



Studienabschlussarbeiten

Fakultät für Geschichts- und
Kunstwissenschaften

Husel, Stefanie:

The Parts of the Bargain

Strukturen des Spiels in Forced Entertainments jüngsten
Bühnenarbeiten 'First Night' und 'Bloody Mess'

Magisterarbeit, 2005

Gutachter: Gissenwehner, Michael

Fakultät für Geschichts- und Kunstwissenschaften

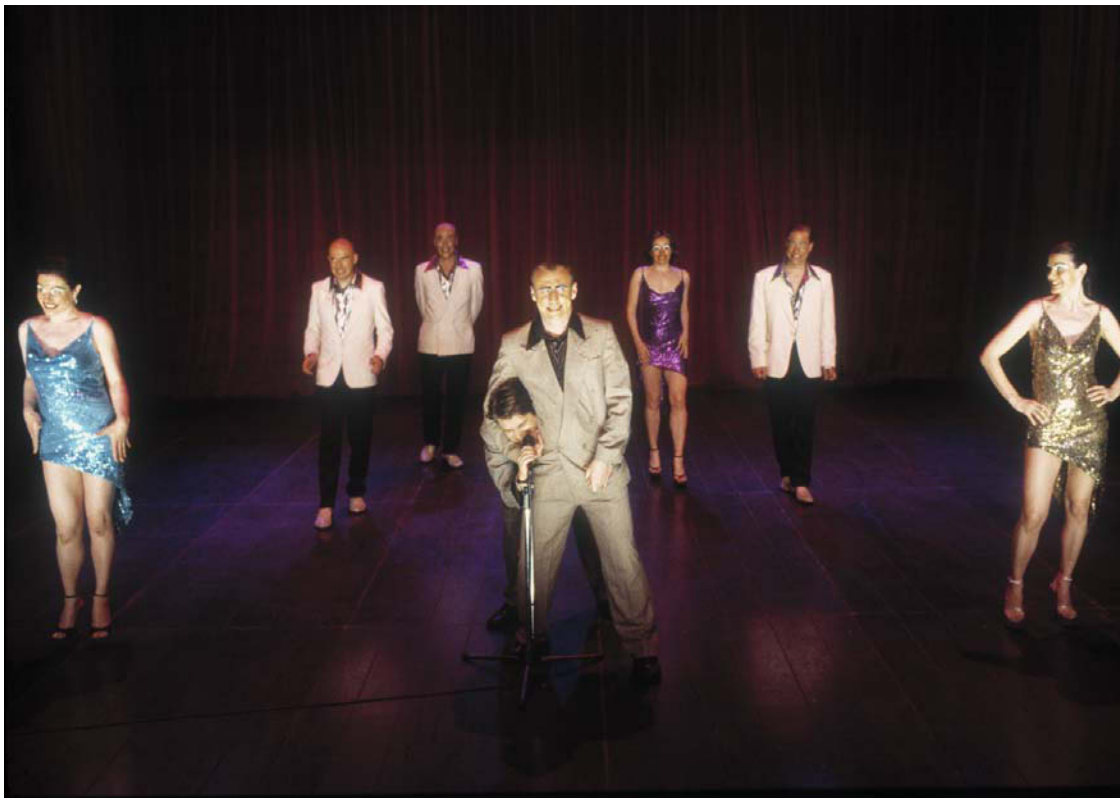
Department Kunstwissenschaften

Ludwig-Maximilians-Universität München

<https://doi.org/10.5282/ubm/epub.10624>

THE PARTS OF THE BARGAIN

STRUKTUREN DES SPIELS IN FORCED ENTERTAINMENTS JÜNGSTEN BÜHNENARBEITEN
'FIRST NIGHT' UND 'BLOODY MESS'



HAUSARBEIT ZUR ERLANGUNG DES AKADEMISCHEN GRADES MAGISTER ARTIUM
IM FACH THEATERWISSENSCHAFT. VORGELEGT VON STEFANIE HUSEL. AM 31.03.2005
LMU MÜNCHEN. PRÜFER: PROF. MICHAEL GISSENWEHRER

Inhaltsverzeichnis

Das weite Spielfeld.....	4
First Night und Bloody Mess - eine Einführung.....	10
First Night: Gezwungene Entertainer.....	11
Bloody Mess: Zwingende Entertainer.....	12
Zum Analyseinstrumentarium.....	14
1. Ästhetische Funktion und die „Kunst als semiologisches Faktum“	14
2. Der Spielbegriff bei Gregory Bateson.....	16
3. Spiel, Rahmen und ästhetische Funktion.....	19
4. Spiel-Rahmen im westeuropäischen Theater.....	20
5. Theatersemiotische Zurichtung der Theorie.....	22
I. Bühne / Bild.....	27
1. Forced Entertainment und ihre Bühnen.....	27
2. Bühne als Bewegungsbild.....	31
3. First Night: Entertainer im Hamsterrad	33
3.1. Bühne	33
3.2. Licht.....	34
3.3. Kostüm, Maske.....	36
3.4. Zusammenfassung.....	37
4. Bloody Mess: Raum verspielt.....	39
4.1. Bühne.....	39
4.2. Licht.....	40
4.3. Requisite.....	40
4.4. Choreographie.....	41
5. Fazit: Neuartige Performanz der Zeichen.....	43
II. Langue / Parole.....	45
1. Bühne und Text	45
2. Sprache versus Performanz	46
3. Sprechtechnik und Sprachspiele in Bloody Mess und First Night.....	50
3.1. Collage verschiedener Sprachstile / kollektiver Monolog.....	50
3.2. Thematisierung der Situation / Widerspruch zur Situation	51
3.3. Über-die-Stränge-schlagen der Sprache.....	55
3.4. Musikeinspielungen	57
3.5. Catalogues.....	62
3.6. Stimme, Geräusche, außersprachliche Lautäußerungen	67
4. Narration in First Night und Bloody Mess	69
4.1 Geschichte fraktal.....	70

4.2 Geschichte der Welt.....	72
4.3. Fazit: Geschichte des Jetzt.....	73
5. Zusammenfassung Sprachtechnik, Sprechtechnik und Narration.....	74
III. Acting / Not-Acting.....	77
1. Überlegungen zu Authentizität und Theater.....	77
2. Performing Games	79
2.1. Forced Entertainments Games	79
2.2. Games als Probenarbeit.....	82
2.3. ... in den Zuschauerraum gestreut.....	84
3. Ästhetik der gefallenen Maske: Privatpersonen auf der Bühne?	88
4. Zwischen Körpereinsatz und Körpern als Zeichen.....	90
4.1. Showtraditionen und V-Effekte in First Night.....	91
4.2. Entwicklung der Figuration in First Night.....	93
4.3. Körpereinsatz in Bloody Mess.....	94
4.4. Absurde Gewalttätigkeiten in First Night, Kämpfe in Bloody Mess.....	96
4.5. Gorilla in Bloody Mess.....	100
4.6. John und Wendy: Figuren in Performanz	101
5. Fazit: Zeichenqualität der Darsteller.....	103
IV. Rahmen / Spiel	107
1. Zum hier verwendeten Rahmenbegriff.....	107
2. Was leistet der Theaterrahmen?.....	109
3. Vom Spiel-Rahmen zum Theaterraum.....	111
4. Kindliches Spiel und Theater-Rahmen.....	113
5. Spiel mit der Situation (externe Umkodierung).....	116
6. Interne Umkodierung der in der Aufführung erspielten Rahmungen.....	118
7. Performanz.....	121
8. Weitergabe des Spiels als Wahrnehmungsmodus	124
Epilog.....	126
Wirkungsästhetik des Performativen?	127
Wissenschaft des Performativen?	129
Quellenverzeichnis.....	131
Bibliographie.....	131
Quellen im Internet.....	140
Bildnachweise.....	140

Das weite Spielfeld

Spielbegriff als theoretischer Zugriff auf emergente Wirklichkeiten?

This is one long, very knowing, wonderfully playful theatrical game on the nature of illusion, narrative and laughter that never becomes tedious or remote because it is so desperately human, so full of our frailties - our individual desire always to be centre-stage, to perform for the audience. It is ridiculously good.¹

Forced Entertainment spielte am deutlichsten mit den Erwartungen an das konventionelle Theater, (...). Das Spiel wirkte atemlos, als wollte man eine geraubte Illusion wieder einholen. Erzählt wurde keine Geschichte, sondern wir erfuhren im Spiel, in den Textfragmenten etwas vom Traum einer Nacht, in der die Erfüllung der vergangenen Verheißungen möglich werden könnte.²

Den Arbeiten der englischen Theatergruppe Forced Entertainment wird in Feuilletons immer gerne ihre Verspieltheit, ihre kindliche Naivität, ihre Lust am (kindischen) Verkleidungs-Spiel usw. nachgesagt. Kritiker hingegen geifern ob des verlustig gegangenen Sinns im Theater der englischen Gruppe, wettern gegen die Unverschämtheit der Sheffielder, die - wie es scheint - in ihren oftmals Situation und Publikum selbst thematisierenden Spielen, den der bürgerlichen Sinnanstalt "Theater" gebührenden Ernst nicht aufbringen mögen:

Dear Forced Ent.,
Last Night it was me that walked out of your show and yelled 'CRAP' (...) I can't respect a group like you that plays games with the audience and makes suggestions about how they will die³

So wie der Begriff "Spiel" dem Theater schon immer assoziativ verbunden ist ("Theaterspiel, Schauspiel, Schauspielerei", Theater als ein gesellschaftliches Spiel, Theater als spielerische Kommunikationssituation, in der die Zuschauer mitspielen oder auch nicht..." usw.), scheinen Inszenierungen wie die der Gruppe Forced Entertainment außerdem noch einen besonders gewichtigen Akzent auf das "Spiel", auf das Spielerische des Theaters, zu legen.

1 Lyn Gardener über Bloody Mess in The Guardian online; vgl.: <http://www.guardian.co.uk/arts/reviews/story/0,11712,1341900,00.html>. Oder www.forcedentertainment.com

2 Max Glauner über Emanuelle Enchantet in "Freitag 43" am 20.10.2000. Zitiert nach: <http://www.freitag.de/2000/43/00431502.htm> Oder www.forcedentertainment.com

3 Aus: Heathfield, 2004, S. 214 (dort: zitiert nach einem Brief an Forced Entertainment)

Wie aber dieses "Spiel" definieren? Wittgenstein bewies in seinen philosophischen Betrachtungen⁴ gerade am Begriff des Spiels, dass Definitionen oftmals hinfällig und dass Sprache erst dann funktional und praktizierbar wird, wenn ihrer Relativität, ihrer Indexikalität, ihrer internen Bedeutungslosigkeit - kurz - ihrem *Spiel* Rechnung getragen wird. Wittgenstein führt diesen Beweis, indem er vorgibt, den Begriff "Spiel" zu definieren und sich dabei dazu führen lässt, umgekehrt die Sprache in ihrer Funktionalität als ein *Sprachspiel* zu kennzeichnen.

Um einiges naiver - nichts desto weniger funktional - möchte ich zur Definition des Begriffes Spiel zwei enzyklopädische Einträge sowie ein Zitat nutzen:

Spiel

Spiel *Substantiv Neutrum (9. Jh.), mhd. spil, ahd. spil, mndd. spel(e), spil spol(e), mndl. spel Stammwort. Dazu das Verb mhd. spil(e)n, ahd. spilOn, as. spilon; entsprechend afr. spil, spel und spilia. Die Ausgangsbedeutung scheint "Tanz, tanzen" zu sein - alles weitere ist unklar. Verb: spielen. Ebenso nndl. spel.*⁵

Spielen (von althochdeutsch spil Tanzbewegung) ist eine Tätigkeit, die zwanglos und zweckfrei nur aus Freude an ihrer Ausübung, ihrem Inhalt oder ihrem Ergebnis ausgeführt wird. Ihrem Wesen nach sind solche Tätigkeiten nicht der Arbeit, sondern der Freizeit zugeordnet und dienen in der Regel dem lustbetonten Zeitvertreib des Spielers oder einer Spielgesellschaft. Die angeborene Neugier und Lust zum Spiel wird entwicklungspsychologisch als die Haupttriebkraft der frühkindlichen Selbstfindung und späteren Sozialisation des Menschen angesehen. Danach reflektiert, erforscht und erkennt der Mensch die Welt zuerst im Kinderspiel. Die Rolle des Spielens in der Gesellschaft erforscht die Ludologie⁶

Play as a state in which meaning is flux, in which possibility thrives, in which versions multiply, in which the confines of what is real are blurred, buckled, broken. Play as endless transformation, transformation without end and never stillness. Would that be pure play?⁷

Der Begriff Spiel verweist damit im weitesten Sinne auf das *Ausführen* einer *zweckfreien* (und damit auch zumeist *Konsequenz-befreiten*) *Handlung / Tätigkeit*, gleichzeitig auf eine eine spezielle Form der *Bewegung im Rahmen gegebener Grenzen* / Parameter in *zeitlicher Flüchtigkeit*.

4 Vgl. Wittgenstein, 1984 Absätze 66 - 71 S.277ff

5 Nachgeschlagen in: Kluge, 2002 (CD Rom)

6 Siehe: <http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel>

7 Tim Etchells in In: Etchells, 1999 (a), S. 50 und in: Quick: Bloody Play, In: Helmer / Malzacher, 2004 S.139

Ich möchte diese äußerst weit gefasste Definition zu Beginn meiner vorliegenden Arbeit in ihrer Breite und damit auch in ihrer Interpretationsbedürftigkeit stehen lassen.

Der Begriff "Spiel" soll in meinen theoretischen Ausführungen zu Forced Entertainments jüngsten Arbeiten für die große Guckkastenbühne - First Night und Bloody Mess - von einem strukturellen Merkmal beider Aufführungen sprechen. Die spielerische Grundstruktur dieser Inszenierungen zeigt sich auf kleinteiliger semiotischer Mikroebene wie auch auf die Struktur der Aufführungen als Ganze bezogen.

Ich möchte behaupten, dass einzelne Raum-Zeichen dieses Theaters (wie z.B. die Positionierung von Requisiten etc.) genau wie ganze Zeichenkomplexe sich *im Spiel* befinden. - In First Night und Bloody Mess sind Subjekte, Raum und Situation *verspielt*.

Vorliegende Analyse soll sich einerseits semiotischer Begrifflichkeiten bedienen. Sie soll jedoch andererseits auch auf Probleme hinweisen, die gerade transitorische Artefakte wie eine Theateraufführung in ihrer Beschreibung stellen, und die durch den semiotischen Zugriff allein nicht zu lösen sind. Die Verbindung, die ich über den Begriff des 'Spiels' zwischen altbekannten semiotischen Modellen und neueren ästhetischen Zugriffen - wie z.B. Erika Fischer Lichtes Vorschlägen zu einer Ästhetik des Performativen⁸ - herzustellen versuche, soll einen kleinen Schritt auf eine adäquate Beschreibung performativ-komplexer Abläufe zu machen, wie sie in Arbeiten Forced Entertainments und anderer zeitgenössische Künstler ablaufen.

Eine grundlegender Widerspruch zwischen dem semiotischen Zugriff und der tatsächlichen Materialität von Aufführungen besteht meines Erachtens in der der Zeichentheorie mangelnden Fähigkeit, zeitliche Abläufe oder Prozesse als für die Semiose konstitutiv zu betrachten. Semiotik und Strukturalismus gingen hervor aus der Linguistik. Sie gehen daher von Sprachen aus und erklären auch sonstige Zeichen-Zusammenhänge zu Sprachen, zu Zeichensystemen, die Bedeutung entstehen lassen aus grammatikalisch strukturierter, diskreter Abfolge. (Linguistische) Sprache legt dieses Verständnis nahe, vor allem insofern sie auch als Schriftsprache existiert. Denn die Trennung in Signifikat und Signifikant fällt leicht bei Wörtern. - Wer wollte eine Lautfolge oder eine Folge von Buchstaben auf dem Papier mit ihrem Signifikat, z.B. dem Vorstellungsbild „Baum“ (also der Pflanze mit Ästen) verwechseln? - Die saussursche, binäre Trennung in Signifikat und Signifikant suggeriert diese Diskretion, eine Statik der

8 Vgl. Fischer Lichte 2001 (b) und Fischer Lichte 2004

einzelnen „Teile des Zeichens“. Diese Vorstellung der in sich statischen Zeichen ist als Grundlage der Beschreibung dynamischer Zeichen*zusammenhänge* problematisch und schon vielfach dekonstruiert und dynamisiert worden. So wird Peirce' oder Morris' dreigliederiges Zeichen als aus Relationen bestehend gedacht und Wittgenstein, der noch vom binären Zeichenmodell ausgeht, widmet sich (in den philosophischen Betrachtungen, vgl. oben) der Tatsache, dass Zeichen (bei ihm zunächst: „Wörter“) kein konkretes Objekt besitzen und immer neu belegbar sein müssen, um zur Kommunikation dienen zu können; sie also letztlich nur dann ihrem Zweck taugen, wenn sie in eine Praxis eingebunden sind.

Betrachte zum Beispiel einmal die Vorgänge, die wir Spiel nennen. Ich meine Brettspiele,, Kartenspiele, Ballspiel, Kampfspiele usw. Was ist allen diesen gemeinsam? (...)

Und das Ergebnis dieser Betrachtung lautet nun: Wir sehen ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen (...) wie wir beim spinnen eines Fadens Faser um Faser drehen (...)

Wenn aber einer sagen wollte: „Also ist allen diesen Gebilden etwas gemeinsam - nämlich die Disjunktion aller dieser Gemeinsamkeiten“ - so würde ich nämlich antworten: hier spielst du nur mit einem Wort.. Ebenso könnte man sagen: es läuft ein etwas durch den ganzen Faden, - nämlich das lückenlose Übergreifen dieser Fasern. (...)

Man kann sagen, der Begriff Spiel ist ein Begriff mit unscharfen Rändern - „Aber ist ein verschwommener Begriff überhaupt ein *Begriff?*“ - Ist eine unscharfe Photographie überhaupt ein Bild eines Menschen? Ja, kann man ein unscharfes Bild immer mit Vorteil durch ein scharfes ersetzen? Ist das Unschärfe nicht oft gerade das, was wir brauchen?⁹

Wittgenstein definiert damit Sprache als Spielzeug, die Semiose als ein (dynamisches) Sprachspiel. Der Poststrukturalismus nahm und nimmt sich weiter dieser Problematik an: Dynamik, Zeitlichkeit, Spiel usw. werden dort zu konstituierenden Elementen des Diskurses. Theoretische Vorstöße von Vertretern einer poststrukturalistischen Tradition wie Derrida, Kristeva, Deleuze u.v.a. zeichnen sich immer auch durch den Versuch aus, emergente Phänomene für die ästhetische Philosophie und die Geisteswissenschaften zu erschließen. Ich zitiere Gilles Deleuze, der in seinem 'Bergson Kommentar' über die Unfähigkeit statischer Begrifflichkeit resümiert, Prozesse zu beschreiben:

Die Bewegung lässt sich nicht mit Punkten in Raum oder Zeit, d.h. mit unbeweglichen „Schnitten“ rekonstruieren. Eine solche Rekonstruktion müsste so vorgehen dass man diese Punkte mit der abstrakten Vorstellung einer Abfolge, einer mechanischen, homogenen, universellen und vom Raum abgelösten Zeit, die für alle Bewegungen dieselbe wäre, verknüpft. Und dann entgeht uns die Bewegung in doppelter Weise

9 Vgl. Wittgenstein, 1984 Absätze 66 - 71 S.277ff

Einerseits mag man noch so sehr zwei Punkte in Raum oder Zeit bis gegen unendlich einander annähern: die Bewegung wird sich immer in dem Intervall zwischen ihnen ergeben, also hinter unserem Rücken. Andererseits kann man die Zeit solange teilen, wie man will: die Bewegung wird stets in einer konkreten Dauer stattfinden, jede Bewegung wird also ihre eigenen qualitative Dauer haben. Von hier aus lassen sich zwei nicht weiter rückführbare Formeln gegenüberstellen: „reale Bewegung → konkrete Dauer“ und „unbewegliche Schnitte plus abstrakte Zeit“¹⁰

Bis heute scheint mir jedoch die Vorstellung der statischen Zeichen nicht zur Gänze aus dem Repertoire der Wissenschaften verschwunden zu sein. Dies ist gerade in dem Moment problematisch, wenn der Versuch unternommen werden soll, ein Ereignis unter zeichentheoretischen Gesichtspunkten zu analysieren, das in Raum und Zeit konstituiert ist und Bedeutung erst und nur durch seinen Vollzug erfährt, wie es bei der Aufführung eines Theaterkunstwerks der Fall ist. Ich möchte in Anlehnung an Wittgenstein die Dynamik der Aufführungen, die ich zu umschreiben versuche, als ein Spiel bezeichnen, ein Spiel der Differenzen, der komplexen Zusammenhänge. Ein wichtiges Charakteristikum dieses Spiels wäre seine Zeitlichkeit, sein Fliehen. Dieses Fliehen wurde im klassischen Strukturalismus vermutlich aus dem Grund oftmals verkannt oder nicht zu erfassen gesucht, weil ein schriftlich vorliegender Text zunächst Statik und absolute Gleichzeitigkeit suggeriert. Das lesende Bewusstsein aber ist zeitlich. Aus dieser Zeitlichkeit resultiert die Komplexität für sich einfacher und diskret anmutender Zeichen. Die Bezeichnung „komplex“ soll in diesem Zusammenhang aufgefasst werden, wie es in der Naturwissenschaft gängig ist: Ein komplexes System zeichnet sich durch seine Emergenz aus; das heißt die Eigenschaften des Gesamtsystems können nicht auf seine Einzelteile zurückgeführt werden, sondern sind wesentlich von deren Zusammenspiel bestimmt. „*Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile*“¹¹

Forced Entertainments Arbeiten First Night und Bloody Mess sind, dies soll meine anfängliche These sein, Aufführungen die sich durch ihre hochgradig emergente Struktur auszeichnen. Um den Stücken in einer Aufführungsanalyse gerecht zu werden soll daher zwar einerseits auf einen semiotischen Zugriff keinesfalls verzichtet werden, dieser Zugriff soll allerdings immer in einer Verweisstruktur erfolgen, die das Spiel der Bedeutungen innerhalb der beiden Stücke, ihre Zeitlichkeit und Vielschichtigkeit zu erfassen sucht. Ich möchte in meiner vorliegenden Arbeit - nicht als wahrheitsliebender

10 Aus: Deleuze, 1997 S.13

11 Vgl. die Definition komplexer Systeme in Richter / Rost 2002, S. 3-9

Analyst, vielmehr als von seinem Territorium begeisterter Reiseführer - versuchen, eine Karte und ein Handbuch zur Verfügung zu stellen, um den Kosmos dieser beiden Arbeiten zu beschreiten. Ein wichtiges Anliegen soll mir dabei sein, auf die grundsätzliche Verschiedenheit der behandelten Materie zu verweisen: Forced Entertainment bearbeiten - und dies in lebendiger Gleichzeitigkeit, einen Bühnenraum und ihr Publikum. Ich bearbeitete einen Stapel Papier und eine Computertastatur. Daher hoffe ich, dass der Leser von diesem Stapel nicht erwartet, eine „wahre“ und umfassende Reproduktion oder gar Erklärung der Theaterabende First Night und Bloody Mess zu erhalten - der Leser eines Reiseführers erwartet seinerseits nicht, ein Land nach der Lektüre begriffen, oder auch nur, die Sitten und Gebräuche des Landes in ihrer Gänze erkannt zu haben. Einen Dienst leistet jedoch der Reiseführer: Er macht Lust auf ein tatsächliches Erfahren des beschriebenen Landes und gibt erste nützliche Informationen, um sich anfangs dort zurecht zu finden. Ebenso soll die vorliegende Arbeit nützliche Informationen zur Arbeitsweise der Gruppe Forced Entertainment, zu ihren Einflüssen und Erfahrungen geben und weiterhin versuchen, in möglichst passenden Kartographien, einen ersten Eindruck von der Funktionalität der Darstellungstechniken in den Stücken First Night und Bloody Mess zu geben. Um die von mir verwendeten semiotischen Begrifflichkeiten im Netz schon vorhandener Theorien aufzuhängen, möchte ich im folgenden Analyseinstrumentarium einen Überblick über die durch mich rezipierten Ansätze geben; zunächst soll jedoch ein kurzer Einblick in das durch mich rezipierte Material sowie eine anfängliche Zusammenfassung der beiden Arbeiten First Night und Bloody Mess geboten werden.

First Night und Bloody Mess – eine Einführung



Im der Arbeit beigefügten Kontext Band befinden sich ausführliche 'Kartographien' zu beiden Arbeiten. Für beide Inszenierungen liegen Arbeits-Texte vor, die einen Einblick in die Struktur der rezipierten Aufführungen bieten sollen, weiterhin Kritiken, Kommentare, Artikel zu den Arbeiten, außerdem eine Zusammenfassung von Interviews, Bloody Mess betreffend, die ich mit Tim Etchells führte („Emailinterviews“).^{12 13}

Ich selbst habe First Night im Oktober 2001 auf dem SpielArt Festival in München gesehen und habe mir im Laufe der Analyse das Videoband zu Nutze gemacht, welches Forced Entertainment von First Night herausgeben. Der enthaltene Arbeitstext zu First Night entspricht zum größtem Teil dem Text, den Forced Entertainment als

¹² Der Kontextband wurde für die open acces Ausgabe der Arbeit reduziert. Eine Version des umfassenden Originals kann bei der Autorin angefragt werden.

¹³ Foto zu First Night. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Mit freundlicher Genehmigung

Pressematerial herausgeben, wurde allerdings durch mich noch an das Videoband und die Bedürfnisse der vorliegenden Analyse angepasst.

Ich hatte außerdem das Glück, einem großen Teil der Probenarbeit von Bloody Mess als Hospitant beizuwohnen; das heißt ich konnte die Anfänge der Inszenierungsarbeit bis zur ersten Aufführung von Bloody Mess als ein *Work in Progress* auf dem Münchener SpielArt Festival verfolgen und habe die Aufführung später noch auf ihrer Premiere in Brüssel (Kunsten Festival des Arts), auf der Volksbühne Berlin und schließlich auf dem London International Theatre Festival (LIFT) gesehen, außerdem stand mir auch hier eine Videoaufzeichnung zu Verfügung, die in München, während des *Work in Progress* entstand. Der zu Bloody Mess beigefügte Text wurde von mir transkribiert / verfasst und stützt sich sowohl auf die Videoaufzeichnung des *Work in Progress*, auf Probenmitschriften Tim Etchells, die er mir zur Verfügung gestellt hat, sowie auf meine Eindrücke während der weiteren durch mich rezipierten Aufführungen. In den nächsten Absätzen soll in wenigen Zeilen ein kurzer Überblick über die Inszenierungen Bloody Mess und First Night gegeben werden, um dem Leser einen ersten Einblick zu gewähren¹⁴.

First Night: Gezwungene Entertainer

Auf einer mit Konzept dilettantisch ausgeleuchteten, leeren Bühne mit rot samtenen Vorhängen an Rückwand und Seiten, scheitern acht Darsteller in grotesk überzeichnetem Glitter-Make-up und unbequemer Showmontur konsequent bei dem Versuch, eine Show, einen Vaudeville-Abend voller Amusement, Spaß und buntem Flitter, zu gestalten. Die Dramaturgie dieses Scheiterns ist einfach, erweist sich jedoch bei näherem Hinsehen als Struktur hochgradiger Emergenz.

In einer revueartigen Sequenz einzelner Szenen bzw. Nummern versuchen die gezwungenen Entertainer jeweils ein ihnen wie den Zuschauern bekanntes Muster von

¹⁴ Ich verwende in meiner Arbeit sowohl den Begriff "Inszenierung" als auch den der "Aufführung"; beide Begriffe sollen dabei auf das theatrale 'Artefakt' verweisen, wobei ich, mit der "Inszenierung" von den bewusst durch die Künstler gesetzten Techniken der Darstellung sprechen möchte, die während der Probenarbeit kristallisiert wurden, und die jeden Abend erneut beobachtet werden können. Der Begriff der "Aufführung" soll dagegen auf den live stattfindenden Kommunikationsprozess zwischen Publikum und Bühne verweisen. Vgl. zur Wichtigkeit dieser Unterscheidung Fischer Lichte 2004, S. 42-62

Unterhaltung anzuwenden. So werden immer wieder Nummern angekündigt und zur Aufführung gebracht, die jedoch gnadenlos quer laufen, nicht funktionieren, ihre Pointe verfehlen, entgleisen und in mühsam verhehlter Verzweiflung enden. Der Grund für dieses ihr Scheitern besteht in der Angst und Gezwungenheit dieser „Showmaster“, in ihrem unbedingten Willen zur Unter-Haltung, dem sie nicht genügen können. So wirkt ihr maskenhaft-groteskes Lächeln weder beruhigend noch verbindlich, wie es einem Lächeln geziemt, sondern wird zum Ausdruck von Angst und Gespanntheit. Man hat es als Rezipient dieser verunglückten Show also einerseits mit einer kritischen Reflexion des Konzepts Entertainment zu tun, wird jedoch gleichzeitig von den verzweifelten Rettungsversuchen die die Gruppe auf ihre Revue anzuwenden vorgibt, aufs köstlichste unterhalten und immer wieder zu sardonischem Gelächter gereizt.

Bloody Mess: Zwingende Entertainer

Auch die Inszenierung Bloody Mess zeichnet sich durch eine eingängige Dramaturgie aus: Nach einer kurzen Clown-Nummer und einer Vorstellung der Schauspieler unter deren Privatnamen und mit Erwähnung ihres Darstellungsziels für den folgenden Theaterabend, wechseln sich Versatzstücke verschiedener Showtraditionen - Clownsnummern, die Erzählung zweier Geschichten, ein 'Workshop', Tanznummern und ähnliches - ab. Auf den ersten Blick scheint hier alles drunter und drüber zu gehen, gnadenlos quer zu verlaufen, wie schon in First Night. Der Zuschauer sieht sich einer wahrhaften *bloody mess* gegenüber. Grundlage des vermeintlichen Chaos scheint dabei die Tatsache zu sein, dass aus unerfindlichen Gründen Darsteller äußerst unterschiedlicher theatraler Stilrichtungen auf der Bühne zusammengekommen sind, um einen Theaterabend miteinander zu gestalten: ein Pärchen missmutiger Clowns, zwei Rock'n'Roll-Roadys, eine Schauspielerin aus illusionistischer Theatertradition, eine Schauspielerin die eher der Boulevardtradition zugeordnet werden könnte, zwei Männer mit silbernen Pappsternen - vermutlich aus einer Revue entlaufen - , schließlich ein Cheerleader und eine Frau im plüschigen Gorillakostüm. Diese seltsamen Figuren versuchen nun, zunächst jede nach ihrer Fassung, dem Publikum eine stimmige Aufführung zu liefern. Sie kommen sich dabei stark in die Quere, allerdings nicht indem sie versuchen würden, sich gegenseitig auszustechen - vielmehr sind es gerade ihre drolligen Versuche, sich gegenseitig zu weiterzuhelfen, miteinander zu arbeiten, die den

Abend in ein unvergleichliches und hochkomisches Durcheinander stürzen. Nimmt man das Auf- und Ab des Abends jedoch in genaueren Augenschein, erweist sich die Struktur aus Chaos, Wiederherstellung von Sinn, erneutem Chaos usw. als die komplexe Inszenierung theatraler Semiose selbst.

Zum Analyseinstrumentarium



Die Bewegung lässt sich nicht mit Punkten in Raum oder Zeit, d.h. mit unbeweglichen "Schnitten" rekonstruieren.^{15 16}

1. Ästhetische Funktion und die „Kunst als semiologisches Faktum“

In seinem Kapitel aus der Ästhetik bestimmt Mukarovsky¹⁷ die *Ästhetische Funktion* wie folgt: sie „isoliert den durch sie berührten Gegenstand“, gleichzeitig bedeutet die *Ästhetische Funktion* eine „maximale Konzentration der Aufmerksamkeit auf einen gegebenen Gegenstand“:

„Überall, wo im gesellschaftlichen Zusammenleben sich die Notwendigkeit ergibt, eine Handlung Sache oder Funktion hervorzuheben, auf sie aufmerksam zu machen und sie von unerwünschten Zusammenhängen zu lösen, erscheint die ästhetische Funktion als Begleitfaktor.“¹⁸

Zeichentheoretisch und auf das Kunstwerk bezogen, bringt diese Bestimmung mit sich (vgl. hierzu: *Die Kunst als semiologisches Faktum*¹⁹), dass ein Kunstwerk insofern es

15 Aus: Deleuze, 1997 S.13

16 Foto zu First Night. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Mit freundlicher Genehmigung.

17 Mukarovsky, 1970 S.32ff

18 Ebenda, S. 32

19 Mukarovsky, 1970 S. 138 - 147

den „Stoff-Künsten“, wie der Literatur oder den meisten Theaterformen, zuzuordnen ist, normalerweise mehrere Funktionen, z.B. eine ästhetische und eine mitteilende Funktion besitzt, die sich nun gegenseitig in ihrer Wirkung beeinflussen. Zunächst erhebt dabei die ästhetische Funktion das Zeichen zu einem autonomen Zeichen, einem Zeichen *per se ipsum*, welches nicht mehr nur um seines Verweises auf ein konkretes Objekt willen wahrgenommen wird, sondern einfach für sich selbst in seiner Materialität zur Wahrnehmung bereit steht und damit, im weitesten Sinne, Wohlgefallen beim Betrachter erzeugt. Diese Definition heißt für Mukarovský jedoch keineswegs, dass das *autonome Zeichen* auf nichts mehr verweist, ins Leere weist (was auch nur schwer möglich wäre) - für ihn weist das durch die ästhetische Funktion autonomisierte und aus seinen Zusammenhängen gelöste Zeichen eben auf diese Zusammenhänge: seinen gesamtgesellschaftlichen Kontext. Man könnte hier noch verbreiternd hinzufügen: es verweist auf seine eigenen Wahrnehmungsbedingungen, Möglichkeitsumstände, also auf sozialen Kontext, linguistische Zusammenhänge des Codes, aus dem es entnommen wurde (z.B. der Alltags-Sprache) und auf den Zeichenverwender selbst und dessen Wahrnehmung. Wie sieht es in diesem Zusammenhang mit der „mitteilenden Funktion“ eines Stoff-Kunstwerks aus? (Stoff hier immer im Sinne von *Sujet*) Selbstverständlich kann ein Kunstwerk, unter Einfluss der ästhetischen Funktion und schon mit Charakterzügen des autonomen Zeichens ausgestattet, nicht mehr im alltagssemiotischen Sinne auf ein Objekt verweisen. Notwendig muss dieses sein Objekt relativiert sein, nachdem das ästhetische Zeichen, der Signifikant, schon eigene Bedeutung *per se ipsum* erlangt hat. Diese Relativierung könnte auch mit der Konsequenzbefreiheit, der „Narrenfreiheit“ der Kunst beschrieben werden:

(...) der Wesensunterschied (*zwischen der mitteilenden Funktion des ästhetischen Zeichens gegenüber der beim alltäglichen Zeichen – Anm. d. Verf.*) besteht darin, dass die kommunikative Beziehung zwischen dem Kunstwerk und der bezeichneten Sache keine existentielle Bedeutung hat, auch nicht in den Fällen, wo sie etwas behauptet oder bejaht.²⁰

Unter Einfluss der ästhetischen Funktion können also selbst größere Bedeutungs-Zusammenhänge aus einem Alltagskode entsemantisiert werden, was nicht heißt, dass ihr Zusammenhang mit dem Alltagskode unlesbar würde; allerdings ist der Sinnzusammenhang relativiert, ausgestellt, damit manipulierbar, aufgebrochen, zur

20 Ebenda, S. 146/147

künstlerischen Gestaltung freigegeben. Die Gestaltung eines solchermaßen freigelegten Stück Kodes steht dabei allerdings, und dies sollte berücksichtigt werden, ihrerseits wiederum unter Einfluss der ästhetischen Funktion; ist damit also kaum als alltägliche Aussage zu begreifen und somit einem Werturteil nur unter Vorbehalt seiner Relativität zu unterziehen. Zum Ende des Kapitels stellt Mukarovsky schließlich die notwendige Dialektik innerhalb der Stoffkünste fest und verweist damit meines Erachtens schon auf eine Dynamisierung des ästhetischen Zeichenbegriffs:

Beide semiologischen Funktionen, die kommunikative und die autonome, die gemeinsam in den Stoff-Künsten bestehen, schaffen miteinander eine der grundlegenden dialektischen Antinomien der Entwicklung dieser Künste; ihre Dualität kommt in der Entwicklung in den fortdauernden Pendelschwingungen der Beziehung zur Realität zur Geltung.²¹

Mukarovsky bezieht sich bei dieser Dynamisierung zwar auf die Kunstgeschichte, also auf einen größeren soziologischen Gesamtzusammenhang in der Entwicklung der Künste; ich möchte jedoch darauf hinweisen, dass auch innerhalb eines einzelnen als Kunst wahrgenommenen Artefakts dieses Oszillieren auftreten, eine „Pendelschwingung“ zwischen alltäglicher Realität und ästhetischer Wirklichkeit hergestellt werden kann.

2. Der Spielbegriff bei Gregory Bateson

Ich werde in der vorliegenden Arbeit dieses „Pendelschwingen“, diese interne Dynamik der ästhetischen Zeichen voraussetzen, indem ich sie als „im Spiel befindlich“ kennzeichne. In diesem Zusammenhang möchte ich auf den Kybernetiker Gregory Bateson verweisen, der in seinem Aufsatz *Eine Theorie des Spiel und der Phantasie*²² versucht, eine kommunizierte Metamitteilung zu definieren, die es der spielenden Menschen oder Tieren ermöglicht *Spiel* von *Nicht-Spiel* zu unterscheiden; Voraussetzung dafür ist bei Bateson die Tatsache, dass eine Spezies gelernt hat, Karte und Territorium²³ zu unterscheiden. Er spricht vom:

21 Ebenda, S. 146

22 Bateson, 1981 S. 241ff

(...) Drama, das heraufbeschworen wird, wenn Organismen, die vom Baum der Erkenntnis gegessen haben, entdecken, dass ihre Signale Signale sind.²⁴

Besonders interessant erscheinen mir Batesons²⁵ Überlegungen zu den logischen Voraussetzungen des Phänomens *Spiel*:

(die Mitteilung „Dies ist Spiel“ enthält) jene Elemente (...) aus denen sich notwendigerweise ein Paradoxon des Russellschen oder des Epimenidesschen Typs (ergibt). Mit einer Erweiterung gewinnt die Feststellung „Dies ist ein Spiel“ etwa folgendes Aussehen:
„Diese Handlungen, in die wir jetzt verwickelt sind, bezeichnen nicht, was jene Handlungen, *für die sie stehen*, bezeichnen würden.“ (...)
Wenn wir jetzt die Worte „für die sie stehen“ in der erweiterten Definition des Spiels durch „die sie bezeichnen“ ersetzen, gelangen wir zu folgendem Ergebnis:
„Diese Handlungen, in die wir jetzt verwickelt sind, bezeichnen nicht, was jene Handlungen, *die sie bezeichnen* bezeichnen würden.
Nach der logischen Typenlehre ist eine solche Mitteilung natürlich unstatthaft (...) Alles, was wir aber aus einer solchen Kritik lernen, ist, dass es schlechte Naturgeschichte wäre, von den geistigen Prozessen und Kommunikations-Gewohnheiten der Säugetiere zu erwarten, dass sie dem Ideal des Logikers entsprechen²⁶.

In dieser Definition des Spiels ist automatisch auch eine Theorie der Fiktion angedacht: Diejenigen Handlungen, die im Spiel auf oben beschriebene Weise doppelt und paradox bezeichnet werden, sind fiktiv; Bateson gibt das Beispiel spielender Tiere: das spielerische Zwicken bezeichnet den Biss, es bezeichnet jedoch nicht, was der Biss bezeichnen würde. Weiterhin ist der solcherart bezeichnete Biss nicht real: er passiert nicht, auf ihn wird nur hingewiesen.²⁷ Zusammenfassend hebt Bateson also zur Definition des Spiels zwei Besonderheiten heraus:

- (a) dass die im Spiel ausgetauschten Mitteilungen oder Signale in gewissem Sinne unwahr oder nicht gemeint sind; und
- (b) dass das, was mit diesen Signalen bezeichnet wird, nicht existiert.²⁸

23 Bateson verwendet die Begriffe Karte -Territorium Relation nach Korzybski; (vgl. Bateson 1981, S. 245, Fußnote 6) Vgl. zu dieser Begrifflichkeit aber auch Deleuze / Guattari: Rhizom. 1977

24 Bateson, 1981 S. 243

25 Bateson verwendet den Begriff „Spiel“ zumeist im Sinne von Kinder-Spiel, oder dem Spiel junger Tiere; er analysiert zunächst also keine hoch entwickelten regelhaften Spiele wie z.B. Brettspiele u.ä., sondern jede Form offener Als-Ob Spiele

26 Bateson 1981, S. 244f

27 Vgl. ebenda, S. 247

28 Ebenda, S. 248

Man könnte damit behaupten, dass die Zeichen im von Bateson in dieser Weise definierte Als-Ob Spiel schon alle Merkmale der ästhetischen Zeichen der Stoff-Künste, wie sie Mukarovsky beschreibt, besitzen: Die semantische Relation dieser Zeichen, also die Verbindung zwischen Signifikant und Objekt, ist in gewisser Weise aufgeweicht; selbst wenn es dabei noch ein in der funktionalen Alltagswelt zu identifizierendes Objekt bezeichnet wird, ist diese Bezeichnung nur noch von relativierter Konsequenz. Sie ist also, in meinen Worten: ins Spiel geraten. Bateson führt seinen Gedankengang folgendermaßen weiter: die Mitteilung „das ist Spiel“ errichtet einen paradoxen Rahmen. Um diesen seinen Gedankengang zu veranschaulichen, verwendet er Epimenides Paradoxon²⁹:

Alle Aussagen innerhalb dieses
Rahmens sind unwahr.

Insofern die Metamitteilung „Dies ist Spiel“ in den Spielhandlungen selbst enthalten ist, eröffnet sich also ein Paradox, welches dazu führt, dass Spiele äußerst instabile Konstrukte sein können: Ihre Grenzen müssen in jedem Moment des Spiels neu konstruiert werden. Verweilt man einen Augenblick auf dem oben demonstrierten Rahmen-Paradox wird schnell klar, dass sich seine logische Problematik daraus ergibt, dass es sich bei dem Wörtchen „dieses“ innerhalb des gezeichneten Rahmens um einen indexikalischen Ausdruck handelt. Das Objekt des Zeichens ist nicht in einer spezifischen Realität zu verorten. Das Wort „dieses“ verändert sein Signifikat ja nach Kontext. Im Kontext des oben angeführten Beispiels wird „dieses“ auf den gezeichneten Rahmen um die Schrift bezogen. Damit ist die Wahrheit der Aussage ins Absurde geführt worden. Die schriftlich dort fixierte Aussage ist damit als außerhalb von Wahr- oder Unwahr- Kategorien stehend zu betrachten, sie vermittelt nur mehr Paradoxie, Nonsens. Damit verweist sie jedoch auf sich selbst: auf die Möglichkeitsumstände ihrer Existenz. Sie bringt mich dazu, über die indexikalische Eigenschaft des Wörtchens „dieses“ nachzusinnen.

Dass ein Zeichen spielerisch gemeint ist, muss im Spiel immer wieder demonstriert werden. Auch in diesem Zusammenhang kann man Parallelen ziehen zur ästhetischen Funktion, vor allem wenn sie im Theater-Spiel auftaucht: ein theatrales Zeichen muss

²⁹ Ebenda, S. 250

immer wieder auf sich selbst verweisen, auf seinen Zeichencharakter. Der Signifikant ist beständig als Signifikant 'geoutet' - dies kann in speziellen Theaterformen natürlich auch die Hauptfunktion des Theaterzeichens sein. Bateson würde ein solches Spiel *komplex* nennen:

(...) dies führt uns zur Anerkennung einer komplexen Form des Spiels (play): das Spiel (game), welches nicht auf die Prämisse „Dies ist ein Spiel“ gegründet ist, sondern sich eher um die Frage dreht: „Ist das Spiel“³⁰

Man beschäftigt sich also in einem solchen Fall mit den Möglichkeitsumständen nicht nur des einzelnen Zeichens, sondern der gesamten Spielsituation. Das heißt: Mit den Partizipanden der Situation, den Mitspielern und schließlich mit dem Moment und dem Zeit-Raum des Spielgeschehens. Alles ist ins Spiel geraten.

3. Spiel, Rahmen und ästhetische Funktion

Bateson kommt in seinen Betrachtungen auf die Problematik des Rahmens zu sprechen: Spiel bedarf des Rahmens, der es vom Nicht-Spiel abgrenzt. Das Spiel erzeugt diesen Rahmen selbst; zum Beispiel, indem die im Spiel verwendeten Zeichen sich für den Beobachter oder Partizipanden von anderen, nicht spielerischen Zeichen unterscheiden - der Biss, den das spielende Tier seinem Kontrahenten zufügt ist nur angedeutet, er schmerzt nicht wirklich - man kann also konstatieren, dass Zeichen innerhalb des Rahmens "dies ist Spiel" mit einer ästhetischen Funktion belegt sind. Sie werden zum Beispiel unter- oder übertrieben, verweisen auf ihre eigene Materialität als Zeichen (oder: sie sind, im weitesten Sinne, theatralisiert). Sie verweisen auch auf die gespielte Bedeutungsebene einer - wie auch immer gearteten - Fiktion und ermöglichen gleichzeitig deren Herstellung. Der Rahmen, derjenige Kontext also, der Spielhandlungen von nicht spielerischen Handlungen unterscheidet (räumlich, zeitlich, ästhetisch...) wird im also in den Handlungen des Als Ob Spiels selbst im Prozess vieler kleiner Handlungen und Kommunikationen hervorgebracht. Bateson verweist in diesem Zusammenhang erneut auf die Anfälligkeit für Paradoxie bei der (theoretischen) Isolierung eines „psychologischen“ Rahmens; er erinnert daran, dass die Rahmen-

30 Ebenda, S. 247

Metapher einerseits aus der bildenden Kunst (Bilderrahmen) und andererseits aus der Mengenlehre entliehen ist. Besonders deutlich wird das Rahmenparadox, führt man sich die Mengenlehre vor Augen: hier wäre der Rahmen diejenige imaginäre Linie, die eine Menge A von einer Menge B, in letzter logischer Konsequenz diejenige Grenze, die A von B scheidet. Hier zeigt sich die Problematik: die Grenzlinie selbst, wenn sie als tatsächlich existent gedacht wird, gehört weder der unterschiedenen Klasse A noch B an, sie steht außerhalb, und, wie Bateson schreibt, gehört einem anderen logischen Typus an. Wie aus dem oben angeführten Zitat hervorgeht, erkennt Bateson allerdings dieses Paradox als Problematik der theoretischen (linear logisch strukturierten) Sprache. Auch bei der theaterwissenschaftlichen Betrachtung von psychologischen Rahmungen, wie denjenigen, die das (Theater)Spiel vom Nicht-(Theater)Spiel trennen, wird der Rahmen erst durch das Spiel hervorgebracht. Gleichzeitig ist der Rahmen Voraussetzung für jede spätere Einordnung einer Handlung zur Kategorie Spiel oder Nicht-Spiel. Letzten Endes können dem Spiel eigene Handlungen also vom Rahmen des Spiels nicht logisch unterschieden werden, ohne dass bei diesem Versuch ein Paradox entstünde. Das Spiel bleibt das Spiel mit seiner eigenen Möglichkeit, mit dem Nichtspiel. Man befindet sich insofern als Wissenschaftler - und dies schon beim Als Ob Spiel von Kindern (oder Kätzchen und jungen Ottern...) - vor der Schwierigkeit, eine Situation die sich im Fluss befindet, sich selbst ständig dynamisch hervorbringt, zu beschreiben.

