere Aspekte der untersuchten Aufführungssituationen beleuchtet. Das Forschungsfeld soll auf diese Weise eingekreist und beschreibend rekonstruiert werden.<sup>48</sup> Kapitel III. befasst sich mit all jenen Praktiken, die Zeit und Raum der Aufführungen etablieren. In Kapitel IV. *Spielfiguren der Aufführungen* werden Praktiken Thema, die Rollen, Figuren und Darsteller der Aufführungen wahrnehmbar werden lassen. Unter V. *Spieler – Das Publikum der Aufführungen* wird untersucht, auf welche Weise sich ein Publikum in der Aufführungssituation formiert. Jedem dieser drei Kapitel, die das ethnographische Herzstück der Arbeit ausmachen, ist eine knappe theoretische Einführung vorangestellt, in der das unter II. in groben Zügen etablierte Spielvokabular einer Feinjustierung unterzogen wird: So befasst sich Unterpunkt III.1. mit der »Klammerung« von Spielräumen, IV.1 diskutiert kurz das Verhältnis von Darstellern, Rollen und Spielfiguren und Punkt V.1. ordnet die Idee der Zuschauer als der eigentlichen Spieler der Aufführungssituation in eine Reihe entsprechender Diskurse ein.

---

48 Als »einkreisende« Bewegung beschreibt der Soziologe Michael Liegl seine ethnographische Arbeitsweise in der Studie *Digital cornerville* (Liegl 2010).

In Kapitel VI. *Coming home* findet die Arbeit ihren Abschluss: Ausblickend wird vorgeschlagen, eine praxis-theoretisch inspirierte Erforschung von Aufführungssituation auf die Reflexion von Probenpraxis auszuweiten.

Im Appendix der Arbeit (VII. *Kontexte*) finden die Interviews, die ich seit dem Jahr 2004 mit Tim Etchells, Gründungsmitglied und Sprecher Forced Entertainments geführt habe, weiterhin Szenare zu beiden Inszenierungen, die zwei konkrete Aufführungsabläufe abbilden. Verwendete Video- und Audiomaterialien sind auf Anfrage zugänglich.