4. Spiel-Rahmen im westeuropäischen Theater

Die Kommunikationssituation im Theater wird oftmals verstanden als eine spielerische, nachdem dort nichts „Ernstes“ kommuniziert wird (ernst im Sinne von „für sofortige Alltagshandlungen relevantes“). Diese „Un-Ernsthaftigkeit“ kommt im Theater dadurch zustande, dass der Zuschauer-Part dieses 'Spiels' vorsieht, dass seine Mitglieder sich eben nur auf das *Zuschauen* als Handlung beschränken. In der theoretischen Diskussion herrscht somit eine seltsame Tautologie zwischen den Begriffen Theater und Spiel vor: Die Kommunikation würde dadurch zum Spiel, indem ein Teil der Kommunikationspartner nur noch so tut, als würde er spielen (die Schau-Spieler) und sich der andere Teil auf das Zuschauen als Spiel-Handlung beschränkt. Somit wäre das Theater ein Spiel an den Grenzen seiner Machbarkeit - ein Spiel das dadurch Spiel wird,

als dass so wenig wie nur irgend möglich miteinander gespielt wird... Allerdings: wenn man eine Aussage über „Spiele“ treffen kann, dann vielleicht diese: sie sind ein Phänomen der Grenzen. Insofern ist das heute beobachtbare Theater wohl ein Spiel mit dem Spiel, eine hochgradig ausdifferenzierte kulturelle Spitzfindigkeit der Kommunikationskunst. Das Theater-Spiel oder Schau-Spiel, wie man es heute in einer westlichen Stadt auffinden kann, ist schon lange kein kindliches Als-Ob Spiel mehr, obgleich es mit diesem verschiedene Charakterzüge gemeinsam hat, die der Untersuchung wert sind: Auch im Theater, im Schau-Spiel - insofern es sich um ein Theater des „Acting“ (Kirby) handelt - verweisen auf der Bühne generierte Zeichen auf andere Zeichen eines nicht-spielerischen Zusammenhangs, ohne dabei gleichzeitig das zu denotieren, was diese angedeuteten Zeichen denotieren würde. Es ließen sich also unterscheiden: erstens eine fiktive, zweitens die durch die ästhetische Funktion eröffnete Ebene, sowie: die Ebene der tatsächlichen Rezeption in lebendiger Gleichzeitigkeit und Gleichräumlichkeit.

Theaterwissenschaftler wie Michael Kirby, Erika Fischer Lichte oder Hans Thies Lehmann beschreiben in ihren Arbeiten äußerst unterschiedliche Theaterformen, gerade was die Ebene des „Als Ob“ anbelangt: Denn selbstverständlich existieren Theaterformen, in denen kaum "Als-Ob" Sprache verwendet wird; gerade in Theaterformen die unter Einfluss, oder nach Einfluss des Happenings der 60er Jahre entstanden, doch auch in Tanztheaterformen und ähnlichem werden Zeichen ausgestellt vor allem um ihrer Zeichen-Qualität willen. Der fiktive Zusammenhang, auf den verwiesen wird, ist dann oftmals nur noch der weite Raum der Zuschauerphantasie, der Raum der Semiose selbst, der Raum des *Hier*, des *Jetzt*, der Raum des Spiels. Hans Thies Lehmann, der in seiner Arbeit *Das postdramatische Theater* die Anstrengung unternimmt, zeitgenössische Theaterformen in einen Epochenzusammenhang zu stellen, beschreibt dort den Begriff des „Performance Textes“:

Etabliert ist die Unterscheidung zwischen den Ebenen der Theaterrückführung 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. (...) Durch die Entwicklung der Performance Studies ist in den Vordergrund getreten, dass die *gesamte Situation der Aufführung* für das Theater, für die Bedeutung und den Status jedes einzelnen Elements darin konstitutiv ist. Die Art der Beziehung des Spiels zu den Zuschauern, die zeitliche und räumliche Situierung, Ort und Funktion des Theatervorgangs

im sozialen Feld, die den „Performance Text“ ausmachen, werden die anderen beiden Ebenen „überdeterminieren“.³¹

Lehmann verwendet also für das, was man auch den „Rahmen“ der Situation Theater nennen könnte, den Begriff *Performance Text*. Diese Begrifflichkeit ist in meinen Augen zwiespältig zu bewerten. Auf der einen Seite erlaubt die Ausweitung des Textbegriffes auf eine situative Rahmung die Analyse eben dieser Rahmung unter semiotischen Gesichtspunkten. Andererseits birgt die Ausweitung des Textbegriffs auch die Gefahr in sich, wiederum eine gewisse Statik des so bezeichneten Phänomens zu unterstellen. Insofern allerdings davon ausgegangen wird, dass der zum Text erklärte Rahmen und der ebenfalls textliche 'Inhalt' dieses Rahmens sich gegenseitig hervorbringen und beeinflussen (im Sinne des Spiels, das seinen Rahmen selbst hervorbringt) soll der Begriff des Performance Textes auch von mir verwendet werden. Weiterhin scheint mir mit dieser Begrifflichkeit die Möglichkeit gegeben, zu erhellen, inwiefern ein Theaterspiel, auch ohne auf den ersten Blick erkennbare „Als-Ob“ Ebene oder übergeordnete narrative Fiktion, immer noch im Sinne eines Batesonschen Spiels analysiert werden kann: wenn der Performance Text als Rahmen der Spielsituation gleichzeitig als der funktionalen Alltagswelt zugehöriges Phänomen auf der Bühne (mit)gespielt und damit fiktionalisiert wird.

5. Theatersemiotische Zurichtung der Theorie

Erika Fischer Lichte collagiert in ihrem Buch "Ästhetische Erfahrung: das Semiotische und das Performative"³² verschiedene theoretische Ansätze der Ästhetik und Semiotik zu einem schlüssigen Panorama für die Zeichentheorie des Theaters, um schließlich eine Ästhetik des Performativen zu formulieren, die in ihren Grundzügen mit dem von mir angestrebten theoretischen Zugriff auf die Theateraufführungen von Forced Entertainment übereinstimmt; ich möchte im Folgenden die für mich interessantesten Punkte aus Fischer Lichtes theatersemiotischer Zurichtung der verschiedenen ästhetischen Theorien ansprechen. Auch Fischer Lichte rezipiert Mukarovsky und wendet seine ästhetische Funktion auf den Zeichenbegriff Morris' an. (Mukarovsky

31 Lehmann, 1999 S.145

32 Fischer Lichte, 2001 (b)

selbst legte seinen Überlegungen noch einen Saussurschen binären Zeichenbegriff zu Grunde). In Kombination mit einem dreigliedrigen Zeichen, das *syntaktische*, *pragmatische* und *semantische Relationen* zu seiner Umgebung unterhält, liest sich die ästhetische Funktion als Auflösung oder Aufweichung einer konkreten semantischen Funktion; die Bedeutung des Zeichens (das ästhetische Objekt) muss daher vom Rezipienten aus der Kombination von syntaktischer und pragmatischer Relation erschlossen werden. Diese Lesart der Mukarovskýschen ästhetischen Funktion lässt sich durchaus mit der Aussage Mukarovskýs in „Das Kunstwerk als semiologisches Faktum“ verbinden, dass ein mit der ästhetischen Funktion belegtes Zeichen auf seine „soziale Basis“, auf seine Möglichkeitsumstände verweist: im Sinne der syntaktischen Relation verweist das ästhetische Zeichen auf den verwendeten Kode an sich, im Sinne der pragmatischen Relation auf die Zeichenbenutzer. Indem also Fischer Lichte den dreigliedrigen Zeichenbegriff nach Morris mit Mukarovskýs ästhetischer Funktion zusammen liest, ermöglicht sie eine genaue Beschreibung der Semiose innerhalb des Kunstwerks unter Berücksichtigung des Kodes einerseits, der Rezipienten (Zeichenbenutzer) andererseits. Weiterhin impliziert ein relationaler Zeichenbegriff wie der Morris' schon die innere Dynamik des Zeichens, die später im Zusammenhang mit Fischer Lichtes *Performativer Ästhetik* in den Vordergrund des Interesses tritt.

Das ästhetische Objekt ist, diesen Überlegungen zufolge, als Produkt jenes Prozesses zu begreifen, in welchem die Bedeutung des ästhetischen Zeichens konstituiert wird.³³

Man könnte auch behaupten: Die Bedeutung des ästhetischen Zeichens ist der Prozess selbst. Dies wird selbstverständlich besonders in Künsten, deren Artefakte Aufführungen sind, deutlich; nachdem diese Künste im Zuge einer „Performatisierung“ der Kultur immer deutlicher in den Vordergrund treten, leuchtet ein, dass eine zeitgenössische Ästhetik darum bemüht sein sollte, ihre Performanz zu bestimmen und wissenschaftlich greifbar zu machen. Dies stellt allerdings mit Sicherheit kein allzu einfaches Unterfangen dar, nachdem das Wesen der Performanz eben das Flüchtige, transitorische, sinnliche darstellt. Bevor Fischer Lichte in ihrem Kapitel *Für eine Ästhetik des Performativen*³⁴ Ansprüche und Inhalte einer solchen Ästhetik formuliert, bemüht sie sich, klarzustellen, dass *das Semiotische* und *das Performative* sich in keiner Weise gegenseitig

33 Fischer Lichte 2001 (b), S. 62

34 Ebenda, S. 139ff

ausschließen; dabei stellt sie zunächst *das Performative* leider noch in gewisser Weise in den Dienst *des Semiotischen*.

Insofern eine semiotische Ästhetik nach den Bedingungen fragt, unter denen im Kunstwerk Bedeutung erzeugt wird bzw. unter denen „ästhetische“ Bedeutung emergiert, wird sie das Performative berücksichtigen, ja berücksichtigen müssen. Sie wird es allerdings - und das ist die wesentliche Einschränkung - nur soweit berücksichtigen als es einen Faktor in der Bedeutungsgenerierung darstellt. Umgekehrt darf man sich das Performative nicht als das schlechthin bedeutungslose, als das Un-Bedeutende, als insignifiant denken. Wäre es das, würde es gar nicht wahrgenommen.³⁵

Weiter unten im Text relativiert sich dieser Vorstoß jedoch, wenn Fischer Lichte *das Performative* als Voraussetzung jeder Semiose charakterisiert. Dieser Definition des Performativen möchte ich mich in vorliegender Arbeit anschließen. Die in obigem Zitat vorsichtig relativierte „Bedeutungslosigkeit“ performativer Wahrnehmungen scheint mir keinesfalls problematisch; vielmehr glaube ich in dieser Insignifikanz gerade die Voraussetzung der Semiose begründet zu sehen, die Fischer Lichte zu greifen versucht: Denn denkt man die Selbstreferentialität (Autopoiesis) des im Vollzug befindlichen Zeichens mit dem theoretischen Zugriff zusammen, den Wittgenstein in der Formulierung seines „Sprachspiels“ tätigt - ist ja gerade die Ungenauigkeit jeder Sprache, ihre relative Insignifikanz dasjenige, was die Sprache (im Sinne jedes kommunikativen Systems) brauchbar macht für ihre Verwendung durch menschliche Individuen - sie zum formbaren Spielzeug werden lässt. In der Beschreibung der Aussichten, Ziele und Ansprüche einer Ästhetik des Performativen formuliert Fischer Lichte folgende Punkte im Zusammenhang mit der Analyse von Aufführungen: Bei einer Aufführung handelt es sich um eine besondere Form der Face-to-Face-Kommunikation. Daraus folgt, dass:

...hier die Prozesse der Inszenierung und Wahrnehmung unmittelbar aufeinander bezogen (sind). Gemeinsam bringen sie die Regeln hervor, nach denen alle Beteiligten - Akteure und Zuschauer - das Spiel der Aufführung spielen.

Die Kommunikationsbedingungen einer Aufführung erscheinen also als konstitutive Regeln eines Spiels - als Regeln allerdings die im Verlauf des Spiels unter gewissen Umständen auch geändert werden können, weil das Spiel für Eingriffe von Seiten aller Beteiligten offen ist. Die Regeln gelten immer nur so lange, wie sie befolgt werden.³⁶

35 Ebenda, S. 142

36 Ebenda, S. 145

Fischer Lichte empfiehlt damit ausdrücklich, sich den „Spielregeln“ einer Aufführung zu widmen, und der Art, wie diese hervorgebracht werden. Dies soll in meiner vorliegenden Arbeit das Hauptanliegen sein. Der Spielbegriff, den Fischer Lichte in diesem Zusammenhang bemüht, den früher schon Klaus Schwind und Uri Rapp versuchten, auf die Theatersituation anzuwenden, kann nun gerechtfertigt werden:

Die überlieferte heuristische Unterscheidung in Produktions-, Material-, Werk-, und Rezeptions- bzw. Wirkungsästhetik wird angesichts der Aufführung als Ereignis fragwürdig. Es erscheint bedenkenswert, dass eine Ästhetik des Performativen in dieser Hinsicht ganz ähnliche Schlussfolgerungen nahe legt wie eine semiotische Ästhetik. Was dort die Rückbeziehung auf die drei semiotischen Dimensionen als plausibel suggeriert, leistet hier der Aufführungscharakter. Inszenierung und Wahrnehmung, Erfahrung, Bedeutung und Wirkung sind in der Aufführung unmittelbar aufeinander bezogen, ohne sich doch in eins setzen zu lassen. Für eine Ästhetik des Performativen, die am Ereignischarakter der Aufführung ansetzt, wird die Kategorie des „Zwischen“ zu einer Leitkategorie avancieren. Auszugehen ist nicht von einzelnen Größen, die unabhängig voneinander gegeben wären, sondern von (Kraft, bzw. Energie-) Feldern, die sich zwischen ihnen bilden und sie aufeinander beziehen, so dass sie voneinander affiziert werden und sich verwandeln, ohne doch dabei sich doch in dem Sinne anzuverwandeln, dass sie miteinander identisch würden.

Fischer Lichte wählt hier das Bild „Feld“ und „Dazwischen“ um einen Zustand der Zeichenrezeption / der Wahrnehmung zu beschreiben. Meines Erachtens ist aber mit dem Begriff des Feldes ein Wort gewählt, das zu ruhend und in sich geschlossen assoziiert, während doch die Wahrnehmung im Zuge einer Aufführung hin und her springt zwischen Signifikat und Signifikant, syntaktischen und pragmatischen Relationen, unruhig geworden ist, kreiselt, sich dreht, sich endlich um sich selbst dreht - Dieses Flimmern, diese ständige Bewegung möchte ich „Spiel“ nennen. Denn dieser Begriff vereint in sich sowohl semiotische Zugriffsmöglichkeiten, als auch solche einer „performativen Ästhetik“, er impliziert die Hin- und Herbewegung, das Oszillieren (vgl. etymologische Herkunft von „Spil“ = Tanz). Außerdem führt er mit sich Anklänge an Batesons Rahmenparadox (vgl. oben) und Wittgensteins Sprachspiel (Bedeutung *durch* Unschärfe). Weiterhin legt der Begriff die Freiheitsproblematik gegenüber regelbefolgendem Verhalten nahe, erinnert an die klassischen Forderungen an die Kunst nach Unterhaltung und Nutzen. Auch von Gefahr für jede festgefahrene Ordnung spricht das Spiel. Schließlich wird das Als-Ob Handeln, Grundlage der abendländischen Bühnentradition, als Schau-Spiel bezeichnet.

Ich möchte an dieser Stelle ein längeres Zitat Tim Etchells aus dem Artikel *On Collaboration and Process* (erstmalig erschienen in "Certain Fragments", 1999) einfügen, bevor ich mit der Analyse der visuellen Bühnenzeichen in den Stücken *First Night* und *Bloody Mess* von Forced Entertainment übergehe:

PLAY (1)

Play as a state in which meaning is flux, in which possibility thrives, in which versions multiply in which the confines of what is real are blurred, buckled, broken. Play as endless transformation, transformation without end and never stillness. Would that be pure play? (...)

Richard Foreman speaks about his pieces as 'reverberation machines'. In the studio I would watch *12am* as a kind of endless coincidence machine - I would watch it for hours - unable to stop it somehow - always eager to see what it 'threw up' next, what they did next, what they thought of next... I was always gripped by the process of them playing - watching them think, watching them stuck, watching them try, watching them find... the world is constant invention, constant flux ...

And there were times when I would look at it and think this is terrible - this is just the empty fragments of 2000 stupid stories colliding with each other - there's no meaning in it, just the noise left in the machine of culture .. and then FRANK (DRUNK) would take a curious look at BANQUO's GHOST and meaning would happen, like electricity between two lovers who are kissing goodnight, car alarms ringing, and there'd be nothing I could do to stop that ..

Between the meaningless and the very highly charged.³⁷

37 In: Etchells, 1999 (a), S. 50ff

I. Bühne / Bild

Bühne als transitorisches Darstellungselement



The conditions of performance are unique because they are transitory. While the walls of the theatre, the auditorium and the stage are permanently fixed the events that take place on the stage always disappear.^{38 39}

1. Forced Entertainment und ihre Bühnen

In der nun zwanzigjährigen Zusammenarbeit der Gruppe Forced Entertainment lässt sich eine Entwicklungsrichtung in ihren Arbeiten für die bürgerliche Guckkastenbühne in ihrer Verwendung des Bühnenbilds feststellen. In den Anfängen der Gruppe, als im Jahr 1986 für das Stück *Let the Water Run its Course...* zum ersten Mal die finanziellen Mittel für den Bau eines größeren Bühnenbilds vorhanden waren, wurde dieser Umstand von der Gruppe weidlich ausgenutzt:

(Let the water) proved a real breakthrough: The small Arts Council project grant enabled their first substantial set - a complex structure (...)

The set (...) had two wooden floored rooms, grilled windows and a central area containing vertical pillars (...)⁴⁰

38 Aus: Quick: "Play". Text für das „*Marathon Lexicon*“. (vgl. *Das Zitat stammt aus einem bisher nicht veröffentlichten Text. Vgl. <http://www.forcedentertainment.com/?lid=542>*)

39 Foto zu *Bloody Mess*. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Mit freundlicher Genehmigung.

40 Aus: Patricia Benecke: *The Making of... From the Beginnings to Hidden J.*

In : Helmer / Malzacher 2004 S.33

Es wurde damals also ein großer Bühnenaufbau entworfen, in dem die Aufführung stattfinden sollte. Schließlich wurde dieses Bühnenbild jedoch als „*unworkable*“ eingestuft und kein weiterer Versuch unternommen, erneut mit im Vorfeld gebauten Bühnenbildern zu arbeiten (wie es ja im Stadt- oder Staatstheaterbetrieb, ob in England oder Resteuropa, durchaus üblich ist).

Things weren't helped by the fact, that the initial set design for the piece (...) proved almost entirely unworkable. „It was pretty well the last time we built a set straight from a design model. Since then I think everything we've done has been mocked-up first using stuff to hand in the rehearsal room. These days the design emerges much more as a part of the process.“ (Lowdon)⁴¹

Schon früh stellte die Gruppe also fest, dass ihre angestrebte Arbeitsweise keine von Anfang an fixierten Bühnenbilder zuließ; ebenso wenig die Anwesenheit von Artefakten, die die prozessuale Probenarbeit sowie später den (ebenfalls prozessualen) Blick des Publikums determinierten. In einem Interview mit Nick Kaye von 1994 äußern sich Richard Lowdon und Tim Etchells über ihre Arbeit mit Forced Entertainment; befragt nach der schwindenden Präsenz von TV Monitoren in den Stücken, antworten sie:

RL: ... The monitors are so formal, one always has to think of where to place them. (...)
TE: ...We had various ideas about burying them in soil, of wanting to shatter that nice, square, matt-black box. (...)
RL: ... Part of our desire was to let things on stage run their course.⁴²

Sie erteilten dem TV Gerät auf der Bühne also vor allem deshalb eine Absage, weil sich seine Präsenz weder in den Prozess der Probenarbeit noch in den der Aufführungsrezeption integrieren ließ, sondern vielmehr einen eigenen Prozess focussierte. Im Verlauf ihrer langjährigen Arbeitserfahrung entwickelten Forced Entertainment somit eine ihnen typische Form des Bühnenbilds, die sich mit der vergleichen ließe, wie sie Brecht⁴³ und Grotowski⁴⁴ forderten: Brecht, um von der illusionierenden bürgerlichen Bühne hin zu einer dem epischen Theater gerechten, distanzierten Darstellungsweise zu gelangen, verlangte den Bühnenbau im Prozess der

41 Ebenda - Benecke zitiert hier aus einem Interview mit Richard Lowdon S. 37/38

42 Aus: Kaye, 1996 S.235/236

43 Vgl. Brecht, Bertholt: "Über den Bühnenbau der nichtaristotelischen Dramatik" z.B. in: Brauneck, 2001, S. 286 ff

44 Vgl. Grotowski, Jerzi: Für ein armes Theater (1970) z.B. in Brauneck, 2001, S. 412ff

Probenarbeit entstehen zu lassen und insofern das Bühnenbild einerseits als solches zu entlarven, es andererseits der durch Autor und Schauspieler erarbeiteten Darstellung unterzuordnen; ebenso Grotowski, dessen Hauptanliegen, den Schauspieler und seine Arbeit in das Zentrum des Interesses zu stellen, zum 'Armen Theater' führte, das sich von Bühnenbildern jeder Art, die nicht dem Schauspieler dienten, befreite. Während in diesen beiden klassischen Beispielen die Prozessualisierung des Bühnenbilds einmal der epischen Distanzierung zwischen Darstellung und Dargestelltem, also der Desillusionierung diene (Brecht), bzw. der Focussierung auf den Schauspieler und dessen Arbeit (Grotowski), unterwerfen Forced Entertainment jede Statik des Bühnenbildes nun dem *Spiel*prozess als Primat der Darstellung. Zunächst erhält der Produktionsprozess während der Probenphasen seine eigene Berechtigung - Aufbauten, Bühnen-Arrangements, Zusammenstellung der Requisiten, auch alle sonstige Ausstattung wie Kostüm oder Maske entstehen während der Proben. Doch auch der während der Aufführung stattfindende Rezeptionsprozess des Publikums wird konstitutiver Bestandteil des Bühnenkonzepts. Daher mussten auch andere - im weitesten Sinne räumlich / Bühnenbildnerische - Interventionen, die den Blick des Publikums in statische Räume zwingen, wie z.B. die Kamera auf der Bühne, Projektionen und andere mediale Eingriffe, diesem Performativierungsprozess weichen: Die Kamera, die während der ersten Arbeiten Forced Entertainments noch integraler Bestandteil ihrer Bühnenwelt war, wird von der Bühne genommen; zunächst arbeitet die Gruppe im Zuge dieser Entwicklung weiterhin filmisch: entweder wird die Kamera imaginär in den Zuschauerraum verlegt, bleibt als Wahrnehmungsmodus für den Zuschauer (der zur Kamera wird) erhalten und die Schauspieler verhalten sich, als würden sie für die Aufnahme spielen; oder aber die Kamera - kombiniert mit Monitoren - zeigt live, was sich sowieso auf der Bühne abspielt. Doch auch diese Art der multimedialen Raumgestaltung veränderte sich, hin zu dem intimen, auf den Moment selbst abzielenden Stil, den wir heute sehen können.

TE: So we got to the point in *Emanuelle* with the camera where we were saying - actually, we're not prepared to use the camera anymore to bring in extra material from another place and another time. We're only prepared to use it to show you what's there anyway. And at that point, you realise that your interest, your faith in all the pre-recorded fictions that are in *Marina and Lee*, *200%* & *Bloody Thirsty* and *Some Confusion in the Law about Love*,

has dwindled. I think at that point you say - well are we going to do another piece where we show with the camera what's there anyway?⁴⁵

Auch hier zeigt sich das Bedürfnis der Gruppe, dem Prozess, der Performanz, dem 'Hier' und 'Jetzt' der Situation Vorschub zu lassen gegenüber jeder Form eines dramatischen (in eine Fantasiewelt verweisenden) Theaters, und sei dieses auch noch so gebrochen.

Neben solcher offensichtlichen Veränderung in Forced Entertainments Verwendung gestalterischer Bühnenmittel werden bis heute Bühnenbildnerische Inventionen beibehalten, die sich schon in der frühesten Schaffensperiode bewährt hatten. Von besonderer Wichtigkeit erscheint mir dabei die schon im ersten großen Bühnenbild (der oben genannten komplexen Holzstruktur von *Let the Water...*) verwendete, räumliche Trennung eines On/On und eines On/Off - Bereichs auf der Bühne:

Linked to 'on' and 'off' (...) was the idea of the 'performance arena' - a part of the stage designated as the place where something is consciously 'shown', and the area surrounding or backing it, which is still open and available to the public's gaze but in which performers are designated as off duty; human and vulnerable.⁴⁶

Während praktikable und im weitesten Sinne abstrakt zu nennende Strukturen also beibehalten wurden, lässt sich eine deutliche Tendenz zur Performatisierung des Bühnenbildes in der Entwicklung der Gruppe ablesen.

First Night und Bloody Mess sind Forced Entertainments jüngste Arbeiten für die große Proszeniumsbühne. Sie stehen am Ende eines langen Kampfs mit dem Medium Guckkasten und seiner Gestaltung. Hier lässt sich die endgültige Ent-Setzung der Bühne als visuell statischen Rahmen beobachten. Der Raum der Bühne selbst ist zum transitorischen Gestaltungsmittel geworden.

45 Aus: Kaye, 1996 S. 238

46 Aus: Patricia Benecke: The Making of... From the Beginnings to zu Hidden J.
In : Helmer / Malzacher, 2004 S.35

2. Bühne als Bewegungsbild

In *Bloody Mess* und *First Night* ist die Bühne von jedem materiellen Bühnenbild befreit: kein Aufbau, keine Kulissen, seien diese nun illusionierender oder abstrakter Art, fangen den Blick des Zuschauers ein. Die Darsteller in *First Night* agieren in einem von roten Vorhängen begrenzten, leeren Guckkasten; hinter den Vorhängen verschwinden sie zeitweise im Off, allerdings meist ohne dort länger zu verweilen; der Eindruck entsteht, dass sich hinter den Vorhängen lediglich ein kleiner leerer Streifen Raum befindet, in dem die Akteure sich zeitweise etwas ausruhen dürfen, der aber seinerseits keinerlei Schutz oder Deckung gewährt. In *Bloody Mess* ist die gesamte Bühne ausgeschlachtet, leer, der Zuschauer sieht vom Schnürboden, über die seitlichen Wände des Guckkastens mit allen dort standardmäßig angebrachten Lichtschaltern, Feuermeldern, Ausgängen usw. bis zur nackten Rückwand. In beiden Stücken gibt also die Bühne selbst das Bühnen-Bild ab, ist in ihrer Funktionalität ausgestellt und präsentiert sich als das Medium und der Rahmen des Theaters schlechthin.

Dasjenige Bild allerdings, welches der Zuschauer nach den Aufführungen der beiden Inszenierungen in Erinnerung behält, ist geprägt von den auf diesen Bühnen agierenden Darstellern, den Choreographien ihrer Bewegungen, den durch sie behandelten Requisiten und vor allem: durch die im Verlauf der Stücke verwendeten Lichtstimmungen. Die Bühne wird zum Bewegungsbild durch Licht und Körper im Raum. Der leere Guckkasten, von dem man zunächst vermuten könnte, er vermittele ein Maximum an Statik, das letzte mögliche Bild der Bühne, wird durch vielfarbige Beleuchtung, durch Bewegung, Tanz, nicht zuletzt durch Musik und die in der Darstellung vermittelten Atmosphären zum Raum im ständigen Fluss. Statt einer in materiellen Kristallisierung der Dramaturgie im Raum sieht man sich in *Bloody Mess* und *First Night* einer vielfarbigen, ständig in Veränderung befindlichen Performanz gegenüber. Ich zitiere in diesem Zusammenhang Anke Schleper, die sich in ihrem Aufsatz *Jenseits des Wegs* in der Veröffentlichung *Not Even a Game Anymore* über das Raumkonzept in Forced Entertainments Arbeit *Emanuelle Enchanted* äußert:

Alle Räume befinden sich im Fluss: sie werden sichtbar arrangiert und wieder eingerissen, Vorhänge auf- und zugezogen, Wände werden lebendig und beginnen in wilden

Choreographien zu tanzen, die Räume überlagern sich, verschwinden plötzlich oder dringen ineinander ein.⁴⁷

Während allerdings in *Emanuelle* noch sichtbar materielle Elemente den Raum konstituierten - auch diese schon in Bewegung geraten und eindeutig im Spiel befindlich - lässt sich in den jüngsten Arbeiten der Gruppe eine fast gänzliche Dematerialisierung des Bühnenbildes zu Gunsten eines in ständiger Veränderung befindlichen Stimmungs- oder Bewegungsbildes der Bühne feststellen.

Dieses Bild der Bühne wird vom Zuschauer als ein Ganzes erlebt, nachdem keine konkreten, materialisierbaren Eingriffe im offen daliegenden Raum der Bühne getätigt werden. Dabei verantwortet neben der Choreographie und der spezifischen Verwendung von Requisiten vor allem das Lichtkonzept der Inszenierungen diese extreme Flüchtigkeit. Daher möchte ich meine folgende Analyse der Bühnen-Bilder *Bloody Mess'* und *First Nights* vor allem unter dem Aspekt der Lichtdramaturgie tätigen.

Es leuchtet ein, dass gerade die den Inszenierungen spezifische Flüchtigkeit, der Fluss ihrer Atmosphären, nicht als lineares Geschehen verstanden und bearbeitet werden kann; aus diesem Grund möchte ich Eckpunkte in der Dramaturgie des Lichts und ihr Verhältnis zum Bühnenraum und den darin agierenden Schauspielern sowie ggf. den verwendeten Requisiten herausarbeiten. Ich stütze mich bei dieser Anstrengung auf die Überlegungen Gilles Deleuzes, der sich in seinem *Ersten Bergson Kommentar* zu dem Problem, Bewegungsbilder zu beschreiben äußert, die notwendigerweise als ein Ganzes wahrgenommen werden müssten:

Wäre das Ganze zu beschreiben, dann durch die Relation. Denn die Relation ist keine Eigenschaft der Objekte, sondern deren Bestimmungen gegenüber stets äußerlich.⁴⁸

47 In: Helmer / Malzacher, 2004 S.188

48 Aus: Deleuze, 1997 S. 24

3. First Night: Entertainer im Hamsterrad

Anhand der Inszenierung First Night kann herausgearbeitet werden, dass ein gänzlich performatisiertes Bühnenbild in letzter Konsequenz Statik ausdrücken kann. Um diesen Effekt treffend zu beschreiben muss das Prinzip der ständigen Wiederkehr, das im Raumkonzept dieser Inszenierung verwendet wird, verdeutlicht werden.

Zu diesem Zweck möchte ich im folgenden auf Raum- und Beleuchtungs-dramaturgie rekurrieren und schließlich die dem Körper der Schauspieler beigeordnete Ausstattung, Maske und Kostüm, analysieren.

3.1. Bühne

First Nights Bühne ist zunächst leer, das heißt bar jeglicher Kulisse oder Ausstattung in Form von Bühnenelementen, Möbeln etc. gehalten. Innerhalb des klassischen Guckkastens zeigt sich einzig ein spiegelnd glatter Holzboden. Die gesamten rückwärtigen Begrenzungen des Guckkastens, die Seiten desselben sowie das Portal der Bühne sind mit roten Samtvorhängen verkleidet. Gleichzeitig existiert allem Anschein nach ein Backstagebereich hinterhalb der rückwärtigen Vorhänge. Im Verlauf des Abends kommen einzig einige Stühle zum Einsatz, ansonsten bleibt die Leere der Bühne erhalten. Variationen der Raumsituation werden innerhalb der einzelnen Szenen ausschließlich durch Lichtwechsel und die Bewegungen der Schauspieler erzielt; nur in zwei Szenen werden die Vorhänge am Portal durch die Schauspieler geschlossen und die Szene spielt sich vorne auf der Rampe ab. Dies geschieht zuerst in der Mitte der Vorstellung - ich werde die betreffende Szene als die "Kartentrick Szene" bezeichnen - sowie in der Abschluss Szene. Wie oben kurz angesprochen, erscheint der angedeutete Off- Bereich hinter den Vorhängen als sehr klein und für die Bedürfnisse der Schauspieler unzureichend. Jeder, der einmal eine Bühne außerhalb des allabendlichen Theaterbetriebs gesehen hat, kann sich in etwa vorstellen, wie groß ein klassischer Guckkasten tatsächlich ist. In *First Night* nun liegt fast der gesamte Bühnenraum sichtbar vor uns, die Vorhänge, die ihn optisch begrenzen, scheinen schlicht als dekorativer Wandbehang zu dienen; wenn die Schauspieler nun dennoch teilweise hinter den Vorhängen verschwinden, nur um kurz darauf wieder zum Vorschein zu kommen, beweist sich dieser Off-Bereich als reine Farce. Mehr als ein kurzes Verstecken hinter den Vorhängen kann den Darstellern hier kaum möglich sein. Auch

die beiden Szenen, in denen die Vorhänge geschlossen werden, in denen also hinter dem optisch abgetrennten Vorderbühnenbereich sich ein vergleichsweise großes Off befindet, gereichen nicht, den Eindruck zu relativieren, dass auf dieser Bühne keinerlei Rückzug möglich ist: Die bei geschlossenem Vorhang ablaufende Kartentrickszene ist nur von sehr kurzer Dauer, dem Zuschauer ist also klar, dass während dieser Zeitspanne hinter dem Vorhang weder Umbauten noch sonstige raumgreifende Eingriffe auf der versteckten Bühne stattfinden können, ganz abgesehen davon, dass im Verlauf des bis dahin stattgefundenen Abends sowieso keine materiellen bildnerischen Eingriffe am Bühnenraum vorgenommen wurden, und somit wohl auch nicht mehr erwartet werden. Weiterhin werden die Vorhänge geschlossen, ohne dass sich das Licht im Bühnenraum einschneidend verändern würde, und auch in dem Moment, in dem die Vorhänge wieder beiseite gezogen werden, liegt die Bühne noch - oder wieder - im Showlicht; nichts hat sich geändert an der gähnenden Leere ihrer Ausgestelltheit. Der Eingriff des Vorhänge-Schließens beweist in letzter Konsequenz also nicht, dass ein Off-Bereich auf der Bühne hergestellt werden könnte, dass die Darsteller eine Rückzugsmöglichkeit hätten, sondern er zeigt vielmehr umgekehrt die Unausweichlichkeit der Bühnensituation. Ich möchte die vielen verschiedenen Raumsituationen, die bei geöffnetem Vorhang entstehen, in drei grobe Typen aufteilen, die sich vor allem durch den unterschiedlichen Einsatz des Lichts charakterisieren.

3.2. Licht

Die Bühne erstrahlt in einigen Szenen fast ausschließlich in intensivem Rot und wird dadurch zu einem grellen Käfig für die dort ausgestellten Akteure. Dieser Effekt entsteht dadurch, dass die an sich schon roten Vorhänge, die die Bühne umkleiden, ihrerseits flächendeckend mit rotgefärbtem Licht ausgeleuchtet sind. Eine weitere Anzahl von Szenen charakterisiert sich durch besonders helles Rampenlicht, in dem die Schauspieler meist schwitzend in einer Reihe stehen. Dabei tritt manches Mal der hintere Bühnenraum in seiner Bedeutung zurück, dunkelt ab und hebt so die an der Rampe stehenden um so heller hervor, in einigen Szenen werden auch diese beiden ersten Stimmungen kombiniert, das heißt die Darsteller werden in ihrer Rampenposition mit voller Wucht angeleuchtet, während sich hinter ihnen der Guckkasten als bedrohlicher roter Schlund öffnet. Schließlich fallen noch eine Anzahl von Situationen auf, die gekennzeichnet sind vom Einsatz vielfarbiger Spots innerhalb des nur schwach

beleuchteten Bühnenraums. Bezeichnend hierbei ist, dass diese Spots niemals auf eine Person eingerichtet sind, sondern vielmehr durchgängig haarscharf am Geschehen vorbei zielen, wobei sie irritierende Flecken auf dem spiegelnden Bühnenboden zeichnen. Auch dieses Stilmittel der Lichtdramaturgie ist teilweise mit den weiteren, oben genannten Lichtsituationen kombiniert.

Insgesamt kann man innerhalb dieses minimalen Bühnenbildes allein durch Farbgebung und Lichtdesign zunächst eine Aufzählung billiger Vaudevilletricks in grandioser Übertreibung beobachten - ein stilistisches „Don't“ aus Show- und Bühnentradition jagt das nächste. Kurz gesagt wechseln sich die Kriterien „zu grell“, „zu rot“ bzw. „zu bunt“, „zu heiß für die Akteure“ und „zu unexakt“ ab. Diese „Dont's“ entstehen allerdings keineswegs willkürlich, sondern durch die sehr exakt gearbeitete Überbetonung oder Brechung von Konventionen, in diesem Fall von Konventionen der Lichtgestaltung, die innerhalb einer Revue oder Show normalerweise der Steuerung von Aufmerksamkeit dienen. Ein Zaubertrick o.ä. würde dort beispielsweise mit einem farbigen Spot beleuchtet - allerdings in stimmiger Weise; keinesfalls wäre ein unsinniger und nicht exakter Einsatz einer Lichtstimmung denkbar. Anders in First Night, wo die Verfremdung Konzept ist. In der hier anzutreffenden beständigen Übertreibung besteht gleichzeitig eine Ästhetisierung der (Show)Bühnensituation. Die Showbühne beginnt auf sich selbst zu verweisen und unterläuft dabei gleichzeitig ihre demonstrierten Charakterzüge: statt als ein der Unterhaltung, dem Vergessen und der Illusionierung dienliches Medium wird die Bühne, die Situation selbst ausgestellt. Der Blick des Rezipienten beginnt dabei notwendigerweise zu oszillieren und zirkelt ständig von der auf sich selbst verweisenden, gedoppelt- und verdreifachten Bühnensituation zurück zu seinen eigenen Erwartungen, seiner Wahrnehmung.

Von besonderer Wichtigkeit erscheint mir zudem, dass die genannten Lichtstimmungen: 'roter Käfig', 'grelles Rampenlicht' und 'düster - schlecht geleuchtete Showstimmung' sich beständig abwechseln, immer wiederkehren, und in nur minimaler Veränderung oder Kombination das immergleiche erzählen: Die Unausweichlichkeit der Bühne, das Ausgestelltsein der Akteure, ihr totales Unterworfen-Werden unter die Dramaturgie dieses gnadenlosen Raums. Während die Bühne sich abwechselnd grell oder dumpfrot verfärbt, dabei immer die gleiche bleibt - zynisch herausgestellt im konsequenzlosen Auf- und Zuziehen der Vorhänge - der Raum als Gefängnis seiner Akteure immer weiter aufgeladen wird in der Statik seiner Präsenz, wirken die Darsteller, die ihn bevölkern, im

Gegensatz dazu um so fehlerhafter, veränderlicher, schwächer und zerbrechlicher. Mit dieser Interpretation kann auch der mangelhafte Off-Bereich der Bühne erklärt werden: er existiert zwar noch, verweist jedoch gerade in seiner Disfunktionalität auf die sonst selbstverständlich hingenommene Existenz eines "Off" außerhalb der Bühne, eines Rückzugraumes. Auch die extrem überstilisierte Kostümierung und Maske der Darsteller kann in diesen Zusammenhang gereicht werden. Ihr Kostüm und Make-up scheint den Bühnenraum in seiner rigiden Dominanz auf den Körper der Akteure hin auszuweiten; auch zeigt sich hier ein dem Bühnen- und Lichtdesign im Zitieren und Brechen von Showtraditionen entsprechendes Konzept.

3.3. Kostüm, Maske

Die insgesamt acht Akteure sind folgendermaßen ausgestattet: Drei Herren präsentieren sich im blütenweißen Dinnerjacket, schwarzen Hosen, weißen Turnschuhen und - zum krönenden Abschluss - in messingfarbenen, glänzenden Oberhemden. Die zwei übrigen männlichen Akteure tragen grüngrau melierte Zwirnanzüge, darunter ein ebenfalls glänzendes, schwarzes Hemd. Unübertroffen an Glitter sind jedoch die drei Damen, die jeweils in einem flirrenden Pailletten-Schlauchkleid auftreten, eine von ihnen in Pink, eine in Gold, eine in *Electric Blue*. Auffallend am Schnitt dieser Meisterwerke des schlechten Geschmacks ist der jeweils um einen Deut zu tiefe Ausschnitt oder zu hohe Saum, so dass schon der allererste Auftritt der weiblichen Darsteller, nur durch deren Aufmachung, zu Peinlichkeit gereicht. Das Make-up folgt dem schon bekannten Prinzip der Übertreibung: Zuallererst ist es dick aufgetragen. Über viel künstlicher Bräune prangen die Augenbrauen von Herren und Damen gleichermaßen als schwarze Balken, die Lider sind türkis eingefärbt, so dass die Augen aller Akteure unter ihrer Last zusammengekniffen werden müssen.

Während die männlichen Darsteller des weiteren mit großen Mengen von Pomade im Haar aufwarten können, glänzen die Damen durch rot lackierte Riesenmünder, deren Schminke weit über die eigentlichen Konturen der Lippen ausläuft. Es lassen sich also innerhalb der Ausstattung der Darsteller in *First Night* mehrere Assoziationsfelder ausmachen: Zunächst zeigen sich tatsächlich acht Entertainer in einer ganz auf Entertainment ausgerichteten Umgebung; bekannte Muster aus Fernsehunterhaltung und Vaudevilleshows, gekoppelt mit der Tatsache, dass sich der Zuschauer während der Aufführung tatsächlich innerhalb eines Theaterraums befindet, weisen auf das

Stattfinden eines Abends voller Spaß und Unterhaltung hin. Dabei findet jedoch eine gewisse Dopplung der Information statt: Die Bühnensituation wird durch grelle Zitate noch verstärkt, ausgestellt. Gleichzeitig sind ebendiese Zitate bekannter Muster im höchsten Maße übertrieben und damit künstlich. Dies führt, wie ich behaupten möchte, schon fast zu einer Verdreifachung der Situation Bühnenshow oder Theater. Daneben tut sich für den Betrachter auch der semantische Raum „Folter“ oder „Quälerei“ auf. Denn augenscheinlich müssen die Akteure - und zwar sowohl die *tatsächlichen* Menschen dort oben wie auch die *dargestellten* verängstigten Entertainer - vor den Augen des Publikums leiden: Schon die ersten Minuten, in denen nichts anderes passiert, als dass die beschriebenen Personen auf der Bühne erscheinen, machen deutlich, dass sie unter den grellen Scheinwerfern entsetzlich schwitzen; dass die Schminke auf ihren Gesichtern kribbelt, juckt und zerlaufen wird. Genauso, dass die Paillettenkleider der Damen kratzen und unter den metallisch glänzenden Oberhemden der Herren sicherlich kein gutes Klima herrscht. Die Akteure befinden sich in einem leeren Käfig, wie oben beschrieben, der sich meist ganz in strahlendem Rot zeigt: Assoziationen an Versuchsanordnungen der Verhaltensforschung werden wach, Rot zeigt sich dabei nicht nur als Farbe von Sensation und Freude sondern auch deutlich als die der Aggression. Die Unausweichlichkeit der rot strahlenden Showbühne hat sich damit bis in den Körper der Darsteller hinein, bis zum direkten Eingriff auf sie fortgesetzt: weder die Situation noch die herausgearbeitet unangenehme und durch Übertreibung des Showprinzips auf sich selbst verweisende Ausstattung erlauben nur die kleinste Flucht. Der für jede Repräsentation notwendige Off-Bereich wird damit einerseits zerstört, andererseits in die Körper der Akteure hineinverlegt, denen nur mehr die Flucht "nach vorn" übrig bleibt, die sie schließlich über ihre endlosen monologisierenden Diskurse antreten (siehe Punkt II. Langue / Parole).

3.4. Zusammenfassung

Die mit dieser Ausstattung korrespondierende starke Figuration in den Bewegungen der Schauspieler werde ich im Punkt III. Acting / Not Acting beschreiben; hier soll festgehalten werden, dass die Statik im Bewegungsbild von First Night's Bühne hervorgeht aus der ewigen Wiederkehr des gleichen Raumes in seinen drei möglichen Licht-Versionen, konfrontiert mit den Körpern der Darsteller in Raum und deren Ausstattung. Die ausgestellten Menschen und ihre in Kostüm und Make-up

hineingezwungenen Körper versuchen beständig, sich den starren Auflagen der Situation zu entziehen: Müdigkeit, Schweiß, Zittern, schließlich die Stimme ihrer Äußerungen dringen durch alle Brutalität des visuell erfahrbaren Bühnenraums und werden in ihrer Verletzlichkeit um so mehr betont. Die bei Forced Entertainment so oft anzutreffende On/Off Einteilung der Bühne ist pervertiert: Für die Akteure bietet sich keinerlei zureichender Schutzraum; vielmehr werden *On* und *Off* in den Körper der Darsteller selbst hineinverlegt.

First Night weist zudem den klassischen Bühnenraum als einen seltsamen Ort aus, der sich im weitesten Sinne als gleichzeitig zwei- und dreidimensional darstellt. In der immer wiederkehrenden Rampenlichtsituation, während der die Darsteller ein ums andere Mal an der Rampe in einer Reihe aufgestellt präsentiert werden „*Spread out in a line for your enjoyment.*“⁴⁹ - und den weiteren Szenen, in denen sie sich in extrem stilisierter Körpersprache vorsichtig (oft rückwärts) im Raum bewegen, in ihren kurzen Rückzugsversuchen hinter die Vorhänge, bleibt doch immer die Rampe / das Portal als zweidimensionales Bild, einer Kinoleinwand gleich, als vierte Wand präsent. Diese „Scheibe“, diese undurchdringliche Barriere zum Raum der Zuschauer wird durch die zirkuläre Wiederkehr des Rampenlichts, durch die Choreographie der Körper im Raum, schließlich durch den immer nach vorne gerichteten Sprechakt der Darsteller (vgl. II. Langue / Parole) immer wieder mit inszeniert, ausgestellt und ausgewiesen. So stellt sich in First Night die Bühne als eine ins Nichts gähnende Mattscheibe in greller Färbung dar, ein Guckkasten bar jeder Rückzugsmöglichkeit, der sich von Moment zu Moment weiter auflädt, hungriger erscheint, brutaler, die Schauspieler zu Versuchstieren werden lässt, und jeden ihrer Ausbruchsversuche schließlich an der harten Oberfläche der vierten Wand zerschmettert. - Die letzte Replik der Inszenierung schließlich katapultiert diese Stimmung in den Zuschauerraum: "*When you go home tonight, Ladies and Gentlemen, don't drive safely, drive as fast as you can.*"⁵⁰

49 Aus dem Text zu First Night Transkription (SH) nach einem Videomitschnitt. (vgl. Original-Kontextband)

50 Aus dem Text zu First Night Transkription (SH) nach einem Videomitschnitt. (vgl. Original-Kontextband)

4. Bloody Mess: Raum verspielt...

4.1. Bühne

Auch in *Bloody Mess* ist zunächst das Bühnenbild die Bühne selbst, und dies radikaler noch als in *First Night*; keine Vorhänge, nicht die geringste Kulisse verdecken mehr die Nacktheit dieses Raumes, der hier in seiner Funktionalität und Alltäglichkeit gezeigt wird. Die Bühne ist schwarz gestrichen - normalerweise eine Notwendigkeit, um dezent hinter der Kulisse zurück zu treten, hier Element des gewollten Designs.

Forced Entertainment nutzen diesen kahlen Raum mit allen „störenden“ Elementen, wie Schaltkästen, Stufen, nicht fortgeräumten Elementen des Probebetrieb, die sich noch am Rand der Bühne angesammelt zu haben scheinen, Notausgang-Zeichen usw.

Lediglich die Mitte des Raumes, die Bühnen-Fläche wird weiträumig gesäubert und frei gelassen. Um dieses Zentrum herum, an den Wänden des Raumes entlang, werden etwa fünfzehn verschiedene Holzstühle, ein grünweißer Bürostuhl, einige Tische, ein Garderobenständer mit Secondhand-Bühnenkleidung und sogenanntem „Slash“ (einer Art überdimensionierten Lamettas), Kästen mit Wasser- und Bierflaschen, ein Tonpult mit bereitliegenden CDs und viele weitere Requisiten verteilt. Der hiermit abgegrenzte Bereich - also die Unordnung an den Rändern gegenüber der leeren Bühnenmitte - stellt den schon angesprochenen Forced Entertainment typischen „On/Off“-Bereich der Inszenierung dar. Während die Wände des schwarzen Bühnen-Kastens, auf Grund ihrer matten Farbgebung, keinerlei Veränderung durch das Licht annehmen, beweist sich dieser Raum dennoch, gerade durch die verwendete Dramaturgie des Lichts, als hochgradig wandelbar. Es lassen sich drei Techniken unterscheiden, die gemeinsam die hochgradige Performatisierung dieses Bühnenbildes ermöglichen. Zunächst ist hier das Lichtkonzept in Kombination mit der oftmals eingesetzten Nebelmaschine zu nennen, weiterhin die in dieser Inszenierung äußerst ausgefeilte Verwendung der bereitliegenden Requisiten und schließlich die Choreographie der auftretenden Personen im Raum. Ich möchte diese drei selbstverständlich ineinander spielenden Faktoren zunächst getrennt von einander betrachten.

4.2. Licht

Das Licht in *Bloody Mess* erweist sich als besonders vielseitig: Fast jede Szene wird mit neuen Stimmungen bedacht; dabei wird mit allen nur denkbaren Raffinessen gearbeitet: Sowohl Vorderlicht, als auch Gegen- und Seitenlicht kommen zum Einsatz, Lauflichteffekte und vielerlei Farbschattierungen wechseln sich ab. Nigel Edwards, Lichtdesigner und betreuender Techniker der Inszenierung, fährt viele dieser Stimmungen während der Aufführung von Hand ein, zum Teil kann man, gerade in sehr stillen Szenen, sein Agieren am Lichtpult, welches für gewöhnlich im hinteren Bereich des Zuschauerraums situiert ist, hören; in der letzten Szene, einem Monolog der Darstellerin Cathy Naden, werden Stück für Stück alle eingesetzten Scheinwerfer von Hand ausgeschaltet. Der Zuschauer hört dabei in seinem Rücken Edwards Tippen auf der Tastatur des Lichtpults und sieht daraufhin die Scheinwerfer erlöschen. Die Produktion der Beleuchtungseffekte dieser Inszenierung lässt sich insofern live einsehen, und wird erkennbar gemacht als Arbeit an einem gemeinsam erstellten Kunstwerk.

Die meisten Lichtstimmungen wechseln sich recht langsam ab, das heißt, dass für die Optik des Zuschauers eine Atmosphäre langsam in die andere übergeht. Nur in wenigen Szenen, wie z.B. der fünfminütigen Stille, reagiert das Licht auf Stichwort, kann der Wechsel, in diesem Fall von blauem Gegenlicht zu mehrfarbigem Lauflicht, direkt eingesehen werden. Der oftmals also unmerkliche Übergang einer Lichtstimmung in die nächste - und damit auch: einer Atmosphäre in die andere - wird noch durch die Präsenz des in ungewohnt heftiger Form eingesetzten Bühnennebels unterstützt, in dessen Wolken sich das Licht in seiner Farbigkeit fängt, mit ihm nach und nach verschwindet, nach oben abzieht. Insofern befindet sich das Bild der Bühne allein durch den ständigen leisen Übergang einer farblich gesetzten Stimmung in die nächste und durch den immer wieder erzeugten Trockeneis-Nebel, sein Quellen im farbigen Raum und sein allmähliches Verschwinden in ständiger Bewegung.

4.3. Requisite

Neben der Nebelmaschine und dem durch sie produzierten Rauch, den man sowohl als Requisit als auch als Element der Lichtgestaltung bezeichnen könnte, wird auch von allen weiteren vorhandenen Requisiten ein speziell bildnerischer Gebrauch gemacht:

Wie oben beschrieben, sind die zahlreichen Ausstattungsgegenstände zu Beginn der Aufführung von *Bloody Mess* im gut einsehbaren Offbereich der Bühne, an ihren Seiten und an der Rückwand verteilt. Schon während der ersten Szene, einer Clownsnummer, in der die beiden Darsteller Bruno und John jeweils versuchen eine Stuhlreihe zu bauen - der eine im vorderen, der andere im hinteren Bühnenbereich - wird jedoch die Bedeutung sichtbar, die den be-spielten Gegenständen (hier: den Stühlen) im Verlauf des Stückes zukommen wird: Die Requisiten materialisieren die Aktionen, mit denen die Akteure von dem sich ihnen bietenden leeren Raum Besitz ergreifen.

Durch das Spiel mit den beiden Stuhlreihen, die unter großem 'Hallo' hergestellt und ein ums andere Mal wieder zerstört werden, während die Stühle selbst in ihre Einzelteile zerbrechen um anschließend wieder und wieder zusammengesetzt zu werden, wird der Raum der Bühne und zumindest drei Möglichkeiten seiner Nutzung erobert: die Positionierung in einer Reihe der Rampe entlang, die selbe Formation weiter hinten, sowie ein chaotischer Raum dazwischen, in dem sich während der Stuhl-Szene immer wieder groteske Kämpfe zwischen den beiden Clowns abspielen. Noch deutlicher wird diese Einschreibung in den Raum durch die Nutzung der Requisiten, betrachtet man den Bühnenboden, das zu Beginn der Aufführung noch so saubere Viereck schwarzer Holzbohlen. Schon nach den ersten beiden Tanz-Szenen zu Anfang der Inszenierung haben sich hier erste Relikte des Geschehenen verstreut: Durch den 'Gorilla' umher geworfenes Popcorn sowie leere Popcornütten liegen am Boden; Fetzen des silbern und blau glänzenden Slash wurden verteilt, Wasserpfützen (aus Terrys „Tränenflasche“) spiegeln das Licht... Dieser aus kleinteiligem Requisiten-Abfall entstehende Bodensatz verdichtet sich von Szene zu Szene, bedeckt schließlich als ein 'Teppich' nach und nach den gesamten Boden, bis schließlich, kurz vor und während Cathys Endmonolog (der letzten Szene des Abends) die zu diesem Zeitpunkt sehr helle, weiße Bühnenbeleuchtung ein menschenleeres Bühnenzentrum heraushebt, das mit den Spuren der vorangegangenen Handlungen bedeckt, verführerisch silbern und blau glitzert und vom vielschichtigen Geschehen der Inszenierung berichtet.

4.4. Choreographie

Die Choreographie der Körper, ihre Einspielung in den Raum, die sich die Schauspieler im Verlauf von *Bloody Mess* erarbeiten, wirkt zunächst chaotisch: unterschiedliche Tanz-Szenen wechseln sich ab mit statischem „Herumsitzen“ der Darsteller im On/Off, es wird

gerannt, gekämpft, gehüpft, umher geschlichen, gecheerleadert, gestorben, gelegen... es wird Karten gespielt, Wasser getrunken, Darsteller ziehen sich an und aus, versuchen sich Aufmerksamkeit heischend Raum zu erkämpfen oder sich an den Rand zu verdrücken, kurz: Die Akteure spielen alle nur denkbaren Verhaltensweisen menschlicher Körper im Raum durch, ohne dabei jemals eine spezifische ungebrochene oder professionell wirkende Bühnensprache zu erlangen⁵¹. Verlagert man den Blick nur auf dieses ihr Agieren im Raum, ohne dabei schauspielerische Kriterien ihres Tuns zu betrachten, erscheinen die in absoluter Einfachheit existierenden und handelnden Körper dennoch als in einen grandiosen Tanz verflochten; im Zusammenspiel von Licht, Nebel, herumgewirbelten Requisiten und Bewegungen entsteht ein schillernd buntes und gänzlich „jetziges“ Bild, das aufgrund der kaum stilisiert wirkenden Choreographie der Schauspielerkörper eine auf dem Theater ungewohnte Authentizität vermittelt: die Bewegungen, gerade in den Szenen, in denen die Schauspieler zu lautem Heavy Metal tanzen, bedeuten nur mehr, was sie vollziehen. Das organische Ineinandergreifen gestalterischer Mittel (Rauch, Licht, Gegenstände) und der Handlungen der Schauspieler lässt sich besonders gut im von Szene zu Szene wechselnden Energiehaushalt beobachten: So beginnt die Szene „*History of the World I*“⁵² relativ ruhig. John, einer der beiden Clowns, hat sich vorne links auf den Bürostuhl gesetzt, um dem Publikum die Geschichte von der Entstehung der Erde zu erzählen. Seine Schauspieler-Kollegen bringen nun, um diese seine Anstrengung zu unterstützen - oder um selbst Aufmerksamkeit zu ergattern, immer mehr Requisiten ins Spiel (darunter auch die Nebelmaschine) und steigern den „Output“ der Szene, ihre Geschwindigkeit wie ihr chaotisches Aussehen immer weiter. Schließlich wird laute Musik (*Silvermachine*) eingespielt und aus dem Gewirr auf der Bühne entsteht ein unkontrolliert wilder Tanz - Schauspieler, Requisiten und Lichtkegel wirbeln etwa drei Minuten lang herum, umgeben von dicken Nebelschwaden. Nachdem die Musik langsam ausklingt, die Darsteller sich - wie nach getaner Arbeit - langsam auf die Seiten zurückziehen, verändert sich die Lichtstimmung (von blau nach rot) und eine einzelne Schauspielerin - Cathy Naden - tritt aus dem sich langsam lichtenden Nebel hervor in die Mitte der

51 Dies kann man den Schauspielern als großartige Leistung anrechnen: sowohl die Darsteller der Kerngruppe Forced Entertainments als auch ihre Gäste blicken auf mindestens fünfzehn Jahre Bühnenerfahrung zurück, Davis Freeman und Wendy Houston, die beide in *Bloody Mess* äußerst „dilettantische“ Bühnentänze aufführen, sind professionelle Tänzer.

52 Vgl. auch Text und Transkription *Bloody Mess*, Original Kontextband

Bühne. Gemeinsam mit dem Nebel, den weiteren Schauspielern und der Musik zieht sich auch der bis dorthin immer weiter gesteigerte Energie-Output der Bühne zurück, Stille kehrt ein, das wahrnehmbare Bewegungsbild nimmt eine neue Form an.

Die solcherart sich ständig in ihrer Energie wandelnde Bühne vollzieht noch eine weitere, abstrakte Bewegung nach: die vom rein performativen Geschehen zum signifikanten Handeln. Dieser Übergang ist fließend, wie im oben beschriebenen Wechsel von der Szene *History of the World I* über die eingespielte Musik hin zu *Cathy's Cry-Monolog*⁵³ deutlich wird. Nachdem die Bühne als Bewegungsbild jedoch für die Wahrnehmung des Zuschauers ein Ganzes bleibt, ist in diesem Bild das Spiel von der Bedeutungskonstruktion, der darauf folgenden Dekonstruktion und Entsemantisierung der Bühnenzeichen und dem erneuten Aufbau von Bedeutung dargestellt, die theatrale Semiose selbst wird inszeniert.

Der Requisitent Teppich gereicht dazu noch als Einschreibung der Zeit in den Raum und spricht von der Ästhetik einer mit „Unsinn“ verbrauchten Zeit. In den tänzerischen Einlagen in *Bloody Mess* werden Bilder durch Menschen hergestellt; der abwechselnd mit Bedeutung aufgeladene und figurierte Körper der Schauspieler (z.B. „der Clown“ „die Dead Heroine“ etc.) wechselt sich ab mit einem Agieren dieses Körpers, das nur um seiner selbst willen geschieht und in Wechselwirkung mit den restlichen Darstellungsmitteln tritt. Der Schauspieler-Körper in seiner ganzen Menschlichkeit, beweist sich hier als ein in ständigem Wandel befindliches Konstrukt - zwischen der Ausgestelltheit in seiner Einsamkeit, seiner Gier nach Überbrückung dieser Einsamkeit und seiner Selbstverlorenheit im reinen Handeln - als wichtigstes ästhetisches Zeichen.

5. Fazit: Neuartige Performanz der Zeichen

Schon die Bühnen-Bilder *Bloody Mess* und *First Night* weisen damit auf eine Verflüssigung des Dargestellten, auf eine neuartige Performanz der Zeichen hin. Alles, selbst der sichtbare Rahmen - die Bühne selbst - ist ins Spiel geraten, verzeitlicht geworden. Bedeutung entsteht hier explizit aus Emergenz. Möchte man die „Aussage“

⁵³ Vgl. Transkription der Texte aus *Bloody Mess*, Original Kontext Band S. 89-91

eines Kunstwerks wie *First Night* oder *Bloody Mess* bestimmen, ist es notwendig, auf die Gesamtheit des Abends zu verweisen, die Aufführungen in ihrer Gänze betrachten.

Form ist Inhalt, Inhalt Form geworden. Insofern kann man vom Raum in *Bloody Mess* und *First Night* als von einem poetischen Raum sprechen, einem Raum, der verspielt wurde und in ständigem Schillern auf das Hier und Jetzt und dennoch darüber hinaus weist. Anke Schleper schreibt in ihrem Aufsatz "*Jenseits des Weges*" über diesen Raum „dazwischen“ in den Arbeiten *Forced Entertainments*:

Im poetischen Raum hingegen sind die Grenzen zwischen Realität und Fiktion derart im Fluss, dass sie ein flimmerndes Ganzes bilden. Kein Raum der Fakten, sondern ein Möglichkeitsraum tut sich auf. Was als real und fiktiv angesehen wird, ist nur eine Frage des Standpunktes innerhalb eines prozessierenden Feldes der Möglichkeiten. Standpunkte bei FE zeichnen sich dadurch aus, dass sie nicht passiv und rezeptiv, sondern aktiv und projektiv eingenommen werden.⁵⁴

Forced Entertainment haben übrigens begonnen, an einem neuen Theaterprojekt zu arbeiten. Ich füge an dieser Stelle ein, was Tim Etchells im neu eingerichteten Internet Tagebuch (*WeBlog*) zu dieser Arbeit über die ersten konzeptionellen Überlegungen zu einer Bühne nach *Bloody Mess* schrieb:

In the silences during the discussion (there are plenty of them) you notice that people often direct their attention towards the empty 'stage' - the tidied/cleared space of the studio with its black walls, and floor in a kind of off-green colour. Staring at that particular emptiness and trying to imagine things that might fill it.

Sometimes when one person or another describes an idea you can see the others looking at the empty space - as if to figure out 'Could something like that happen there?' "Would it look good - not so much in the minds eye, but there, in an actual space, with actual bodies?"

In fact, following on from the previous thought - for the moment in these first days of concentrated talks about the new project all we have put in the empty space of the 'stage' is a pile of stuff 'belonging' to *Bloody Mess*. Chairs. Sound gear. Boxes of costumes. Apparently no other place to store this detritus right now. And inevitably - given that this is what we are looking at - there are some discussions about an imaginary show which might start with just such a pile of stuff in one corner (or in the centre) of the stage.⁵⁵

54 In: Helmer / Malzacher, 2004 S.193

55 Tim Etchells am 31.1.2005 - Siehe: Eintrag vom 31. Januar 2005 im Weblog, archiviert unter <http://www.forcedentertainment.com/?lid=750>

II. Langue / Parole

Der Text und seine Präsenz in First Night und Bloody Mess



*Who would dream that truth was lies?^{56 57}

1. Bühne und Text

Arbeiten von Forced Entertainment können generell als *postdramatisches Theater* bezeichnet werden, wie Hans Thies Lehmann⁵⁸ es beschreibt. Dies bedeutet zuerst, dass der Text in ihren Theaterstücken nicht mehr das Primat darstellt, sondern als gleichberechtigt unter anderen Darstellungsmitteln betrachtet werden muss. Belege ließen sich für diese Tatsache viele finden, grundsätzlich scheint mir mit dem Hinweis, dass die Texte für das Theater von Forced Entertainment erst im Zuge der Probenarbeit zu einer Inszenierung entstehen, und damit in den Dienst des (performativen) Kunstwerk gestellt werden und nicht umgekehrt, zunächst Nachweis genug. In diesem Kapitel geht es mir darum, Techniken offenzulegen, die die Gruppe in sprachlicher Hinsicht in ihren Arbeiten anwendet. Diese Techniken decken sich des öfteren mit denen, die Lehmann

56 „Who would dream that truth was lies“ ist der Titel einer Kurzgeschichte von Tim Etchells siehe: Etchells, Tim: *Endland Stories* 1999 (b), S.21ff

57 Foto zu *Bloody Mess*. Copyright: Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Mit freundlicher Genehmigung.

58 Lehmann nennt Forced Entertainment beispielsweise explizit in seinem „Namedropping“ als Vertreter des postdramatischen Theaters. (Lehmann, 1999, S. 25)

als konstitutiv für ein postdramatisches Theater kennzeichnet; ich möchte hier allerdings keine Epocheneinordnung der Textarbeit Forced Entertainments unternehmen, vielmehr soll meine Analyse darauf zielen, die in den Inszenierungen von Bloody Mess und First Night verwendeten Techniken in des Sprechens und der Sprache als spielerisch zu umschreiben und ihren spezifischen performativen Charakter nachzuweisen. Daher beziehe ich mich zunächst auf das kleine Kapitel "*Sprache und Bühne im Agon*" aus Lehmanns *Postdramatischen Theater*⁵⁹, wo er auf Julia Kristevas Text *Die Revolution der poetischen Sprache*⁶⁰ verweist, den ich ebenfalls rezipiere.

Nicht diese oder jene szenische Setzung wird im radikalen Theater bejaht oder verworfen, sondern das Setzen selbst, das „Thetische“ wird in Schweben gebracht. Dabei wird das Wort selbst in seinem ganzen Umfang und Volumen als Klang und als „Sich-Wenden-An“, als Bedeutung, Anruf und „Zu-Sprache“ (Heidegger) erstehen. In einem solchen Zeichenprozess, quer durch die Setzungen des Logos hindurch geschieht nicht seine Destruktion sondern seine poetische - hier: theatrale - Dekonstruktion. In diesem Sinne kann man sagen: Theater wird *Chora-graphie*: (...) ⁶¹

Welche Techniken könnten einer Bühnensprache eignen, die „quer durch die Setzungen des Logos hindurch“ wirken? Kann gesprochene Sprache auf der Bühne das Subjekt-im-Prozess (Kristeva) repräsentieren - d.i. gleichzeitig das Subjekt als ein Gesetztes dekonstruieren? Diese Fragen möchte ich im Auge behalten, wenn ich im Folgenden die Sprache in den Arbeiten First Night und Bloody Mess behandle. Ich werde mich dabei weiterhin auf die oben schon angesprochene Ästhetik des Performativen⁶², wie sie Erika Fischer Lichte formuliert, beziehen.

2. Sprache versus Performanz

Im Theater als der performativen Kunstform par excellence sehen wir uns nicht dem Text oder Skript sondern immer einem Akt des Sprechens und einem Akt des Zuhörens gegenüber. Während die Sprache zwar ein Subjekt konstruiert, kann im Akt des Sprechens, im konsequenzbefreiten Raum des Theaters, unter dem Einfluss der

59 Lehmann, 1999 S. 261ff

60 Kristeva, 1978

61 Lehmann, 1999 S. 263

62 Vgl. Fischer Lichte 2001(b), S.139ff und Fischer Lichte 2004

ästhetischen Funktion das für den Zuschauer entstehende sprechende Subjekt auf der Bühne für gewöhnlich relativiert werden: alleine schon die Unterscheidung zwischen Schauspieler und Figur X verweist ein durch Sprache auf der Bühne entstehendes Subjekt ins Reich des Fiktiven, in einen schillernden Spielraum. Ein Theater der Illusion sorgt dafür, dass es dem Rezipienten möglichst einfach ist, diesem Raum der Fiktion beizutreten, sich ihm zu überlassen - indem der Versuch unternommen wird, das durch den Bühnentext suggerierte Subjekt weitestgehend mit dem sichtbaren, fühlbaren, in Gleichzeitigkeit und Gleichräumlichkeit präsenten Schauspieler zu verschmelzen: der Schauspieler wird Diener des Textes, Medium des im Text konstruierten Subjekts. Ein episches Theater nach Brecht lässt die Unterscheidung zwischen dem Subjekt, das im Text konstruiert wird und dem Subjekt Schauspieler klar zu, ebenso wie dem brechtschen Theater ähnliche Bühnenformen.

Es existiert jedoch im Akt des Sprechens auf der Bühne auch die Möglichkeit, die Performanz des Individuums, das ständige sich-selbst-setzen des Subjekts zu thematisieren; in einem solchen Theater kann der Schauspieler nicht mehr Diener des Texts, der Text nicht mehr Diener des Subjekts sein. Hier müssten der Sprechakt und der Akt des Zuhörens über dem Text stehen.

Julia Kristeva bestimmt in ihrem Buch *Die Revolution der poetischen Sprache* das Subjekt als ein Subjekt im Prozess, welches sich - über die Sprache - konstituiert, im Dialog mit seiner Umwelt. Es nimmt insofern nicht Wunder, wenn Kristeva in ihrem Text „*Theater der Psyche*“ später das Theater gar als Abbildung der Psyche beschreibt:

Unter allen menschlichen Praktiken ist das Theater wahrscheinlich diejenige, die am treuesten den Raum der Psyche wiedergibt. Das Theater STELLT DAR und HANDELT (oder SPIELT), doch ist es selbst weder Darstellung noch Handlung oder Spiel⁶³

Sie betont damit den performativen Charakter des Theaters, seine Verwendung transitorischer Zeichenprozesse, und stellt weiterhin heraus:

Dadurch dass es verschiedenen Signifikantenpraktiken des sprechenden Subjekts (Wort Bild, Klang, Geste) sich begegnen und aneinander reiben lässt, formt das Theater eine Art Diagonale (vgl. *Lehmann-Zitat oben!*; *Anm. d. Verf.*), durch die die Psyche lebt, ja es formt den Ort selbst durch den und in dem die Psyche erst zu einer solchen wird, Fragen stellt, Lust gewinnt und, lediglich in der Zeit begrenzt, stirbt. (am Ende der Vorstellung, die später

63 In: Brandstetter, 1998 S.23

von Neuem wo anders beginnt). Da es mehrdimensional, dialogisch, unbeständig und universal ist, reproduziert das Theater nicht, sondern es produziert die Psyche als Leben.⁶⁴

Also tatsächlich ein Theater als *Chora-Graphie*? Kristeva spricht folgende Phänomene an, die ihrer Meinung nach das Theater und die Psyche gemeinsam haben: Ihre Selbstkonstitution durch Äußerung (diese schließt Inszenierung, Korporalität, Wahrnehmung und Performanz mit ein; vgl. Fischer Lichtes Definition der Theatralität⁶⁵), ihre Dialogizität und ihre Endlichkeit. Das Theater ist für Kristeva damit nicht nur Abbild, sondern sogar Simulation von Psyche, wird selbst Psyche. Damit wären die Zuschauer in ihrer Beobachterposition in der Rolle eines dunklen stummen, unsichtbaren, aber dennoch inkorporierten Alter befindlich, Objekt der (Selbst)Begierde. So interessant sich dieser Kristevas Ansatz zunächst zeigt, so schwierig erweist er sich in der Anwendung; Kristeva selbst führt ihn in ihrem Essay „*Theater der Psyche*“ nicht weiter aus, fragt lediglich danach, wie ein "wahres" Theater der Psyche in einer Welt des zunehmenden Subjekt-Verlustes aussehen müsste. Sie fragt einerseits nach einem Theater der radikal veränderten Ausdrucksmittel, eine Frage die sich durchaus mit Lehmanns Feststellungen zur Ästhetik eines postdramatischen Theaters oder denen Fischer Lichtes zur Ästhetik des Performativen vereinbaren ließe:

Welcher Typ von Darstellung, welches wirkliche 'Theater' können einem so komplexen Psychismus korrespondieren, der, kurzum unendlich ist? Wenn das Theater als ästhetische Schöpfung mit einem dergestalt komplex gewordenen Theater der Psyche in Resonanz treten soll, so beinhaltet dies eine radikale Infragestellung der Ausdrucksmittel.⁶⁶

Andererseits beweist sich Kristeva aber auch als Vertreterin einer pessimistischen Sicht des Subjekt-Verlustes. Sie beschreibt Mallarmés *Livre* als ein perfektes, doch nicht ausführbares Beispiel eines "Theaters der Psyche", und fragt dann:

Ist eine solche Ambition heute noch möglich? Was ist der Ort des Theaters, und nicht nur des Theaters von Mallarmé, in der Gesellschaft des Spektakels und des Entertainments? Und noch weitergehend in einer „neuen Weltordnung“, die durch eine Machtvakanz gekennzeichnet und mit einer Spekatkeljustiz dotiert ist, und in der das menschliche Wesen Gefahr läuft, eine Ansammlung von Organen zu werden, die auf andere Körper verpflanzt werden können, eine für genetische Manipulationen bereite Vererbungsmasse

64 Ebenda , S.23

65 Vgl. Fischer Lichte, 2001(b)

66 Kristeva in: Brandstetter, 1998 S.25

und zugleich ein deprimierter, zwischen den Kanälen einer virtuellen Welt hin und her wechselnder Roboter⁶⁷

Für Kristeva ist die Welt wie das performative Subjekt von einer Debordschen Gesellschaft des Spektakels bedroht, ein „gutes“ bzw. ein wahres „Theater der Psyche“ eine Möglichkeit zur Rettung des Subjekts. Dieser Sicht der Dinge möchte ich mich hier nicht anschließen. Dennoch erscheint mir Kristevas grundlegende performative Setzung sowohl von Subjekt als auch von Theater und ihr Hinweis auf Parallelen zwischen dem Herausbilden eines menschlichen Subjekts und dem Herausbilden eines theatralen Artefakts mittels Sprache als fruchtbar für meine Analyse der vorliegenden Arbeiten, die meiner Meinung nach ein Theater der radikal veränderten, performativen Ausdrucksmittel zeigen. Forced Entertainment bieten eine Theaterform an, die sich nicht im Pessimismus des Subjektverlustes verliert sondern die dezidiert performativ und spielerisch ihre Subjekte setzt und wieder ent-setzt.

In *First Night* und *Bloody Mess* ist die Sprache - wenn auch nur ein Element unter den verschiedenen Bühnenzeichen - dennoch von besonderer Wichtigkeit. In anderen Stücken der Gruppe waren die Sprache und Spiele mit ihren Möglichkeiten auch schon Hauptthemen: So besteht die Aufführung *And on the Thousandth Night...* aus fragmentierten Geschichten, die von den Schauspielern abwechselnd erzählt werden, in *Speak Bitterness* wird eine endlose Aufzählung von Geständnissen verlesen, *Dirty Work* behandelt die Illusionierung durch Sprache, *Quizoola!* beschäftigt sich mit dem Fragen als Struktur.

Ich möchte, wenn ich nun meinen analytischen Augenmerk auf die vorliegenden Inszenierungen *First Night* und *Bloody Mess* richte, neben den generellen sprachlichen Tricks und ästhetischen Eingriffen am Medium Sprache Tendenzen des Spiels aufzeigen, vor allem des Spiels der Sprache mit ihrem Vollzug, Spiele der Sprache mit ihrer eigenen internen Unbegrenztheit (Sprachspiele nach Wittgenstein), Spiele zwischen Sprache und Subjekt und werde zuletzt das Spiel der Sprache in den Zwischenräumen zwischen Sprechendem und Hörer herausarbeiten.

67 Ebenda, S.28

3. Sprechtechnik und Sprachspiele in *Bloody Mess* und *First Night*

Im Folgenden sollen grundlegende, allgemein nachweisbare Techniken und Spiele, die speziell in den Arbeiten *Bloody Mess* und *First Night* zu Anwendung kommen, analysiert werden:

3.1. Collage verschiedener Sprachstile / kollektiver Monolog

Untersucht man die äußere Form der in beiden Inszenierungen, *First Night* wie *Bloody Mess* verwendeten Texte, kommt man zunächst zu dem Schluss, dass dort eine Collage verschiedener sprachlicher Stile und Gattungen geboten wird. So wechseln sich als spontane Rede und authentische Lautäußerung getarnte Texteinheiten mit Songtexten aus der Konserve (CD), Interviews mit in Publikumsansprache hervorgebrachten Floskeln ab, Aufzählungen finden sich neben Claires 'Sexy Talks' als ausgefeilten (dramatisch-narrativen) Monologen; alltäglich banaler Stil der Aussagen ist collagiert mit hochstilisierten poetischen Äußerungen. Neben der postmodernen Polyphonie in der Sprachverwendung fällt dabei vor allem die Tatsache auf, dass trotz der Vielgestalt der Textformen in keinem der beiden Stücke dramatischer Dialog aufgefunden werden kann. Die noch am ehesten einem dramatischen Dialog ähnlichen Äußerungen bestehen im Interview zwischen Clown John und Rody Richard zum Ende von *Bloody Mess*. Nachdem aber Interviews, wie man sie z.B. auf MTV sehen kann, allerdings in der alltäglichen Wahrnehmung schon längst nichts weiter mehr darstellen als einen dialogisierten Monolog, der für gewöhnlich Werbezwecken dient, möchte ich behaupten, dass auch diese Sequenz nicht mehr als dramatischer Dialog gelesen werden kann, sondern eher einem zweistimmigen Monolog gleicht.

Ein weiteres - minimales - Moment des 'Dialoges' findet in beiden Inzenierungen jeweils dann statt, wenn Darsteller sich gegenseitig ins Wort fallen, wie z.B. in der "Publikumsbeschimpfungsszene" (*Best / Shit Line*) in *First Night*, oder während der vielfältigen Störungen der Erzählung der *History of the World* durch Clown John in *Bloody Mess*. Es muss allerdings konstatiert werden, dass diese Dialogeinheiten niemals mehr als zwei bis drei Repliken umfassen; sie wirken eher als rhythmische Interventionen in einem monologischen Fluss der Rede, als Interpunktionen sowohl auf formaler wie auf inhaltlicher Ebene. Mir erscheint ihr Auftauchen daher eher als Verstärkung der monologischen Sprachgestaltung zu dienen denn als eine tatsächliche

Störung: gerade diese kurzen dialogischen Einsprengsel lassen Stetigkeit im von der Bühne herab auf den Zuschauerraum gerichteten Diskurs entstehen. Insofern möchte ich behaupten, dass die Äußerungen der Darsteller sowohl in *Bloody Mess* als auch in *First Night* zum allergrößten Teil als kollektive Monologe bezeichnet werden können.

In beiden Stücken ist die Sprechhaltung damit, genau wie die formale Struktur aller Äußerungen, äußerst un-dialogisch, in *First Night* noch dezidierter als in *Bloody Mess*. Zwischen den Bühnenfiguren ist so gut wie keine (interne) Kommunikation auffindbar. Neben der Tatsache, dass die dialogischen Interaktionen formal als Einsprengsel genutzt werden, sind sie auch durch ihren Duktus von der monologischen Rede abgesetzt: Sie sind inszeniert als „authentische“ Ausbrüche der dargestellten Schauspieler aus ihrer (dargestellten) darstellenden Arbeit. Es wird bei genauerem Hinsehen deutlich, dass dieser Kunstgriff dem Herausbilden einer Rollenfigur entgegenwirkt und, dem V-Effekt Brechts ähnlich, bewusst eingesetztes Inszenierungskonzept ist. Im Diskurs von-der Bühne-ins-Publikum interessiert hier also nicht mehr primär die Illusion einer sozialen Wirklichkeit auf der Bühne, sondern eine inszenierte Ansprache des Publikums.

Schon diese in den beiden Inszenierungen *Bloody Mess* und *First Night* angewandten Technik der Sprach- bzw. Textverwendung führt zu einer Art Kurzschluss der Theatersprache: Ein weitestgehend ironisierter Sprechakt wird Thema der Sprache, Selbstbezüglichkeit wird etabliert. In ihrer Selbstbezüglichkeit und Ästhetisierung ermöglicht die Theatersprache *Forced Entertainments* einen veränderten Blick auf das im Sprechakt konstituierte Subjekt, dessen Mehrbödigkeit und Unbestimmtheit, dessen Performanz ausgestellt und inszeniert werden.

3.2. Thematisierung der Situation / Widerspruch zur Situation

Ein in den Inszenierungen ständig wiederkehrender Kunstgriff besteht dabei im Widerspruch sprachlich vermittelter Information und dem restlichen gleichzeitig wahrnehmbaren Bühnengeschehen (oder umgekehrt). Die dadurch erzeugte Krise - oder paradoxe Situation - verweist auf den Moment ihrer Wahrnehmung, seine Grenzen, die Erwartungshaltung, die seinen Möglichkeitsumstand darstellt.

Weiterhin wird an zahlreichen Stellen der Inszenierungen Theatersituation direkt sprachlich thematisiert. Diese Technik schafft dabei ebenfalls eine paradoxe

Wahrnehmungssituation für den Rezipienten, was mit dem Rahmen des (westlichen, bürgerlichen, illusionierenden) Theaters zusammenhängt: Denn dort herrscht normalerweise die stille Übereinkunft, dass die auf der Bühne hergestellte Fiktion bzw. ästhetisierte Darstellung klar von der nicht fiktiven, nicht ästhetisierten raum-zeitlichen Kopräsenz der „realen“ Subjekte während der Aufführung unterscheidbar sein müsse. Genau dieser Rahmung laufen die Sprach-Techniken der Thematisierung der Situation wie auch des Situations-Widerspruchs (der eine implizite Thematisierung der Situation enthält) zuwider. Im folgenden sollen einige Beispiele für diese Technik diskutiert werden:

Die Aufführung von *Bloody Mess*, beginnt, nach einigen Minuten grotesker Clownerie, mit einer einführenden Selbstdarstellung bzw. „Vorstellung“ (im Doppelsinn des Wortes) der Schauspieler⁶⁸: in einer Stuhldreihe dem Publikum gegenüber auf der Rampe platziert, erklären sie, in ein Mikrofon sprechend, wie sie in der bevorstehenden Aufführung zu wirken gedenken. Da gibt es die beiden „*Romantic Heroes*“ (Richard und Robin), die sexy Frau „*you really really want to fuck*“ (Claire), die Clowns, die selbstverständlich lustig sein möchten (Bruno, John), eine Dame, die erklärt sie werde absolut authentisch sein, man werde denken „*that she's really living it*“ (Terry) usw. Während nun schon die Situation in sich - Darsteller erklären ihrem Publikum, wie sie zu wirken wünschen - zwar einerseits eindeutig einer Theatersituation darstellt, andererseits aber theatralen Konventionen diametral widerspricht, erweisen sich auch die durchaus anspruchsvollen Ankündigungen der Darsteller durch deren anscheinende Verunsicherung, ihr Zittern, ihre Angst und ihr sichtbares Schwitzen als unwahrscheinlich und brüchig. Die folgende Szene schließlich gereicht den Ankündigungen zum Todesstoß: die romantischen Helden entpuppen sich als unprofessionell tanzende Heavy Metal Fans, die authentische Dame, die wirklich lebt was sie spielt, zeigt uns eine Darstellung theatraler Trauer, die so unrealistisch ist wie nur irgend möglich, indem sie sich unter großem gestischen Aufwand flaschenweise Wasser („Tränen“) über den Kopf schüttet, die sexy Schauspielerin bekleidet sich mit einem sackartigen Gorillakostüm, die Clowns schließlich tun „nichts“, sitzen am Bühnenrand und beobachten das aberwitzige Geschehen.

68 Vgl. Transkribierten Text zu *Bloody Mess*; im Original Kontext Band S. 74 ff

Ein strukturell ähnlicher Kunstgriff findet sich in der äußerst langen und stark auf die Sprache focussierten „MYSTERIE - ILLUSION!“ - Szene⁶⁹ in *First Night*: Nachdem die Akteure zunächst einen kleinen Tanz mit Pappschildern in den Händen aufgeführt haben, auf deren einer Seite die Buchstaben des Wortes „MYSTERY!“, auf deren anderen die für das Wort „ILLUSION“ abgebildet sind, formieren sie sich zu einer Linie auf der Bühnenrampe. Dort beginnt die pinkfarbene Dame (Terry) das Showprinzip „Mystery - Illusion“ noch ein wenig näher zu erklären, indem sie das Publikum folgendermaßen anspricht: „*Ladies and Gentlemen, while you're with us here tonight, I'd like to ask you to forget about the world outside!*“ Hierauf beginnt sie eine sehr umfassende Aufzählung von Elementen der „world outside“, die letztendlich ganze fünfundzwanzig Minuten in Anspruch nimmt; die restlichen Darsteller verwenden diese lange Pause unterdessen um Tee zu trinken, zu schlafen oder sie gehen nach einer Weile einfach ab. Terry gibt unterdessen ein umfassendes Panorama der Welt außerhalb des Showbusiness zum besten, sie spricht sehr kleine, belanglose oder alltägliche Dinge an („... *forget about dust particles ... about long boring car journeys*“), kommt auf das semantische Feld der Ängste zu sprechen („... *do not think about weapons grade uranium, falling in the hands of an unstable military dictatorship ...*“), genauso auf das anderer unangenehmer Gefühle („*forget about bitterness*“). Dieser lange Monolog hat mehrere Folgen, unter anderem kann das oben beschriebene Prinzip wiedergefunden werden: eine Versprechung wird sofort wieder gebrochen, bzw. eine paradoxe Situation erzeugt; die grundlegende Versprechung des Abends *First Night*, produziert durch szenische Darstellungsmittel wie Kostüm, Situierung, Licht, Bühnendesign etc., eine Vaudevilleshow - also „*good clean fun*“ darzustellen, wird unterlaufen, allein schon durch die Tatsache, dass ein fast halbstündiger Monolog, der aus nichts als einer Aufzählung besteht, nicht besonders unterhaltsam ist; genauso wird der zu Beginn der Szene stattgefundene Tanz und die darin enthaltene plakativ-sprachliche Ankündigung von *Mystery* und *Illusion* gebrochen - wir sehen nichts als eine einzeln sprechende Darstellerin, neben der sogar die restlichen Akteure vor Langeweile einzuschlafen scheinen. Und zu guter Letzt widerspricht sich die Aufforderung der Darstellerin natürlich auch noch selbst. Wie sich Tim Etchells sich zu diesem Thema einmal äußerte:

„... *but of course: when you say 'Don't think about a crocodile', you think of one*“.

69 Vgl. Transkribierten Text zu *First Night*, im Original Kontext Band S. 54 ff

In diesem langen Stück Text findet sich damit nicht nur strukturell, sondern auch inhaltlich ein großer Widerspruch zu der zuvor sowohl über das Medium Sprache als auch über andere verwendete Codes eingerichteten, schließlich auch der der Situation Theater immanenten Erwartung. Das heißt, die gesamte Bühnensituation wird in den durch die Sprache provozierten Krisen implizit thematisiert. Außerdem erhält Sprache als Medium, als Kode ein Eigenleben, das ihr in einem illusionistischen Theater niemals hätte zuerkannt werden können (s.u.).

Während Sprache bis hier also als Fremdkörper und Widerspruch zu Situation diesselbe indirekt thematisiert und ästhetisiert, wird in anderen Szenen die in Rezeption befindliche Situation explizit gemacht - und damit ebenso ein Paradox erzeugt: So betritt Cathy in der Cry! - Szene⁷⁰ (Bloody Mess) die Bühne, bzw. sie erscheint ganz in rot gekleidet aus einer Nebelwolke und beginnt ihren Text mit den ans Publikum gerichteten Worten: „*Don't look at me*“ - einer reichlich selbstwidersprüchlichen Aussage, bedenkt man die Tatsache, wo sie sich befindet und die Art ihres Auftritts, ihrer Aufmachung. Sie spricht das Publikum und sein Schauen an - Man kann in dieser ihrer ersten Replik somit sogar eine Doppelung der Situationsthematisierung erkennen, eine zweifache Krise. Nach dieser Einführung erweist sich die Szene als nicht weniger paradox und komplex: Cathy relativiert ihre Aussage sofort mit der korrigierten Aufforderung „*Don't look at me now, look at me when I'm lying down*“. Augenscheinlich von der Befürchtung angetrieben, dass ihre Szene eventuell nicht „funktionieren“ könnte wartet sie anschließend mit einer an das Publikum gerichteten Erklärung des Prinzips „Identifikation“ auf. Wie eine Cartoonfigur, die am Ast sägt, auf dem sie sitzt, dekonstruiert die Figur (!) Cathy ihre eigene Funktionalität als dramatische Figur mit jedem gesprochenen Wort. Wenn sie schließlich zur Tat schreitet, also ihren Bühnentod spielt, basiert die melancholische Tragik der Szene, die sich tatsächlich einstellt, darauf, dass alle Anstrengungen der Figur Cathy das erwünschte Ziel, den gemeinsamen Moment der Trauer, unmöglich gemacht haben.

Tim Etchells:

I love the text she does about crying, esp. the stuff from the floor - in which she explains how you are going to see yourself in her - identification 101. My hope is that this

70 Vgl transkribierten Text Bloody Mess, im Original Kontext Band S.89 ff

identification doesn't work (i.e. its funny) but that in the end somehow it *does work* too. That you do cry here. Or later. That by the end there is identification with Cathy (...) ⁷¹

Die Sprache wird in den Techniken des Situationswiderspruchs und der Situationsthematisierung als Garant einer glatten, linearen Sinnproduktion durch die ständige Produktion paradoxer Momente dekonstruiert. Die Cry-Szene funktioniert und sie funktioniert nicht, die *Mystery / Illusion*-Szene widerspricht sich in ihrem Bestreben selbst und verwickelt den Zuschauer dennoch in eine mystisch illusorische Welt vielfacher kleiner Atmosphären. Die Krisenhaftigkeit dieser Sprache bedeutet jedoch weder in *Bloody Mess* noch in *First Night*, dass es dem Rezipienten völlig unmöglich gemacht würde, dem gesehenen und gehörten Sinn beizulegen. Sprache beweist sich vielmehr im Gegensatz dazu als ein zur Bearbeitung bereitstehendes Element im Bühnen-Spiel, mit dem aktiven Potential zur Illusionierung. Hans Thies Lehmann schreibt über eine *"Poetik der Störung"*:

Theater (...) artikuliert (*hier ...*) seine Sprache als fremde, störende Realität auf einer Bühne, die sich ihrerseits von seiner Eigenart inspirieren lässt. ⁷²

Die inspirierte Eigenart der Sprache, ihre Materialität, Ästhetizität, ihre Macht zu Illusionierung werden auch in anderen Forced Entertainment spezifischen Techniken besonders herausgearbeitet.

3.3. Über-die-Stränge-schlagen der Sprache

Ich komme in meiner Analyse allgemein nachweisbarer Sprach- und Sprechtechniken nun auf die von den Darstellern hervorgebrachten Äußerungen zu sprechen, in denen nicht mehr klar ist, ob in ihrem relativierten, von V-Effekten durchbrochenen Sprechstil gerade der (dargestellte) Schauspieler eine tatsächlich "gemeinte" Aussage macht, ob die Äußerung Teil der vom (dargestellten) Schauspielern vorbereiteten Show ist, oder ob gar die tatsächlichen Schauspieler (Forced Entertainment) in ihrer Sprache „über-die-Stränge-schlagen“. Es fallen in vielen Szenen vor allem in *First Night*, jedoch auch in *Bloody Mess*, Texte auf, die Konventionen der alltäglichen Höflichkeit oder 'Dezenz' ausreizen. Es werden Themen angesprochen, die im öffentlichen Diskurs für gewöhnlich

71 Aus: Emailinterviews vgl. Kontextband S. 9

72 Lehmann, 1999 S. 266

tabuisiert sind, einem Verbot ihrer Aussprache unterliegen: Wenn Cathy in der Hellschmerzszene (*Fortune Telling*) First Nights Todesszenarien für einzelne Zuschauer nennt und zuweist, oder sich während der *Illusion Line* (ebenfalls First Night) in derber Publikumsbeschimpfung ergeht, brechen Konventionen vor allem der alltäglichen Möglichkeiten von Sprache. Der Tod des Kommunikationspartners ist tabu, drastische Bilder körperlichen Ekels genauso wie schwer beleidigende Angriffe auf das Gegenüber:

Cathy:

You stink so much that I can't believe I have been standing here for this long without fainting, without passing out. You know you make me want to put my head in a bucket of piss and drink it all and fill up my bladder with that piss and then stand over you all and then piss it all out all over your heads.⁷³

In *Bloody Mess* werden während der eben besprochenen „Silences“ Tabus überschritten, hier vor allem, indem in einer nivellierenden und gleichmachenden Liste die Stille, die z.B. in einer besternten Nacht herrscht, neben der steht, die nach einem Terroranschlag, die nach der Bombe herrscht. Auch Claires sexy Monologe erreichen Grenzen des alltäglichen Gebrauchs von Sprache: in der genauen Schilderung eines imaginären Sexualaktes gleitet ihr melancholisch schöner Duktus in pornographische Bildhaftigkeit hinüber.

Dieses Ausreizen im Alltag gültiger Sprachtabus auf der Bühne verweist erstens auf die Konsequenzbefreiheit des Kunstwerks, andererseits aber auch auf die Konsequenzbefreiheit der Sprache schlechthin - denn eine Beleidigung oder Drohung ist eben gerade keine reale Verletzung des Körpers, "*das Wort Katze kann mich nicht kratzen*" (Bateson)⁷⁴ - Sprache ist Kode. Durch die im Über-die Stränge-Schlagen der Sprache erzeugten Krisen wird hier gleichzeitig um ein weiteres Mal die live stattfindende Situation zwischen Bühne und Zuschauerraum, das gemeinsame Durchleben einer Aufführung durch die versammelten Personen im Raum - Publikum, Schauspieler, - deutlich gemacht. Denn die Erwartungshaltung des Publikums wird thematisiert („also, um so etwas zu hören, gehe ich nicht ins Theater...“).

Im Kapitel IV. „Rahmen / Spiel“ der vorliegenden Arbeit soll diese immer wieder hervorgebrachte explizite und implizite Thematisierung der Situation und ihrer Partizipanden, die auch in weiteren Punkten des Sprachkapitels kurz erwähnt werden,

⁷³ Vgl. transkribierten Text First Night, Original Kontext Band, S. 66

⁷⁴ Vgl. Bateson, 1981, S.242

gesondert behandelt werden. Hier möchte ich feststellen, dass im Streben auf die Grenzen des Sagbaren der Signifikantencharakter der Sprache ausgestellt wird, sie wird damit wahrnehmbar als Spielzeug und als vom Geschehen - relativ - unabhängiger Kode.

3.4. Musikeinspielungen

Eine von den sprechenden Personen auf der Bühne vollkommen getrennt ablaufende Präsenz von Sprache / Text bietet *Bloody Mess* in den Einspielungen verschiedener Musikstücke, die außer zwei kurzen rein instrumentalen Stücken (Bach Cello Suite und The White Stripes: Aluminium) größere Textzusammenhänge auf die Bühne liefern. Nachdem während dieser Einspielungen zwar durchaus Aktionen auf der Bühne ablaufen, die gezeigten Choreographien allerdings relativ monoton ablaufen (Terry weint, die Roadys tanzen, der Gorilla rennt über die Bühne u.ä.), bieten die drei bis fünf Minuten während derer die Lieder gespielt werden genügend Zeit für das Publikum, sich auf den abgespielten Text zu besinnen. Hinzu kommt selbstverständlich, dass die Texte der Lieder in der gleichen Sprache abgefasst sind, wie die von den Darstellern gesprochenen Worte - in Englisch - es existiert also keine Verständnisbarriere zwischen den in den Songs und der auf der Bühne verwendeten Sprache, was eventuell dem nicht Englisch - muttersprachlichen Zuschauer erst im Verlauf der Inszenierung auffällt (denn für gewöhnlich ist man es als nicht *native speaker* gewohnt, den englischen Text von Rocksongs u.ä. auszublenden). Hier lohnt es sich allerdings sehr gut zuzuhören. Der Text von *Born to be Wild*, der die 'Kernszene'⁷⁵ untermalt, mit welcher *Bloody Mess* - nach der ersten einleitenden Clownsnummer und der 'Vorstellung' der Schauspieler - beginnt, erzählt unter anderem folgendes:

Get your motor runnin' / Head out on the highway
 Lookin' for adventure / And whatever comes our way
 (*Refrain*: Yeah Darlin' go make it happen / Take the world in a love embrace /
 Fire all of your guns at once / And explode into space)
 I like smoke and lightning / Heavy metal thunder /
 Racin' with the wind / And the feelin' that I'm under /
 (...*Refrain*...)

⁷⁵ "Kernszene" nennt Tim Etchells die Choreographie, die am Anfang von *Bloody Mess* steht, da sie der Ausgangspunkt für die gesamte restliche Inszenierung war. Vgl. Emailinterviews im Kontext Band, S. 4

Like a true nature's child / We were born, born to be wild
 We can climb so high / I never wanna die (...)⁷⁶

Man kann also durchaus den Text dieses Lieds als Beschreibung dessen verstehen, was auf der Bühne passiert: die Darsteller „schmeißen ihren Motor an“, sie feuern alle zugleich ins Publikum (indem sie körperlich Energie hinaus schleudern, alles zu geben scheinen), sie sind - und präsentieren sich - wild, *born to be wild*.

Weiterhin kann man im Text des Songs Anklänge an die eben zuvor rezipierte „Vorstellung“ wieder entdecken, bzw. eine Zusammenfassung von allgemeinen Ansprüchen an einen Theaterabend heraushören: - „*make it happen... take the world in a love embrace... like a true nature's child... I never wanna die*“ - „Es“ soll überspringen, ein rauschender - rauschhafter - Abend wird angesprochen, Energie soll fließen, es soll *wirklich* etwas passieren, Unsterblichkeit generiert werden. In diesen Ansprüchen sind klischeehaft überspitzte Vorstellungen derjenigen Leistung formuliert, die ein ideales Theater bieten sollte: absolute Authentizität, Erlebnischarakter, Rausch. Tatsächlich können aber im Text von „Born to Be Wild“ schon kleinere Störungen dieses Prinzips herausgelesen werden: das *make it happen*: - lass es passieren - sagt uns, dass das Ereignis erst herbeigeführt werden muss; *like a true nature's child* - wie ein wahres Kind der Natur - suggeriert, dass auch die Natürlichkeit nicht echt ist, produziert werden muss. Liest man die textliche Aussage des eingespielten Songs als Kommentar zur Situation Theater, ist hierin also auch schon die Crux des Theaters formuliert: Theater muss immer Repräsentation bleiben, ist Kunstwerk, ist ästhetisierte Wirklichkeit. Schließlich können aus dem Liedtext sogar noch Ankündigungen dessen, was tatsächlich während *Bloody Mess* passieren wird, abgelesen werden: „*I like smoke and lightning*“ - im Verlauf des Abends wird eine ganze Menge Rauch und Blitze bzw. Beleuchtung angeboten (vgl. Teil I dieser Arbeit, Bühne / Bild). Auch das „*take the world in a love embrace*“ wird eingelöst, der Anfang wie das Ende der Welt werden erzählt (in den Szenen *History of the World I* und *II*). Der Vers „*I never wanna die*“ kann einerseits als Anspielung auf die Unsterblichkeit (fiktiver) Bühnenfiguren verstanden werden, er kann sich aber genauso gut auf die zahlreichen Überlegungen, die von *Forced Entertainment* zur Verknüpfung von Tod und Spiel veröffentlicht wurden, beziehen. Gleichzeitig kann auch er noch als Hinweis auf die Inszenierung *Bloody Mess* selbst verweisen: denn auch die will nicht sterben, der Zuschauer wird sich zum Ende des

⁷⁶ Vgl. transkribierten Text *Blody Mess* im Original Kontext Band, S. 77 f, jetzt S. 23 f

Abends mit vier Szenen konfrontiert sehen, die das Stück zu beenden scheinen, die aber immer wieder von neuem Aufleben des Geschehens hinausgezögert werden. Schließlich werden im Verlauf von *Bloody Mess* mehrere Bühnentode gezeigt: sowohl Cathy als auch der Gorilla sterben, um kurz darauf wieder munter umherzuspazieren. Auch der Text des kurz nach *Born to Be Wild* eingespielten *Speed King* kann keineswegs als bloße Staffage oder „Kollateral-Text“ aufgefasst werden:

Good Golly, said little Miss Molly / When she was rockin' in the house of blue light
 Tutti Frutti was oh so rooty / When she was rockin' to the east and west
 Lucille was oh so real / When she didn't do her daddies will /
 Come on baby, drive me crazy--do it, do it

I'm a speed king you go to hear me sing / I'm a speed king see me fly

Saturday night and I just got paid / Gonna fool about ain't gonna save
 Some people gonna rock some people gonna roll / Gonna have a party to save my soul
 Hard headed woman and a soft hearted man / They been causing trouble since it all
 began⁷⁷

Hier, im zweiten Song des Abends, sind die möglichen Verweise auf das Bühnengeschehen noch weit reichender und schließen auch Anspielungen auf die Gruppe *Forced Entertainment* ein. So könnten die ersten Zeilen des Lieds als ironische Antwort des DJs (also des von Richard dargestellten Roadys) auf die vorangegangenen Ausbrüche der „dead heroine“ Cathy verstanden werden, die über die angebliche Inkompetenz und das mangelnde Interesse ihrer Kollegen schimpft, um schließlich zu verlangen, dass etwas anderes aufgelegt werden solle („... *Little Miss Molly* /... *was rocking the house of blue light* / ...*come on baby drive me crazy, do it do it...*“). Abgesehen davon kann auch eine ironische Selbstreflektion des gebrochenen Schauspielstils in *Bloody Mess* herausgelesen werden: „*Lucille was Oh so real when she didn't do her daddies will*“ - tatsächlich wirkt der Ausbruch Cathys, durch die Art ihrer Darstellung, ihre unerwarteten Aussagen usw. sehr 'real', der Zuschauer mag sich einen kleinen Moment überlegt haben, ob er Zeuge eines wirklichen Durchbruchs von Authentizität geworden ist. Die Replik im Liedtext weist eine solche Überlegung jedoch ironisch von der Hand. „*Saturday night and I just got paid*“ erinnert weiterhin daran, dass die auf der Bühne sichtbaren Akteure tatsächlich während des Theaterabends ihrer Arbeit nachgehen, eine Dienstleistung vollbringen und dafür bezahlt werden - wobei im

⁷⁷ Vgl. transkribierter Text *Bloody Mess* im Original Kontext Band , S. 77 oder jetzt: S. 25

Zusammenhang des Songs und der schon zu diesem Zeitpunkt vielfach gebrochenen Bühnensituation nicht mehr unterschieden werden kann, ob dieser ironische Hinweis sich auf die imaginären Entertainer-Figuren auf der Bühne oder auf die tatsächlichen Mitglieder Forced Entertainments bezieht. (vgl. Punkt III. Acting / NotActing). Die letzten oben zitierten Zeilen können wiederum als Ankündigung verstanden werden, was im Verlauf der Inszenierung passieren wird: „*Some people gonna rock, some people gonna roll, gonna have a party to save my soul*“. Abgesehen von der Tatsache, dass die ersten Worte Richards (der in der Speed King - Szene als DJ fungiert) während der Inszenierung - die ersten dort gesprochenen Worte überhaupt - lauten „...*some people had a few things that they wanted to say ...*“ - es insofern nicht abwegig ist, die „few people“ im Lied-Text wiederum mit den auf der Bühne sichtbaren Personen zu identifizieren, präsentieren sich Richard und Robin als Roadys in der *Born to Be Wild* Szene sowie während *Speed King* als eingefleischte Rock'n'Roll Fans - der Zuschauer darf also geneigt sein, die Ankündigung des Textes ernst zu nehmen. Die Text-Zeile „*Hard headed woman and a soft hearted man / They been causing trouble since it all began*“ verweist schließlich ebenfalls auf die sichtbare Situation: den 'Streit' zwischen Cathy und Richard; Cathy als die dickköpfige Frau, die vehement nach einer Veränderung der Inszenierung verlangt, der Mann mit dem weichen Herzen, Roady Richard, der sich in der Vorstellungs-Szene selbst als romantic hero betitelte verursachen Ärger durch ihr Verhalten; es könnte hier sogar vermutet werden, dass Forced Entertainment ihre Arbeit selbst - deren zwanzigjähriges Bestehen mit Bloody Mess gefeiert wird - bespiegeln: Forced Entertainment als diejenigen, die die Theaterszene aufmischen „since it all began“.

Die Korrespondenzen in den Liedtexte von *Cry Baby*, *Silvermachine* und *The Night they Drove old Dixie down* sind ebenso zahlreich und vieldeutig, sollen aber in diesem Zusammenhang nicht mehr umfassend diskutiert werden. Als Beispiel soll nur kurz angesprochen werden, dass der Text des nach der zweiten *History of the World* Szene eingespielten Liedes sich auf diese Art und Weise weiter interpretieren lässt. Die Textzeilen „*Now I don't mind, I'm chopping wood / And I don't care if the money's no good / Just take what you need and leave the rest*“ die dort, im Song „*The Night They Drove old Dixie down*“ vorkommen, können ebenfalls sowohl mit dem „Smash it to particles“- Rufen Wendys in dieser Szene zusammen gelesen werden können, oder wiederum auf die Arbeitssituation der Darsteller, die ja bekanntlich nicht viel Geld

verdienen, bezogen werden, sowie auch auf die Rezeptionssituation des Publikums rekurrieren, das sich hier zu einer speziell eigenständigen Art des Wahrnehmens (*just take what you need...*) aufgefordert sehen könnte.

Die Texte der verwendeten Lieder öffnen also Verweise auf das Bühnengeschehen, damit auf den Moment; sie liefern allerdings keine klare Interpretation dessen, was dem Publikum geboten wird, sie diskutieren vielmehr die gerade rezipierte Situation in ihrer Vieldeutigkeit. Andererseits besteht in dieser Verwendung des eingespielten Heavy Metal auch als textliche Komponente ein extrem witziger Eingriff: Wie um diejenigen im Publikum zu besänftigen, die nach Sinn und Interpretation lechzen, geben die Songs passende Interpretationsangebote und Illustration eines möglichen identifizierbaren Geschehens: Dieser textliche Sinn und Trost kommt dabei gleichsam aus der Konserve (steht vorgefertigt auf CD zu Verfügung) und wird kontrastiert durch die Körperlichkeit der Darsteller mit ihren tänzerischen Aktionen. Der 'Sinn' gerät damit im Verlauf der einzelnen Lieder oftmals in Vergessenheit, weil das Bewegungsbild, die Performanz der Szene für die Rezipienten interessanter werden. Der Text des eingespielten (vorgefertigten) Songs gibt oftmals mehr 'sinnvolle', lineare Information über die sichtbare Szene und die in ihr auftretenden Figuren, als irgend ein anderes sprachliches Element: damit wird in der Inszenierung ein weiteres Mal bewiesen, dass hier Sprache als Spielzeug angesehen wird, sie nicht den Subjekten gehört, von keiner tief in den Charakteren verborgenen Wahrheit spricht. Weiterhin, dass „Sinn“ vielleicht ebenso wie diese Songs, nie besonders originell und interessant ist, vergleicht man ihn in seiner linearen Einförmigkeit mit dem spielerischen Raum dazwischen, den ein Theater der fröhlichen Performanz bieten kann. Hinzu kommt, dass die eingespielte Musik natürlich auch selbst noch zusätzlich in Melodie und Rhythmus über ihre eigene Performanz verfügt, die als Motor für die tänzerischen Szenen in *Bloody Mess* wirkt und die für die Atmosphären der mit Musik unterlegten Szenen oftmals konstitutiv ist. In der Analyse der Liedtexte und ihrer komisch gebrochenen Bedeutsamkeit für die Semiose der Inszenierung zeigt sich allerdings, dass *Forced Entertainment* in der Verwendung dieser Musikstücke weit von einem simplen Stimmungs-malerischen, suggestiven Gebrauch der Bühnenmusik entfernt sind⁷⁸.

78 Vgl. dazu auch: Tim Etchells in den Emailinterviews zur Verwendung von Bühnenmusik; Kontext Band S. 4

3.5. Catalogues

Für eine Sprach- und Sprechanalyse sind weiterhin die sogenannten *Catalogues* in der Arbeit Forced Entertainments zu diskutieren, - diese *Catalogues* oder Listen im Sinne von sich über eine vergleichsweise lange Zeit strukturell gleich bleibenden sprachlichen Äußerungen, vor allem in Form von Aufzählungen⁷⁹. Auch zu dieser Technik wäre Terrys *Don't think about*-Monolog ein bezeichnendes Beispiel: eine Liste von Dingen, an die während einer Show nicht gedacht werden sollte und die schließlich dreißig Minuten beansprucht; auch Cathys Aufzählung der Todesarten für einzelne Mitglieder des Publikums⁸⁰ bedient sich dieser Arbeitsweise, insgesamt können große Teile des verwendeten Textes in *First Night* als Listen betrachtet werden. Auch in *Bloody Mess* sind Aufzählungen auszumachen, besonders auffällig in der *Beautiful Silences*-Szene, in der etwa zehn Minuten lang von den *Stars* (Jerry und Davis) verschiedene mögliche *Beautiful Silences* beschworen werden. Über das Darstellungselement der schieren Dauer, das gerade bei Forced Entertainments Technik der *Catalogues* auffällt, schreibt Hans Thies Lehmann in seinem Buch *Postdramatisches Theater*:

(...) die schiere Dauer (... brachte es mit sich...) dass nach einer gewissen Zeit die sinnliche und stimmliche Klangwelt des Sprechens sich *abzulösen* schien von der (vorlesenden) Person⁸¹ (...)

Der Text erscheint mehr rezitiert, als fremdes und fremdartiges Sprachmaterial ausgestellt denn als Rollentext.⁸²

Text, Stimme und Geräusch verschmelzen in der Idee einer *Klanglandschaft*⁸³

Indem es (*das postdramatische Theater. Anm d. Verf.*) die Präsenz der Stimme zur Basis einer auditiven Semiotik macht, trennt es sie von der Bedeutung, fasst das Zeichen als *Gestikulieren der Stimme* auf.⁸⁴

Die hier beschriebenen Effekte werden durch die Tatsache, dass sich in einer langen Aufzählung / Liste keine spezifische neue Information für den Zuschauer mitteilt, verstärkt: schon nach vergleichsweise kurzer Dauer einer Aufzählung ist klar, dass es

79 Die Technik der *Catalogues* geht oftmals Hand in Hand mit den von Forced Entertainment so gerne verwendeten Games-Struktur: die festen Parameter des *Catalogues* erlauben es den Darstellern, im Verlauf seiner Rezitation improvisierte Elemente in die Aufzählung einzubringen. Vgl. Punkt III. Acting / NotActing

80 Todesarten: vgl. transkribierter Text *First Night* im Original Kontext Band, S. 44

81 Lehmann, 1999 S. 271

82 Ebenda, S. 272

83 Ebenda, S. 273

84 Ebenda, S. 278

sich bei dem vorgetragenen Text um eine Liste mehr oder minder gleichwertiger Dinge handelt, also kein Beitrag zu Handlung / Plot oder ähnlichem passiert. Insofern ist eine Liste schon nach wenigen Minuten der Rezitation „lang“, wird vom Rezipienten als lange andauernd empfunden. Das durch Lehmann beschriebene Moment des Ablösens der Stimme wie auch des Textes vom Sprechenden Schauspieler (und dessen Subjekt) kann hier somit schon nach kürzester Zeit wahrgenommen werden. Über die schiere Dauer schreibt auch Judith Helmer in ihrem Aufsatz „Lauter rote Fäden“ (dort im Zusammenhang mit Forced Entertainments Durationals wie *Quizoola!*)

(...) nach sechs Stunden Dauerpräsenz auf der Bühne sind die Performer merklich erschöpft. Immer schwerer fällt es ihnen, Distanz zum Gesagten zu wahren, sich die Worte vom eigenen Leib zu halten. (...) *Not even a game anymore.*⁸⁵

Auch im Rezitieren einer (verhältnismäßig) langen Aufzählung scheint mir die Distanz des Sprechers zum Gesagten zu schwinden: wie ein auswendig gelerntes Gedicht, macht das Vehikel des nicht handlungsrelevanten „Catalogues“ den Sprecher zum Musiker, der Worte spricht, Töne hervorbringt, insofern ganz da ist, mit dem Gesprochenen als seiner gleichsam musikalischen Hervorbringung verschmilzt. Andererseits aber löst sich die Sprache (als sinnstiftender Kode) vom Sprecher ab, wie Hans Thies Lehmann es beschreibt; sie ist nicht mehr, wie im Alltagsgebrauch oder in einer naturalistischen Dramentradition üblich, Mittel zur Kommunikation von Sinnzusammenhängen und damit Mittel zur Konstruktion eines Subjekts. Die Sprache ist vielmehr ausgestellt, von einer ästhetischen Funktion belegt. Daher sind auch die Inhalte der Liste / des Kataloges in ihrem Aufgezählt-werden von einem ästhetischen Effekt betroffen; Tim Etchells beschreibt auf der CD Rom „Imaginary Evidence“:

Items in a list are temporary rendered equivalent. The list itemises, catalogues and, essentially stores data. Items in a simple list are presented 'value free', without comment or opinion. (...) Lists are blank or 'spacious' since the job of guessing the constituency or listed items and of unpacking their individual meaning is left to the viewer.⁸⁶

Inhalte in Catalogues sind also stark ästhetisiert im Sinne Mukarovskýs: das heißt sie werden durch den Hörer bearbeitbar, indem ihre Möglichkeitsumstände, der Kode dem sie entstammen wie auch die Konventionen ihres Gebrauchs, bewusst werden. Weil aus

85 In: Helmer / Malzacher, 2004 S.20

86 Siehe CD Rom *Imaginary Evidence*, Annotate 83

jedem sinn-vollen Zusammenhang gelöst, spielen sie den Rezeptionsvorgang des Zuhörers damit als konstitutives Element ins Bühnengeschehen ein. Insofern wird auch durch diese Technik die Situation Thema.

Ich möchte in diesem Zusammenhang die „*Silences*⁸⁷“- Szene aus *Bloody Mess* beschreiben: Sie steht in der Inszenierung am Ende des Mittelteils; die Aufführung scheint an einem toten Punkt angelangt zu sein, verschiedene Akteure haben sich in einzelnen Nummern versucht zu etablieren, schließlich befindet sich nur mehr Roady Robin auf der Bühne, ein Mikrofon in der Hand, in das keiner mehr sprechen möchte. Robin wirkt verstört und scheint ängstlich darauf zu warten, dass ein Kollege ihm zur Hilfe eilt, in sein Mikrofon spricht, die leere Bühne auszufüllen bereit ist. Schließlich raffen sich die beiden 'Stars' - Jerry und Davis - aus dem On/Off auf, wo sie seit ihrer letzten Szene gemütlich bei einer Flasche Bier saßen. Sie sind beide nackt, tragen allerdings je einen großen Silberstern als Feigenblatt mit sich. Sie stellen sich links und rechts neben Robin auf und sprechen: Sie denken, es wäre Zeit für eine „*beautiful silence - something we can all do together*“. Wie um deutlich zu machen, welches Vergnügen die angekündigte schöne Stille sowohl dem Publikum als auch den Kollegen bereiten könne, ergehen sie sich daraufhin in einer langen Reihe von Beschreibungen möglicher Stillen - sie bewegen sich von den romantischsten Stimmungsbildern hin zu Katastrophenszenarios, von alltäglichen Banalitäten über lustige Begebenheiten hin zu todtraurigen Unglücksfällen. Ihre Ausführungen, die sie zusammen mit dem Mikrofon zwischen einander hin- und herreichen, werden immer mit einem Nicken des jeweils anderen und der Replik“ *yeahhh... that's beautiful!*“ beantwortet, während auch Robin hin und wieder kommentiert und sich sichtlich über seine Aufgabe als Mikrofon-Ständer zwischen den beiden Stars freut. Schließlich wird die Stille, nach etwa zehn Minuten des Katalogisierens möglicher Variationen, tatsächlich praktiziert - allerdings nicht ohne vorher eine längere Diskussion über das *timen* der fünf Minuten für die gewünschte Stille geführt zu haben. Ich füge hier eine kurze Zusammenfassung der Szene ein:

Jerry:

I think now is the time for a beautiful silence

Davis:

Something that we all can do together

Jerry:

87 Vgl. transkribierter Text *Bloody Mess* im Original Kontext Band,, S. 100 ff

We gonna have a beautiful silence now. A beautiful silence like you maybe have experienced before. Maybe... on the countryside... on your own... Lying down in a field and looking at the stars .. No one around. Just a beautiful silence...

Davis:

Or maybe we'll have the silence, like, on a birthday party... for a five year old girl.... the moment after everybody sung "Happy Birthday"... and than she closes her eyes and makes her wish before she blows out the candle... that's beautiful (...)

Davis:

Or when you watching television, and you try to change the channels and accidentally you hit the mute-button.... there is this beautiful little silence (...)

(*and so on, many scenarios follow, like 5-10 minutes*) (*Last silence:*)

Davis:

Or... the one when a family decides to turn out the live-support-machine, of a mother lying in a deep coma. The doctor is there and he asks: "are you sure you wanna do this?" And daddy looks at the children silently crying, than he looks at his new girlfriend and than he says: ... yes.... And the doctor takes this little button and it goes "KLICK" and than the machine Shhhhhh ... Shuuuhhhh.... Shhhhhh... Shuuuhhhh... Shhhhhh ()

Jerry:

Yeah.... beautiful....

Shall we have it now?

Davis:

Yes, let's have it. It's now (*Looks at his clock*) nine forty two..

Zunächst lässt sich - noch unabhängig von der Wirkung des Catalogues - eine dezidierte Selbstreferentialität der Situation nachweisen, so wird zu einer Stille aufgefordert, anstatt die Stille aber zu praktizieren, wird sie in der illusionierenden Narration repräsentiert - und dabei (laut) erzählt; In der ersten erzählten „Silence“ lässt Jerry zusätzlich verlauten: „*you are looking at the stars, no one around, just a beautiful silence*“ - der Zuschauer sieht unterdessen tatsächlich die „Stars“ - bekommt aber keine „wirkliche“ Stille.

Blickt man nun auf den Text des „Catalogues“ und darauf, was dort mit dem grammatischen Subjekt geschieht (im obigen Zitat ausgelassene Stillen funktionieren nach dem gleichen Muster wie die hier wiedergegebenen), erkennt man, dass das „Ich“ während der gesamten Szene nur einmal vorkommt, in Jerrys erstem Satz „*I think it's time...*“ Danach wird nur noch von „We“ und „You“ gesprochen. Die Sprecher werden zum Medium der kleinen erzählten Geschichten, sie werden in ihrer Rede nicht mehr selbst - also als singuläre grammatikalische Subjekte - repräsentiert; gleichzeitig scheinen die auf der Bühne sichtbaren Schauspieler vollkommen in ihrer Erzählung aufzugehen. Sie repräsentieren damit selbstvergessene Subjekte; selbstvergessene Entertainer. Auch wenn Jerry und Davis sich hier so verhalten, als würden sie die von ihnen erzählten Szenarios improvisieren, sind die kleinen Geschichten ausgefeilte poetisch bearbeitete und bewusst gesetzte Bravourstücke, sie bestehen aus auswendig

gelerntem Schauspielertext. Diese offensichtliche Poesie der dargebotenen Texte, ihr poetisches Fremdkörpertum, wird kontrastiert durch die kurzen Einwüfe Robins; so meldet er sich nach der Erzählung von der der Stille um den Astronauten, der langsam, lautlos rufend vom Raumschiff abdriftet, freudig erregt zu Wort: „ja, das gefällt mir, man kann ihn nicht hören, im All ist Vakuum⁸⁸“ - der Kontrast zwischen seiner alltäglich banalen Sprachgestaltung zeigt erst wie weit sich die Stars schon ideell von der Bühne weg, in einen Fiktions-Raum hinein entfernt haben und wie sehr ihre Sprache im Erzählen der Silences ästhetisiert worden ist. Robins teilweise von heftigem Nicken untermalte Einwüfe machen weiterhin deutlich, dass er noch ganz „Subjekt“ ist, sich nicht in den Erzählungen aufgelöst hat. Schließlich verwendet er auch noch das grammatikalische Subjekt in der ersten Person Singular. Der Kontrast zwischen Robin und den Stars macht noch eine weitere Besonderheit deutlich, die die Sprachgestaltung der „Silences“ nach sich zieht: Die starke Präsenz der ent-subjektivierten Sprecher, der Stars, durch das ständige Erklingen ihrer beiden Stimmen, durch die von ihnen hervorgerufenen Stimmungsbilder, durch ihr ganz-bei-sich-sein steht im krassen Gegensatz zu dem neben ihnen fast verschwindenden (und dennoch mit ihnen in einer Reihen stehenden) Robin, der noch ganz 'Subjekt' ist. Das sprechende Individuum wird also als um so stärker als „da“ und als „existent“ bewiesen, je weniger er sich subjekthaft thematisieren muss, und je mehr ihm erlaubt sich durch den Prozess seiner *parole* zu präsentieren

Auch in der „*Illusion Line*“ kann ähnliches beobachtet werden: Terry löst sich ebenso wie Davis und Jerry in *Bloody Mess* in der Rezitation des langen Catalogues im Sprechen auf und wird - gerade dadurch - präsent. Die anderen Darsteller „schlafen neben ihr ein“, der Zuschauer wird ganz in Terrys Bann gezogen. Ich zitiere aus Gerald Siegmunds Aufsatz „Die Abenddämmerung der Sprache“

Die Sprache und das Sprechen sollen das Nichts, die Abwesenheit, die Leere der Welt die sie ausfüllen, im Zaum halten. Darin, dass Sprache immer mit dem und gegen das Nichts spricht liegt die melancholische Dimension des Sprechens, die man bei FE hören kann.

(...) Die Lust des Melancholikers wächst während des Redens, sie wohnt der endlosen Bewegung der Sprache inne, die die Grenzen des Subjekts abläuft.⁸⁹

88 Diese Replik Robins ist erst seit Frühjahr 2004 fester Bestandteil der Szene und war daher 2005 noch nicht auf dem Video oder in den Transkriptionen zu *Bloody Mess* enthalten; inzwischen (2009) ist sie es.

89 In Helmer / Malzacher, 2004 S. 213

Für den zitierten Autor bedeutet der durch diese Technik des entsubjektivierten, performativen Sprachgebrauchs entstehende Effekt Melancholie:

Die Wände des Subjekts bestehen demnach aus der Sprache, die das Subjekt spricht. Sprache errichtet einen Schutz gegen die Leere und erinnert zugleich an sie. Bricht der Schutzwall ein, fällt das Ich der Melancholie anheim. Dann verliert die Sprache ihren kommunikativen Charakter und bezieht sich nur noch auf sich selbst als Instanz, die, wie in den Stücken von FE. diese Welt als das Imaginäre aller erst hervorbringt. In diesem Zustand der Selbstreferentialität macht sie an ihren Rändern die Abwesenheit der Welt und des Subjekts hörbar. FE. inszenieren diese Ränder der Sprache. An ihnen wird das Verlöschen der Sprache und der Welt, die sie erschaffen hat, hörbar. Doch im Verschwinden glüht sie noch einmal auf und gewinnt an Klarheit und Leuchtkraft, gerade so, als wäre jeder Satz für sich schon eine kleine blaue Stunde⁹⁰.

Ich glaube allerdings nicht, dass dies bevorstehende „Erlöschen der Sprache“ - das sich erklären lässt in der Tatsache, dass sich Sprache Forced Entertainments ständig selbst als Kode entlarvt - und das mit dieser speziellen sprachlichen Selbstbezüglichkeit verbundene Erlöschen des Subjekts ausschließlich Melancholie bereitstellen. Denn erst der Subjektverlust und die Erkenntnis, dass Sprache „nur“ Kode ist, eröffnet im Theater Forced Entertainments das charakteristisch weite Spielfeld für ihre Poesie, ihren Humor - und selbstverständlich auch - ihre Melancholie.

3.6. Stimme, Geräusche, außersprachliche Lautäußerungen

Während in First Night die beständig in Catalogues / Listen organisierte Sprache die Wahrnehmung des Publikums frei macht für die Materialität der gesprochenen Sprache (parole) - also auch eine Besinnung auf den speziellen Klang und Rhythmus der Stimme erlaubt, ja herausfordert, arbeitet Bloody Mess zusätzlich noch besonders auffällig mit außersprachlichen Lautäußerungen und stimmlich durch die Schauspieler hervorgebrachten Geräuschen. Clown Bruno bietet mit seinen „*Impressions of Weapons*“ genau wie mit seiner stimmlichen Präsentation des Weltuntergangs ein breites Panorama seltsamer Labial-, Guttural- und Nasal-Laute, beide Clowns erfreuen mit einer langen Periode des Schnaubens und Röchelns nach ihrer Prügelei in der "Cry Baby" Szene, Darstellerin Terry gibt ein ums andere Mal laute Schluchzgeräusche zum Besten. In First Night kann im Stöhnen Robins - des kleinen gequälten Herren im

90 Ebenda, S.213 / 214

Schwitzkasten - ebenfalls eine solche Lautäußerung beobachtet werden, auch Claire (die blaue Dame) faucht, schreit und stöhnt, während sie in der *Apology*-Szene von der Bühne geschleppt wird. In solcherlei nichtsprachlichen Lautäußerungen beweist sich - ebenso wie in der Musikalisierung des Gesprochenen durch die Technik der Aufzählungen - die Rückbindung aller Äußerungen an den Körper der Darsteller, der sich-Äußernden.

In beiden Inszenierungen kommt zur Verstärkung der Lautäußerungen ein Mikrofon zum Einsatz. Neben der übergroßen Verstärkung - und damit Ästhetisierung - leistet es ein technisches Hinaustragen der Stimme über den Körper des Schauspielers; die so sehr an die Präsenz des Körpers erinnernden Geräusche werden wiederum in einen entkörperlichten Raum geschickt. Die doppelte Bedeutung der Sprache und ihrer Stimme für das Individuum wird hier ins Spiel und auf die Bühne gebracht; Helmut Plessner reflektierte in seiner Schrift "*Conditio humana*" auf eben diese Bedeutung der Stimmverwendung durch den Menschen und stellt die gesprochene Sprache als Vehikel einer (natürlichen) Transzendenz des menschlichen Körpers heraus:

(...) Stimme ist eine reale, nach akustischen Qualitäten der Tonhöhe und -Stärke, des Timbre, bestimmbare Wirklichkeit. Sprache wird von ihr getragen, ist aber nicht auf sie angewiesen. Sie lässt sich auch in Gesten und Schriftzeichen materialisieren. Sie ist eine virtuelle Leistung von ideeller Gefügtheit. Erkennt man ihre instrumentale Funktion im Bauplan des Menschen, betrachtet man sie als Werkzeug wie etwa die Waffe (...) dann verschiebt sich der anfängliche Aspekt des Bauplans. Seine Begrenzung auf die physische Organisation des Lebewesens wird verlassen.⁹¹

In *First Night* und *Bloody Mess* werden die bis hier beschriebenen Techniken kombiniert. Es lassen sich sowohl eine überaus präzise Anwendung nicht sprachlicher Geräusche nachweisen, als auch das Herausarbeiten und Verstärken der Stimme als körperlicher Hervorbringung mit transzendierender Wirkung (Mikrofon), sowie die Verwendung von Sprache als vom Sprechenden abgelöstes Material (vgl. *Catalogues*).

Damit wird die Aufspaltung des Menschen durch seine Sprache inszeniert: Ein transzendenter intersubjektiver Sprachraum wird einem präsenten Leibwesen gegenübergestellt. Das sonst oftmals so übermäßig präzise Subjekt wird im Gegensatz dazu fast unwichtig, wird als kleinliche Setzung entlarvt, verschwindet in der

91 Aus: Plessner 1976. S.48

Performanz der Situation. Es steht zurück vor einem ästhetisierten 'Jetzt', das in sich Materialität und Prozessualität gleichermaßen einschließen kann.

4. Narration in *First Night* und *Bloody Mess*

Im ('postdramatischen') Theater Forced Entertainments werden, wie in Punkt 3.1 dargestellt, keine, oder kaum, Dialoge geführt. Es herrscht im weitesten Sinne epischer Monolog vor. Dieser könnte zunächst mit Brecht analysiert werden: Das Erzählen durch einen Erzähler gibt dem Zuhörer die Möglichkeit, das Gehörte als gestaltete Geschichte zu identifizieren, sich also gegen eine auf der Bühne hergestellte Illusion zu wehren; ihm wird keine falsche Wirklichkeit vorgesetzt. Dieses Prinzip wäre, bis hierher betrachtet, schon seit Jahrhunderten auf dem Theater bekannt. Was entsteht aber bei Forced Entertainment, in den Inszenierungen *Bloody Mess* und *First Night* mit dem Mittel der Epik? Hier erfährt der erzählende Monolog eine totale Umkehrung seiner sonst propagierten distanzierenden Wirkung: die Epik, der erzählende Monolog, wird zum Mittel der Illusion schlechthin; der Zuhörer wird im poetischen Raum dazwischen an den Erzähler angenähert bis zur scheinbaren Auflösung aller Grenzen. Das 'Hier' und 'Jetzt' bekommt eine zusätzliche Ebene beigelegt, in der alle Beschränkungen sich auflösen. Gleichzeitig rekurren die Sog-artig wirkenden Erzählungen Forced Entertainments auf alles und nichts: Die Akteure versuchen, die ganze Welt zu erzählen, ein Unterfangen, welches natürlich scheitern muss, und erzählen damit in letzter Konsequenz das Erzählen selbst. Ich möchte im Folgenden zunächst eine auf die Sprache des Erzählens focussierte Analyse der beiden Inszenierungen unternehmen; ich bediene mich dabei des Aufsatzes „*Geschichte(n) erzählen im Performance/Theater der 90er Jahre*“ von Gabriele Brandstetter. Sie stellt dort eine im „Performance/Theater“ der neunziger Jahre allgemein vorherrschende Tendenz zu einer besonderen Art des Geschichten Erzählens fest: zunächst verweist sie darauf, dass bis heute eine klare (literaturwissenschaftliche) Trennung herrscht zwischen Epik und Dramatik und zitiert aus einem Lexikon:

Das Drama ist definiert als „Textgattung die sich vom narrativen (epischen und lyrischen) Text unterscheidet durch das Fehlen der Erzählfunktion. Dramatischer Text konstituiert sich durch Selbstaussagen der dramatis personae“⁹²

Diese Definition ist nun tatsächlich die Definition eines Dramas, einer Textgattung also, die einer illusionistischen Theatertradition zugehörig ist, und die schon seit langer Zeit hinterfragt und gebrochen wird. Die Definition erscheint mir dennoch interessant, da sie zu einem außenstehenden Blickwinkel auf die Art der „dramatischen Personen“ verleitet, die sich auf Forced Entertainments Bühnen tummeln: eine dramatische Person im Sinne der illusionistischen Theater und Damentradition entsteht dann, wenn ein Mensch auf der Bühne in der ersten Person Singular spricht und so agiert, als wäre das so durch seine Sprache suggerierte Subjekt mit seiner (ihrer) leiblichen Präsenz auf der Bühne identisch. Wenn nun Personen auf die Bühne kommen, die sich unter ihren (tatsächlichen) Eigennamen vorstellen, zeitweise von einem „Ich“ sprechen, das sowohl mit einer Figur als auch mit der Privatperson des Darstellers identifiziert werden könnte, und schließlich beginnen, Geschichten zu erzählen, deren „Erzählfunktion“ (vgl. Zitat) es erlaubt, zwischen der sprechenden Person und der durch sie erzählten Geschichte zu differenzieren, erlaubt dies zunächst, zwischen dem „realen“ Schauspieler und dem erzählten Geschehen zu differenzieren. Ruft man sich allerdings ins Gedächtnis zurück, dass Forced Entertainment in *Bloody Mess* und *First Night* das primäre Subjekt (das der erzählenden Person) schon vielfach gebrochen haben, es zum Subjekt im Prozess inszenieren und es dem Publikum nie zur Gänze ermöglichen zu entscheiden, ob das identifizierbare Subjekt einer Figur oder einer 'realen' Person zugehörig ist, scheint mir der starke Akzent auf die Narration, also auf ein Sprechen, das berichtet, das merklich vom sprechenden Subjekt differenziert ist, formal vor allem als ein weiterer Schritt in Richtung einer vom Subjekt emanzipierten Darstellung zu sein. Wendet man sich weiterhin den erzählten Inhalten zu, fällt auf, dass Forced Entertainment in keiner der beiden Inszenierungen „ganze“ oder „intakte“ Erzählungen liefern.

4.1 Geschichte fraktal

Wie schon im Zusammenhang mit dem Gestaltungsmittel der „Catalogues“ beschrieben, können zwar im weitesten Sinne Geschichten innerhalb der Texte *Bloody*

⁹² Brandstetter 1999, S.27

Mess' und First Nights aufgefunden werden: die "Geschichtchen", die die Stars erzählen um die perfekte „beautiful silence“ zu definieren, die kleine Erzählung von der erstrebten Darstellung der einzelnen Darsteller (Vorstellungs-Szene), die Geschichte eines fiktiven One-Night-Stands mit Claire in Bloody Mess. In First Night wären die Versuche zu John's zu nennen, einen Witz zu erzählen, nachdem er nach der *Baloon Bimbo*-Szene alleine auf der Bühne zurückgelassen wird: Der Witz als perfekte kleine Kurzgeschichte, mit abrupten Anfang, einseitiger Informationsvermittlung, Steigerung bis zur Pointe kommt bei ihm allerdings niemals zu Stande, vielmehr überführt er ein angefangenes Witz-Szenario ins nächste. Die Aufzählung all jener Momente, Stimmungen, Atmosphären und Gefühle, an die ein Publikum während der Show nicht denken sollte (*Mystery Illusion Line*, Terry), kann ebenfalls als ein fragmentierter Materialbruch verschiedenster möglicher Erzählungen aufgefasst werden. Schließlich besteht in den von Cathy zugeordneten / vorhergesagten Todesarten für das Publikum eine Reihe schauriger in die Zukunft weisender kleiner Horrorgeschichten. Es werden also in beiden Inszenierungen immer wieder Versatzstücke einer ästhetisierten Außenwelt erzählt. Diese Form der fraktalen Erzählung läuft an den Grenzen dessen entlang, was noch Narration ist, sein darf: *A boarderlining hi-story, a boarderlining theatre*. Das Geschichtenerzählen an der Grenze seiner Möglichkeit wird damit formal ästhetisiert, wird Thema, bespiegelt sich selbst. Für Gabriele Brandstetter ist der Verlust der großen Geschichten, der Abschied von der Absolutheit der Narration genau wie der damit verbundene der Autoren-Autorität formale Politik, die den zunächst cool und belanglos erscheinenden, unpolitischen und oft anekdotenartigen, kleinen fragmentierten Geschichten des „Performance/Theater“⁹³ der 90er Jahre⁹⁴ heimlich innewohnt:

Nicht das was „das Leben bereit hält“, die Fakten von Geschichte, werden zum Gegenstand und zur Form der Darstellung, sondern die Erzählung als das Medium selbst: ein Erzählen ohne Ziel - als Collage aus Zufälligem, Alltäglichem, Sekundärem. Erzählungen, in denen das individuelle nicht gerettet und das „Eigene“ nicht aus den Überschreibungen - aus den kulturell schon vorgeschriebenen Geschichten in den Medien, in der Kunst, in den Diskursen - herausgetrennt werden muss. - Die Wahrheit muss man

93 Der Begriff Performance/Theater ist meiner Meinung nach irreführend, wird von mir selbst nicht verwendet und steht daher als Zitat Brandstetters in Anführungszeichen

94 Brandstetter ordnet Forced Entertainment dem von ihr definierten Performance/Theater der neunziger Jahre übrigens explizit zu.

erfinden im Geschichte(n)Erzählen - sagt die Schriftstellerin Herta Müller mit einem geborgten Satz von Jorge Sémprum.⁹⁵

4.2 Geschichte der Welt

Ein weiteres Extrem lässt sich in *Bloody Mess* auffinden: die „*History of the World*“ wird erzählt und umklammert als Geschichte vom Anfang und vom Ende der Welt das Geschehen auf der Bühne. Die größte Geschichte der Welt soll hier erzählt werden, DIE Geschichte der Welt als eine semiwissenschaftliche Vorlesung vom *Big Bang* und von der Zerstörung der Erde durch einen Kometen. Dies passiert im Kontext einer Epoche, in der die „großen Geschichten“, die Welt-erklärenden Mythen langsam ausgedient haben, und in der vielleicht lediglich die naturwissenschaftliche Geschichte einer physikalischen Welt den Status des Mythos beibehalten konnte. Man vergleiche hierzu Lyotard, der in seinem Aufsatz „*Randbemerkung zu den Erzählungen*“ über seine eigene Aussage, die großen (Legitimations)Erzählungen wären vorbei, resümiert:

Die Erzählung des Historikers ist ungefähr den gleichen Regeln der Etablierung von Wirklichkeit unterworfen wie die des Physikers. Aber die Geschichte ist eine Erzählung, die darüber hinaus beansprucht, Wissenschaft zu sein und nicht bloß ein Roman. Demgegenüber tritt die wissenschaftliche Theorie im Prinzip nicht mit dem Anspruch auf, narrativ zu sein (wenngleich die zeitgenössische Astrophysik gerne die Geschichte des Kosmos seit dem Bigbang erzählt.)⁹⁶

Die in *Bloody Mess* - bezeichnenderweise durch einen Clown! - erzählte Geschichte der (physikalischen) Welt, als das letzte Überbleibsel eines Welt-erklärenden Mythos, klammert also das Geschehen auf der Bühne ein - der eine der beiden Teile der Erzählung findet relativ am Anfang, der andere zum Ende der Inszenierung statt - wobei allerdings John, Erzähler und Clown, in beiden Fällen daran gehindert wird, die Geschichte zu einem befriedigenden Schluss zu bringen. Lediglich eine halb zerstörte, bröckelnde Geschichte kann zu Stande gebracht werden, da seine Kollegen auf der Bühne auf jede nur denkbare Art versuchen, in sein Erzählen zu intervenieren, sich in seine Geschichte einzuschreiben. Alltag, Menschen, Körperlichkeiten, Welt selbst unterbrechen die Erzählung der Welt, zerstören sie und bringen sie damit erst zu einer Wahrheit. Die *History of the World* wird zur (prozessualen, aktuellen, live ablaufenden)

95 Aus: Brandstetter 1999, S.39

96 Lyotard 1984 In: Postmoderne und Dekonstruktion 1990. S.51f

Geschichte der Personen, die sie uns zu erzählen versuchen; damit zur Geschichte der Menschen im Theaterraum, ihrer Aufmerksamkeit, ihren verschiedenen Zugriffen aufeinander. Sie erzählt damit die Geschichte wiederum der Sprache, des Materials, das die dargestellten Menschen verwenden, um mit ihrem Publikum in Kontakt zu treten. Tim Etchells äußerte sich folgendermaßen zum ständigen Eingreifen in die Geschichte der Welt und anderer Erzählungen während *Bloody Mess*:

In *BM* you watch people 'try to find something to do' - there's a real delight in watching that. You have this sense that they listen to what's happening or look at what's happening and try to find a way to join in. Often this is comedic stuff - the gorilla would like to join in the history of the world and so gets close to John. John talks about 'a deep immense blackness' and the big black gorilla is coming closer and closer to him. Or John says that rocks and other things are 'fusing together' so Jerry and Davis instantly make their stars collide and then move together for a few moments... Its this very restless, very immediate struggle to be part of 'it', to be illustrating something, to be linked to something. In a certain sense you can say Rich and Rob do that too of course - I mean - no-one asks for a microphone - they see that people are talking and decide that bringing a microphone would be a good way to join in! In a sense *everyone* is parasiting onto everyone elses project - ruining and also augmenting it Compositionally what I like is that everywhere you look on the stage you can see this.. But you should always have the pleasure of 'discovering' the performers making these connections - so they're not hugely announced and it maybe takes while to see that there are these constant riffings-off each other going on (like jazz). Its anarchic. But somehow also working cumulatively.⁹⁷

4.3. Fazit: Geschichte des Jetzt

In *First Night* und *Bloody Mess* existiert insofern einerseits fast ausschließlich Narration - im Sinne der formalen Struktur der Rede, des ständigen epischen Monologs; andererseits lässt sich keine „gewöhnliche“ Narration abgeschlossener, „intakter“ Geschichte nachweisen, vielmehr wechselt sich die Präsenz eines vielfach fragmentierten narrativen Steinbruchs, der nichts und alles berührt, ab mit dem Versuch, die ganze Welt, die alles einschließende letzte (oder erste) mögliche Geschichte zu erzählen. Übrig bleibt in letzter Konsequenz eine ganz andere Geschichte, eine tatsächlich ablaufende, und dennoch repräsentierte: die kollektive Erzählung die sagt: „Wir sind alle in einem Theater; wir, die Clowns und Tiere und Stars und Entertainer auf dieser Bühne und sie, die uns im gleichen Moment da wir sprechen, wahrnehmen, die Zuschauer. Wir verbringen einen Abend miteinander, wir machen Theater“. Die sprachlich erzählte(n) Geschichte(n) in *Bloody Mess* und *First Night*

97 Vgl. Emailinterviews, Kontext Band, S.11

verweisen als auf ein ästhetisches Objekt auf die Situation in all ihren Spielarten. Die sprachliche Erzählung entspricht daher der situativ repräsentierten: dem Moment selbst.

5. Zusammenfassung Sprachtechnik, Sprechtechnik und Narration

Fasst man die Ergebnisse der Text und Sprach- und Sprech-Analysen zu *Bloody Mess* und *First Night* zusammen, lässt sich auch hier, wie schon in der Analyse des Raums, eine starke Tendenz zur gesteigerten Performanz feststellen: Zeichen verweisen auf sich selbst, auf ihre eigenen Möglichkeitsumstände, damit auf den Moment im Prozess der Aufführung und auf die Rezeption im Prozess, durch den Zuschauer. Hinzu kommt die Erkenntnis, dass in einem sichtlich performativierten und verspielten Textgebrauch das Subjekt als Subjekt im Prozess konstruiert (d.h. als ein gesetztes dekonstruiert) und „aufgehoben“ wird im dreifachen Sinne des Wortes.

Im desillusionierten Theater *Forced Entertainments*, in dem sich Figuren wie Cathy als *Dead Heroine* tummeln können, die ihrem Publikum die Identifikation erklären, oder ihnen die unumgängliche Tatsache der eigenen Sterblichkeit vergegenwärtigen, ist Sprache kein Vehikel des „privileged acces“ mehr: Cathy ist *Ophelia eat your heart out*⁹⁸. Die Unmöglichkeit des privilegierten Zugangs zum anderen Bewusstsein wird in ihrer Sprache verhandelt: Sprache - die das Subjekt konstruiert, somit erst die Möglichkeit und damit auch die Lust an der Kontaktaufnahme zum anderen Subjekt gibt -, verhindert gleichzeitig jedwede Form der Authentizität, und des (zeitgleichen, direkten, absoluten) Kontakts. In Cathys Figura, die sich in beiden Stücken stark ähnelt, wird diese Unmöglichkeit des Zugangs qua Sprache thematisiert: in den Publikums-Beschimpfungen, die niemanden mehr wirklich beleidigen, egal wie heftig sie sich verbalisieren, sind Worte dargestellt als Kode, sie sind keine Berührung. Die Motivation der wüsten Beschimpfungen ist die *First Night*-typische Verzweiflung, das „es“ nicht „funktioniert“, kein Kontakt zum Publikum herstellbar ist. Ähnliches passiert in der *Cry!*-Szene - in der Cathy versucht, dem Publikum die Identifikation mit ihrem Bühnentod zu erklären - was (vgl. oben) genau diese Identifikation verhindert. Andererseits wird dadurch natürlich ihr „Versuch“, uns zum Weinen zu bringen, um so rührender, und das

98 Aus den Emailinterviews, Vgl. Kontext Band S. 6

Nicht-Funktionieren dieses Versuchs zur eigentlichen Tragik der Szene. Cathys Tragik wird zu derjenigen, die wir alle mit uns, mit unserer Sprache tragen: der Unmöglichkeit des Kontakts. Daher rührt die *Cry!*-Szene zu Tränen, die Beschimpfungen in *First Night* hinterlassen seltsam getroffen. Forced Entertainment inszenieren die eigentlich alltägliche Ironie des Sprechakts. Der Kontakt zwischen Publikum und Bühne ist kein direkter, kein emphatisch - unreflektierter geheimer Pfad. Authentischer Kontakt zwischen zwei Identitäten, zwischen zwei kommunizierenden Subjekten, wird negiert. Plessner äußerte sich folgendermaßen zur Sprache und dem durch sie ermöglichten unmöglichem Kontakt zum anderen, zur Welt, den er „vermittelte Unmittelbarkeit“ nennt:

Sprachen und ihre kategorialen Systeme, Glaubensformen und Gesellschaftsordnungen verraten *in eins* Vermögen und Unvermögen des Menschen einer direkt allgemein verbindlichen Auseinandersetzung mit der Welt und mit sich selber. Sie schaffen den Kontakt mit der Wirklichkeit um den Preis seiner Brechung im Medium des eigenen Ansatzes, der dem Menschen zufällt, auch wenn er (und gerade weil er) in seine Macht gegeben ist. Unter dem Zwang sich der offenen Wirklichkeit zu stellen und ihrer Unvorhersehbarkeit Herr zu werden, ergibt sich überall eine künstliche Horizontverengung, die wie eine Umwelt das ganze menschliche Leben einschließt, aber gerade eben nicht abschließt.⁹⁹

In den Diskurs der Entsubjektivierung, in den Strom aus postmodernem Zweifel am Zugang zum Anderen wird der Zuschauer in den Inszenierungen *Bloody Mess* und *First Night* jedoch auf eine Art und Weise eingespielt und ästhetisch involviert, die einen Zugang-im-Prozess aufzeigt. Ein Ausufernd der Sprache durch assoziative Struktur wird inszeniert und betrieben; Sprache wird als weiches Material herausgestellt, Worte ohne Grenzen weisen auf den internen Spielcharakter des Kodes hin (das Sprachspiel - vgl. Wittgenstein). Die fiktionale Macht des Materials Sprache, auch außerhalb jeder narrativen Bühnen-Illusion, vielmehr: innerhalb des Bewusstseins des Hörers / Zuschauers wird hier mehr als deutlich inszeniert. Gleichzeitig beweist sich in den ausufernden Sprech- und Sprachtechniken eine „Perforation“, eine Ausweitung des sprechenden Subjekts. Terry, Jerry, Davis und all die anderen sind in ihren Sprechakten wahrnehmbar transzendent. Diese Ausweitung bedeutet zwar einerseits den Verlust des klassischen statischen Subjekts, dafür aber auch den Zugewinn von etwas Neuem. Es lässt sich für dieses Neue kein befriedigender Namen finden - vielleicht aus dem Grund

99 Aus: Plessner, 1976 S. 55

weil sich seine Beschaffenheit, in ihrer Prozessualität und Offenheit, gerade dem statischen Begriff entzieht; aber: dieses Neue steht da und spricht:

This is the last thing you see.
You see me in the light, in the last of the light.
You see my face. You see my lips. You see my eyes.
And you can see that I'm thinking.
It's the last thing you see.
You see my face. You see my eyes and you cant tell what I'm thinking.
My face is completely blank.
The eyes don't really give anything away.
The expression is somewhere between nothing and everything.
You don't know me. You think you know me. Its not important.
What's important is that you see me breathing. You see the rise and fall of my breathing.
You hear the traffic outside, or drunks in the street, or the sound of rain on the roof of the theatre, or the sounds of the others, sat around you in the auditorium. Or you hear none of these things. Its not important.
What's important is that you see me. You see me sat alone on a table in the last of the light and then, suddenly, perhaps much more suddenly than you had expected, its over and I'm gone, and this time, I'm gone forever and I never come back.¹⁰⁰

In einem Theater des in dieser Weise „aufgehobenen“ Subjekts kann und muss auch das Thema der Identität anklingen, die Konstruiertheit, die Selbstsetzung, die Kreativität von Identität. Dieses Thema soll im folgenden Punkt der vorliegenden Arbeit, im Kapitel Acting / NotActig besonders focussiert werden. Abschließend zu Thema Sprache und überleitend zum nächsten Punkt möchte ich ein Zitat Tim Etchells aus Nick Kayes *Art into Theatre*“ einfügen. Befragt über die Sprache und die Art und Weise, wie sie den Figuren auf der Bühne nicht zu passen scheint, immer geborgt wirkt, antwortet Tim:

(TE:)(...) I was having a conversation with Lloyd Newson of DC8, who was saying, you know, he want's to find this way of being honest, of speaking truthfully, from himself. In a pure way. I just don't believe that's possible. I don't believe that anybody ever does it. I think that everything we say is already borrowed from somewhere, even when we're not aware of it explicitly. Within the work that's usually pretty obvious - that the characters are speaking in tongues.¹⁰¹

100 Letzter Monolog Cathys aus *Bloody Mess*, vgl. Transkription, Original Kontext Band, S. 118f

101 Kaye, 1996 S. 246/247

III. Acting / Not-Acting

Präsenz im Präsens



Another thing I noticed was because of the sparing use of improvisations the stakes would be higher for any given attempt. Less like a rehearsal and more like a continuous doing. With movement things get repeated a lot and to a degree the stakes get lower - or it gets harder to keep the right level of fear up, easy to start making it safe and known. (...)

General things: Surprised and probably a bit scared by how much freedom there is - Worried about keeping up with the drinking sessions.

Something tender and hard at the same time- like being battered by a lot of butterflies ^{102 103}

1. Überlegungen zu Authentizität und Theater

Die Suche nach Präsenz, Unmittelbarkeit, nach Authentizität scheint der Erwartungshaltung eines Theaterbesuchers wie der der Theatermacher selbst innezuwohnen; dies könnte Wunder nehmen, geht man von einer *Conditio Humana* aus, wie sie Plessner beschreibt. Einem ex-zentrischen Selbst, das Wirklichkeit nur als vermittelte Unmittelbarkeit erfahren kann, das jedwede bewusste Erfahrung unbedingt begrifflich machen muss, das heißt nicht authentisch, sondern zeichenhaft, eben nicht unmittelbar erlebt. Im Theater würde insofern in paradoxer Weise versucht eine *unmittelbare* Erfahrung *herzustellen*, *Authentizität zu erreichen*, möglichst *direkte*

102 Aus: Wendy Houston, 2004: *A Person Moving*. Vgl. <http://www.forcedentertainment.com/?lid=648>

103 Foto zu Bloody Mess. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Mit freundlicher Genehmigung

Kommunikation zu *erspielen*. Uri Rapp beschreibt in seinen Veröffentlichungen *Handeln und Zuschauen* und *Rolle Interaktion Spiel*¹⁰⁴ daher das Theater als ein Modell der Plessnerschen "Conditio humana", denn das Theater versucht das Unmögliche: Authentizität aus vorgeführten Handlungen zu generieren. Handlungen, die in den allermeisten Fällen auch schon im Vorfeld geprobt und auf ihre Wirksamkeit hin bearbeitet wurden; Handlungen, denen in vielen Fällen ein Skript oder Drama zu Grunde liegt. Diese Handlungen sollen Unmittelbarkeit, lebendiges Theater herstellen. Bei diesem Versuch stellen sie aber vielmehr, laut Rapp, ein Modell des im Alltag an seiner mangelnden Authentizität verzweifelnden Menschen her, stellen dessen Willen zur Kommunikation dar, dessen Einsamkeit innerhalb der Grenzen seiner Sprache, seines Subjekts, sein bewusstes ins Schicksal geworfen sein. Es mag in meinem Zusammenhang gerne dahingestellt bleiben, ob diese Modellhaftigkeit des Theaters gegenüber der Conditio Humana Plessners zutrifft, einen Möglichkeitsumstand des Theaters darstellt oder auch nur nachweisbar ist; Tatsache ist aber, dass die Literatur, wie denn die erwünschte Präsenz, Authentizität oder Unmittelbarkeit im Theater herzustellen sei, ganze Regale füllt. Diderot spricht vom Paradox des Schauspielers, Stanislawski und sein Schüler Lee Strasberg versuchen, den Schauspieler zum Meister auf der Klaviatur jedweden Gefühls auszubilden¹⁰⁵. Grotowski arbeitet am Ineinanderfallen von Impuls und Reaktion¹⁰⁶, während David Mamet¹⁰⁷ postuliert, dass des Schauspielers Präsenz sich vor allem auf den jeweiligen Moment der Aufführung zu beziehen habe und jede Form des psychologisierenden Trainings sich nur negativ auf sein spielerisches Teilnehmen an der Situation auswirken könne. Artaud schließlich wünscht sich ein Theater der Grausamkeit¹⁰⁸, in dem nur mehr Erfahrung und keine Repräsentation geboten werden sollte. Um einen zeitgenössischen Theoretiker zur Authentizität sprechen zu lassen, möchte ich mich auf den Aufsatz Derridas über Artauds Theater der Grausamkeit beziehen, in dem er die Suche nach dem in eins

104 Vgl.: Rapp, Uri: *Handeln und Zuschauen*. 1973. Und: *Rolle, Interaktion, Spiel*. 1993.

105 Vgl.: z.B. Stanislawski, Konstantin S.: *Die Arbeit des Schauspielers an der Rolle*, 1955 und: Strasberg, Lee: *Schauspielen und das Training des Schauspielers*. Beiträge zur Method. 1994 etc.

106 Vgl.: Grotowski, Jerzy: *Das arme Theater*. 1970

107 Vgl.: Mamet, David: *Richtig und Falsch. Kleines Ketzerbrevier samt Common Sense für Schauspieler*. 2001

108 Vgl.: Artaud, Antonin: *Das Theater und sein Double*. 1969

Fallen von Impuls und Reaktion, von Signifikat und Signifikant, letztlich: von Subjekt und Objekt als Utopie, wenn auch als gewissermaßen heroisch schöne Utopie entlarvt.

Es gibt heute auf der Welt kein Theater, das dem Wunsch Artauds entspricht. Aus diesem Blickwinkel braucht man für die Versuche Artauds selbst keine Ausnahme zu machen. Er wusste das besser als jeder andere: die „Grammatik“ des Theaters der Grausamkeit, von der er sagte, dass sie noch „zu finden“ sei, wird stets die unerreichbare Grenze einer Repräsentation sein, die keine Wiederholung ist, einer Re-Präsentation, die volle Fülle ist, die ihr Double nicht wie ihren Tod in sich trägt, einer Gegenwart, die sich nicht wiederholt, das heißt einer Gegenwart außerhalb der Zeit, einer Nicht-Gegenwart.¹⁰⁹

Ich möchte, wenn ich mich im Folgenden mit dem Schauspiel in *First Night* und *Bloody Mess* beschäftige, den brennenden Wunsch nach Authentizität auf dem Theater im Auge behalten und zu ergründen suchen, mit welchen Mitteln Forced Entertainment ihre durchaus vehement zu nennende Präsenz entstehen lassen, wenn ich mich gleichzeitig auch der Erkenntnis Derridas anschließe, dass 'wirkliche' Authentizität unerreichbar bleiben muss und lediglich als ständige Annäherung denkbar ist. Wie meine vorangegangenen Ausführungen schon ahnen lassen, werde ich Forced Entertainments gelungenen Balanceakt zwischen „Da-Sein“ und Entschwinden, zwischen Präsenz und Verflüchtigung mit Hilfe des Begriffs „Spiel“ zu erfassen suchen.

2. Performing Games

2.1. Forced Entertainments Games

Eine herausragende Darstellungs- und Probentechnik, die Forced Entertainment in den zwanzig Jahren ihrer Zusammenarbeit entwickelt haben, besteht im sogenannten *Performing Games*. So entwickelte die Gruppe eine Reihe Performances, die ausschließlich auf diesem Prinzip basieren, wie zum Beispiel *Quizoola!*, *Speak Bitternis* oder *And on the Thousandth Night...*: Aus wenigen, einfach zu befolgenden Regeln wird für die Bühne ein Spiel (*Game*) entwickelt; diese Form von Aufführung muss nicht unbedingt langwierig geprobt werden; auch kann ein erheblicher Spiel-Raum für unerwartete Entwicklungen innerhalb der gesetzten Parameter / Regeln freigegeben sein; das heißt, das Stück als Ganzes, wie es sich dem Zuschauer letzten Endes

¹⁰⁹ Derrida, 1972, S.375f

präsentiert, ist zu Beginn der Aufführung zwar in seiner Struktur festgelegt (durch die gesetzten Regeln) jedoch keinesfalls in seiner tatsächlichen *Performance* (i.S.v. Entwicklung). Die Schauspieler - hier im allerwahrsten Sinne des Wortes - befinden sich einerseits zwar in der Matrix der Spielregeln, die die Kontingenz ihrer Handlungsmöglichkeiten verringert - allerdings sind sie dabei in keiner Weise gänzlich in ihrem Handeln determiniert. Dies hat zur Folge, dass beim *Performing Games* die klassische Problematik des westlichen Schauspielers aufgehoben wird, der einem ihm bis in den entlegensten Winkel bekannten Skript - egal, ob es sich bei diesem um ein postdramatisches oder dramatisches Stück, eine Choreographie etc. handelt - Abend für Abend zu neuer Präsenz verhelfen soll. *Performing Games* muss auf der anderen Seite jedoch nicht bedeuten, Improvisationstheater im gängigen Sinn des Wortes zu betreiben, denn in den verschiedenen Formen des auch als „Theatersport“ bekannten Improtheaters werden zwar Regelspiel-Strukturen verwendet, allerdings sind diese Strukturen dort meist nicht das erste Anliegen und Interesse der Arbeit, sondern den innerhalb der Spielregeln auftretenden Varianzen und Brillanzen der Spieler bzw. Improvisierenden oder „Theatersportler“ wird das Hauptaugenmerk zugewandt. Das Ziel der Spielenden ist dort, mit akrobatischer Erfindungskraft und Esprit zu begeistern, wohingegen beim *Performing Games*, wie es Forced Entertainment betreiben, der schau-spielende Mensch in seiner Nacktheit, in seiner Unwissenheit und Zerbrechlichkeit gezeigt wird. Auf diese Tatsache verweist unter anderem auch die extreme Dauer einiger dieser *Games* - die Dauer macht Brillanz und Maske zunichte, lässt den erschöpften Spieler zurück, der versucht, weiterhin seine Fragen zu beantworten, seine Geschichten zu erzählen oder seine Geständnisse zu verlesen. Ich zitiere Tim Etchells:

When we see performers making live decisions we get to see them revealed, we get to see them 'truthfully' in some way that is at the very edges and the very heart of theatre. In Quizoola! we see them without the defences of a role, a narrative, a character. Slipping between strategies and possibilities, jumping between versions of themselves, with only the opportunity of a game, a set of rules and a desire to be in this room NOW and to meet some people.

Perhaps for some that's a scary prospect.¹¹⁰

110 Zitiert aus einem nicht veröffentlichten Text Tim Etchells: „Quizoola is an invitation to play a game“ Im Original Kontext Band S. 151 f. Bzw. erhältlich auf Anfrage beim Autor.

In Forced Entertainments Arbeiten interessiert also die Grundlage: der Mensch und die Spiel-Regeln: Was macht Fragen mit dem Frager, was mit dem Gefragten? Was passiert, wenn einzelnen Individuen vor Publikum hunderte Fragen gestellt werden? Wie verzweigen sich Erzählstrukturen, wenn sie im kollektiven Erzählen einer Gruppe der Ordnungsfunktion des Subjekts entbehren müssen? Was passiert während eines Bekenntnismarathons? Und immer wieder: die Frage nach dem präsentierten Einzelnen und seinen Beobachtern. In Stücken, die als *Performing Games* klassifiziert werden können, lässt sich damit eine spezielle Präsenz des Schauspielers feststellen, wie man sie aus klassischen (dramatischen) Theaterstrukturen nicht kennt. Denn hier ist der (Schau)Spieler - zumindest in Momenten - gezwungen tatsächlich zu handeln, anstatt eine einstudierte Handlung wiederzugeben. Ich zitiere zu dieser Echtzeitdynamik aus dem Aufsatz „Immer unter Beobachtung“ von Judith Helmer, in dem sie von einem Gespräch mit Robin Arthur, Mitglied der Kerngruppe Forced Entertainments berichtet:

„You are on stage all the time, you do the thing all the time, you get very tired, you get very frustrated in a way by the rules and that makes you do different, interesting things“¹¹¹

Im selben Aufsatz beschreibt Helmer den Eindruck von Authentizität, der durch die körperliche Erschöpfung der Schauspielers entsteht, wie sie es bei einer Aufführung von *Speak Bitterness* beobachtete:

Solch ein Geständnis kann sehr durchdacht ausfallen, ein Miniatur-Stück mit Spannungsaufbau und wohlgesetzten Pointen. Oder es kann, spät in der Nacht, von einem durch Müdigkeit und Erschöpfung geschwächten Schauspieler so ehrlich und unvermittelt erscheinen, dass der Zuschauer glaubt, einen Einblick in die Person zu bekommen¹¹²

Helmer spricht hier bewusst immer noch vom „Eindruck“ den man bekommt, nicht davon, dass die Erschöpfung des Schauspielers tatsächlich authentische Information über ihn, über seine 'wahre' Person vermitteln könnte; wie es sich in den vielen Arbeiten der Performance Art schon seit langer Zeit gezeigt hat: die Kunst kann keine Authentizität kennen - vielleicht eben so wenig wie das alltägliche Leben.

Um so auffälliger erscheint mir Forced Entertainments Anstrengung, Authentizität, bzw. die Unmöglichkeit von Authentizität, zu thematisieren. In dem Artikel *"A six-thousand-*

111 In: Helmer / Malzacher, 2004 S. 52/53

112 Ebenda S. 54

and-forty-seven-Words-Manifesto with Three Interludes" beschreibt Tim Etchells einen Abend in Amsterdam, an dem *Speak Bitterness* in seiner sechsstündigen Version in einem kleinen Raum aufgeführt wurde und das Publikum keinerlei Anstalten machte, den Raum inzwischen zu verlassen - was die Darsteller schier in Verzweiflung stürzte:

I remember an endlessness of eye contact - inquiry from us to them - and in the end all I could think was „what do you want, what do you want, why don't you leave us?... There's no release in this“ (...) Afterwards I talked to some people who'd been watching. This guy said: „I felt I got to see you all for the performers you would like to be, and for the performers you really are and for the people you would like to be, and for the people that you really are“ - And with that I realised: the watchers desire is so often for nakedness, defencelessness. An exposure that does not have a name. Transparency. Something beyond.¹¹³

Im *Performing Games* - vor allem in den *Durational*s - kann also ein Versuch gesehen werden, das Bedürfnis nach Authentizität selbst sowie die Lust, Aufführungen als privilegierten Zugang zum Gegenüber zu erfahren, zu thematisieren.

Auch die „*theatre works*“ Forced Entertainments, wie z.B. *Bloody Mess* und *First Night*, spielen mit Authentizität, ohne dabei jedoch Regelspiele ablaufen zu lassen. Inwiefern ihre Konstruktion dennoch einen Zusammenhang mit dem Prinzip des *Performing Games* aufweist, möchte ich im folgenden Kapitel klären.

2.2. Games als Probenarbeit

Forced Entertainments *Bloody Mess* und *First Night* besitzen, wie auch *Dirty Work*, *Emanuelle Enchanted* usw. im Gegensatz zu den ausschließlich als *Games* bezeichnbaren Stücken, ein Skript: Ihre Aufführung läuft jeden Abend ungefähr gleich ab, Texte werden jeden Abend im gleichen Wortlaut an der selben Stelle der Gesamtstruktur gesprochen, die Szenenabfolge ist festgelegt. Die Verbindung zur Struktur des *Performing Games* besteht zunächst darin, dass im Probenprozess eben die am Ende wiederholbaren Verhaltensweisen über große Strecken durch Regel-Spiele und Improvisationen erarbeitet und als Skript kristallisiert wurden. Außerdem enthalten auch die solcherart „fertig inszenierten“ *theatre works* Forced Entertainments immer noch Teile von live ausgeführten Regelspielen, bzw. Tendenzen zu solchen. (s.u. und vgl. meine Ausführungen im Sprachteil II. Langue / Parole zu den „*Silences*“,

113 In: Haethfield, 2004. S.216

„Todesvorhersagen“). Weiterhin erlaubt die kollektive Arbeitsstruktur der Gruppe, die weit entfernt von autoritären Hierarchien agiert, jedem Schauspieler persönliche Interventionen in schon eingespielte Abläufe, auch während der Aufführung. Es handelt sich bei den *theatre works* der Gruppe - wie *First Night* oder *Bloody Mess* - also zunächst um aus Spielen (*Games*) und spielerischer Improvisation generierte Skripte, die jeweils reproduziert werden können, dabei jedoch noch Anteile von live auszuführenden *Games* aufweisen. In Nick Kayes Interviewband *Art into Theatre* erklären Tim Etchells und Richard Lowdon die Arbeitsweise der Gruppe; sie bemerken, dass zwar die Theaterstücke auf der Bühne ganz anders funktionieren als die *Games*, dass aber die Theaterstücke eigentlich immer auf Basis von *Games* entstehen, aus den Ergebnissen schon einmal durchgeführter Improvisationen hergestellt werden:

The thing is, that we often work - not to that sort of length - but certainly to two hours in improvisations, just watching a person do things. And there'll be lots of things that are interesting in that. It may even be a completely fascinating two hours, but what we'll then end up doing for a theatre piece is saying, right, that was two hours, let's condense that to a twenty-minute section.¹¹⁴

Diese Art der Probenarbeit ermöglicht den Schauspielern einen sehr speziellen Zugang zu dem, was sie tun: denn durch das Regelspiel, das den Improvisationen zu Grunde liegt, ist während der Proben immer ein klarer Rahmen zwischen dem Spiel und dem Nicht-Spiel gegeben; neben den Inhalten der Improvisation behalten sich daher die Darsteller aus einer solchen Probenarbeit das beständige Ein- und Aussteigen in/aus ihrer Darstellung als Grundlage ihrer *Performance* bei. Diese Beobachtung korrespondiert mit der Tatsache, dass Forced Entertainments Bühnen immer die oben (vgl. I Bühne / Bild) angesprochene Struktur des "On/Off" aufweisen, also auch räumlich das Prinzip des *Games*, an dem zu jedem Zeitpunkt teilgenommen oder aus dem ausgestiegen werden kann, manifestieren. Indem also in Verhalten und Raumstruktur ein Spielfeld auf dem Spielfeld, eine Bühne auf der Bühne hergestellt werden, wird die Aufgabe des Darstellers vom Darsteller als Person getrennt und damit ästhetisiert, hervorgehoben. Sie wird zum Spielmaterial. Tim Etchells bezeichnet in oben genannten Interview diese Schauspieltechnik der Gruppe als ein „*showing the task of the performer*“. Kaye bemerkt über den immer wieder gebrochenen Schauspielstil, den er in

114 In: Kaye, 1996. S.241

Forced Entertainments Arbeiten beobachtet, dass die Darsteller immer wieder aus einer Darstellung „aufzuwachen“, kurz nur als „der Schauspieler“ auf der Bühne zu stehen scheinen. Darauf antwortet Tim Etchells:

(TE:) What you're watching is in some ways the task of these people using, dealing with, exploring these texts and their conjunctions, their collisions. And we dramatise that task.¹¹⁵

Man sieht sich insofern in den „*theatre works*“ Forced Entertainments durchaus streng komponierten Arbeiten gegenüber, die Abend für Abend ein Skript abrollen, in denen Darsteller ihr Verhalten in den Dienst des Kunstwerks gestellt haben. Die Schauspieler agieren hier nicht mehr spontan, sondern nach geprobt Anweisungen. Neu ist hierbei nicht, wie auf den ersten Blick angenommen werden könnte, die Tatsache, dass eine 'Performance' - im Sinne von tatsächlich und nicht repräsentativ ausgeführten Handlungen - live abläuft, wie es z.B. in *Games* wie *Quizoola!* durchaus noch behauptet werden könnte, sondern dass in diesen Stücken, im durch *Games*-Strukturen gebrochenen Schauspielstil der Gruppe die Situation Theater selbst ins Spiel gerät, Thema wird, Spiel-Zeug geworden ist. Tim Etchells sagte mir einmal:

We (have to) try to make it more like a machine - it has to work every time, we have to know what we are doing. There can be some space for play. But Munich is long-gone. So, yes, everything becomes more placed.. More sculpted, more pointed.. Which is good in some ways.. Tho we try to hide it!¹¹⁶

2.3. ... in den Zuschauerraum gestreut

Meine These soll nun lauten, dass sich dennoch auch im Großen und Ganzen der *theatre works* wie *Bloody Mess* und *First Night* ein Spiel live ereignet, wenn auch auf neuer Ebene: Es wird ein Spiel gespielt zwischen der Wahrnehmung des Publikums und den vorgeführten Handlungen; ein Spiel mit der Situation. Forced Entertainment haben in Stücken wie *First Night* und *Bloody Mess* eine schillernd bewegliche Matrix geschaffen, in die der Zuschauer mit all seinen Wahrnehmungs-Voraussetzungen, seinen Erwartungen, seinem Leseverhalten, seinem Hier und Jetzt involviert, ein-gespielt wird. Die theatrale Illusion wird zur In-Lusion.

115 Ebenda, S. 239

116 Vgl. Kontext Band, Emailinterviews, S. 3

Uri Rapp behauptet in seinen Büchern *Handeln und Zuschauen* und *Rolle, Interaktion, Spiel*¹¹⁷ dass genau dies in jeder Form von Theater passiert, dass ein Spiel gespielt wird, dessen Akteure A und S heißen; ich denke allerdings, dass Rapp in vielerlei Hinsicht eine Möglichkeit, die er in der Rahmensituation Theater erkannt hatte, in emphatisch idealistischer Weise auf alle Ausprägungen dieser Kunstform projizierte; was ihn letztendlich zu dem weniger erfreulichen Versuch führte, den Gewirr seines Theaterbegriffes, der sich aus aus 1) Theater als Spiel, 2) Theater als Modell der gesellschaftlichen Wirklichkeit und 3) Theater als Modell der *Conditio Humana* zusammensetzt, mit der von ihm untersuchten Realität altbackener Dramen-Aufführungen in eingerosteter Meiningermanier zu vermitteln. Ich möchte also zwar auf die Existenz dieser Veröffentlichungen hinweisen, neige aber selbst dazu, diese eher kritisch zu betrachten; ich bin mir bewusst, dass der von mir entwickelte Spielbegriff in Zusammenhang mit dem Theater zwar Ähnlichkeiten mit dem dort verwendeten aufweist, möchte mich aber von Rapps naiver Empathie und seinem Idealismus abwenden, Theater gleichermaßen als Modell von Welt, Mensch und Sozialität zu betrachten.

Bevor ich mich allerdings den übergeordneten Spielregeln zuwende, die das Spiel während *First Night* und *Bloody Mess* kanalisieren (mit Foucault müsste es heißen: beschränken und ermächtigen¹¹⁸) möchte ich diejenigen Spiel-Strukturen innerhalb der Aufführungen von *First Night* und *Bloody Mess* analysieren, die während des Probenprozess heraus kristallisiert wurden und damit zunächst den Schauspielstil der Darsteller in diesen Arbeiten einer Interpretation zugänglich zu machen. Zu diesem Zweck soll auf das Buch *A Formalist Theatre* von Michael Kirby rekuriert werden, insbesondere auf sein Kapitel *"Acting and Not-Acting"*¹¹⁹. Kirby entwickelt dort ein Schema verschiedener Schauspielstile, welche sich vom „*Not-Acting*“, der „*Nonmatrixed Performance*“ hin zum „*Complex Acting*“ spannt¹²⁰

Not - Acting			Acting	
Nonmatrixed	Symbolised	Received	Simple	Complex
Performance	Matrix	Acting	Acting	Acting

117 Vgl. Rapp, 1973 und 1993

118 Ich beziehe mich bei dieser Behauptung auf Foucaults „Die Ordnung des Diskurses“ (1970)

119 Kirby, 1987 S.3-21

120 Entnommen ebendort, S. 10

Kirby bezieht dabei seine Einordnung einer bestimmten Aufführung unter einen der genannten Darstellungsstile auf die Anstrengung des Schauspielers, dessen Energie, die er verwendet, um dem Publikum etwas zu vermitteln; andererseits schreibt Kirby jedoch, dass die Einordnung unter einen der Stile nicht vom Glauben eines Schauspielers an seine Darstellung beeinflussbar ist (also: die Aufführung eines Schauspielers, der sich während der Anstrengungen seines *Complex Acting* tatsächlich irgendwann einbildet, Hamlet zu sein, ist deshalb immer noch unter Kirbys Kategorie *Complex Acting* einzuordnen). Ebenso wenig sei der Glauben des Publikums für eine solche Einordnung ausschlaggebend (Auch wenn das Publikum einem Schauspieler sein *Complex Acting* glaubt, in dem Sinne, als es die dargestellte Figur für 'real' erachtet, ist der Stil immer noch der des *Complex Acting*¹²¹). Insofern ist Kirbys Schema mit Vorsicht zu genießen, da es meiner Ansicht nach versucht, eine zweifelhafte Objektivität in der Analyse der Theateraufführung einzuführen. Solange man jedoch Kirbys Ansatz an ein kommunikationstheoretisches Theatermodell rückbindet und seine Unterscheidungen semiotisch auffasst, erscheint mir seine Begrifflichkeit hilfreich: Bezieht man sie nämlich auf Jan Mukarovskýs Ausführung in *Die Kunst als Semiologisches Faktum*¹²², umschreiben Kirbys Begriffe ein bestimmtes Verhältnis von *ästhetischer Funktion* und *mittelnder Funktion* innerhalb einer schauspielerischen Handlung. Sie ermöglichen somit, eine Analyse sichtbarer Handlungsabläufe auf der Bühne unter Rücksichtnahme darauf, inwieweit diese Handlungen sich auf eine Fiktionsebene beziehen oder in wie weit sie als autonome Zeichen zu verstehen sind, die nur auf sich selbst (und damit auf ihre Möglichkeitsumstände) verweisen.¹²³ Wichtig erscheint mir dabei weiterhin Kirbys Hinweis, dass sich die Aufführung eines Stückes keineswegs auf einen der untersuchten Stile beschränken müsste, ja dass man davon ausgehen kann, dass in jeder einzelnen Handlungssequenz, die ein Schauspieler ausführt, verschiedene Stile enthalten sein können. Auf diesen Umstand möchte ich verweisen, wenn ich nun die jeweilige Referenzialität oder Autonomie der Zeichen analysiere, die in *First Night* und *Bloody Mess* auf der Bühne zu sehen sind.

121 Vgl. Kirby, 1987, S. 12

122 Vgl. Mukarovský, 1970 S. 138 - 147

123 Tim Etchells formulierte, angesprochen auf Kirbys Ausführungen, diese Möglichkeit folgendermaßen: "*I know the Kirby book. I like it in fact - the way it tries to break down the kinds of activities / actings that we might see on-stage...*" vgl. Kontext Band, Emailinterviews, S. 12 f

Grundsätzlich fällt in Forced Entertainments Theaterarbeiten, insbesondere in den analysierten Stücke, eine für den Zuschauer kaum aufzulösende Verstrickung zwischen den auf der Bühne auftauchenden „Privatpersonen“ (Robin Arthur, Cathy Naden...) und den von ihnen dargestellten Figuren (z.B. der *Roady*, die *dead heroine* - oder "die gezwungenen Entertainer") auf. Im Sinne Mukarovskýs ästhetischer Funktion wird auf die „Materialität des Signifikanten“ also auf die tatsächliche Anwesenheit des Menschen (Robin. Cathy.) auf der Bühne verwiesen. Andererseits werden Personas, Figuren hergestellt, die sich durch ihre extreme Stilisierung ausweisen (der *typische Roady*, der *typische Clown*). Schließlich sind, abstrahiert, diese in den Figuren anklingenden Klischees diejenigen der typischen Entertainer - es sind Clowns, Showmaster, Cheerleader, die dort auftreten. Figuren also, die ihrerseits wiederum im gesellschaftlichen Kontext auf die Situation Theater verweisen. Man kann also generell konstatieren, dass der Schauspielstil und die Personenzeichnung in *First Night* und *Bloody Mess* - zeichentheoretisch betrachtet - eine ganze Fülle an Verweisen öffnen; der Zuschauer steht einer extremen Bandbreite der möglichen Objekte der ihm dargebotenen Zeichen gegenüber, die sich zwischen den Polen: extrem stilisierte Theaterdarstellung einer Figur und intimster Privat-Präsenz „realer“ Personen aufspannt. Diese Verweise jedoch, nach vergnüglichen Reisen in den poetischen Raum, zeigen letztlich immer wieder auf die Situation, auf das 'Hier', das 'Jetzt'.

Ich möchte Tim Etchells zitieren, wie er sich in einem meiner Interviews zu der Figurenzeichnung in *Bloody Mess* sowie den gemeinsamen Hintergrund der Figuren dort äußerte:

(...) so everyone shares at least some perception that they are in public and involved in some sort of performance. So that's the ground they share, or, as you say, the rope to their boxing ring. This is pretty typical for us... That almost all of the figures we've used in the pieces in I'd say the last ten years at least have this knowledge of the publicness of what they do. They might be strange or weird, or they are 'mistaken' about the context of their performance, or mistaken about the nature of the audience... But they all know they're doing a performance (however distorted or wrong-headed it might be)... There's no one so

crazy as to think that they're 'in private' or that they're in the living room of a large house in Moscow... That would be too much for us...¹²⁴

124 siehe Kontext Band, Emailinterviews, S. 8

3. Ästhetik der gefallenen Maske: Privatpersonen auf der Bühne?

- Schauspielstil zwischen Eigennamen und Figuration -

Ich möchte diese Forced Entertainment spezifische Mischung aus „Privatheit“ und dramatischem Spiel auf der Bühne, wie man sie in Bloody Mess und First Night sehen kann, als „Ästhetik der gefallenen Maske“ bezeichnen und versuchen, diesen Darstellungsstil in seine konstituierenden Elemente aufzuspalten, ihn einer wissenschaftlichen Betrachtung zugänglich zu machen.

Ich zitiere einige der ersten Repliken der Inszenierung Bloody Mess:

Robin:

Yeah. Hello. My name is Robin.... And tonight I'll be doing pretty much the same as Richard. That's Richard, by the way, he forgot to mention that. (...)

Richard:

My name is Richard, I'm sorry, I forgot to mention that earlier. (...) ¹²⁵

und einen Teil der Replik, die Claire (die blaue Dame) während der „Apology“ Szene in First Night ins Mikrophon schreit, während sie von den Herren von der Bühne gezerrt wird:

Claire:

(...) Ladies and gentlemen you witnessed a crime, a crime perpetrated by one man and that mans name is ...*(sie wird von der Bühne gezerrt und kriecht zurück)*... that man's name is John Eric Rowley and he is a fucking charlatan and he will never again work on the legitimate stage¹²⁶

Selbst derjenige Zuschauer, der die Gruppe und ihre Arbeiten nicht kennt, kann nach einem kurzen Blick auf den Programmzettel feststellen, dass die von den Darstellern auf der Bühne verwendeten Namen ihre tatsächlichen Namen sind. Diese Tatsache wird in Bloody Mess schon in der ersten Szene herausgearbeitet und auch während der Aufführung einige Male in Erinnerung gerufen - die Schauspieler stellen sich hier dem Publikum ganz offiziell mit ihren Vornamen vor und tun kund, wie sie während des kommenden Stückes gerne wirken würden, sie sprechen sich im Laufe der Aufführung

125 Vgl. transkribierter Text Bloody Mess , Original Kontext Band, S. 74

126 Vgl. transkribierter Text First Night , Original Kontext Band S. 53

auch unter einander immer wieder in kurzen Einwüfen mit ihren schon bekannten Vornamen an.

In *First Night* sind die privaten Namen zunächst nicht bekannt - hier wird der Name eines Kollegen (John) genannt, laut heraus geschrien, was im Zusammenhang mit der restlichen Dramaturgie des kollektiven Monologs (s. Kapitel II. *Lingue / Parole*) einer Denunziation gleich kommt. Doch unabhängig von der Häufigkeit und Vehemenz mit der in den beiden Stücken in je unterschiedlicher Weise die Privatnamen der Schauspieler genannt werden: In keiner der beiden Inszenierungen tragen die gespielten Figuren eigene Namen, sie sind vielmehr "Versionen" der auf die Bühne gestellten Personen Cathy, Robin, Richard...

Ich zitiere zum Phänomen der Namensgebung Helmuth Plessner:

„Die Namengebung ist das Siegel seiner (*des Selbst. Anm. d. Verf.*) unteilbaren Einheit. Wie wir Stehen, Gehen und Sprechen selbst lernen müssen, so findet dieses Selbst seinen Halt nur am Namen, nach außen wie nach innen (...) Namenlos ist niemand. Als Kind des X aus dem Hause Y gibt sein Name dem Menschen das, womit er sich identifizieren kann. Die äußerliche Funktion der Kenntlichkeit ist in die eingreifendere der Einordnung und Unterordnung verwoben.¹²⁷

Bestimmt man mit Plessner den Namen einer Person als das Siegel seiner Identität und seiner Einheit mit sich selbst, unterlaufen *Forced Entertainment* diese Funktion des Namens in ihren Inszenierungen. Denn hier wird der Name, als Verweis auf die konkreten Personen, die realen Schauspieler beständig kontrastiert durch die dargestellten und mit eben demselben Namen benannten Figuren. Könnte während der ersten Szene in *Bloody Mess* noch angenommen werden, dass die Vornamen nur verwendet werden, um sich zur Begrüßung als die Privatperson (Robin oder Richard...) vorzustellen, wird spätestens nach zehn Minuten 'eigentlicher' Aufführung klar, dass die Figuren ihre Privatnamen noch in der Darstellung der Figuren „Cheerleader“ „Clown“ oder „*dead heroine*“ beibehalten. In *First Night* passiert ähnliches: Hier sprechen sich die Figuren untereinander zwar so gut wie nie an, es existiert fast keinerlei dramatischer Dialog, dennoch ist klar, dass in den dargestellten Entertainern keine gänzlich fiktionalsierten Figuren bestehen: Die Schauspieler spielen Versionen ihrer selbst in einer absurden Show-Situation. Könnte in beiden Stücken zunächst noch angenommen werden, dass in der Präsenz der Eigennamen der Schauspieler eine Fortführung des

127 Aus: Plessner, 1976 S.62/63

einfachen Kontrastes zwischen On und Off besteht, die Darsteller also immer dann ihre Eigennamen verwenden bzw. voraussetzen, wenn sie gerade außerhalb des eigentlichen Spiels stehen und diese ablegen, sobald sie in ihre jeweiligen Rollen schlüpfen, erscheint mir diese Differenzierung als zu kurz gegriffen: denn ebenso, wie der Forced Entertainment typische Offbereich immer noch auf der Bühne liegt, können auch die Personen mit samt ihren Eigennamen niemals als außerhalb der Darstellung verstanden werden. Die Bühne erlaubt kein Entrinnen, die Zeichenhaftigkeit der klassischen dramatischen Rolle - und damit die Wirksamkeit der ästhetischen Funktion - wird auf die „reale“ Person, die vor den Augen des Publikums präsentiert wird, ausgeweitet. Der wirkliche Name, der in einem klassischen Theater niemals auf die Bühne gehörte, der geschützt wurde durch die Maske der Rollenfigur, dient hier als Ventil, durch das die reale Person des Schauspielers ins Bühnenspiel involviert wird. In letzter Konsequenz wirkt der Eigenname in Forced Entertainments Bühnenstücken wie ein letztes Überbleibsel einer historischen, festgefügtten Identitätsordnung, das hier in postmoderner Fraktalisierung inszeniert wird.

4. Zwischen Körpereinsatz und Körpern als Zeichen

Neben der Verwendung der privaten Namen in *Bloody Mess* und *First Night* besteht auch in der Körpersprache der Darsteller, in den verwendeten kinesischen Zeichen ein wirkungsmächtiges Mittel der Verschaltung der realen Personen und den von ihnen dargestellten Figuren.

Die Körperlichkeit des Menschen - sein gleichzeitiges Körper-Sein und Körper-haben (Plessner), seine „Korporalität“ ist laut Fischer Lichte eine der grundlegenden Komponenten der Theatralität. In ihr besteht ein schillerndes Ineinsfallen von Signifikat und Signifikant. Sowohl der Mensch im Alltag als auch der Darsteller auf dem Theater verfügen über einen Körper als Resource ihrer Darstellung, sind jedoch gleichzeitig erst durch diese materielle Grundlage ihres Körpers existent und ausdrucksfähig. Der Körper ist gleichzeitig die Voraussetzung für jedwede Darstellung, wird allerdings - durch seine nie ganz zu beherrschende Eigenständigkeit - als Zeuge für Authentizität angerufen.

Der lebendige Körper ist ein komplexes Netz von Triebbesetzungen, Intensitäten Energiepunkten und Strömen, in dem sensomotorische Abläufe mit aufgespeicherter Körpererinnerung, Kodierungen mit Schocks koexistieren.(...) Die kulturelle Vorstellung von dem was „der“ Körper sei, unterliegt „dramatischen“ Wandlungen und Theater artikuliert und reflektiert solche Vorstellungen. Es stellt Körper dar und hat zugleich Körper als wesentlichstes Zeichenmaterial.¹²⁸

Ich möchte in den nachfolgenden Punkten untersuchen, inwieweit Forced Entertainment in Bloody Mess und First Night eine besondere Körpersprache entwickeln, wie sie ihre Darstellung zwischen den möglichen Extremen des Körpereinsatzes und der Semiotisierung des Körpers situieren. In beiden Inszenierungen wird dabei den (tatsächlichen) Akteuren ein Höchstmaß körperlichen Einsatzes abverlangt.

4.1. Showtraditionen und V-Effekte in First Night

So sind die Schauspieler in First Night nicht nur in augenscheinlich unbequeme Showkleidung gequetscht und mit unmäßig dickem Make-up gequält, sondern zusätzlich noch gezwungen, über große Strecken des Abends hinweg, ein unnatürlich strahlendes Lächeln zu präsentieren. Der beständige zähnefletschende Gesichtsausdruck der gesamten Gruppe ist krampfhaft, überdeutlich, künstlich. Unter diesem Lächeln, das den Darstellern nur selten vom Gesicht rutscht, lediglich um darauf sofort wieder um so eifriger aufgenommen zu werden, blinken beständig Angst, Verzweiflung, Wut, Langeweile oder andere höchst unangenehme Gefühle. Durch die emporgehobenen Mundwinkel, die mühsam in Falten gelegten Wangen und die präsentierten Zähne entstehen so groteske Fratzen von quälerischer Komik. Beschäftigt man sich mit dem Lächeln, wie es im Alltag erscheinen sollte, kann wiederum Plessner weiterhelfen:

So bewahrt sich der Mensch seine Distanz zu sich und der Welt und vermag sie, mit ihr spielend, zu zeigen. Lachend und weinend ist der das Opfer seiner exzentrischen Höhe, lächelnd vermag er sie zu zeigen.¹²⁹

Für gewöhnlich sollte ein Lächeln seinen Träger also über sein menschliches Schicksal stellen, seine Souveränität demonstrieren, beziehungsweise, weniger pathetisch ausgedrückt, verbindlich und beruhigend wirken. Aus diesem Grund ist das freundliche Lächeln ein Bestandteil jedweder Showtradition. Der oder die Showmaster lächeln

128 Aus: Lehmann 1999. S. 362

129 Plessner 1976, S.73

Leichtigkeit und Entspannung in ihre Darstellung hinein und vermitteln ihrem Publikum ein angenehmes Gefühl von Sicherheit und Freundlichkeit. Anders in *First Night*: das in hohem Maße stilisierte und damit verfremdete Lächeln der dort ausgestellten gezwungenen Entertainer gereicht zum genauen Gegenteil dessen, was das Lächeln auf der Showbühne sonst bewirken soll. Hier spricht es von Spannung und Angst, von einer aufgezwungenen Maske, die nicht beibehalten werden kann. Tim Etchells äußert sich in seinem Artikel „*Not Part of the Bargain*“ wie folgt zu diesem Stilmittel der Figuration in *First Night*:

I can see each muscle twitch and eyestrain, each sweat bead and flickering of doubt (...) I can see these beaming grinning facades (called faces) as they, literally, decay. (...) The face is a front that cannot be maintained.¹³⁰

Außerdem bemerkenswert scheinen mir die stark inszenierten Gänge, derer sich die Schauspieler in *First Night* meist bedienen, sowie ihre allgemeine Körperhaltung. Sie befolgen auch hier vollkommen strikt und in grandioser Überbetonung einige der bekanntesten Bühnenregeln, wie zum Beispiel: Drehe niemals dem Publikum den Rücken zu!, Zeige dich frontal!, Steh' aufrecht! Achte auf die Position deiner Hände und Füße! - Wie schon das Lächeln der Akteure werden allerdings auch diese Figurationen durch ihre krasse Übertreibung verfremdet und *ad absurdum* geführt, verkehren sich von einer bekannt einfachen Möglichkeit, Bühnenpräsenz zu generieren, ins Gegenteil, indem sie immer wieder vollkommen sinnlos eingesetzt oder gebrochen werden. Während die Damen sich sehr sorgsam in stöckelndem Pumps-Gang über die Bühne bewegen und sich, stehend, stereotyp auf Standbein und Spielbein besinnen, dabei teils die Arme elegant verdrehen oder sie dekorativ in die Seiten stemmen, bewegen sich die Herren übertrieben jovial, klatschen des öfteren krampfhaft munter in die Hände oder verschränken selbige falsch hinter dem Rücken. Gleichzeitig sind diese ins extreme gesteigert künstlichen Bewegungen oftmals stark verlangsamt oder vollkommen inadequat eingesetzt und damit um ein weiteres mehr ausgestellt und verfremdet. So bewegt sich zum Beispiel in der ersten Szene die blaue Dame im Schneckentempo, mit seitlich übersetzenden Schritten - dabei frontal zum Publikum - verspannt, schwankend und verbissen lächelnd an der Rampe entlang auf ein ganz links platziertes Mikrofon zu; sie geht stark verlangsamt, als müsste sie eine schwierige Turnübung vollführen, in

130 In: Brozsat / Hattinger, 2001 S.125

die Knie, um das Mikrofon aufzuheben. Schließlich schrammt sie, den Blick immer im Publikum, das eingeschaltete Mikrofon, in fast schon sadistisch ausgestellter Ungeschicklichkeit an den Pailletten ihres Kleids entlang, um schließlich ebenso langsam und angespannt wie zuvor, zur Reihe der auf sie wartenden, wild grinsenden restlichen Darsteller zurückzukehren. Schon in den allerersten sichtbaren inszenatorischen Eingriffen in den Körper der Schauspieler lässt sich erneut die schon angesprochene Spaltung in dargestellte Figur und tatsächlich existierenden Schauspieler nachweisen: Schauspieler führen in ihrer Funktion als Figur X absurde Figurationen auf. Diese Aufspaltung wird aber, nachdem sie in letzter Konsequenz in den unweigerlich eine Einheit bildenden Körper des jeweiligen Akteurs verlegt ist, nicht mehr klar nachvollziehen. Die Wahrnehmung des Zuschauers beginnt zu springen, wird irritiert: Sieht man sich dem Leid und der Gezwungenheit des Schauspielers John Rowley gegenüber oder leidet die von ihm dargestellte Figur? Wie weiter oben schon angedeutet: "On" und "Off" der Inszenierung *First Night* sind in den Körper der Schauspieler hinein verlegt und dadurch schließlich zur oszillierenden Einheit geworden.

4.2. Entwicklung der Figuration in *First Night*

Insgesamt können im Verlauf des Abends dabei zwei einander entsprechende Entwicklungen in den Figurationen der Darsteller *First Nights* beobachtet werden: Grundsätzlich treten die Akteure in den einzelnen Szenen jeweils mit frischem Elan, das heißt mit besonders 'fröhlichen' und stark angespannten Gesten auf. Während aber die Szene fortschreitet, verliert sich jede Fröhlichkeit, jede Frische, bis die Figurationen sich in erbärmlichste Fratzenhaftigkeit verloren haben, um schließlich meist ganz fallen gelassen zu werden. Daraufhin zeigt sich die Frustration der dargestellten Figuren manches Mal in extremer Weise: zum Beispiel kriecht die „blaue Dame“ (Claire) in oben zitierter *Apology*-Szene, nachdem sie eben noch als strahlende Showgöttin von den Herren auf die Bühne getragen wurde, kurz darauf fast schon tierhaft und ordinär auf die Bühne, wird von ihren Kollegen hinter die schützenden hinteren Vorhänge gezerrt, kriecht, wird gezerrt und so fort. Dieselbe Entwicklung, die sich so in jeder einzelnen Szene immer wieder in verschiedenen Variationen abspielt, gilt auch für den Verlauf des gesamten Abends, das heißt die Müdigkeit und körperliche Abgespanntheit ob der anstrengenden Figurationen der dargestellten (und vermutlich auch der realen) Akteure nimmt zu, wird sichtbar, steigert sich, bis am Ende der allerletzten Szene schließlich das

Lächeln fällt. Insofern kann, trotz aller Unentscheidbarkeit, ob die auf der Bühne gezeigten Menschen die Figur oder den Menschen Claire, John, Jerry... darstellen, eine Tendenz zur Ästhetik der gefallenen Maske nachgewiesen werden: Gerade durch die anfangs etablierte starke Figuration in den Körpern der Akteure wirken Müdigkeit, Ärger, das nackte Gesicht bei jedem Lächeln besonders 'authentisch'. Die Inszenierung bedient sich der Fallhöhe zwischen Figuration und 'Normalität', um eine - auf einer Bühne schlechthin unmögliche - Authentizität zu behaupten. Diese Authentizität wirkt im Zusammenhang mit den in solchen Momenten dargebotenen Texten oft schockierend. Wenn in der "Hellseher-Szene" beispielsweise die Schauspielerin Cathy - mit vollkommen ernstem Gesichtsausdruck - einzelnen Mitgliedern des Publikums Todesarten prophezeit oder, später, in der „*Best / Shit - Line*“ das Publikum kurzerhand und äußerst rüde aus dem Saal weist („*Fuck off!*“), scheint eine Grenze überschritten: die so angesprochenen können in diesen Momenten nicht mehr leichtfertig unterscheiden, ob sie nun tatsächlich, bzw. ernsthaft mit dem ungemütlichen Thema des eigenen Todes konfrontiert, beschimpft, hinausgeworfen wurden. In diesem Sinne führt die Ästhetik der gefallenen Maske in *First Night* schließlich auf die im Hier und Jetzt der Bühnensituation geltenden Regeln der Wahrnehmung, auf das Erleben des einzelnen Publikumsmitgliedes hin: Während die Figuren auf der Bühne immer 'realer' werden, und sich die tatsächlichen Akteure immer mehr in die Fiktion einspielen, verändert sich auch der Status der Zuschauer, bekommt die Situation Theater ein verändertes Gewicht.

4.3. Körpereinsatz in *Bloody Mess*

In *Bloody Mess* scheinen die Darsteller unterdessen weniger in ihrer Bewegungsfreiheit determiniert, als vielmehr immer wieder von einer manischen Lust (oder einem Wahn) besessen, Raum, Rolle und Zeit mit Bewegung zu füllen. Die tänzerische Qualität ihrer Choreographien wurde im Punkt I. Bühne / Bild schon erwähnt. Im Bühnenbild existiert weiterhin, anders als in *First Night*, ein auf der Bühne situierter Off-Bereich, in dem Darsteller augenscheinlich ausruhen dürfen, sich auf die nächste Nummer vorbereiten, oder ihre Requisiten ordnen können. Außerdem scheinen die gezeigten Figuren, wie „Gorilla“ „Clown“ oder „*Roady*“ einerseits individueller gestaltet als die Rolle der Entertainer in *First Night*, andererseits, gerade durch ihre genauere Zeichnung, leichter abzulegen, von der Person, die in einer dieser Funktionen auftritt, zu trennen. Doch

auch hier kann eine Vermengung der Darstellenden mit dem Dargestellten konstatiert werden. Diese Vermengung entsteht wiederum über den Körper der Akteure.

Ist in *First Night* die On/Off Situation in den Körper der Darsteller hineinverlegt, können die Schauspieler in *Bloody Mess* tatsächlich den dafür vorgesehenen Raum in Anspruch nehmen; neben dem für die „Off-Momente“ vorgesehenen Raum existieren jedoch auch Zeiten innerhalb des Ablaufs der Inszenierung, die der Ruhe, andere wieder, die starker Aktivität gewidmet sind. Diese noch hinzugefügte performative Unterteilung in On- und Off-Situationen wird dabei durch die Choreographie der Schauspieler und ihrer Handlungen im Raum, weiterhin durch die eingespielten Musik-Stücke strukturiert. Es lässt sich dabei eine Dramaturgie aufzeigen, die sich in Wellen zwischen gesteigerter Aktivität, Erschöpfung, erneutem Aufschwung zur Aktivität usw. bewegt.

Es ist mir wichtig, darauf hin zuweisen, dass auch hier, in Folge der körperlichen Anstrengungen der Akteure während der besonders aktiven Szenen (wie z.B. der *Speed King* -Szene, der *Cry Baby* -Szene etc.), die Grenze zwischen der dargestellten Figur, die sich bewegt und dem tatsächlichen Schauspieler, der diese Bewegungen ausführt, notwendigerweise verschwimmt: denn derjenige, der am Ende einer chaotischen Heavy Metal Nummer schwitzt, schwer atmet, erschöpft ist, ist definitiv sowohl die dargestellte Figur als auch der tatsächliche schauspielende Mensch; das selbe gilt auch für das Ausruhen der Akteure zwischen den tanz-lastigen Szenen - nicht nur der Figur, sondern auch dem Darsteller wird eine Auszeit gegönnt. Man kann also in der Aufführung *Bloody Mess* sowohl eine räumliche, eine zeitliche als auch eine körperliche Differenzierung in „On“ und „Off“ feststellen: Daraus resultiert eine komplexe Verwebung dieser Zustände, die die zunächst einfach erscheinende Trennung zwischen Darsteller und dargestellter Figur nivelliert. Wendet man Kirbys Schema des *Acting / Not-Acting* auf diesen Darstellungsstil an, erweist es sich als fast unmöglich selbst nur kleinste Handlungseinheiten als einwandfrei einer der beiden Kategorien oder einer der Zwischenformen zuzuordnen. Die fiktive Ebene der dargestellten Figuren, auf die ein *complex acting* nach Kirby verweisen würde, ist letztlich nicht mehr von der Ebene der live aufgeführten Aktionen zu trennen auf die das sogenannte *not-Acting* nach Kirby, also ein einfach für sich selbst stattfindendes Handeln, verweisen würde.

Forced Entertainment stellen somit in *Bloody Mess* eine Situation her, in der die Performanz der wahrnehmbaren Bühnenhandlungen gleichzeitig Semiose ist; sie erarbeiten hier eine Aufführung, deren Darstellungsmittel nicht mehr hinreichend durch

gängige Analyseinstrumente der Theaterwissenschaft wiedergegeben werden können: Forced Entertainment spielen hier mit ihrem Beobachter.

4.4. Absurde Gewalttätigkeiten in First Night, Kämpfe in Bloody Mess

Ich möchte auf eine Reihe einzelner Szenen aus beiden Inszenierungen hinweisen, in denen sich die Verquickung von Darsteller und Dargestelltem besonders gut exemplifizieren lässt. Es handelt sich dabei um diejenigen Szenen, in denen Gewalttätigkeit dargestellt wird - in First Night sind dies diejenigen Momente, in denen sich die Entertainer als Nummern in der absurden Revue ihrer Unterhaltungsversuche gegenseitig verschiedene Quälereien antun. In Bloody Mess sind die Kämpfe zwischen den beiden Clowns Bruno und John zu nennen.

Auffallend ist in First Night zunächst, dass vornehmlich eine Bühnenfigur gequält wird, der kleinere der beiden Herren im Zwirn (Robin). In der ersten Szene, genauso in der Abschluss- Szene, zerrt ihn dabei sein größerer Zwilling (Richard) im Schwitzkasten an die Rampe, wo die anderen Akteure schon lächelnd in einer Reihe stehen, und zwingt seinen Kopf in dieser misslichen Lage zum - in Kniehöhe angebrachten - Mikrophon. Dort muss der kleine Herr dann die Anfangs- wie die Schlussansprache für den Abend halten, während sein Folterer ihm zusätzlich gebieterisch die Hand quetscht. Die beiden kommen noch zwei weitere Male in Schwitzkasten - Formation auf die Bühne, einmal muss das 'Opfer' eine „Zaubernummer“ ansagen (die *Ballon-Bimbo* - Szene), ein weiteres Mal wird der kleine Herr anschließend (wiederum von seinem größeren Pendant) in eine große Tragetasche hineingezwungen, bis schließlich nur noch sein Kopf aus der mit Reißverschluss geschlossenen Tasche herausblickt - dies gibt der ganzen Figur ein wenig den Anschein eines grotesken Spielzeugpferdchens. Auch in der "Kartentrickszene" wird der kleine Herr, diesmal allerdings mit auf den Rücken gedrehten Armen und durch einen Herren im weißen Jackett, auf die Bühne, bzw. auf die Rampe (s.o., I Bühne / Bild) geschleppt. Mit von der Partie sind die restlichen Herren. Zwei von ihnen weisen mit großer Geste auf die sich nun abspielende Szene, zu allem Überfluss haben alle Beteiligten, wie des öfteren im Verlauf der Inszenierung, schwarze Augenbinden angelegt. Auf der Rampe wird nun das arme Opfer - ebenfalls von einem der Herren in Weiß - mit Spielkarten traktiert. So grotesk diese Beschreibung klingt, spielt sich die Szene auch tatsächlich ab: Das Opfer (das zwischenzeitlich wechselt: Robin zwingt an seiner statt Jerry in die Lage des Gequälten) wird mit Karten beworfen,

bekommt einige in sein Hemd gesteckt, sein Schuh wird ihm ausgezogen und mit Karten gefüllt, Richard zielt mit dem Schuh - wie mit einem Revolver - auf das Opfer usw. Einer der Höhepunkte dieser Nummer ist schließlich der Moment, in dem einer der Folternden sich selbst und dem Opfer jeweils eine Karte zwischen die Zähne steckt, um sich dann anzüglich an dem sich windenden Gequälten auf- und ab zu reiben und die Karten - Zunge des Opfers mit seiner eigenen zu streifen...

In *Bloody Mess* spielt sich 'Gewalt' in zwei Szenen zwischen den Clowns Bruno und John ab: in der schon erwähnten Szene ganz zu Beginn des Abends versuchen sie beide, je an unterschiedlicher Stelle auf der Bühne eine Stuhlreihe aufzustellen. Dabei hindern sie sich gegenseitig an der Ausführung des Vorhabens, jagen sich die Stühle ab, werfen dem je anderen Hindernisse in den Weg und zerstören bei dieser Nummer schließlich durch ihr rüdes Verhalten die Hälfte der Stühle. Später, im Anschluss an *Cathys Cry!*-Szene, scheinen die beiden diese Nummer wiederholen zu wollen, sie beginnen erneut, Stühle über die Bühne zu tragen, während sich im Vordergrund eine andere Szene abspielt. Dieses Mal artet ihre Rivalität allerdings in eine handfeste Schlägerei aus, die Wendy (der Cheerleader) schließlich zum Anlass nimmt, sich zum Kampfrichter aufzuschwingen: aus ihrem Workshop zur Produktion von Tränen wird ein wilder Ringkampf. Nach etwa fünf Minuten absurder Rauferei bleiben die Clowns schließlich schwer atmend aufeinander liegen; Robin verstärkt ihr Schnaufen und Stöhnen per Mikrofon, John klagt lautstark sein Leid.

Der körperliche Charakter dieser „gewalttätigen“ Aktionen in beiden Inszenierungen, die direkten körperlichen Eingriffe der Akteure untereinander, stellen dabei Gewalt nur in gänzlich abstrakter und grotesker Weise dar. Dem ständigen Opfer in *First Night*, Robin, wird augenscheinlich weder tatsächlicher körperlicher Schmerz zugefügt, noch handelt es sich bei den entsprechenden Szenen um eine spiegelbildliche Darstellung von Alltagsgewalt. Das erbärmliche Wimmern und Um-Gnade-flehen des Opfers, sein Sichwinden und sein scheinbar unter Gewalt erzwungener letztendlicher Gehorsam stehen in keinem Verhältnis zu den Clownerien, die sein „Folterer“ (Richard) mit ihm aufführt. Die körperlichen Zwangsmaßnahmen gegen Robin, ob Schwitzkasten, verdrehte Arme oder gequetschte Hand erinnern eher an Gewalt-Spielereien, wie sie Kinder auf einem Schulhof aneinander ausprobieren und andeuten. Im größten "Gewaltexzess" des Abends *First Night* endlich, der "Kartentrickszene", sind die folternden Aktionen nur

noch von grotesker Art. Ihr Gewaltcharakter zeigt sich einzig im überlaut gespielten Leid Robins (später Jerrys) und in der Tatsache, dass hier Eingriffe von Dritten auf einen Menschen ausgeübt werden, die in keinsten Weise mehr einem alltäglichen Umgang entsprechen. In diesen Szenen werden, durch Übertreibung, Spiel und Groteske von Beginn des Abends an eine ganze Reihe von Wirklichkeitsebenen etabliert. So sehen wir die von Angst und Anspannung getriebenen Entertainer in ihrer Verzweiflung zu brutalen Mitteln greifen, um die absturzgefährdete Show zu retten. Die Gewalt, die daraufhin angewandt wird, ist jedoch in mehrfacher Weise 'gespielt' - im Sinne kindlichen, andeutenden Spiels, nicht im Sinne dramatischer Mimesis - übertrieben, letztendlich ausgestellt. Mit Kirby wäre es möglich, diese Form des Spiels als eine Art *Received Acting* zu betrachten, in der Handlungen ausgeführt, aber nicht „gemeint“ werden. Andererseits kann man den Kunstgriff der Inszenierung, ihre Gewalttätigkeiten lediglich als Groteske anzudeuten, jedoch auch als einen weiteren „Fehler“ der dargestellten Crew *First Nights* werten. Denn die Schauspieler spielen Entertainer, die ihr Publikum unbedingt unterhalten wollen; wenn die Figuren zu diesem Zweck nun den seltsamen Einfall haben, ein Mitglied ihrer Gruppe zu quälen, ist ihre darauf folgende Handlung in die Matrix der Fiktion „gezwungene Entertainer“ einzuordnen - innerhalb dieser Fiktion ist im Verlauf des Abends *First Night* schon etabliert, dass die Figuren in jedem Unterhaltungsversuch traurig scheitern; interpretiert man die seltsame Groteske ihrer Gewaltdarstellungen also als erneutes Scheitern der Figuren „gezwungene Entertainer“, müsste das Schauspiel in diesen Szenen wiederum als *Complex Acting* verstanden werden, als ein Teil der vielfach gebrochenen fiktiven Ebene, die *First Night* anbietet.

Ähnliches kann bei den Kämpfen der Clowns in *Bloody Mess* beobachtet werden: Johns Jammern und Wehklagen nach der großen Schlägerei im Anschluss an die *Cry Baby*-Szene steht in keinerlei Verhältnis zu dem Kampf, der zuvor beobachtet werden konnte; dieser war zwar lang, aber keineswegs blutig oder 'wirklich' brutal, vielmehr kugeln die Clowns in seinem Verlauf schwerfällig übereinander, packen sich, ringen, stellen offensichtlich Gewalt viel mehr aus, als dass sie sie wirklich anwenden würden. In der "Stuhl-Nummer" zu Beginn des Abends werfen sie sich zwar gegenseitig Stühle vor die Füße, und John begräbt Bruno unter kunstvoll gestapelten Stühlen - doch auch hier ist für den Zuschauer immer ersichtlich, dass diese beiden Akteure sich weder wirklich Schaden zufügen wollen, noch, dass die Inszenierung auch nur versuchen würde, einen

solchen Anschein zu erwecken. Auch hier taucht Gewalt nur verfremdet auf; es bleibt dem Zuschauer überlassen, zu entscheiden, ob er die bezeugte Bühnengewalt als Andeutung versteht, als groteske Komik der Clowns oder als Beweis für deren Inkompetenz (als tatsächlicher Schauspieler oder als dargestellter Clown) wertet. Damit sind auch die Clownsnummern in *Bloody Mess* mit ihren Gewaltanteilen nicht mehr einwandfrei in ein bekanntes Schema schauspielerischen Stils einzuordnen, auch hier ist nicht mehr unterscheidbar, ob *Complex*, *Simple* oder *Received Acting* betrieben wird.

In beiden Inszenierungen spielt die Darstellung von 'Gewalt' also mit der Wahrnehmung der Zuschauer: Für die Interpretation des vorgeführten Geschehens ist der Zuschauer ganz auf sich gestellt, denn es bieten sich immer mehrere Blickwinkel an, die jeweils gleich stimmig sind. Des Weiteren verweist die stark gebrochene, verfremdete Darstellung immer wieder - als autonomes Zeichen - auf die Möglichkeitsumstände seiner Rezeption: die Erwartungshaltung der Zuschauer. Selbst wenn zum Beispiel die beschriebenen Gewalt-Szenen als Teil der in den Inszenierungen aufgebauten Fiktion gewertet werden, nämlich der, dass Entertainer bzw. Clowns versuchen, ihr Publikum zu unterhalten und dabei den seltsamen Versuch unternehmen, ihm Gewalt vorzuführen, brechen die Akteure mit der Ausstellung ihrer 'Nötigungen' jedwede mögliche Erwartung. Nicht nur die offiziellen Erwartungen des Zuschauers werden hier unterlaufen (z.B. die, einfach und sauber unterhalten zu werden), sondern sogar seine nicht zugegebenen, triebhaften und voyeuristischen. Der im Hinterkopf versteckt lauende Lust, vielleicht doch einen echten, *authentischen* Schmerzensschrei geboten zu bekommen, wird in keiner der beiden Inszenierungen statt gegeben. Durch den vielfach gebrochenen Aufbau einer Szenerie, die Gewalt verspricht, und der anschließenden Enttäuschung der generierten Erwartung, wird gerade auch an diesen, im weitesten Sinne „dunklen“ Teil der Publikums-Bedürfnisse erinnert. Die V-Effekte in der Darstellung dieser Gewaltsituationen weisen, als autonomisierte Zeichen, damit die vollführte Darstellung als Darstellung aus, sie verweisen außerdem auf die spezielle von Erwartungshaltungen bestimmte Rezeptionshaltung jedes einzelnen Zuschauers.

4.5. Gorilla in Bloody Mess

Einen interessanten Sonderfall im Schauspielstil stellt die Figur des Gorillas in *Bloody Mess* dar. In keiner anderen Figur ist die Diskrepanz zwischen Darsteller und Dargestelltem so intensiv zur Schau gestellt wie hier: Die Schauspielerin Claire, die sich zu Beginn der Aufführung als diejenige vorstellt, die die Lenden aller Zuschauer zu entflammen gedenkt („*I hope that I'm going to be the one you really ... really ... want to fuck*“), zieht sich in der Kernszene der Inszenierung, der *Born to be Wild*-Szene, ein Gorillakostüm aus billigem Plüsch an, um den ganzen restlichen Abend in dieser Verkleidung zu verharren, und tatsächlich den Gorilla zu spielen: tollpatschig und clownesk, wie aus dem Kindertheater entlaufen, bringt er / sie die Szenen ihrer Kollegen durcheinander, wirft Bonbons, und ist als ständige Irritation einfach anwesend. Nur in zwei Momenten nimmt der Gorilla seine Kopf ab und wird wieder zu 'Claire', die - verschwitzt und mit zerzaustem Haar - einmal zu Beginn, dann zum Ende des Abends einen „*Sexy Talk*“ hält: im ersten der beiden Teile beschreibt sie dabei, wie das Publikum sich ein Liebeserlebnis mit ihr vorzustellen habe, sie spricht ein fiktives „You“ an, mit dem zusammen sie die wildesten Sexszenen schildert. Im zweiten Teil ihres Monologs schildert sie, was danach passiert: wie sie und das imaginäre Gegenüber nach der gemeinsam erlebten Leidenschaft spazieren gehen würden, zusammen Bier trinken und sprechen würden, usw. Nach diesen Monologen setzt Claire den Gorillakopf jeweils wieder auf und mutiert damit um ein weiteres Mal zum stummen, Chaos verbreitenden und undurchsichtigen Plüscaffen. Die sexy Monologe Claires sind dabei tatsächlich äußerst suggestiv, involvieren, beweisen sich als kleine Juwelen der Erzählkunst und bauen jeweils ein kurzes Intermezzo melancholisch sehnsüchtiger Atmosphäre auf. Dieser Effekt lässt sich wiederum über die schon eingeführte Fallhöhe in einer Ästhetik der gefallenen Maske - um eine solche handelt es sich hier ja im wahrsten Sinne des Wortes - erklären. Wenn Claires Gesicht mit verklebten Haaren und völlig außer Atem unter dem Gorillakopf zum Vorschein kommt, sie dann mit leiser Stimme und ohne jegliches Pathos ihre Monologe hält, erscheint dem Zuschauer diese Frau dort unter der Maske als authentisch: offensichtlich wird man im Moment Zeuge einer ungekünstelten körperlichen Erschöpfung, man kann sehen, dass die Schauspielerin dort oben schwitzt, dass ihr heiß ist, man wurde im Moment zuvor Zeuge, dass sie ihre Maske abgenommen hat. Die Ästhetik der gefallenen Maske verleitet in diesen Fällen dazu, dem Monolog Claires unvoreingenommen zuzuhören, ihre Ausführungen im Kontext

eines veränderten Rahmens aufzunehmen. Dennoch sind die Monologe selbstverständlich eindeutig auswendig gelernter Text: sie sind, egal wie 'authentisch' ihre Darbietung zunächst noch erscheinen mag, eindeutig gut strukturierte poetische Fragmente, die von einer Schauspielerin auf der Bühne vorgetragen werden. Gerade im zweiten, späteren Monolog Claires bleibt dem Zuschauer genügend Zeit, um auch diesen weiteren, theatralen Aspekt der Monologe wahrzunehmen. Damit geschieht eine weitere Brechung der Figur Claire/Gorilla: denn die Frau, die unterhalb des Gorillakostüms als authentische Person zu existieren scheint, entpuppt sich wiederum als schauspielender Mensch, als nicht authentisch, als *Person*, die hochpoetischen Fremdtext zum Leben erweckt. In Kombination mit dem melancholischen Inhalt des gesprochenen Textes, der Erzählung von den Momenten nach der Liebesnacht, entwickelt sich um Claires Figur ein Strudel der Wahrnehmung, die sprechende Frau - den Kopf des Gorillakostüms immer noch in Händen - wird zum nicht mehr greifbaren Punkt, zum blinden Fleck auf der Bühne, den eine Aura von Melancholie, Ferne und Schönheit umgibt.

4.6. John und Wendy: Figuren in Performanz

In der Szene „*History of the World II*“ - Clown Johns Erzählung vom Ende der Welt in Bloody Mess, wird eine Art Rededuell zwischen ihm und Cheerleader Wendy geboten, das schließlich in Musik übergeht. (die Roadys legen „*The Night They Drove Old Dixie Down*“ auf). Dieses Duell beginnt als eine der typischen Störungen im Verlauf von Johns Versuch, seine Geschichte zu erzählen: Wendy versucht, den Clown mit eingestreuten Rufen zuerst davon abzuhalten, eine negative Geschichte vom Ende der Welt zu erzählen. Später fordert sie John dazu auf, die Geschichte endlich zu einem Ende zu führen, sie zu „zerschmettern“, „Kleinholz zu machen“ etc. Ihr Fordern wird immer lauter und endlich auch von einem der Roadys per Mikrophon unterstützt. John antwortet auf ihre Forderungen zunächst, indem er sich vom Publikum verabschiedet - „*Thank you (Munich) and good night*“ -, was Wendy jedoch nicht gelten lässt, daraufhin antwortet John nur mehr mit der Replik: „*It's just dust.*“ All dies, sowohl Wendys Rufen und Fluchen, als auch Johns Antworten werden schließlich von der Musik „*Old Dixie...*“ aufgenommen und zu einer Art Sprechchor gemacht; Wendy gibt letztendlich auf. Nachdem die Musik zu Ende gespielt ist, hört man nur noch Johns „*Just dust*“ leise und mehrmals wiederholt in der Stille. John weint.

Man wird in dieser Szene Zeuge einer musikalisch anmutenden Einlage, die nicht logisch als in eine fiktive / narrative Matrix passend erklärt werden kann; die Dynamik der Szene wird indes vollkommen deutlich: in einem sich verselbstständigenden Sprechduell um die Beendigung sowohl der *"History of the World"* als auch des gesamten Bühnenabends entsteht eine hochdramatische Zuspitzung, die, unterstützt durch das gleichzeitig sichtbare Bühnen-Bild - eine Bühne wie am Morgen nach der wilden Party, im hellen Scheinwerferlicht, Nebelfetzen im Raum...- und das melancholische Lied ihre Auflösung in der Erschöpfung und den Tränen Johns findet. Die Tatsache, dass John am Ende des Rededuells schluchzt, ergab sich aus der Probensituation, dass John nach langer Improvisation mit Wendy, Musik etc. tatsächlich weinte; so wurde sein Schluchzen als Konsequenz der vorangegangenen Szene erfahren und für die Inszenierung beibehalten. Die Personen auf der Bühne gehen hier ganz im Prozess des Geschehens auf, werden zu Subjekten im Fluss, zu Figuren, deren Verhaltensweisen zuerst dem Prozess des Geschehens vor der Konstruktion irgend eines Charakters oder einer Narration dienen. Die Inszenierung bietet dem Zuschauer eine Bedeutungsgeneration an, die erst aus dem Fluss des Geschehens, aus der den Szenen eigenen Performanz entsteht. Auch in diesem Sinne wird die Wahrnehmung des Zuschauers ein-gespielt: Bloody Mess lässt sich in Szenen wie der eben beschriebenen eben nur dann greifen, wenn einer zeitlich strukturierten Wahrnehmung statt gegeben wird, die sich dem Schwinden einer Dynamik zur Nächsten öffnet. Die Darstellung der Schauspieler ist in diesen Fällen eher der Aktivität von Musikern oder Tänzern als derjenigen des klassischen Theaterschauspielers vergleichbar: ihr gesamtes Verhalten ist bedeutungsvoll nur in der Dynamik seiner Aufführung; keine der vorgeführten Verhaltensweisen in der beschriebenen Szene erzählt irgendeine Geschichte außerhalb derjenigen, die tatsächlich abläuft. Performanz hat die Dramatik ersetzt. Dies bedeutet für eine Analyse des Schauspielstils wiederum, dass es auch hier nicht mehr möglich ist zu differenzieren, wo die dargestellte Figur beginnt, wo die reale Person des Schauspieler endet: Zwar sieht man im Fluss des Geschehens auf der Bühne den 'traurigen Clown' und den 'wütenden Cheerleader', die sich ein Rededuell liefern - andererseits sind es, musikalisch bzw. performativ betrachtet, die beiden Interpreten John und Wendy, die einen poetischen Sprechchor aufführen.

5. Fazit: Zeichenqualität der Darsteller

Welche Zeichenqualität erhalten die Schauspieler also durch ihr Schauspiel?

Tatsächlich können Figuren von den sie Darstellenden unterschieden werden - stark typisierte Figuren sogar, die eindeutig fiktiv sind, und auf deren Existenz die Schauspieler nicht nur verweisen, sondern mit denen sie bis zu einem gewissen Punkt verschmelzen; diese Symbiose wird im Stil ihres Schauspiels erzeugt durch die Verwendung ihrer Privatnamen auch für die Figuren, ihren extremen körperlichen Einsatz und selbstverständlich durch die Art ihrer Vorbereitung auf ihre Rollenfiguren. Tim Etchells beschreibt das Entstehen dieser Personas im Gespräch mit Adrian Heathfield („*As if Things Got More Real*“) wie folgt:

As to the status of those personas in relation to the performers themselves, it is interesting: most of the theatre work we do gets made through improvisations, and of course you can't improvise something that doesn't come from you in some way . It always belongs to you; what you do is always lodged in your body, your psyche, however refracted or disorted it is. (...) So if you looked at an amalgamation of all the different Cathys, Terrys, Claires and Richards, you can see them as a set of alternative selves, versions (...) For each of the performers there is a relation of ownership and investment in those figures, however cynically or stupidly they get made. You always live in and through them for a year or more, touring, performing. The you of you is always going to be muddled up in there.¹³¹

Nichts desto weniger werden diese Figuren, diese Personas, in langer Planung hergestellt, ähneln also insofern eher der Rolle eines klassischen Theaterschauspielers als den „Personas“, die man in Aufführungen der *Performance Art* sehen könnte. Die Authentizität und "Jetzigkeit", die spezielle *Liveness* der gezeigten Figuren ist konstruiertes Mittel einer ausgeklügelten Wirkungsabsicht und nicht - wie zum Beispiel in den puren *Games* wie *Quizoola!* - in Echtzeit ablaufende und nicht zu wiederholende Handlung. Zur scheinbaren Authentizität, wie sie Forced Entertainment über ihren Schauspielstil in den *theatre works* herstellen, äußert sich Etchells in „*As if Things Got More Real*“.

... Yes we like to play as if things got more real. But for the most part, in the theatre works, it is 'just' dramaturgy¹³².

131 In: Helmer / Malzacher, 2004. S.94

132 Ebenda, S.96

Es werden in diesen Theaterstücken also Personas / Figuren hergestellt, die zwar eindeutig inszeniert und durch und durch komponiert sind, die jedoch durch verschiedene Kunstgriffe so authentisch wie möglich gezeichnet werden. Ziel dieser „Authentisierung“ der Figuren ist allerdings nicht (wie z.B. in einer naturalistischen Theatertradition), eine wie auch immer geartete dramatische Illusion zu schaffen, sondern gerade im Gegenteil, durch die erzeugte Krise in der Wahrnehmung des Zuschauers, der nicht mehr im Stande ist zu unterscheiden, was er sieht - John den Clown? John den Schauspieler?? - die im Moment ablaufende Situation zu thematisieren. Die erzeugten schillernd vielschichtigen Figuren Clown, Showmaster, Gorilla... dienen als Vehikel, um immer wieder in den Moment selbst zurück zu gelangen. Dies bedeutet auch, dass der Moment selbst in das Geschehen auf der Bühne und in dessen konsequenzbefreiten Raum eingespeist, und damit ästhetisiert wird.

Die nicht mehr einheitlich zu setzende Vielschichtigkeit der Personas wirkt extrem komisch und artet oftmals in grandiose Komödie aus.

Much of our comedy is based on the absurdity of 'representing' the complexities of very charged ideas and emotions. (...) In each case it is a very double statement; about the inherent failure in the system of representation and, at the same time, about the inherent fun and pleasures in it. They (*die Schauspieler - Anm. d. Verf.*) enjoy the game. They are inventive in it. They surrender to it and are pleased by it. And the pleasures are really important.¹³³

Dieser „*inherent failure in the system of representation*“, in absoluter "Live-ness" präsentiert, gereicht zur karnevalesken Komödie des Da-Seins, zum Spiel von Sprache, Kommunikation und Wahrnehmung im blauen Raum zwischen Bühne und Zuschauerraum. Wittgensteins „Sprachspiel“ läuft hier in ästhetisierter Form ab, zum greifen nahe: Semiose live. Hans Thies Lehmann äußert sich in seinem Aufsatz „Shakespeares Grinsen“ zum Thema *Identität* bei Forced Entertainment:

Jedes Nachdenken über F.E. führt sogleich auf das Spiel mit der Identität, auf das Subjekt. (...) Identität als Spiel von Rolle, Funktion, Kommunikation (inerszenisch und mit dem Publikum) wird zur szenisch aufgeworfenen Frage nach dem Subjekt. Tim Etchells: „Identität auf der Bühne ist heute nur selten ein Fixpunkt. Viel eher haben die Darsteller einen gemeinsamen Textfundus aus dem sie ihre eigene Rolle oder Rollen erarbeiten

133 Ebenda, S. 98/99

müssen, oder in dem sich die Rolle - Spiel und Veränderung ausgesetzt - in ständigem Fluss befindet.“¹³⁴

Identität ist in Forced Entertainments Theaterarbeiten zur Form-Sache geworden. Statt einer klar umgrenzten Figur entsteht also ein Spielfeld des Subjekts. Jeder Mensch auf der Bühne bietet eine große Bandbreite an Versionen seiner Selbst dar, ohne dabei konkret auf einen fiktiven Charakter zu verweisen. Im Spielfeld dieses solcherart unbegrenzt oder *liminal* (mit Turner¹³⁵) gewordenen Subjekts ist der schauspielende, sich als Subjekt ausgebende Mensch zum ästhetischen Zeichen geworden; das Subjekt verweist hier auf seine Möglichkeitsumstände; auf seinen Zeichencharakter und seine spielerische Konstitution.

Bei Forced Entertainment ist die undurchsichtige Komplexität des Ich nicht mehr ein Thema, das in einer dramatischen Fiktion ausgeleuchtet wird, sondern Substanz eines postdramatischen Spieltyps mit ganz eigener Theatralität¹³⁶.

Die statische Charakterrolle als Bild des Menschen (möchte man Theater insofern als Spiegel der Sozialität und ihres Menschenbildes setzen) existiert nicht mehr. An ihre Stelle ist ein performatives, fraktales, sich ständig selbst hervorbringendes Subjekt geworden. Diese „Aufhebung“ des statischen Subjekts wird in Forced Entertainments Arbeiten allerdings in keiner Weise bedauert, sondern als Freiraum für ästhetische Gestaltung gefeiert.

Wie schon der Raum, in dem es sich bewegt, wird auch das Subjekt, der sonst als mit sich selbst identisch wahrgenommene Mensch „verspielt“, verzeitlicht, in seiner Prozessualität ausgestellt. Mit ständigem Verweis auf die dieser Performanz und die ihr innewohnenden Imperfektion, befindet sich das Schauspiel Forced Entertainments, und sollte es noch so verzweifelte Momente kältester Entfremdung behandeln, immer jenseits jeder weinerlichen Angst vor postmodernen Zeiten des Subjektverlustes. Die Loslösung von statischen Konzepten der Identität wird vielmehr - mal leichtfüßig, mal tragisch - als lustvolles Spiel zelebriert. Helmuth Plessner schreibt in seinem Buch "Conditio humana" zur 'Theatermetapher'

134 In: Helmer / Malzacher, 2004 S.108

135 Vgl. Turner: Vom Ritual zum Theater. 1989

136 Aus: Lehmann: Shakespeares Grin. In Helmer / Malzacher 2004 S.110

Die vorchristliche, die christliche und selbst die nachchristliche Kosmosidee legte die Metapher vom *theatrum mundi* nahe, weil Menschen und Dinge das Gelingen eines Ganzen bezeugten, das sich zwar an ihrem Wirken ablesen, aber doch nicht allein von ihm ableiten ließ, ihm vielmehr als Plan zugrunde lag. Daher passt der alte Topos gut zum Platz vor dem Salzburger Dom, aber nicht mehr zu den offenen Horizonten von heute, denen die Geschlossenheit einer dramatischen Szene nach dem Willen ihres Schöpfers und Regisseurs widerspricht und unter nicht nur sechs Personen einen Autor suchen.¹³⁷

In diesem Sinne habe Forced Entertainment sicherlich ihr Ziel erreicht, ein Theater zu finden, das thematisieren kann, wie es sich in der momentanen - postmodernen - Zeit lebt, einer Zeit, die eben nicht mehr als *theatrum mundi* verstanden werden kann¹³⁸.

Im Zuge der bis hier getätigten Analysen klang immer wieder die Bedeutung des Zuschauers sowie der Gesamtsituation Theater für die Inszenierungen *First Night* und *Bloody Mess* an. Es wurde eine Ästhetisierung und eine „Einspielung“ des Zuschauers und der Situation behauptet. Dieser Feststellung soll im folgenden Kapitel auf den Grund gegangen werden, in dem die Kommunikationssituation in den Aufführungen der beiden Inszenierungen untersucht wird.

137 Aus: Plessner 1976, S. 65

138 „*We are searching for a theatre, that can really talk about what it's like to live through these times*“ war auf den Ankündigungen zu den Geburtstagsfeierlichkeiten Forced Entertainments im Zuge des LIFT Festivals 2004 zu lesen.

IV. Rahmen / Spiel

Das kurzgeschlossene Theater Forced Entertainments



There are many instances in Forced Entertainment's work that signal this return to the first touch, the ordinary encounter, the play which we all have experienced as children. (...) Play points to the future, to the making of a new rule: one that might be more just, one that will, of course, be broken as a result of an encounter in another game. This is the secret gesture: Play as the movement between order and disorder; unity and the world in bits, coherence and mess; losing and finding; living and dying; "Like children, like children" Is this the bloodiness of play?^{139 140}

1. Zum hier verwendeten Rahmenbegriff

Der Begriff des „Rahmen“ - im Sinne einer psychologischen Rahmung, die einem Beobachter oder Partizipanden die Einordnung einer Situation in ihm bekannte Rezeptions- und Verhaltensmuster erlaubt, hat zwei theoretische Väter. Gregory Bateson führte den Begriff in seinem Aufsatz „*Eine Theorie des Spiels und der Phantasie*¹⁴¹“ ein, um die jedem Spiel zugrunde liegende Paradoxie zu verdeutlichen - denn laut Bateson muss das Spiel seinen eigenen 'Rahmen' ständig selbst hervorbringen (vgl. Analyseinstrumentarium). Erving Goffman baut Batesons Definition des Rahmenbegriffs

139 Aus: Andrew Quick: Bloody Play. Games of Childhood and Death. In: Helmer / Malzacher 2004. S. 164/165

140 Foto: Augsburg, Parktheater Göggingen (Kurhaus), Copyright Andreas Praefcke 2003, veröffentlicht bei Wiki Commons

141 Bateson, 1981

(auf die er sich explizit bezieht) aus, und formuliert seine soziologische 'Rahmenanalyse'¹⁴². Goffman, der sich in der Soziologie unter anderem hervorgetan hat durch eine exzessive Verwendung der Theatermetapher¹⁴³, lässt es sich dabei nicht nehmen, seine ohnehin schon mit einem der Theatersprache entliehenem Vokabular gespickte Arbeit zur Rahmenanalyse auch mit dem Kapitel „*Der Theaterrahmen*“ zu versehen. Dort beschreibt Goffman einige beobachtbare Phänomene einer dramatischen Bühnentradition: Figuren, die beiseite sprechen oder die stilistisch ausgefeilten Reden halten, Schauspieler die Innehalten während des Szenenapplauses usw.. Goffman stellt fest, dass sich diese Techniken stark vom menschlichen (Sprech-)Verhalten in alltags-funktionalen Situationen unterscheiden, das Publikum der dargestellten Geschichte aber dennoch folgen kann, als wäre diese ganz und gar naturalistisch dargestellt worden - bzw. als wäre sie gar keine Re-Präsentation sondern tatsächliche Präsentation. Goffman konstatiert, dass diese Techniken / Besonderheiten des theatralen Zeichensystems (einer illusionistischen Theatertradition) offenbar vom Zuschauer ausgeblendet würden. Er irrt gewaltig. Meines Erachtens ermöglichen erst die durch ihn beschriebenen Techniken des „Theaterrahmens“ dem Zuschauer, eine Handlung auf der Bühne als Bühnenhandlung einzuordnen. Sie werden somit keineswegs ausgeblendet, sondern sind konstitutiv für die theatrale Semiose, denn sie bringen den eigentlichen Rahmen der Theatersituation hervor: Erst die irgendwie theatralen - also hervorgehobenen, ästhetisierten - Handlungen auf einer Bühne, sowie andere höchst un-alltägliche Eingriffe in das Geschehen, wie die spezielle Architektur des Theaterraums, künstliche und künstlerische Gestaltung des Lichts, etc., ermöglichen es dem Zuschauer zu entscheiden, ob er sich alltäglicher / funktionaler Realität oder ästhetisierter Wirklichkeit gegenübersteht. Erst die Kombination von Raum- und Lichtsituation und das generelle Verhalten aller Partizipanden innerhalb der räumlich und zeitlich vorgegebenen Situation geben zum Beispiel zu erkennen, ob die Aufführung schon angefangen hat, oder ob etwa noch Bühnenarbeiter auf der Bühne umher gehen. Insofern ist der durch die Situation hervorgebrachte „Rahmen“ (man könnte ihn verbalisieren als: „dies ist eine Theater-Aufführung“) Voraussetzung für das reibungslose Ablaufen der Situation Theater. Versuchte man also, diesen Rahmen als statisch oder *thetisch* zu verstehen, entstünde hier automatisch ein Paradox. Es ist

142 Goffman, 1974

143 Vgl. den deutschen Titel seines Bestsellers „*The Presentation of Self*: "Wir alle spielen Theater" (1959)

insofern notwendig, den 'Rahmen', wie auch die gerahmte Situation, als prozesshaft zu untersuchen, als einen Prozess der im gegenseitigen Wechselspiel von 'Rahmen' und 'gerahmten Inhalten' befangen ist. Ich möchte daher den Theaterrahmen, wie ihn Goffman in seiner *Rahmenanalyse* darstellt, in anderer Weise zu interpretieren versuchen .

2. Was leistet der Theaterrahmen?

Im etablierten städtischen Theater ist es heute durchaus üblich, je nach Inszenierung beispielsweise den Einlass des Publikums in den Theaterraum mit zu inszenieren, oder sonstige klassische Konventionen, die helfen, den Rahmen der Situation Theater zu konstituieren, in die ästhetische Situation Theater einzubringen. Dieser Tendenz trägt Hans Thies Lehmann Rechnung, wenn er in seinem Buch „Postdramatisches Theater“ vom *Performance Text*¹⁴⁴ spricht. Im Ästhetisieren Rahmen-konstituierender Artefakte oder Handlungen kann man selbstreferentielle oder „Medien - realistische“¹⁴⁵ Züge der Moderne / Postmoderne nachweisen, die in einem etablierten Stadttheater-Betrieb oftmals zwar als Reminiszenz an avantgardistische Ästhetik vorgenommen werden, die sich dort aber oftmals auf dekorative Spielereien begrenzen; großartige Versuche der Einspielung des *Performance Textes* in die Ästhetik der Aufführung selbst gab und gibt es immer wieder (wie z.B. -textlich- in Handkes Publikumsbeschimpfung, oder in praktischen Bühnenhandlungen in den Arbeiten Schlingensiefs, etc.); sie stellen allerdings bei weitem nicht die Regel dar. Ein Theater, das seinen eigenen „Rahmen“, die Handlungen die ihn hervorbringen, schlicht: seine eigenen Möglichkeitsumstände thematisiert, muss ein Theater der Krise sein und wird insofern kaum ein Theater des Massenpublikums werden. Theatermacher, die den konstituierenden Rahmen ihrer Arbeiten mit-bearbeiten, gehen weiterhin selbstverständlich die Gefahr ein, am eigenen Ast zu sägen wie die berühmte Comic-Figur, oder wie die dargestellte Darstellerin Cathy

144 Vgl. Lehmann 1999, S.145

145 Der Begriff Medienrealismus wurde von mir aus der Theorie der Popmusik entlehnt, da er eine Tendenz post-moderner Kultur glänzend zu umschreiben verhilft, nämlich die des Interesses an „*der Exaktheit mit welcher sich die Bedingungen des Produktionsprozesses und seiner Zusammenhänge (...) dem Produkt eingeschrieben haben*“

Zitiert aus: Poschardt, Ulf. 2001 S. 29

im in ihrem *Cry!*-Monolog. Gelingt es jedoch, dem Medien-Realismus die Leichtigkeit und Freude des Spiels zu verleihen, darf man faszinierende Ergebnisse erwarten. Ich möchte *Bloody Mess* und *First Night* als eben solche Artefakte eines verspielten Medien-Realismus beschreiben. Auch wenn in beiden Inszenierungen bewusst auf sofort sichtbare Eingriffe in formale Konventionen des Theaterrahmens verzichtet wird, also durchaus eine Guckkastenbühne mit „vierter Wand“ existiert, weder Ein- noch Auslass der Zuschauer inszeniert werden, keine Eingriffe im Foyer getätigt, kein körperlich-eingreifendes Teilnehmen von Zuschauern an der Aufführung gefordert wird, sogar das Lichtstimmung im Zuschauerraum dunkel und die Bühne beleuchtet bleibt - lässt sich dennoch in diesen beiden Inszenierungen eine kaum mehr zu überbietende Selbstreferentialität der Situation nachweisen, die sich mit den Wurzeln nicht nur des Theaters, sondern der Theatralität selbst auseinander setzt. Rahmungen werden hier nicht nur ästhetisiert sondern ver-spielt, neu definiert, aufgehoben.

Bevor ich zur Analyse der drei grundlegenden Techniken gelange, die Forced Entertainment anwenden, um die Situation Theater in *Bloody Mess* und *First Night* gleichsam „kurzzuschließen“, möchte ich einige wenige Überlegungen zu demjenigen Theaterrahmen anstellen, der - für gewöhnlich - in der Theatersituation hervorgebracht und von ihren Partizipanden erwartet wird. Ich gehe dabei davon aus, dass dieser Rahmen in ständigem Prozess befangen ist und unterstelle ihm Statik lediglich um seiner Beschreibbarkeit willen.

Grundsätzliches Ziel eines gewöhnlichen Theaterrahmens (oder *Performance Text*) scheint mir dabei zu sein, dass Geschehnisse und Handlungen innerhalb des Theaterrahmens (meist also: Handlungen auf der Bühne) als Aufführungen von Kunstwerken betrachtet werden und nicht als alltägliche, funktionale Realität. Personen auf einer Bühne (Schauspieler, Darsteller, Performer) handeln Konsequenz-befreit und mit dem Ziel, dabei beobachtet zu werden. Man könnte insofern behaupten, dass die Grundlage des Theaterrahmens darin besteht, Geschehnisse, die strukturell alltäglichen Zeichenzusammenhängen ähneln - insofern als handelnde und/oder sprechende Menschen in sie involviert sind - mit einer ästhetischen Funktion (nach Mukarovsky), zu belegen¹⁴⁶. Der Begriff *Performance Text* verweist in diesem Zusammenhang auf die

146 Kunstwerke der Performance - Art, wie sie zum Beispiel Marina Abramovic u.a. vorführten, spiel(t)en oftmals mit den Grenzen des innerhalb der ästhetischen Funktion erträglichen. Sie machten damit auf die Grenzen des Konsequenz-befreiten Raumes

informelle Beschaffenheit dieses Rahmens, während der Begriff Rahmen selbst auf die formal gegebene Struktur des Kontextes verweist - z.B. auf die Existenz eines architektonisch gestalteten Theaterraums. Ich möchte beide Begriffe angedacht wissen, verwende hier jedoch vornehmlich den des Rahmens, der im Zusammenhang mit dem Theater auch als Raum vorgestellt werden könnte.

3. Vom Spiel-Rahmen zum Theaterraum

Betrachtet man den architektonischen und kulturell manifestierten Rahmen des Theaters, könnte man ihn als hochgradig ausdifferenzierte gesellschaftliche Einrichtung beschreiben, die eine gewisse Form von „Spiel“ - also von konsequenzbefreiten Umgang mit alltäglichen Codes - in ihrem Innenraum während klar definierter Zeitabschnitte ermöglicht. Solche speziellen Orte könnte man weiterhin als Heterotopien bezeichnen, wie sie Foucault in seinem Text „Andere Räume“ beschreibt; er unterscheidet dort Utopien ('andere' Räume ohne konkreten Ort) und Heterotopien:

Es gibt (...) wirkliche Orte, wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind, sozusagen Gegenplazierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können. Weil diese Orte ganz *andere* sind als alle Plätze, die sie reflektieren oder von denen sie sprechen, nenne ich sie im Gegensatz zu den Utopien die *Heterotopien*.¹⁴⁷

Foucault definiert weiterhin, dass *Heterotopien* häufig an Zeitabschnitte gebunden sind. Diese wären konsequenterweise *Heterochronien* zu nennen:

Die Heterotopie erreicht ihr volles Funktionieren, wenn die Menschen mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen.¹⁴⁸

aufmerksam: So sind irreversible und/oder schädliche Eingriffe in den menschlichen Körper innerhalb einer (konsequenzbefreiten) Theater- oder Performance-Situation für ihr Publikum nicht zu ertragen, denn sie laufen dem Postulat der Konsequenzbefreiung zuwider. Vgl. Fischer Lichte, 2004, S. 9-15

147 Aus: Foucault, Michel: Andere Räume. In: Aisthesis, 1990 S.39

148 Ebenda, S.43

Schließlich beschreibt Foucault die Funktionalität der Heterotopien:

Der letzte Zug der Heterotopien besteht schließlich darin, dass sie gegenüber dem verbleibenden Raum eine Funktion haben. Diese entfaltet sich zwischen zwei extremen Polen. Entweder haben sie einen Illusionsraum zu schaffen, der den gesamten Realraum, alle Platzierungen, in die das menschliche Leben gesperrt ist, als noch illusorischer denunziert.¹⁴⁹ (...)

Oder man schafft einen anderen Raum, einen anderen wirklichen Raum, der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist, wie der unsere ungeordnet, missraten und wirr ist. Das wäre also nicht die Illusionsheterotopie sondern die Kompensations-Heterotopie.¹⁵⁰

Um also meine Definition des Theaterrahmens zu beschreiben, wie man ihn heute in einer europäischen oder westlichen Stadt nachweisen kann, möchte ich ihn als *Heterotopie* und *Heterochronie* im Sinne Foucaults bezeichnen¹⁵¹. Innerhalb dieses raum-zeitlichen Rahmens ermöglicht es das Theater, alltägliche Kodes (wie die Bewegung des menschlichen Körpers, Sprache, Licht, Musik usw.) mit einer ästhetischen Funktion zu versehen: *sie ins Spiel zu bringen*. Wenn ein Theater nun diese Raum-zeitliche und informelle Rahmenstruktur selbst in dieses Spiel einspeist, handelt es sich dabei automatisch um ein Theater, dass sich mit der Funktion dieser Heterotopie auseinandersetzt - ästhetisiert verweist der Rahmen auf seine eigenen Möglichkeitsumstände, seinen eigenen Kode, seine Verwender und seinen gesamtgesellschaftlichen Kontext. Ich möchte daher behaupten, dass sich Forced Entertainment in Stücken wie *Bloody Mess* und *First Night*, durch den Kurzschluss ihres Theaters implizit mit demjenigen auseinandersetzen, was das Theater sonst zu kompensieren vermag bzw. den Blick auf das „noch illusorische“¹⁵² - die Alltagswelt - zurücklenken:

„*We are searching for a theatre that can really talk about what it is like to live through these times...*“ Diese Suche Forced Entertainments geht den Weg des Spiels. Indem etablierte Rahmungen der Theatersituation verspielt werden, weitet die Gruppe das

149 In dieser Funktion bestünde genau das Gegenteil dessen, was Baudrillard als 'Dissimulation' bezeichnet (*Anm.d.Verf.*)

150 Foucault in *Aisthesis*, 1990 S. 45

151 Foucault selbst reiht das Theater in die von ihm beschriebenen heterotopen Phänomene ein. (vgl. *Aisthesis*, 1990, S.42)

152 Man könnte das bürgerliche Theater andererseits - im Sinne Baudrillards (vgl. Baudrillard, 1978) - als "Heterotopie" beschreiben, die Illusion anbietet, um die noch illusorische Außenwelt zu *dissimulieren*. In diesem Kontext müsste man Forced Entertainment auch als Theatermacher der kurzgeschlossenen Dissimulation bezeichnen...

Spiel von der Theaterbühne auf den gesamten Theaterraum aus. Bevor ich die zu diesem Zweck in *First Night* und *Bloody Mess* angestrebten Techniken zur Sprache bringe, möchte ich im Folgenden noch einige Überlegungen zur Verwandtschaft spielerischer Strukturen im Kinderspiel und auf der Theaterbühne anstellen.

4. Kindliches Spiel und Theater-Rahmen

Im Herstellen eines Konsequenz-befreienden und dabei sowohl formalen als auch informellen Rahmens ähneln sich Konzepte des kindlichen Spiels und des Schauspiels innerhalb des Theaters. Ich zitiere Andrew Quick aus seinem für das Marthon Lexikon verfassten Essay „*Play*“

We're playing 'Three Little Pigs' and I, of course am the big bad wolf. I blow the house down and another is quickly and hysterically rebuilt, resurrected in an atmosphere infused with a mixture of glee and fear. The game goes on too long, I've lost count how many times the house has been blown down and I am becoming bored with the story's repetitive structure. I wish to bring it to an end. Admitting failure as the wolf, I become an earthquake and then a storm, hoping to destroy the house for good, hoping that this will finish off this environment that seems impervious to all the disasters that I attempt to throw at it. But I'm ordered to stop. "It's hot now, it's summer - let's have a picnic". The game has morphed, a different space is quickly established and I'm sucked into a new narrative and a new set of inventions, my attempt at bringing any sense of ending is artfully thwarted.¹⁵³

Der Rahmen innerhalb des hier beschriebenen Kinder-Spiels ist zunächst spezialisiert zur Information „wir spielen (das Rollenspiel) *three little pigs*“; diese Rahmung wiederum wird - im Spiel - spezialisiert zu „wir spielen, wie der Wolf das Haus zerstört“, hin zu „Wir spielen Haus-zerstören und wieder-aufbauen“ was aus dem vormaligen Rollenspiel eine Art sportlicher Kissenschlacht macht. Der Autor Andrew Quick, als erwachsener Mitspieler, hat diesen Entwicklungsschritt eindeutig nicht nachvollzogen, denn er ist der Meinung, dass eine einfache Veränderung seiner (dramatischen) Rolle als 'der Wolf' noch etwas an der Entwicklung dieses Spiels ändern könnte, das sich doch schon längst vom Rollenspiel fortbewegt hat. Der Abbruch der Kissenschlacht der 'drei kleinen Schweinchen' bringt die Replik: „It's hot now, let's have a picnic“ mit sich. Eine gänzlich

153 Dieser Text wurde noch nicht gedruckt veröffentlicht. Er war Bestandteil des Marthon Lexicon (vgl. <http://www.forcedentertainment.com/?lid=542>) - eine Transkription hat mir freundlicherweise Tim Etchells zur Verfügung gestellt. Der Text ist erhältlich beim Autor.

neue Form der Rahmung wird vorgeschlagen, vielleicht einfach aufgrund der Tatsache, dass den Kindern in ihrem Spiel heiß geworden ist - was zu einer neuen fiktiven Situation („It's hot now - it's summer“) führt. Der erste Rahmen, der diese Serie von Neurahmungen / Umkodierungen erlaubt, könnte für den Theoretiker heißen: „Dies ist Spiel - die Rahmungen der nun folgenden Kommunikationen sind nur bis auf Widerruf verbindlich“. An diesem Rahmen - "Das ist Spiel" - rütteln allerdings spielende Kinder normalerweise nicht selbst, aus diesem Rahmen heraus werden sie vielmehr gerüttelt, z.B. durch den Befehl eines Erwachsenen ("Zeit fürs Bett!") oder eine körperliche Notwendigkeit. Man könnte also behaupten, dass dieser Rahmen für die kindliche Welt oftmals nicht notwendig ist, während er in einer in vielerlei Zusammenhang Konsequenz-behafteten Erwachsenenwelt etabliert werden muss, um überhaupt noch in wenigen Enklaven des Lebens ein spielerisch freies Kodieren zu ermöglichen. Das heißt, der Rahmen „das ist Spiel“ konstituiert sich erst in einer Welt, die den Rahmen „dies ist kein Spiel sondern funktionale Verbindlichkeit“ besitzt und benötigt. Der Rahmen und Raum des Theaters könnte somit als eine dieser seltenen Enklaven des Spiels in einer erwachsenen Welt betrachtet werden. Der Verwandtschaft des kindlichen Spiels und des Theaters, besonders eines Theaters wie es Forced Entertainment betreiben, spürt Andrew Quick in seinem Aufsatz „*Bloody Play. Games of Childhood and Death*“¹⁵⁴ nach. Er betont darin die Unterschiede eines kindlich freien Kodierens gegenüber dem etablierten dramatischen Spiel im erwachsenen Theater, sowie die seltsame Grenzsituation des Kinderspiels, das - mangels seiner genau etablierten Grenzziehung zum Nicht-Spiel - immer Gefahr läuft, in (blutigen) „Ernst“ umzuschlagen. Im Spiel der Kinder ist eine rollenhafte Repräsentation von Figuren und Charakteren nicht notwendigerweise vorhanden, die Grenze zwischen ("echter") körperlicher Involvierung und gestischer Andeutung absolut durchlässig. Genau diese Qualität eines grenzgängerisch-kindlichen Spiels ordnet Quick auch dem Theater Forced Entertainments zu: „Wie die Kinder, wie die Kinder“ soll ein entsetzt-begeistertes Publikum in Italien immer wieder ausgerufen haben. Ich möchte an dieser Stelle anmerken, dass ein altes Theatersprichwort besagt, Kinder, Tiere und Uhren hätten auf dem (etablierten bürgerlichen...!) Theater, auf seiner der Repräsentation gewidmeten Bühne, nichts verloren, da sie eben dem Konzept der Repräsentation zuwider laufen. Das Theater Forced Entertainments könnte man nun als ein Theater der Kinder, der

154 In: Helmer / Malzacher 2004, S. 139-169

Tiere und der Uhren bezeichnen. In ihrem entsubjektivierten Rollenspiel, in der Präsenz seltsamer Figuren wie der des Gorillas in *Bloody Mess* sowie im schamlosen Hinweis auf das Ineinanderfallen von repräsentierter Bühnen-Zeit und realer Zeit der Theatersituation (vgl. *Bloody Mess*, Silences: „*It's now... nine forty five...*“ oder *First Night*, Apology-Szene: „*The scene you just witnessed was to long!*“) bieten Forced Entertainment ein Theater jenseits und nach jeder Repräsentation. Diese aufgehobene Form der theatralen Darstellung erreichen Forced Entertainment, indem sie den Rahmen Theater, diese hochgradig ausdifferenzierte Heterotopie der (im weitesten Sinne) westlichen Zivilgesellschaft „ins Spiel bringen“.

In meiner 'Rahmenanalyse' der Inszenierungen *Bloody Mess* und *First Night* möchte ich die Frage nach den zu diesem Zweck verwendeten Kunstgriffen stellen. Es sollen dabei drei formale wie informative Techniken angesprochen werden, die nicht mehr auf die Verwendung eines speziellen Darstellungsmittels angewiesen sind - und daher auch kaum in einer Art und Weise beschrieben werden können, wie es in der Theatersemiotik üblich wäre. Denn das Zerlegen der Aufführung in kleinste Zeicheneinheiten kann in diesem Zusammenhang nicht mehr weit führen. Vielmehr müssen nun auf den gesamten Zeichenzusammenhang der Aufführung bezogene strukturelle Tendenzen in der (performativen) Herstellung der Aufführung und ihrer Rezeption untersucht werden. Ich werde dabei folgende Prozesse betrachten: Erstens, das Thematisieren der Situation als Inhalt der Fiktion, also das Einspielen des Rahmens in den Inhalt. Nach Fischer-Lichte besteht hierin eine „externe Umkodierung“ - Zeichen aus dem Zusammenhang des Nicht-Theaters bzw. des Nicht-Spiels werden im Verlauf der Aufführung in den Theater- und Spiel Zusammenhang eingeordnet. Zweitens: Das Erspielen neuer Rahmungen innerhalb des Diskurses während der Aufführung und das darauf immer wieder folgende Enttäuschen der Zuschauerwahrnehmung im Zusammenhang mit diesen Rahmungen. Im Spiel hergestellte Rahmen werden gebrochen, dekonstruiert und schließlich neu konstruiert. Hierin bestünde eine sogenannte „interne Umkodierung“.

Drittens: Das Einführen des Angebots einer von konventionellen Grenzen befreiten, performativen Wahrnehmungshaltung, einer neuartigen Form des Da-Seins, Mitspielens, unernst Seins, miteinander-Seins von Publikum und Theatermachern. Statt des authentischen Schauspielers wird dem Publikum die Möglichkeit gegeben, authentisch zu sein vor sich selbst, das heißt: sich zu vergessen.

5. Spiel mit der Situation (externe Umkodierung)

Versteht man den Rahmen „Theater“ als ein Vehikel, um Kode-Zusammenhänge der funktionalen Alltagsrealität in einen ästhetischen Zusammenhang zu heben, und sie somit rekodierbar zu machen, passiert dies in *Bloody Mess* und *First Night* mit dem Rahmen Theater selbst als einem Teil der Codes einer funktionalen Alltagswelt. Im Verlauf der vorliegenden Arbeit wurde wiederholt herausgestellt, dass in den Aufführungen *Bloody Mess* und *First Night* verwendete Zeichen auf die während ihrer Rezeption stattfindende Situation Theater selbst verweisen. Sie tun dies sowohl in ihrer Funktion als ästhetische (autonome) Zeichen, als auch innerhalb ihrer Funktion als mitteilende Zeichen, sowohl implizit als auch explizit. Cathys *Cry!*-Szene in *Bloody* thematisiert explizit innerhalb des dort vorgetragenen Textes das „kleine Identifikations-Einmaleins“ (Etchells), die Liedtexte in *Bloody Mess* sprechen die Situation des Darstellens, des Entertainments sowie des sichtbaren momentanen Kontexts an, im Endmonolog Cathys heißt es „*This is the last light*“, kurz bevor das Licht ausgeht. Die Erzählsituation während der *History of the World*-Szenen kann als Publikumsansprache gewertet werden, die auf das Erzählen auf der Bühne verweist; *First Night* besteht schließlich fast zur Gänze aus einem an das Publikum gerichteten kollektiven Monolog, der sich mit den (Un)Möglichkeiten der Theatersituation befasst.

In beiden Stücken werden die Zuschauer insofern als die Adressaten aller von der Bühne herab gerichteten Kommunikationen mit-gespielt. Sie werden dabei zu den unterschiedlichsten Publikums-Sorten umadressiert: zum besten Publikum, vor dem jemals gespielt wurde, zur Tod-geweihten Menge Einzelner, zum Publikum einer Revue, eines Kindertheaters, einer Heavy Metal-Veranstaltung, eines Slapsticktheaters usw.

Tim Etchells:

Fictionalise the audience. Address them (1) as if they were other audiences and (2) as if they were other fictional persons. The audience is assumed to be those present at a strip club, or at a children's performance, or at an economic think tank. They are addressed as lovers, murderers, potential collaborators in a bank raid, a very long lost friend. Real time, once established, is distorted, overlaid, confused, and then reinvoked.¹⁵⁵

155 Aus Etchells: „Not Part of the Bargain“ In: Brozsat / Hattinger. 2001 S. 122

Auch das Bühnen-Bild kann in beiden Stücken als Bewegungsbild einerseits, doch auch als selbstreferentielles Bild für die Bühne schlechthin gewertet werden. Nachdem in beiden Inszenierungen auf ein Raum-strukturierendes oder illusionistisches Bühnenbild vollkommen verzichtet wird, die Bühne statt dessen für sich selbst steht, ihre eigene Geschichte erzählt - in *Bloody Mess* die Geschichte der performativen Theatralität des Bildes, in *First Night* eine Geschichte von der brutalen Zweidimensionalität der Show-Bühne - wird die Theater-Situation zum Inhalt der theatralen Semiose.

Im Schauspielstil der Gruppe schließlich kann in beiden Stücken ein Verschwimmen von darstellender Person, dargestelltem Darsteller und dem gesprochenen (grammatikalischem) Subjekt festgestellt werden. Der Zuschauer muss insofern immer wieder neu entscheiden, wie er die ihm präsentierten Figuren einzuordnen gedenkt, er wird damit in eine Krise seiner Rezeption gestürzt, die ihn schließlich wieder auf sich selbst, seine Wahrnehmung und deren situationale Grenzen zurückführt.

Die Situation Theater, die in Echtzeit mit der Aufführung gleichermaßen von den Darstellern wie vom Publikum formal und informell hervorgebracht wird, ist somit thematisiert als die Leistung aller im Raum Anwesenden. Das Publikum sieht sich in die Situation eingespielt und fikionalisiert. Neben der Thematisierung der Situation selbst besteht hierin gleichzeitig ein Widerspruch zu ebendieser: denn eine der grundlegenden „Spielregeln“ der gewöhnlichen Theateraufführung, nämlich die der Trennung in einen Bereich des Spiels und einen des Nicht-Spiels, bzw. in einen Bereich der Konsequenz-befreiten Kodierung und einen Bereich des stabilen Bestands alltags-funktionaler Kodes (Bühne, Zuschauerraum) wird gebrochen. Die Konsequenz-behaftete Existenz „realer“ Personen im Zuschauerraum wird in die Konsequenz-befreiten Kodierungsspiele auf der Bühne eingefügt. Infolgedessen kann für den einzelnen Zuschauer nicht mehr klar unterschieden werden, ob seine eigene Situation ästhetisiert wurde, oder ob die Situation der Bühne „realer“ geworden ist (*„As if Things got more Real“* - Etchells / Lowdon). Daraus resultiert eine Aufführungssituation, die ich als „kurzgeschlossenes Theater“ bezeichnen möchte. Hans Thies Lehmann schreibt über das Forced Entertainment:

Dieses Theater verlegt ja, wie bemerkt, den eigentlichen Raum der Erfahrung nicht dahin, wo die Fiktion einer dramatischen Welt und die Phantasie des Zuschauers

zusammentreffen, sondern vielmehr in jenen gemeinsamen Raum, der zwischen der Welt der Spieler und der des Publikums vermittelt.¹⁵⁶

Die stille Übereinkunft, Theater müsse die Zuschauer in eine fiktionale Welt dazwischen entführen, wird also umkodiert, hin zu einem Theater, das die reale Situation, das 'Hier' und 'Jetzt' der Aufführung, ästhetisiert.

Auch die radikale Collage-Struktur in beiden Inszenierungen sowohl der verwendeten Texte auch des zu verfolgenden Geschehens trägt zur Einspielung des Publikums und seiner Wahrnehmungssituation in das Theater-Spiel bei, indem es den Zuschauer als Monteur der theatralen Semiose setzt:

(TE:)(...) So you're watching it change and you're very aware of you're own part in realising that, of your own capacity for filling it out, for reading those things (...)
I've been thinking a lot about the way that people talk about our work and what it 'means', the way that people refer to characters and to what happens on stage. Well, obviously that's important, but there are key ways in which it's wholly inadequate (...) when the piece (*Hier: Club of no Regrets. Anm. d. Verf.*) is about what happens to you as a watcher. That's what it's about, it's about the process you go through (...)
(*it's like*) those Warhol screenprints of Electric Chairs placed next to the colorfield paintings. Trying to cope with that does throw you back on yourself, on your own perceptual processes.¹⁵⁷

6. Interne Umkodierung der in der Aufführung erspielten Rahmungen

Genauso wenig wie der externe Rahmen der Theatersituation in *First Night* und *Bloody Mess* bleiben intern erspielte Rahmungen in den beiden Stücken stabil:

Ruft man sich den Verlauf der Inszenierung *First Night* ins Gedächtnis, werden dort in einer grandiosen Schachtelung von V-Effekten schon einmal etablierte Rahmungen ein ums andere mal gebrochen. So ist dem Zuschauer schon nach kurzer Aufführungs-Zeit deutlich geworden, dass in dieser verunglückten Show der gezwungenen Entertainer alles nur mögliche "schief" läuft. Ihm ist klar, dass die Nummern, die in *First Night* dargeboten werden, gnadenlos ihre Pointe verfehlen werden und die dargestellten Entertainer sich in immer schlimmere und heillosere Verzweiflung hinein manövrieren. Es stellt sich insofern ein gewisser Voyeurismus ein, das Publikum ist bereit, eine Steigerung des Scheiterns zu beobachten, es mag erwarten, von der gespielten und

¹⁵⁶ Aus: Lehmann: *Shakespeare's Grin*. In Helmer / Malzacher 2004 S.115

¹⁵⁷ Tim Etchells im Interview. In: Nick Kaye 1996 S.250/251

stark figurierten Verzweiflung hin zu einer authentischen geführt zu werden, oder aber, die immer seltsameren Versuche kunstvoll dekonstruierter Unterhaltung als eine besonders gehobene Form der schwarzhumorigen Unterhaltung zu betrachten. Jedoch selbst diese in der Inszenierung hergestellten Erwartungshaltungen, bzw. Rahmungen verstehen Forced Entertainment zu unterlaufen. So wird in der „*Balloon Bimbo*-Szene“ der Mann mit der Säge (John), der in seiner Präsenz auf der Bühne gefährliche Inkompetenz verspricht, einfach 'nichts' tun. Endlich allein gelassen, fingiert er (sichtlich), er schneide sich an der Säge in den Finger, um einen flachen Witz reißen zu können „*Oh, ow, that's sore - that's saw. Get it? hehehe...*“, und daraufhin schließlich eine absurde Reihe zotiger Witze zu erzählen und diese doch nie zu Ende zu führen - und damit sogar die in der Struktur des Witzes inhärente Erwartung einer Pointe zu brechen. Die Szene dauert lange, wird in ihrem *Catalogue*-Charakter bewusst langweilig gestaltet und endet schließlich mit der durch Claire als „Showgöttin“ hervorgebrachten „*Apology*“-Szene, in der John als miserabler Entertainer denunziert wird; nachdem das Publikum in seinem gesteigerten Voyeurismus also durch Lange-Weile enttäuscht wurde, vollführt die Inszenierung eine erneute Wendung: die Langeweile wird angesprochen und ein einzelner, sichtlich verzweifelter Darsteller zur Rechenschaft gezogen. Der Zuschauer, der in der *Apology*-Szene sicherlich einige seiner eigenen Ressentiments gegen die eben erlebte Szene bestätigt hört, hat von einem Moment zum nächsten eine Stimme erhalten (Claire), die sich jedoch als extrem beleidigend und vulgär gebärdet. Doch selbst diese neu aufgebauten Inszenierungs-internen Spannung der *Apology*-Situation wird nicht weiter verfolgt: Claire wird von der Bühne gezerrt, eine neue Szene wird vorbereitet... In *Bloody Mess* zeigt sich zum Beispiel in der Szenenabfolge zwischen Cathys "*Cry!*-Szene", Wendys "Tränen Workshop" und dem Ringkampf der Clowns eine äußerst schnelllebige Veränderung der internen Rahmungen: Aus dem grotesken Versuch der *death heroine* Cathy, dem Publikum einen gemeinsamen Moment der Trauer und wahre Identifikation abzurufen (der in sich schon vielfach gebrochen und jeweils neu kodiert wird), geht die Szene hervor, in der nach Cathys verzweifelterm Abgang Cheerleader Wendy ein kleines „*Workout*“ anbietet, um dem Publikum zu den Tränen zu verhelfen, „*that we are talking about*“. Dieser Versuch Wendys geht jedoch, angeregt von den im hinteren Bereich der Bühne kämpfenden Clowns, über in eine Ringkampf-Szene, in deren Verlauf sich Wendy von einer freundlich mit dem Publikum arbeitenden Workshop-Leiterin in eine

hemmungslose Ringrichterin verwandelt. Erwähnenswert scheint mir auch, dass Cathys Figur, die nach der *Cry!*-Szene und ihren zuvor gezeigten Ausbrüchen zur „falschen Atmosphäre“ der Inszenierung als besonders dominante Figur kodiert wurde und von der also erwartet werden könnte, dass sie immer wieder auftauchen würde, um der Inszenierung Struktur zu verleihen, nach der *Cry!*-Szene einfach verschwindet, ein volle Stunde lang im On/Off verweilt und schließlich erst ganz zum Ende der Inszenierung, für ihren Schlussmonolog, wieder auftaucht¹⁵⁸.

Die der Bühnensituation interne Semiose ist in beiden Inszenierungen also hochgradig unsicher, krisenhaft. Den Stücken kann vom Zuschauer keinerlei teleologische oder lineare Struktur unterlegt werden. Tim Etchells äußert sich zu den (internen) Rahmungen in den Stücken *Forced Entertainments* auf der CD Rom "*Imaginary Evidence*" wie folgt:

We talked a lot about frames, specially in the sense of texts that would frame the way one saw action, the way we read or understood the events on stage, Of course the only fun to be had with these frames was to disrupt them, to make the relation to the action less then perfect, less then commanding. Many pieces had competing frames - a collection of texts / persons whose take on what was happening was not reconcilable, a Chinese box of implied explanations of one was watching, of how the events unfolding in front of one might be judged.¹⁵⁹

Ich möchte daher behaupten, dass gerade in diesen jüngsten Stücken *Forced Entertainments*, *Bloody Mess* und *First Night*, der Prozess des Rahmens und Kodierens selbst inszeniert wird; der rasche Wechsel erspielter Rahmungen ist nicht auf eine geradlinige Schilderung eines Plots oder der Deklaration versteckten Sinns angelegt, sondern steht für sich selbst und seine Möglichkeitsumstände. Auch in der „internen Umkodierung“ besteht somit - strukturell - ein Verweis auf die Situation, auf die in Echtzeit ablaufende Aufführung und ihre Rezeption durch den Zuschauer. Denn erst der Blick des Zuschauers kann sich in der komplexen Struktur der Inszenierungen selbst zu einem Durchblick verhelfen. In den Inszenierungen ist der logische Faden gerissen - stattdessen können fraktale und selbstreferentielle Strukturen nachgewiesen werden.

¹⁵⁸Thomas Pynchon's book *Gravity's Rainbow* is quite influential for us. (...) The central figure of *gravity's Rainbow*, Slothrop, more or less disappears two thirds of the way thru the book - I was definitely thinking of this as we were working on the show and it became clear that Cathy would have such an on/off presence in the piece.. Like the middle that does not really want to be there.." Tim Etchells in den Emailinterviews, Vgl. Kontext Band, S. 5
¹⁵⁹Aus: *Imaginary Evidence*, 2003, Annotate 33 (Audio-Text). Vgl. auch Kontext Band, 34

Somit führt auch die Struktur der internen Semiose der beiden Inszenierungen zu einer In-Lusion der Rezipienten und deren Wahrnehmungssituation statt der Illusionierung einer wie auch immer gearteten fiktiven Dritt-Welt.

7. Performanz

Kurzschluss und Ästhetisierung der theatralen Rahmungen führen damit in *First Night* und *Bloody Mess* notwendigerweise zu einer Rezeptionshaltung, die Erika Fischer Lichte als performativ bezeichnen würde: Nachdem Repräsentation und Präsentation untrennbar miteinander verspielt werden, jeder Zeichenkomplex immer wieder auf sich selbst und den Prozess seiner Semiose verweist, können hier Signifikat und Signifikant nicht mehr voneinander getrennt werden¹⁶⁰. Form und Inhalt sind eins geworden, - "*The Medium is the Message*". (McLuhan¹⁶¹) Auch die vormals konstitutive Unterscheidung in das (beobachtende) Subjekt und das (beobachtete) Objekt innerhalb der Theatersituation wird hinfällig. Beide Unterscheidungen sind hier nicht mehr der Semiose innerhalb der Aufführung und ihrer wissenschaftlichen Diskussion dienlich. Hingegen wird die vom Rahmen Theater ermöglichte Ästhetisierung, das dort angesiedelte Spiel als Struktur in all seiner Konsequenzbefreiung wahrgenommen. Erst die groß angelegte Ent-Semantisierung, die Forced Entertainment der Struktur des Theaterrahmens abzurufen verstehen, ermöglicht schließlich eine Wahrnehmung, die vom Zwang, Zeichenzusammenhänge mit geradlinigem Sinn zu belegen, befreit ist. Die so gestalteten Aufführungen liefern in ihrem Schritt für Schritt vorangetriebenen Prozess der Inlusion eine Einlassung des Rezipienten auf das in Zeit und Raum situierte Bühnenkunstwerk, die sich in Atmosphären und Rhythmen der Vorstellung verlieren darf. Die Inszenierungen bieten insofern eine Lesart an, die sonst eher Kunstwerken musikalischer oder tänzerischer Tradition vorbehalten war.

Andrew Quick behandelt in oben zitiertem Aufsatz „*Bloody Play...*“ die besonders starke emotionale Aufladung performativer Erfahrungen, die ein solches Theater zu bieten vermag; er beschreibt eine Szene, in der zwei Darsteller Forced Entertainments wie in

¹⁶⁰ Vgl. Fischer Lichte 2001 (b), S. 149

¹⁶¹ Vgl. Marshall McLuhan: *Das Medium ist die Botschaft*. -(dt. Ausgabe Hrsg. Martin Balthes, 2001)

einem Wettbewerb „Weinen“ spielen, sehr lange, sehr laut, sehr sinnlos - ähnlich wie dies in *Bloody Mess* durch die Figur Terrys praktiziert wird:

I witness this helpless and inexplicable state of sorrow unburdened by explanation and I'm forced to deal only with the immediacy and materiality of it's happening (...)
It is an instance, to speak colloquially, where I am unable to say with any confidence, that "I know myself". And, like the performer quietly sobbing on the chair, I am left in the silence, in the stop, to gather myself together. After this gathering, I am changed, made to think again (a process that continues in this writing), marked once more, like the child at play, by the singular authenticity of this occasion.¹⁶²

Effekte wie diese von Quick beschriebene schockartige Erkenntnis der nackten Präsenz menschlichen Zeichenmaterials können auch im Punkt III. Acting / Not-Acting angesprochenen stark Körper-zentrierten Szenen *First Nights* beobachtet werden. So präsentiert die Szene „*Rob in a Bag*“ den Darsteller Robin Arthur in der misslichen Situation, sich als menschliches Paket in eine große Tüte gezwängt wiederzufinden. Die Szene besteht nun hauptsächlich darin, dass das Publikum beobachten kann, wie Robin versucht, sich verzweifelt aus der Tüte zu befreien, bzw. in der Tüte von der Bühne ins Off zu kugeln, während erneut der „Sägenmann“ (John), durch eine Augenbinde geblendet, auf der Bühne steht. Neben der minimalen Information, die die Szene zum Verlauf der „Handlung“ bereitstellt („eine neue Nummer ohne Pointe wird aufgeführt“), besteht ihr Sinn also hauptsächlich darin, die seltsamen Anstalten Robins zu beobachten, der durch die Tüte schwer in seiner Körperlichkeit behindert ist. Die völlige Unbeweglichkeit, in die Robins Gliedmaße durch die Tüte gezwungen sind, erinnert an die Präsenz und die Verletzlichkeit eines Körpers, der dem Darsteller in der Szene als Hindernis gereicht, da er vor dem Sägenmann zu entrinnen versucht. Die „*Rob in Bag*“ - Szene findet kein „sauberes“ Ende, welches zu einer semiotisch fruchtbaren Einordnung des Wahrgenommenen verhelfen könnte, der Vorhang schließt sich schlicht über dem orientierungslosen Sägenmann und dem wild zappelnden Robin. Auch die im Punkt III. Acting / NotActing breit diskutierte "Kartentrickszene" kann unter dem Aspekt betrachtet werden, dass hier weit mehr auf die Materialität der präsentierten Zeichen - der menschlichen Körper - verwiesen wird, als auf ein durch sie denotiertes Objekt; ihr Akzent liegt auf den vollzogenen Handlungen und nicht auf den durch sie erzählten Geschichten.

162 In: Helmer / Malzacher 2004. S. 152

Diese stark sinnliche, an Atmosphären und Rhythmen orientierte Art der Wahrnehmung befördern Forced Entertainment allerdings keinesfalls, indem sie auf semiotische Vorgänge verzichten würden und nurmehr ein Theater der bewegten Bilder und Klänge anbieten würden, sondern indem sprachliche Strukturen (Sprache auch im Sinne nicht-textueller Codes) und diesen Strukturen inhärentes Spielpotential selbst genutzt werden. Das von Wittgenstein erstmals formulierte „Spiel“ der Sprache wird hier auf der Bühne fruchtbar gemacht für die Performatisierung der Semiose selbst. So wird das Augenmerk des Zuschauers in der "Kartentrickszene" gerade durch die Anhäufung von V-Effekten, durch das Vollziehen zwar denotierbarer, dafür aber stark verfremdeter Handlungen auf die Materialität der gezeigten Aktivitäten gelenkt: ein Stück Kode wird freigelegt. Noch offensichtlicher lässt sich dieses semiotische Charakteristikum des performativen Theaters Forced Entertainments an der gesprochenen Sprache nachvollziehen: wie im Punkt II. Langue / Parole dargestellt, vermögen z.B. die sogenannten „Catalogues“ derer sich Forced Entertainment in Bloody Mess und First Night bedienen, Sprache einerseits formal vom thetischen Subjekt zu lösen, sie gleichzeitig jedoch in ihrer stimmlichen Materialität an den Körper des Sprechenden zurückzubinden. Auch inhaltlich beweist sich der ständige Kurzschluss der Theatersprache, ihre Widersprüche gegen sich selbst, ihre Tabubrüche usw. als ein weiterer Baustein für die Performanz der Aufführungen.

In Bloody Mess kann schließlich die gesamte Struktur der Aufführung, ihr ständiges Schwingen zwischen sinnvoller Betätigung (z.B. dem Erzählen einer Geschichte und die szenische Illustration derselben) und dem Abgleiten in ein kaum zu überschauendes und nur als Vollzug sinnvolles Chaos sportlich tänzerischer Betätigung, als Inszenierung der jeder Semiose inhärenten Performanz verstanden werden. Tim Etchells äußerte sich in einem meiner Interviews über die performative Spielstruktur als Grundlage des Stückes Bloody Mess:

I do think play is very much at the heart of the piece. Play that produces something, play that destroys something, play that produces something in the act of destroying something, play that destroys something in the act of producing something else. Also what important to me is that the overall picture (my/our structuring chaos) is in fact produced by all of these micro-decisions, all made by individuals. The big picture is produced by all these little 'private' pieces of foolishness, messing around - all these individual decisions that don't connect but do occupy the same time and space and (again, repeating myself) work cumulatively.¹⁶³

163 Vgl. Emailinterviews, Kontextband, S.11

Die spielerische Performatisierung der Inszenierungen bringt insofern auch die schon angesprochene Emergenz der Aufführungen mit sich: die „Bedeutungen“ dieser Inszenierungen konstituieren sich nicht als eine Summe der darin verwendeten Zeichen, als eine linear-logische Fortbewegung von einer Aussage zur nächsten. Ihre Bewegung lässt sich nicht mehr mit unbeweglichen Schnitten rekonstruieren. Die Gesamt-Struktur dieser Aufführungen, ihre zeitliche Ausdehnung und ihre Kommunikation mit ihrem Publikum erweisen sich als für eine Analyse um vieles interessanter als die Untersuchung einzelner Zeicheneinheiten.

Es zeigt sich eventuell im Zusammenhang mit der Performanz als inhaltliche Komponente der Stücke eine Entwicklung in Forced Entertainments Arbeit seit der Inszenierung First Nights hin zu Bloody Mess: Während First Night sich die Performanz ihrer spielerischen Kodierungen noch zu Nutze machte, um die Situation Theater und ihre Verortung in einer bürgerlich-voyeuristischen Tradition (inhaltlich) zu diskutieren, inszeniert Bloody Mess den Prozess der Bedeutungskonstitution selbst. Inwiefern diese meine Vermutung über eine Tendenz in der jüngsten Arbeit der Gruppe sich als begründet herausstellen kann, wird vielleicht das neue Projekt zeigen, an dem im Moment geprobt wird und dessen Probenprozess erstmals für eine breite Öffentlichkeit mit Hilfe eines Weblogs dokumentiert wird (vgl. Kontextband, Linksammlung).

8. Weitergabe des Spiels als Wahrnehmungsmodus

Ich möchte, wie unter anderen Punkten der vorliegenden Arbeit schon angedeutet, keineswegs behaupten, dass in den Inszenierungen First Night und Bloody Mess ein live stattfindendes „Spiel“ im Sinne einer Performance aufgeführt würde, dem kein feststehendes Skript unterliegt. Die in beiden Inszenierungen beobachtbaren Handlungen sind eindeutig reproduziert, sie werden nicht aus spontanen Einfällen der Darsteller heraus produziert, selbst wenn die Art ihrer Darstellung - aufgrund der Forced Entertainment typischen Probenarbeit - manches Mal besonders „authentisch“ erscheint. Ich möchte allerdings darauf hinweisen, dass in der Konstruktion einer kunstvoll ästhetisierten Theater-Situation, in die die Wahrnehmung des einzelnen Zuschauers - soweit dieser das zulässt - eingespielt wird, eine für das Konzept Spiel

charakteristische offene Haltung in den Zuschauerraum weiter gegeben wird. Ich zitiere Judith Helmer und Florian Malzacher:

So werden die Grenzen des Spiels im Werk auf vielerlei Weisen gesprengt oder geweitet: Durch die Aufhebung der Barriere zu den Zuschauern, durch die weniger Ununterscheidbarkeit als Unwichtigkeit der Unterscheidung zwischen wahr und falsch, Fiktion und Realität ¹⁶⁴

Was in der Welt der Kinder noch die Grundlage der Wirklichkeit darstellen darf: die dem Spiel inhärente Übereinkunft: „die hier verwendeten Rahmungen gelten nur so lange, bis neue konstituiert werden“ erspielen Forced Entertainment mit kunstvoller Leichtfertigkeit neu. Dass das Weitergeben der Bereitschaft zum Spiel und seiner Offenheit ein wichtiges Ziel der Gruppe darstellt geht aus einer Replik hervor, die Tim Etchells in seinem jüngst erschienenen *"A six-thousand-and forty-seven-word-manifesto on liveness in three parts with three interludes"* formuliert (einem Artikel der in dem Sammelband „LIVE. Art and Performance“, herausgegeben von Adrian Heathfield, erschien)

Final Interlude / Ending

In Beirut for the first time we presented our storytelling performance *And on the Thousandth Night...* (...) we've been back from Beirut for a couple of months, maybe longer, when I bump into Walid Raad, a friend, an artist, who's from the city. He tells me he has a good story for me. And I say shoot. He says that six weeks after we had done "the Kings" (= *And on the Thousandth Night... Anm d. Verf.*) in Beirut, Vico, who was the technician of the festival, had been arrested. I said 'Why?', and Walid said, 'something political.' Then he laughed; nothing important, just drunk and disorderly. He said that Vico had spent three days in jail, in a small cell shared with eight other prisoners. And he said that there, in the central jail of Beirut, Vico had thought these guys to play 'the Kings'. And that they'd passed the days and nights in the cell together that way, telling stories, interweaving, none of them ever allowed to finish, moving from true stories and personal stories to fairy tales and movie plots.

And I thought, 'Now I would be happy to stop. Because something we made has grown, shifted and has leaked out into the world.

That's all. ¹⁶⁵

164 Aus: „Lauter rote Fäden“ In: Helmer / Malzacher 2004, S. 20

165 Aus: Heathfield, 2004, S. 217

Epilog



¹⁶⁶Die vorliegende Analyse 'Bloody Mess' und 'First Nights' hat immer wieder über den Begriff des "Spiels" und unter Verweis auf die den Aufführungen inhärenten Spielstrukturen versucht, deren emergente und selbstreferentielle, damit also ihre nicht mehr lineare Beschaffenheit aufzuzeigen.

Wie Thomas Wulffen in seinem Beitrag in der Zeitschrift *Kunstforum* „*Der gerissene Faden*“¹⁶⁷ herausstellt, kann eine Tendenz in der zeitgenössischen Kunst und Kultur nachgewiesen werden, Artefakte und *Performances* zu liefern, die sich durch ihre Relationalität vielmehr als durch ihre Linearität (und lineare Logik) auszeichnen. Das Phänomen einer sich immer stärker vernetzenden Welt der Kunst und des Wissens bringt notwendigerweise immer wieder Fragen nach den Möglichkeiten eines wissenschaftlichen Zugriffes auf emergente (künstlerische) Welten mit sich, sowie die Erkenntnis, dass sich inzwischen künstlerische und wissenschaftliche Techniken gegenseitig hervorbringen. Zu der Frage, inwiefern wissenschaftliche Aussagen über

¹⁶⁶ Foto zu 'Bloody Mess'. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Mit freundlicher Genehmigung.

¹⁶⁷ Wulffen, Thomas: "Der gerissene Faden. Von der Wunderkammer zum Hypertext". In: *Kunstforum international*. Bd. 155. Juni/Juli 2001: Der gerissene Faden - nichtlineare Techniken der Kunst

nicht-mehr-lineare Kunstwerke möglich sind, die sich ja gerade durch ihre Relationalität, ihre Emergenz, ihre komplexen, und eben nicht mehr linear erfassbaren Strukturen auszeichnen, schreibt Wulffen:

Für den Bereich der Kultur dagegen müssten Beschreibungskriterien definiert werden, die noch nicht vorhanden sind. Ein Versuch dazu wird mit den Begriffsrastern des Rhizoms, des Index, des Samples und des Hypertexts unternommen. Sie sind einerseits jeweils mögliche Beschreibungskriterien, andererseits beziehen sie sich auch auf den Begriff der nichtlinearen Techniken. Werden diese Techniken in einem künstlerischen Objekt, einem künstlerischen Oeuvre festgestellt, kann zumindest gesagt werden, dass das jeweilige Objekt der Beschreibung nichtlineare Strukturen oder Prozesse enthält. Dabei wird von Techniken im Gegensatz zu Prozessen gesprochen, weil Prozesse für sich selbst ablaufen und keinen Urheber aufweisen müssen. Techniken sind dagegen bewusst gesteuert und haben einen 'Autor', den Künstler, die Künstlerin, den Kulturtechniker oder -Technikerin,. Zum anderen verweist der Begriff auf eine technologische und wissenschaftliche Basis.¹⁶⁸

Ich hoffe, dass es mir in vorliegender Arbeit gelungen ist, die *Techniken* zu beschreiben, die Forced Entertainment in *First Night* und *Bloody Mess* anwenden, um die komplex-emergente und nicht mehr lineare Struktur ihres "kurzgeschlossenen" Theaters zu erreichen. Die Prozesse, die aufgrund der angewandten Techniken während der Aufführungen zwischen Bühne und Zuschauerraum, im kommunikativen Bereich 'dazwischen', ablaufen und erfahren werden können, entziehen sich in ihrer Performanz der Analyse, können sich jedoch eventuell in deren Struktur abgebildet wiederfinden.

Wirkungsästhetik des Performativen?

In der Rezeption eines Kunstwerks, dessen Struktur sich als in sich geschlossen und autopoietisch / selbstreferentiell erweist, muss die Rolle des Rezipienten die der Partizipation sein. Gerade im Zusammenhang des ausschließlich in seiner Aufführung existierenden Theater-Kunstwerks wird daher eine Reflektion auf die mögliche Teilhabe des Zuschauers an der Konstitution des „Werks“ interessant. Es soll hier dahingestellt bleiben, ob die Geburt des 'Lesers' den *Tod des Autors* voraussetzt¹⁶⁹, oder vielleicht vielmehr nur eine veränderte Präsenz der Autoreninstanz verlangt.

168 Thomas Wulffen: "Der gerissene Faden" In: Kunstforum Nr. 155. 2001. S. 52

169 Wie es Roland Barthes vorschwebte; vgl. Barthes Roland: Der Tod des Autors. Vgl. in: Texte zur Autorenschaft, Reclam Stuttgart 2000, S.192

Andrew Quick beschreibt die Partizipation des Rezipienten als verantwortliche Zeugenschaft:

Of course, as Etchells suggests, bearing witness (a mode of seeing and listening that has consequences) generates a burden which we experience as 'responsibility'. This I think is the 'cost' of witnessing: it's weight, it's 'inherent power', it's 'ethical bind'. (...) This is the literal sense of the phrase 'to take responsibility': the ability or authority to act and to decide (make judgements) on one's own, *as the situation demands*. Responsibility, in this sense, is always ethical, since, as Geoffrey Bennington observes in his discussion of Derrida's thinking on politics, ethics "begins, where the case does not entirely correspond to any rule, and where the decision has to be taken without subsumption." Consequently, making decisions (acts of judgements) is aligned with inventiveness, with playfulness, whereby known rules (or, to be exact, the rules of the known) are put into abeyance and new ones are created in their place and tested out.¹⁷⁰

Eine Wirkungsästhetik des Spielerischen und des Performativen könnte insofern die Möglichkeit der Teilhabe des Rezipienten an der diskursiven Herstellung eines Kunstwerks formulieren.

In ihrem Manifest "Rhizom" schreiben Deleuze und Guattari über die Verbindung zwischen Leser und Werk:

Wir lesen und schreiben nicht mehr in der herkömmlichen Weise. Es gibt keinen Tod des Buches, sondern eine neue Art zu lesen. In einem Buch gibt's nichts zu verstehen, aber viel, womit man experimentieren kann. Ein Buch muss mit etwas anderem "Maschine machen", es muss ein kleines Werkzeug für eine Außen sein. Keine Repräsentation der Welt, auch keine Welt als Bedeutungsstruktur. Das Buch ist kein Wurzelbaum, sondern ein Teil eines Rhizoms, Plateau eines Rhizoms für den Leser, zu dem es passt. Die Kombinationen, Permutationen und Gebrauchsweisen sind dem Buch nie inhärent, sondern hängen von seinen Verbindungen mit diesem oder jenem Außen ab.¹⁷¹

Man kann Deleuzes und Guattaris Betrachtung meines Erachtens durchaus auch auf nicht-literarische Werk/Rezipienten-Verbindungen anwenden; gerade eine Aufführung, deren Grundlage die Raum-zeitliche Kopräsenz von Teilnehmern ist, könnte auf ihre Fähigkeit hin untersucht werden, als Werk mit ihrem Publikum "Maschine zu machen". Formuliert man in dieser Weise eine Wirkungsästhetik des Performativen, bliebe diese zwar insofern idealistisch, als selbstverständlich nicht nachvollzogen werden kann, ob der Rezipient als einzelnes Individuum sich der angebotenen Möglichkeit des selbstständigen Anschlusses an das Kunstwerk öffnet oder nicht. Andererseits gibt eine

170 In: Helmer / Malzacher, 2004 S. 147/148

171 Aus: Deleuze / Guattari, 1977. S.40

solche Analyse der Kommunikationsstruktur einer Aufführung ein begriffliches Instrumentarium an die Hand, das es erlaubt, jenseits von der Suche nach dem "Sinn" oder der "Aussageabsicht" eines Kunstwerks dessen Eigenart zu beschreiben.

Ich hoffe, dass es mir in der vorliegenden Arbeit gelungen ist, die durch die Inszenierungen *First Night* und *Bloody Mess* angebotenen kommunikativen Prozesse innerhalb ihrer Aufführungen zu beschreiben, die Techniken aufzuzeigen, derer sich *Forced Entertainment* in diesen jüngsten Arbeiten für die große Proszeniumsbühne in sprachlicher, schauspielerische und raumgestaltender Weise bedienen. Ich möchte behaupten, dass es der Gruppe ganz hervorragend gelingt, mit ihrem Publikum "Maschine zu machen", eine Spielstruktur zu entwickeln, die ihren Partizipanden die Möglichkeit an die Hand gibt, ihre eigene momentane Realität ins Spiel gebracht und ästhetisiert zu sehen.

Wissenschaft des Performativen?

Tim Etchells beschäftigt sich in seinem Beitrag „*On Documentation and Performance*“ im Buch "Certain Fragments" mit seinem eigenen Versuch, eine Performance der Tänzerin Wendy Houston zu beschreiben:

I'm replaying what I saw and heard of her that afternoon and the twitches and movements that I made in response ('without thinking') as I watched. There are two bodies remembered then - mine and another - one written over and through the other. I'm at the keyboard still and the distant ripples of another person's movement and my own past movement are playing through the medium of my skin. Is this talking to the dead?¹⁷²

Weiterhin formuliert Etchells, wie weiter oben schon zitiert, die Möglichkeiten des Spiels als eines beständigen neuen Setzens von Bedeutungen:

Play as a state in which meaning is flux, in which possibility thrives, in which versions multiply, in which the confines of what is real are blurred, buckled, broken. Play as endless transformation, transformation without end and never stillness. Would that be pure play?¹⁷³

172 In: Tim Etchells, 1999, S. 74

173 In: Helmer / Malzacher, 2004 S. 139

Eine Wissenschaft, die sich der spielerischen Erarbeitung von Bedeutung im Fluss zu bedienen weiß, könnte sich meines Erachtens Wissenschaft des Performativen nennen. Die Grenze zwischen solcher Wissenschaft und der performativen Kunst selbst müsste hierbei allerdings fließend bleiben:

Zu n, n -1 schreiben, Schlagworte schreiben: macht Rhizom, nicht Wurzeln, pflanzt nichts an ! Säht nicht, stecht ! Seid nicht eines oder viele, seid Vielheiten ! Macht nie Punkte, sondern Linien ! Geschwindigkeit verwandelt den Punkt in eine Linie (...) Macht Karten, keine Photos oder Zeichnungen ! Seid der rosarote Panther und liebt euch wie Wespe und Orchidee, Katze und Pavian.¹⁷⁴

174 Aus: Deleuze / Guattari, 1977. S.41

Quellenverzeichnis

The Parts of the Bargain

Bibliographie

- Artaud, Antonin: Das Theater und sein Double. S. Fischer Verlag. Frankfurt a.M. 1969
- Auslander, Philip: From Acting to Performance. Essays in Modernism and Postmodernism. Routledge. London / New York 1996
- Balme, Christopher: Einführung in die Theaterwissenschaft. Erich Schmidt Verlag. Berlin 1999.
- Balme, Christopher / Lazarowicz, Klaus: Texte zur Theorie des Theaters. Reclam, Stuttgart 2000
- Barck, Karl Heinz / Gente, Peter u.a. (Hrsg.) Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Reclam Leipzig 1990
- Barthes, Roland: Der Tod des Autors. In: Jannidis, Lauer u.a. (Hrsg.): Texte zur Theorie der Autorenschaft. Reclam Stuttgart 2000
- Barthes, Roland: Ich habe das Theater immer sehr geliebt, und dennoch gehe ich fast nie mehr hin. Alexander Verlag Berlin. 2001
- Barthes, Roland: Die Körnung der Stimme. Interviews 1962-1980. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 2002
- Bateson, Gregory: Ökologie des Geistes. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1981

- Benecke, Patricia: The making of... From the Beginnigs to Hidden J / Von den Anfängen bis Hidden J . In: Helmer, Judith / Malzacher, Florian: Not Even a Game Anymore. The Theatre of Forced Entertainment. Das Theater von Forced Entertainment. Alexander Verlag Berlin 2004
- Bergson, Henri: Laughter. An Essay on the Meaning of the Comic. E-Book (Hrsg. von: Steve Harris, Charles Franks and the Online Distributed Proofreading Team. Download bei: www.gutenbergprojekt.org)
- Brandstetter, Gabriele (Hrsg.): Grenzgänge: das Theater und die anderen Künste (Forum modernes Theater; Schriftenreihe; Band 24) Gunter Narr Verlag, Tübingen 1998
- Brandstetter, Gabriele: Geschicht(n) erzählen im Performance/Theater der neunziger Jahre. In: Fischer Lichte / Doris Kollesch / Christel Weiler (Hrsg.): Transformationen. Theater der neunziger Jahre. Theater der Zeit. Berlin 1999
- Brauneck, Manfred: Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Rowohlts Enzyklopädie. Hamburg 2001
- Brecht, Bertholt: Über den Bühnenbau der nichtaristotelischen Dramatik. In: Brauneck, Manfred: Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle. Rowohlts Enzyklopädie. Hamburg 2001
- Brozsat / Hattinger (Hrsg.): Theater etcetera. Spielmotor. München 2001
- Deleuze, Gilles / Guattari, Felix: Rhizom. Merve Verlag Berlin. 1977
- Deleuze, Gilles / Foucault, Michel: Der Faden ist gerissen. Merve Verlag Berlin. 1977
- Deleuze, Gilles: Das Bewegungs-Bild. Kino 1. Suhrkamp Wissenschaft Frankfurt am Main 1997
- Derrida, Jaques: die Schrift und die Differenz. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1972
- Derrida, Jaques: Das Theater der Grausamkeit und die Geschlossenheit der Repräsentation. (1967). In: Derrida, Jaques: die Schrift und die Differenz. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1972

- Derrida, Jaques: Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen. In: Postmoderne und Dekonstruktion. Universalbibliothek, Reclam, Stuttgart 1990.
- Derrida, Jaques: Die différance. In: Postmoderne und Dekonstruktion. Universalbibliothek, Reclam. Stuttgart 1990.
- Eagleton, Terry: Die Illusionen der Postmoderne. Ein Essay. Metzler Verlag, Stuttgart, Weimar. 1997
- Eтчells, Tim: Certain Fragments. Contemporary Performance and Forced Entertainment. Routledge, London. 1999 (a)
- Eтчells, Tim: Endland Stories. or Bad Lives. Pulp Faction. London 1999 (b)
- Eтчells, Tim: Not Part of the Bargain / Nicht Teil des Geschäfts In: Brozsat / Hattinger (Hrsg.): Theater etcetera. Spielmotor. München 2001
- Eтчells, Tim und Forced Entertainment: Imaginary Evidence. CD Rom. Sheffield 2003
- Eтчells, Tim: A Text on 20 Years with 66 Footnotes. / Ein Text über 20 Jahre mit 66 Fußnoten. In: Helmer, Judith / Malzacher, Florian: Not Even a Game Anymore. The Theatre of Forced Entertainment. Das Theater von Forced Entertainment. Alexander Verlag Berlin. 2004
- Eтчells, Tim: A six-thousand-and forty-seven-word manifesto on liveness in three parts with three interludes. In: Heathfield, Adrian (Hrsg.): LIVE. Art and Performance. Routledge. New York. 2004
- Eтчells Tim: More and More. Clever Watching More and More Stupid. Essay on "The Show Must Go on"/ Jerome Bel. In: Heathfield, Adrian (Hrsg.): LIVE. Art and Performance. Routledge. New York. 2004
- Fischer-Lichte, Erika: Das System der theatralischen Zeichen / Semiotik des Theaters Band 1. Gunter Narr Verlag Tübingen. 1983
- Fischer-Lichte, Erika: Die Aufführung als Text / Semiotik des Theaters Band 3. Gunter Narr Verlag. Tübingen. 1983

- Fischer-Lichte, Erika: Inszenierung von Welt. Semiotik des Theaters - Einleitung. In: Posner u.a. (Hrsg.) Zeitschrift für Semiotik. Band 11. Stauffenberg Verlag. o.O. 1989
- Fischer-Lichte, Erika: Die Zeichensprache des Theaters. Zum Problem theatralischer Bedeutungsgenerierung. In: Möhrmann, Renate: Theaterwissenschaft heute. Dietrich Heimer Verlag Berlin. 1990
- Fischer Lichte, Erika / Schwind, Klaus (Hrsg.): Avantgarde und Postmoderne. Prozesse struktureller und funktioneller Veränderungen. Stauffenberg Verlag. Tübingen 1991
- Fischer-Lichte, Erika / Kolesch, Doris (Hrsg.): Paragrana. Internationale Zeitschrift für historische Anthropologie. Band 7 Heft 1. Freie Universität Berlin. 1998.
- Fischer-Lichte Erika: Auf dem Wege zu einer performativen Kultur. In: Fischer-Lichte, Erika / Kolesch, Doris (Hrsg.): Paragrana. Internationale Zeitschrift für historische Anthropologie. Band 7 Heft 1. Freie Universität Berlin. 1998.
- Fischer Lichte Doris Kolesch / Christel Weiler (Hrsg.): Transformationen. Theater der neunziger Jahre. Theater der Zeit. Berlin 1999
- Fischer-Lichte, Erika (Hrsg.): Theatralität und die Krisen der Repräsentation. Metzler Verlag, Stuttgart, Weimar. 2001(a)
- Fischer-Lichte, Erika: Ästhetische Erfahrung. Das Semiotische und das Performative. Tübingen. Basel Francke. 2001 (b)
- Fischer-Lichte , Erika: Ästhetik des Performativen. Suhrkamp. Frankfurt am Main. 2004
- Foucault, Michel: Die Ordnung des Diskurses. (1970) S. Fischer Verlag. Frankfurt a. M. 2003
- Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Suhrkamp. Frankfurt a. M. 1976
- Foucault, Michel: Andere Räume. (1967). In: Barck, Karl Heinz / Gente, Peter u.a. (Hrsg.) Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Reclam Leipzig 1990

- Forced Entertainment / Etchells Tim: Imaginary Evidence (CD Rom) Forced Entertainment. Sheffield. 2003

- Forced Entertainment: Durational Performances. In: Heathfield, Adrian (Hrsg.): LIVE. Art and Performance. Routledge. New York. 2004

- Gebauer, Gunter: Konzepte der Mimesis zwischen Platon und Derrida. In: Posner / Krampen (Hrsg.): Zeitschrift für Semiotik. Band 15. Stauffenburg Verlag. o.O. 1993

- Goffmann, Irving: Wir alle spielen Theater . 1959. (The Presentation of Self in Every Day Live) Piper Verlag. München 1969

- Goffmann, Irving: Rahmenanalyse. 1974. (Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience) Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1977

- Grotowski, Jerzy: Das arme Theater. Friedrich Verlag. Velber bei Hannover. 1970

- Hahn, Alois: Inszenierung von Unabsichtlichkeit. In: Fischer-Lichte (Hrsg.): Theatralität und die Krisen der Repräsentation. Metzler Verlag. Weimar

- Heathfield, Adrian: As if Things got more real. A Conversation with Tim Etchells / Als ob die Dinge wirklicher würden. Ein Gespräch mit Tim Etchells. In: Helmer, Judith / Malzacher, Florian: Not Even a Game Anymore. The Theatre of Forced Entertainment. Das Theater von Forced Entertainment. Alexander Verlag Berlin 2004

- Heathfield, Adrian (Hrsg.): LIVE. Art and Performance. Routledge. New York. 2004

- Hegel, Friedrich: Phänomenologie des Geistes. In: Georg Wilhelm Friedrich Hegel. Neu hrsg. von Hans-Friedrich Wessels. Meiner Hamburg. 1988

- Helmer, Judith / Malzacher Florian: Not Even a Game Anymore. The Theatre of Forced Entertainment. Das Theater von Forced Entertainment. Alexander Verlag Berlin 2004

- Helmer, Judith / Malzacher Florian: Plenty of Leads to Follow. Lauter rote Fäden. In: Dies.: Not Even a Game Anymore. The Theatre of Forced Entertainment. Das Theater von Forced Entertainment. Alexander Verlag Berlin 2004

- Hiß, Guido: Zur Aufführungsanalyse. In: Möhrmann, Renate (Hrsg.): Theaterwissenschaft heute. Eine Einführung. Dietrich Reimer Verlag. Berlin. 1990
- Jelinek, Elfriede: Ich möchte seicht sein. in: Theater Heute Jahrbuch 1983, S. 102
- Kaye, Nick: Art into Theatre. Performance Interviews and Documents. Harwood Academic Publishers. Amsterdam. 1996
- Kemper, Peter (Hrsg.): „Postmoderne“ oder der Kampf um die Zukunft. Die Kontroverse in Wissenschaft, Kunst und Gesellschaft. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt am Main. 1988
- Kimmich / Renner u.a. (Hrsg.): Texte zur Literaturtheorie der Gegenwart. Reclam. Stuttgart. 1996
- Kirby, Michael: A Formalist Theatre. University of Pennsylvania Press. Philadelphia 1987
- Kluge, Etymologisches Lexikon der Deutschen Sprache. CD Rom. De Gruyter GmbH Berlin 2002
- Kristeva, Julia: Die Revolution der poetischen Sprache. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1978
- Kristeva, Julia: Das Theater der Psyche. In Brandstetter, Gabriele u.a. (Hrsg.): Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste. Tübingen. Narr. 1998
- Kulcsár-Szabó, Ernő: „Die Welt zerdacht...“ Sprache und Subjekt zwischen Avantgarde und Postmoderne. In: Fischer Lichte, Erika / Schwind, Klaus (Hrsg.): Avantgarde und Postmoderne. Prozesse struktureller und funktioneller Veränderungen. Stauffenberg Verlag. Tübingen 1991
- Kunstforum international. Bd. 155. Juni/Juli 2001: Der gerissene Faden - nichtlineare Techniken der Kunst
- Lacan, Jaques: Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion - wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint. (1949) In: Kimmich / Renner u.a. (Hrsg.): Texte zur Literaturtheorie der Gegenwart. Reclam. Stuttgart. 1996

- Latour, Bruno: Der Berliner Schlüssel: Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften. Akademie Verlag. Berlin. 1996
- Lehmann, Hans Thies: Die Inszenierung: Probleme ihrer Analyse. In: Posner u.a. (Hrsg.) Zeitschrift für Semiotik. Band 11. Stauffenberg Verlag. o.O. 1989
- Lehmann, Hans Thies: Postdramatisches Theater. Verlag der Autoren. Frankfurt a.M. 1999
- Lehmann, Hans Thies: Die Gegenwart des Theaters. In: Fischer-Lichte, Erika/ Kolesch, Doris/ Weiler, Christel (Hrsg.): Transformationen. Theater der neunziger Jahre. Theater der Zeit. Berlin 1999
- Lehmann, Hans Thies: Shakespeare's Grin: Remarks on World Theatre with Forced Entertainment. Anmerkungen zum Welttheater bei Forced Entertainment. In: Helmer, Judith / Malzacher, Florian: Not Even a Game Anymore. The Theatre of Forced Entertainment. Das Theater von Forced Entertainment. Alexander Verlag Berlin 2004
- McLuhan, Marshall: Das Medium ist die Botschaft / the medium is the message. Dresden, Verlag der Kunst. 2001
- Mamet, David: Richtig und Falsch. Kleines Ketzerbrevier samt Common Sense für Schauspieler. Alexander Verlag. Berlin. 2001
- de Marinis, Marco: Den Zuschauer verstehen: Für eine Soziosemiotik der Theaterrezeption. In: Posner u.a. (Hrsg.) Zeitschrift für Semiotik. Band 11. Stauffenberg Verlag. o.O. 1989
- Möhrmann, Renate (Hrsg.): Theaterwissenschaft heute. Eine Einführung. Dietrich Reimer Verlag. Berlin. 1990
- Mukarovsky, Jan: Kapitel aus der Ästhetik. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1970
- Pavis, Patrice: Semiotik der Theaterrezeption. Tübingen: Narr. 1988
- Pavis, Patrice: Die Inszenierung zwischen Text und Aufführung. In: Posner u.a. (Hrsg.) Zeitschrift für Semiotik. Band 11. Stauffenberg Verlag. o.O. 1989

- Peirce, Charles Sanders: Semiotische Schriften. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1986
- Plessner, Helmut: Die Frage nach der *Conditio humana*. Aufsätze zur philosophischen Anthropologie. Suhrkamp. Frankfurt am Main. 1976
- Poschardt, Ulf: DJ Culture. Diskjockeys und Popkultur. Rowohlt. Hamburg. 2001
- Postmoderne und Dekonstruktion. Universalbibliothek, Reclam. Stuttgart 1990 (Nr. 8668)
- Quick, Andrew: Bloody Play. Games of Childhood and Death / Bloody Play. Das Spiel von Kindheit und Tod. In: Helmer, Judith / Malzacher Florian: Not Even a Game Anymore. The Theatre of Forced Entertainment. Das Theater von Forced Entertainment. Alexander Verlag Berlin 2004
- Quick, Andrew: Taking Place: Encountering the Live. In: Heathfield, Adrian (Hrsg.): LIVE. Art and Performance. Routledge. New York. 2004
- Rapp, Uri: Handeln und Zuschauen. Untersuchungen über den Theateranthropologischen Aspekt in der menschlichen Interaktion. Luchterhand. Darmstadt 1973
- Rapp, Uri: Rolle Interaktion Spiel. Eine Einführung in die Theatersoziologie. Böhlau Verlag Wien 1993
- Richter, Klaus und Rost, Jan-Michael: Komplexe Systeme. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt am Main 2002
- Schmitz, Bettina: Arbeit an den Grenzen der Sprache - Julia Kristeva. Königstein/Taunus. Helmer. 1998
- Schwind Klaus: Theater im Spiel, Spiel im Theater. In: Engelmann, Schmidt-Dengler (Hrsg.): Weimarer Beiträge. Zeitschrift für Literaturwissenschaft, Ästhetik und Kulturwissenschaften. Nr. 43 (1997) 3.

- Siegmund, Gerald: The Dusk of Language. The Violet Hour in the Theatre of Forced Entertainment / Die Abenddämmerung der Sprache. Die blaue Stunde im Theater von Forced Entertainment. In: Helmer, Judith / Malzacher, Florian: Not Even a Game Anymore. The Theatre of Forced Entertainment. Das Theater von Forced Entertainment. Alexander Verlag Berlin 2004
- Soeffner, Hans Georg: Inszenierung im 20. Jahrhundert - Einführung. In: Fischer-Lichte (Hrsg.): Theatralität und die Krisen der Repräsentation. Metzler Verlag. Weimar
- Stanislawski, Konstantin S.: Die Arbeit des Schauspielers an der Rolle. Henschel. Berlin. 1955
- Strasberg, Lee: Schauspielen und das Training des Schauspielers. Beiträge zur Method. Alexander Verlag Berlin. 1994
- Turner, Victor: Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels. Frankfurt a. M. 1989
- Welsch, Wolfgang: Postmoderne - Pluralität als ethischer und politischer Wert. Wirtschaftsverlag Bachem, Köln. 1988.
- Wilshire, Bruce: Role Playing and Identity. The Limits of Theatre as Metaphor. Indiana University Press. Bloomington. 1982.
- Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. In: Ludwig Wittgenstein Werkausgabe Band 1. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1984
- Wulffen, Thomas: Der gerissene Faden. Von der Wunderkammer zum Hypertext. In: Kunstforum international. Bd. 155. Juni/Juli 2001: Der gerissene Faden - nichtlineare Techniken der Kunst

Quellen im Internet

Forced Entertainment Collection der British Library

<http://www.bl.uk/reshelp/findhelprestype/sound/drama/dramaex/forced/forcedentertainment.html>

Forced Entertainments Homepage: (Stand 2009)

www.forcedentertainment.com

(ausführliche Linksammlung vgl. Kontextband)

In der Wikipedia nachgeschlagene Begriffe:

'Spiel, Begriffsklärung':

[http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel_\(Begriffskl%C3%A4rung\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel_(Begriffskl%C3%A4rung))

„Spiel“: <http://de.wikipedia.org/wiki/Spiel>

"komplexe Systeme" http://de.wikipedia.org/wiki/Komplexe_Systeme

Matthew Goulsh und Tim Etchells "Institute of Failure"

<http://www.institute-of-failure.com>

Bildnachweise

Deckblatt:

Foto zu First Night. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Siehe z.B.:

<http://www.forcedentertainment.com/files/FN1-land.jpg>

S. 11 (Robin in der Tüte)

Foto zu First Night. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Siehe z.B.:

„Forced Entertainment Information Pack“, erhältlich unter www.forcedentertainment.com

S. 14 (Darsteller mit Augenbinden)

Foto zu First Night. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Siehe z.B.:

<http://www.forcedentertainment.com/files/FN7-land.jpg>

S. 27 (Bühne, Rauch, Gorilla)

Foto zu Bloody Mess. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Siehe z.B.:
<http://www.forcedentertainment.com/files/BM1-land.jpg>

S. 46 (Wendy und Mikrofon)

Foto zu Bloody Mess. Copyright: Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Siehe z.B.:
Bloody Mess Contextualising Pack. (Vgl. www.forcedentertainment.com)

S. 77 (Clowns kämpfend)

Foto zu Bloody Mess. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Siehe z.B.:
<http://www.forcedentertainment.com/files/BM2-land.jpg>

S. 107 (Theater-Bühne, Vorhang)

Copyright Andreas Praefcke 2003

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Augsburg_Parktheater_Goeggingen_Vorhang.jpg

S. 126 (Cathy, roter Nebel)

Foto zu Bloody Mess. Copyright Forced Entertainment / Hugo Glendinning. Siehe z.B.:
<http://www.forcedentertainment.com/files/BM6-land.jpg>

KONTEXT BAND THE PARTS OF THE BARGAIN

STRUKTUREN DES SPIELS IN FORCED ENTERTAINMENTS JÜNGSTEN BÜHNENARBEITEN
'FIRST NIGHT' UND 'BLOODY MESS'



HAUSARBEIT ZUR ERLANGUNG DES AKADEMISCHEN GRADES MAGISTER ARTIUM
IM FACH THEATERWISSENSCHAFT VORGELEGT VON STEFANIE HUSEL. AM 31.03.2005
LMU MÜNCHEN. PRÜFER: PROF. MICHAEL GISSENWEHRER

Inhaltsverzeichnis

Emailinterviews.....	3
Notes on Bloody Mess as a Work in Progress.....	14
Bloody Mess als Work in Progress	16
Texte zu First Night - eine Linksammlung.....	19
Texte zu Bloody Mess - eine Linksammlung.....	20
Kritiken zu Bloody Mess - eine Linksammlung.....	21
Anmerkung zu den Texten / Transkripten zu First Night und Bloody Mess	22
Lyrics zu den in Bloody Mess eingespielten Songs, Ausschnitt aus den Transkripten.....	23
"Szene 3 KERNSZENE / BORN TO BE WILD".....	23
"Szene 5: Speed King".....	25
"Szene 8 Silvermachine".....	26
"Szene 11 CRY BABY"	28
"Szene 16. SEXY TALK II + OLD DIXIE".....	30
Transkription aus Imaginary Evidence: „FRAME“.....	34
Quellen Kontext Band.....	35
Erklärung und Danksagung.....	37

Emailinterviews

Die folgenden Interviews führte Stefanie Husel via Email mit Tim Etchells. Gleichzeitig mit dem ersten Interview entstand ein Artikel für die Homepage von Forced Entertainment, der ebenfalls beigefügt ist (*Notes on Bloody Mess as a Work in Progress*). Die Interviews wurden zu unterschiedlichen Zeitpunkten geführt, daher ist zu Beginn eines jeweils neuen Interviews das Datum vermerkt. **Alle Rechte für diese Texte liegen bei den Autoren.**

(17.5.2004)

As I told you, there are some questions about Bloody Mess I'm wondering about:

Since Munich, the structure stayed quite the same; but what changed is, (to me) that the whole work looks quite more "ready" - more stabile in itself; I've got the feeling, that its rhythm went much more organic; like if the music now became much more of an matrix than before, when it was more like one part beside others. And that the figures as well became "ready", more like persons, as well with relations between them. ?

I think this is probably true. Mostly I think the differences come about because of the time that's elapsed since Munich and that fact that re-rehearsing the piece, or working on it again, inevitably meant watching the tapes a lot and 're-creating' what we found there. Back in Munich all the information was lodged in people's bodies - and was very complex. Approaching the piece again most of that detail has been forgotten - so what gets done now is probably simpler, cleaner, more articulated. Its more like what can be observed or remembered rather than the complex incommunicable stuff that had built up in each individual performer over the actual making process. Another way to say all this would be to say that we dealt with the surface a lot more since Munich - people are doing less 'what they feel like' and more what 'looks/reads' well. You could say that back in Munich we were still flying on luck and intuition. Now we (have to) try to make it more like a machine - it has to work every time, we have to know what we are doing. There can be some space for play. But Munich is long-gone. So, yes, everything becomes more placed.. More sculpted, more pointed.. Which is good in some ways.. Tho we try to hide it!

You told me once (in Munich) that the show developed mostly from a kind of soap-theatre scene (the one of Terry crying about the death Cathy) with the roadies and the gorilla in it; - do you associate any other - maybe as well theoretic - ideas to that beginning, you could tell me?

The 'central' scene of BM ('born to be wild' plays: Cathy on the floor, Terry weeping, the boys dance, Claire stood still as the gorilla) arrived 'whole' one day during early rehearsals. We had been talking for a couple of weeks - discussing ideas for the new piece, about how we would like it to be. One thing I had been pushing quite heavily was the idea that things in the piece would be 'disconnected' from each other. So that rather than one 'world', or one shared understanding of the performance situation we might have many... So that people/events/images might co-exist in the space without reference to each other. This was a rather theoretical position/interest for me.. In a sense it was just a way to provoke us into something different.. I didn't really know for sure - or even really believe - that it was possible for us to make something so disconnected... But I kept dragging the discussion that way just to see what would happen. Another ongoing discussion was about music. We have been reluctant to use music in recent years. We've tended to prefer silence! So there was a discussion about music - mapping the kinds of ways in which we'd used it in the past, thinking about what it means to use it.. would we ever really use it strongly again? At some point there was the idea that Rich and Rob should dance to 'Born to Be Wild'. My suggestion was that they come on, with their 'record player' and put the record on. That while they danced 'other things' would happen, all of them disconnected. To try this I set up the scene which is now the central set-up of the show... ('born to be wild' plays: Cathy on the floor, Terry weeping, the boys dance, Claire stood still as the gorilla).. Right from the start I loved this scene.. Because I looked from one element of it to another and simply could not, in any way, 'resolve' or narrativise what I saw. Could not make sense of it. And yet each thing had such a strength all on its own.. Each thing creating its own little bubble of intensity. So this was a major clue for the project. And in the end everything grew out of this scene or, if it was 'new', had to find its place in relation to the dynamics/principles we found there. At a later point in rehearsals we added Wendy doing her cheerleader dance in this scene. We also tried many other things, including the stars dancing in it, and the clowns doing various other things in this scene... But the simplicity of the scene -

Rich/Rob, Cathy/Terry, Claire, Wendy... Was very important.. And 'it' didn't work when we added too much other things... The scene had to be complex but absolutely simple... Otherwise we weren't interested. In effect Rich and Robs 'characters' as roadies 'grew out of' this dancing scene... We joked that these guys doing the dancing were the techies.. And within a few days they were starting to fool around with the microphones etc.... This is pretty typical of how we work in the early days - one thing leads to another. Just out of interest - there were some days where we tried different kinds of music.. Some rave music for example and Rich/Rob would dance to that also... Or Davis and Jerry danced to it. But we didn't like the combination of musics... It was like we were commenting 'genres of youth culture'... So we stuck to Heavy Metal...

Side note. Thomas Pynchon's book Gravity's Rainbow is quite influential for us.. In a background kind of way (I suspect that Robin and I are the only ones that have read it)... But he talks in there about the dissolution of society.. And how birds, in his analogy no longer flock to roost together in one tree.. He says (something like) "Now each bird has its own tree". We have talked about this often and even, jokingly refer to some of our shows as operating on the principle of EBLOT (Every Bird Its Own Tree).. (Bloody Mess, Hidden J, Disco Relax).. The central figure of gravity's Rainbow, Slothrop, more or less disappears two thirds of the way thru the book - I was definitely thinking of this as we were working on the show and it became clear that Cathy would have such an on/off presence in the piece.. Like the middle that does not really want to be there..

I'm still thinking about the evidence of the doubled figures (clowns, roadies, stars) -because to me every structure like that is interesting, it looks like there dwells something about the concept of identity in it. ?

Yes.. I guess so... One thing perhaps is that each of these pairs allows the individual in there some comfort, some support. The individual can find shelter in his/her double.. Even if its a constant fight with ones double.. At least the pair is some kind of society/social formation in which one belongs.. There is a person with whom there is something in common. These pairs are self-affirming.. In any pair its members are mutually supportive.. You could say that the pairs confirm the validity of a certain position.. Confirm it as a position rather than as a maverick, entirely individual role. What's interesting to me is that all the men onstage are in these pairs. And none of the

women are. All the men have this social shelter/camouflage of belonging.. All of them pin their identity to social function whereas the women are all isolated, maverick, acting alone or in a distant relation to other figures on the stage... The women function without this kind of authority that the pairing lends. (Terry and Cathy are 'almost' a pair.. But the misunderstanding between them is much more fundamental than that between John and Bruno)... I think this, in some ways, is typical of the way that gender operates in the work. The men often have these central/authoritative/official roles whilst the women often exist in the cracks of the discourse, subverting, playing outside the rules of the situation. (think about Cathy as the paradigm deceased heroine/enigma.. She wants to be ALL absence.. ALL blankness. Its Ophelia eat your heart out...)-

Another thing I'm doing a lot of thinking about is the relation of form and content ; (not only in bloody mess, but also in First Night and other shows in general I like(d)); sometimes it looks as if this question and the work on it doesn't exist any more in contemporary artworks. I'm asking myself if this question has really gone or maybe has just become less visible, because of the form and the content switching places, getting much more flexible, getting the same. But isn't there still a kind of duality? And isn't it that moment when you see the duality clash, flicker, collapse that a piece of artwork starts getting really interesting? The work starts to fractalise. - I've got the feeling that something like this happens to me when I'm looking at B.M. ore at First Night. ?

I think the form is the content

Tim, that are a lot of questions or more unstructured thoughts than pretty builded questions. I hope you find the time to look at them and answer me a bit. In the end there are some very concrete ones: Can you please write me down a sound list for Bloody Mess (with the correct titles of the songs, because I just know short names like "the Bark...")

Born to Be Wild. Steppenwolf. Easy Rider Soundtrack Album.

Speed King. Deep Purple. Greatest Hits.

Silver Machine. Hawkwind.

Harry Flowers. Jack Neitsche. Performance (Movie Soundtrack Album)

Bach. Cello Suites. Suite 2.

Cry Baby. Janis Joplin.

Aluminium. The White Stripes. De Stijl.

The Night They Drove Old Dixie Down. The Band.

Is there any theoretic text of you or anyone else that you would recommend me to read while I'm working on Bloody Mess?

I'll send you some of the more recent things I have written. I cant think of anything by anyone else

+++

(24.05.2004)

There was one more thing I thought about after Brussels; after I saw this more ready and setted version of B.M. - looking at those monades of people pushing out their energy on stage (I liked how you wrote about the principle of EBIOT) - But I felt that there was a quite important kind of what makes the figures, the persons on stage, stick together again, in a more recombinant way. You wrote, that they're disconnected and they are; this is a thing you normally would never see on stage, 'cause one big task of stages is normally bringing people together; to refer to the sense of mass (-not mess-harhar) every human being's got. To build for the two hours of the show the illusion, that there really is a connection; B.M. of course doesn't give you this kind of service - On the other hand, all this persons in B.M. are from stage-traditions, which have that task of "connecting" before every other one (like making intellectual discourses o.s.). They're the ones who're using music, laughter, cry or cheers... I think this 'must of pushing out' is what brings the persons of B.M. together; and disconnects them again in the same moment; this could be the rope of their boxing-circle. ?

Yeah.. I think a couple of things in respect of this. First that the entertainment/stage-traditions is common ground between them - so everyone shares at least some perception that they are in public and involved in some sort of performance. SO that's the ground they share, or, as you say, the rope to their boxing ring. This is pretty typical

for us.. That almost all of the figures we've used in the pieces in I'd say the last ten years at least have this knowledge of the public-ness of what they do. They might be strange or weird, or they are 'mistaken' about the context of their performance, or mistaken about the nature of the audience.. But they all know they're doing a performance (however distorted or wrong-headed it might be)... There's no one so crazy as to think that they're 'in private' or that they're in the living room of a large house in Moscow... That would be too much for us... The second thing is to remind myself (and you) that one can take this conception of the piece as 'everyone separate' too far. I mean - its true at one level, as one way to understand or think of the piece.. But one should also remember the ways in which the figures do link to each other, the way that the different world brush against, influence, speak to each other... If there was NO connection then the piece would be altogether more formal/stylised.. I cant imagine it that way.. And I'm sure I would hate it.. I guess what's important to us is that the starting point/basic world for many of the figures is different.. But that they do see each other, they do in some strange way inhabit the same space, pay attention to each other, react on what the other does... At times in creating the work (I mean over the last twenty years) we talked about the figures onstage as ghosts... Creatures that don't fully exist.. But which brush past each other in different ways.. Perhaps BM has something of that in it. But the connections /meetings/ dialogues between these worlds are as important as the absolute disconnections...

+++

(12.11.2004)

I think that First Night and Bloody Mess have something in common - there was an article on the Forced homepage which said something like 'First Night was concerning the audience, while Bloody Mess was concerning the performers'... my idea was a bit the same (both works concerning the situation theatre itself but differently focussed) . ? Did you (and the group) saw the two works as connected?

I think the pieces are connected in this way - I mean they both in different ways address the performance situation, the 'rules' of it, the expectations. In FN we use vaudeville as a basic form - in BM its a range of forms - the 'rock gig', circus/clowning, the pantomime

(Claire), the melodrama/amateur theatrical (Cathy) etc. I guess its easy to think of BM as being more about the performers than FN and less about the audience - from the line-up onwards BM is so full of unique ego assertion - everyone for themselves..

And we don't talk much in the show about the audience, at least compared to FN. We never talked about the two shows BM and FN as two halves of the same thing tho - so if that's true its quite unconscious. Personally I'd say BM is just as much abt the audience as FN. Just less explicitly so.

In B.M., to me Cathy now became a very focussed person on stage. Could you tell me something about her in Bloody Mess, maybe about the process her "figure" / 'she' had while the rehearsing process? (or may be she can tell me that herself?)

We had Cathy's 'this is crap/the atmosphere is wrong' text and her role as the person that wants to be dead in the middle very early- from when we made that first scene (Cathy dead, Terry weeping, boys dancing, Claire as gorilla). To me Cathy had this amazing binary thing - she lies down and DOES NOTHING - then she has this huge opinion about what has happened and how/why it didn't work. Wanting to be the centre of attention but also wanting to be blank, unknowable - the dead heroine - the perfect enigma - the void - Ophelia - the pure object of speculation. Total contradiction. So she's working this thing between minimum effort and a desire/demand for maximum effect. She does more or less the same in her 'crying section' only there she tells you all about what she wants to achieve - how moved you're going to be etc. and then just lies down and plays dead again. But she alternates doing her 'dead body thing' with talking about it. Because the image isn't enough for her - she always wants to explain. I love the text she does about crying, esp. the stuff from the floor - in which she explains how you are going to see yourself in her - identification 101. My hope is that this identification doesn't work (i.e. its funny) but that in the end somehow it *does work* too. That you do cry here. Or later. That by the end there is identification with Cathy - for the latter part of the crying or the final speech, where again she insists on explaining her own desired status as enigma - as blank unknowable canvas. We like these things where the performers explain theatre and how it works - which kind of wrecks theatre - but secretly we're always trying to get it to work again underneath - see showtime. There's lots of that in there. The worry with Cathy was that she creates this persona who has such a strong

opinion abt the 'born to be wild' scene that she could easily have turned into a motor/tyrant that would want to run the whole show. Which would have turned it into a show like our much earlier piece Club OF nO Regrets in which Terry drives the whole thing along with her crazy opinions about everything that everyone does and her demands to do things again and again. For BM we wanted something more plural - more diverse. Not driven along by a single figure. SO Cathy's strong hold/strong frame on the piece needed to be loosened.. So we had this thing of her 'walking off' - kind of a joke on the diva that needs to go and lie down because she is so distraught from her performance (Cathy even says that she's drained.. And needs to rest). I really love that Cathy takes these long breaks at the sides.. Reading the newspaper and stuff. It gives that figure time to cool off. But she always pops back in to have another go. Tries another costume and comes to lie down in that. Comes in in the middle/end of something else and tries to ride its energy to get her to the place she wants to be. She's really a parasite on the show. Just looking for her opportunities to do her big death scene. In that context it seems exactly right to me that Cathy comes in and effectively steals the end. I always say that she is goal-hanging. (In football where players don't run around and do stuff - just hang around near the goal in the hope they can kick it in _ they invented the offside rule to top this kind of play!!!!) Cathy is a total goal hanger. I love her pacing while Rich and John do the final dialogue - like she's thinking 'you lot can do whatever you like - I'll get the end.. I'll close it down. I'll be the last thing they see and hear" She's just waiting, biding her time. Dramaturgically I think she's a certain kind of centre to the piece - literally of course in that she occupies the centre stage - the place of the dead heroine. But also in her texts - she comes to us very directly. And talks about what is happening in a very straightforward way - more so than anyone else I think. (I just repeat what I said before - she's the centre but we didn't want her too powerful... So she's constantly abandoning her throne..)

In some moments I had the idea, that Terry was kind of incorporating very decently the sexy-talks of Claire when I saw B.M. the last time. I liked that a lot - it shows me - beside the fun - sort of that on stage, people are not addicted to their texts or "roles" or "identities" etc., and that there can be a story which finds independently it's bodies and it's moments... a kind of freedom that is very delightful to me. ?.

I think quite overtly on-stage in BM you watch people 'try to find something to do' - there's a real delight in watching that. You have this sense that they listen to what's happening or look at what's happening and try to find a way to join in. Often this is comedic stuff - the gorilla would like to join in the history of the world and so gets close to John. John talks about 'a deep immense blackness' and the big black gorilla is coming closer and closer to him. Or John says that rocks and other things are 'fusing together' so Jerry and Davis instantly make their stars collide and then move together for a few moments... Its this very restless, very immediate struggle to be part of 'it', to be illustrating something, to be linked to something. In a certain sense you can say Rich and Rob do that too of course - I mean - no-one asks for a microphone - they see that people are talking and decide that bringing a microphone would be a good way to join in! In a sense *everyone* is parasiting onto everyone else's project - ruining and also augmenting it Compositionally what I like is that everywhere you look on the stage you can see this.. But you should always have the pleasure of 'discovering' the performers making these connections - so they're not hugely announced and it maybe takes while to see that there are these constant riffings-off each other going on (like jazz). Its anarchic. But somehow also working cumulatively.

I read often about the "structuring chaos" issue concerning Bloody Mess (and wrote something like this myself). If one thinks about that issue, and tries to put it together with the concept of "play", what comes out?

Mm. I think that's somehow connected to the previous answer. I do think play is very much at the heart of the piece. Play that produces something, play that destroys something, play that produces something in the act of destroying something, play that destroys something in the act of producing something else. Also what's important to me is that the overall picture (my/our structuring chaos) is in fact produced by all of these micro-decisions, all made by individuals. The big picture is produced by all these little 'private' pieces of foolishness, messing around - all these individual decisions that don't connect but do occupy the same time and space and (again, repeating myself), work cumulatively. (also interests me that someone's serious project is always the occasion for someone else's idiotic intervention. Constant play between these things...). The piece constantly conflates death and birth anyhow - creating and destroying always together -

that gross comedy of John born out of Bruno's arse with fart that is also the nuclear destruction of the world or Jerry's sad moment at the graveside in the silences during which his cock is always appearing 'by accident' underneath his star costume etc. etc.

+++

(14.01.2005)

Dear Tim

Today I read a lot of Michael Kirby, including a text called "Acting and Not-acting". Maybe you know it, he introduces a distinction there between different grades of acting, like 'Non Matrixed Performance', 'Received and Simple Acting and so on. I was wondering before (and I still am) about the performing of games. Games of rules, games of language, other games... a kind of performance one can see very often in the work of Forced Entertainment. I think that these games are a special kind of acting, of performance, which one can't mix into Kirby's acting schemes. ...

Hi Stefi,

I know the Kirby book. I like it in fact - the way it tries to break down the kinds of activities / actings that we might see on-stage ...

... Playing a game in front of an audience is not Acting, it's not Not-Acting neither. It's something special. Do you like to write me some lines about this kind of working?

I think its pretty simple in a way - you're playing game, and you're aware that the game is being watched. SO you alter the way you play in a relation to both the other players and the moves they make ***and*** in relation to those watching. (Think of how tennis players footballers etc. are at the same time playing the game ***and*** performing to the crowd - how they develop their on and off-pitch / court personalities / image / persona to appear / appeal to the crowd more clearly). Perhaps one can go further than this in relation to the performance work tho - in a performance situation (say *Quizoola!*, *Thousandth night..* Or even, at a push, things like FN and BM) you're involved in an emerging game

(performance itself) whose essence (dynamics, rules, relations, 'scoring') is very much bound up with this fact of being watched.. Getting laughs from the crowd, or getting their attention or their sympathy are a big actual part of the 'game' of theatre.. So the game of theatre/performance we could say only proceeds thru and in the fact of being watched. Does that make sense? (I'm 'thinking aloud here!)

All for now.

Tim

+++

Notes on Bloody Mess as a Work in Progress

After three days I still sometimes wondered: 'what the hell are you doing?' - being so used to the efficient interaction between dramaturg / author and director, and to the perpetual division between comprehending *Logos*, and the creative force, - i.e. the typical dialectic of European bourgeois theatre, which is stuffed into your head until you can't imagine anything else. Accustomed to this traditional approach, I was really amazed. First, and before anything else, amazed by the use of time, the way they were dealing with time, the incredible amount of time they spent. This use of time surely had something to do with the great respect I discovered as well; respect of the group towards each other, and of the group towards their piece of artwork. The ten days rehearsals for *Bloody Mess* in Munich took place in an intimate, quite cosy room at the *Akademie Theater*, before it was staged as a work in progress during the *SpielArt Festival*. And they REALLY took their time. They had several 'run throughs', some more specific rehearsals of various scenes, and talks; extremely long talks. At first, I hardly understood anything, not only because of the language but also because of their very own terminology (which had already developed during previous rehearsals of the work). 'Shall we put in the bark before or after cry baby? What is the gorilla doing during history of the world part 2? John, would you like to join in earlier?' etc. I have to admit that the *bark* was definitely my very own language problem. For days I was struggling to find out where the dog was in the performance, until I discovered that they were talking about Johann Sebastian *Bark*. It was actually a piece of a violin concerto by Bach that they wanted to fit into the performance... However, language experiences like that did not destroy any kind of deeper understanding at all (one should note that I already had come to a couple of very interesting explanations for the existence of my imaginary dog!). To think (in general) did not create problems. Even if the thought was completely out of place. I was laughing a lot. After I got used to this very special kind of freedom in the process of the group's work, I could tell that we were all laughing a lot. It is difficult to describe in a few lines a working method which has developed over the past 20 years of Forced Entertainment and which I, from outside the group, could observe for only ten days. Nevertheless, I think that during this short time I found out a great deal. I would like to share some of my discoveries: Isn't it strange, the conventional staging-process in the theatre: to define a meaning and then strive to depict it on the stage.

There, in the small rehearsal room I saw something else happening. In the work of this group the creative process merged with the *Logos* - and it really seemed to work. There was a 'doing-thinking'. Meaning was not created beforehand and then elaborated. Instead, from the beginning, the meaning was there and paved its way through the rehearsals. The performers only had to let it find them.

So discussions about the meaning of the work seemed to be rare. The long talks were about practical issues rather than about the theatrical meaning behind signs and symbols. Perhaps Forced Entertainment's working process could be more closely compared to that of a band, whose music is defined by the meaning of rhythms and tunes. There were some low points during the rehearsals as well, which led to quite desperate moments. Two days before the opening night we moved from the rather small rehearsal room to the big stage in the *Gasteig*. All the work of the previous days seemed to vanish in this new space. Now we were confronted with a big auditorium. Of course, everyone had been aware (even me) that the work was created for an old-fashioned proscenium stage, which both physically and psychologically divides the performers from the audience. But the sudden aesthetic experience of that fact was a deep shock. The big stage seemed to have swallowed the group and their actions like a hungry dinosaur, which could gobble up a whole fruit orchard! Yet, later on, it worked. Tim told me, "we know this shock. It happens to us most times, it's always the same." I remembered similar situations in traditional theatre works that I had experienced. There, the problem of changing spaces would have been planned and discussed far in advance, yet still would have caused several neurotic breakdowns among the members of the ensemble... Forced Entertainment, however, managed to paralyse the dinosaur in less than one day; they blinded him using lots of smoke and coloured lighting, they tuned up the sound until he was lying down on the floor, motionless, his mouth wide open; they crawled out from between his long yellow teeth, they used his tongue as a trampoline and sent the gorilla on its way through the auditorium. I have to say, I'm very grateful for this experience. By the way - if you are interested in the content or the structure of *Bloody Mess*, see the performance and find out for yourself. At this moment it would make no sense, I think, to tell you about it. After further rehearsals I'm sure it will exist in a very different state than the performance I witnessed. The only thing I can say for sure is that this work is about meaning - meaning that constitutes itself out of something that seems like chaos. Have fun with it! (© Stefanie Husel, Munich, October '03)

Bloody Mess als Work in Progress

München, Oktober 2003 (deutsche Version)

noch nach drei Tagen dachte ich immer wieder: what the hell are you doing? Gewohnt an das *EFFEKTIVE*, optimierte Zusammen(spiel)? von Dramaturgie und Regie, gewohnt an die immerwährende strenge Trennung von begreifendem Logos und gestaltender Kreativität, dieser typischen Dialektik des europäischen - oder deutsch-bürgerlichen Theaters, die einem eingetrichtert wird und mitgegeben bis man sich's nicht mehr anders vorstellen konnte, war ich erstaunt. Erstaunt von der Zeit vorallem und zunächst. die Zeit, die sie sich so unendlich nahmen. Etwa 10 Tage wurde in München geprobt, in einem recht privat erscheinenden Raum des Akademietheaters, dann sollte Bloody Mess, als ein work in progress im Rahmen des SpielArt Festivals gezeigt werden. Und sie nahmen sich Zeit. Es gab viele *run troughs* einige eher sequenzhafte Proben und dann Gespräche, viele viele und lange Gespräche. Ich verstand, zuerst, fast kein Wort - nicht wegen des Englischen, vielmehr wegen der eigenen Logik die sich dort schon entwickelt hatte. "shall we put *the bark* in befor or after cry baby? what is the gorilla doing while history of the world part 2? John, you'd like to join in earlier?" usw. ich muß zugeben, daß "the bark" tatsächlich zunächst eher ein sprachliches Problem meinerseits war, - ich versuchte Tage lang herauszufinden, wer der Urheber des "bark", des Bellen, sei - bis ich in einem Moment begriff, daß es um Johann Sebastian "Bark" ging, um genauer zu sein, es ging um ein Stückchen Bach - Violinen Konzert, für welches ein passender Ort in der Arbeit gesucht wurde.

Was ich mit dieser Anekdote umschreiben möchte: es störte mein allgemeines Begreifen nicht im geringsten, daß ich bellende Figuren ausfindig zu machen versuchte - de facto hatte ich schon eine Reihe passable Erklärungen gefunden in meiner Suche nach dem Bellen. Das Denken störte nicht. Selbst wenn es ein "falsches" Denken war. Ich lachte unheimlich viel. Nachdem ich mich an die ganz eigene Freiheit im Prozess dieser Arbeit gewöhnt hatte, kann man auch gerne sagen, daß *wir* viel lachten.

Es ist schwierig, eine Form von Arbeit in einem kurzen Text zu beschreiben, die sich in bald 20 Jahren Forced Entertainment entwickelt hat und die ich kurze zehn Tage beobachten konnte, als Außenstehende, selbst wenn ich glaube, dass ich für meinen Teil dort viel begriffen hatte. Eines meiner Ergebnisse war sicher: wie seltsam ist es doch normalerweise, sich einen Sinn auszudenken und sich dann zu bemühen, ihn

darzustellen. So soll das ja oft funktionieren, im Theater. Hier entstand was anderes, passierte was anderes. Diese Gruppe hat den kreativen und den Denkprozess in eins gesetzt, und es funktioniert wirklich, es gibt ein *doing thinking*. Sinn wird nicht gesetzt und herausgearbeitet; der Sinn ist da, in der Arbeit und sucht sich seine Wege.

Die Machenden müssen sich nur finden lassen. Daher wurde auch nicht viel spekuliert. Die langen Gespräche drehten sich, auch das war mir sehr neu, fast ausschließlich um praktische Fragen, nicht um einen dramaturgischen Sinn hinter den Zeichen.

Vielleicht kann man ihre Arbeit am ehesten mit der einer Band vergleichen, die Musik erfindet, oder sich vielmehr von der inneren Sinnmäßigkeit von Rhythmen und Melodien finden läßt. Es gab mehrere tote Punkte in der Arbeit, die mir fast schon verzweifelt erschienen. Zwei Tage vor der geplanten Aufführung wechselten wir von dem kleinen Probenraum auf die große Bühne. Dort existierte eine Raumsituation, die im ersten Moment die gesamte Arbeit der letzten Tage zunichte zu machen schien. Denn dort gab es auf einmal einen riesigen Zuschauerraum. ja, natürlich. Sicherlich hatte keiner der Truppe, selbst ich als Hospitant, nicht wirklich vergessen, daß die Arbeit für eine klassische Bühne gedacht war, wo eine strenge Trennung, ideell und räumlich, herrscht, zwischen den Performenden und den Rezipierenden.

Aber die erste ästhetische Erfahrung dieser Tatsache im Verlauf der Proben war ein Schock. Nichts schien mehr zu funktionieren. Was im Probenraum noch dezent und doch kraftvoll erschienen war, war hier einfach nichts mehr. Das Medium Bühne schien die Truppe geschluckt zu haben wie ein hungriger Dinosaurier, der mühelos einen ganzen Obstgarten schluckt... Es hat trotzdem funktioniert.

Tim sagte mir damals: Wir kennen diesen Schock, das passiert uns fast jedes Mal. Ich erinnere mich an ähnliche Situationen in mehr oder minder konventionellen Arbeiten, an großen Theatern. Dort wurde dieses Problem des Raumwechsels oft sehr lange bearbeitet, und ging dennoch nicht selten mit wüsten psychischen Zusammenbrüchen aller Beteiligten einher... Forced Entertainment hingegen legten den Dinosaurier lahm; er wurde mit viel Rauch und buntem Licht geblendet; als er dann regungslos am Boden lag, das Maul noch immer weit geöffnet, krochen die Schauspieler zwischen seinen Zähnen hervor, verwendeten seine Zunge als Trampolin und schickten den Gorilla auf Tour durch den Zuschauerraum.

Ich bin äußerst dankbar für diese Erfahrung.

Übrigens, wenn Sie sich für den Inhalt, die Form, schlicht das Stück Bloody Mess

interessieren, sollten sie es sich ansehen. Ich denke, daß sich nach erneuter Probenarbeit soviel verändert haben wird, daß es ziemlich müßig ist, viel darüber zu erzählen. Ich kann nur eines garantieren: es ist ein Stück darüber, wie sich der Sinn aus dem scheinbar Chaotischen selbst konstituiert.
Viel Spaß dabei.

(© Stefanie Husel)

Texte zu First Night – eine Linksammlung

Alle Texte liegen unter www.forcedentertainment.com

Alle Rechte liegen bei den Autoren. Die exakten Links entnehmen sie bitte den einzelnen Angaben zu den Texten:

A First Night Begins (Matthew Goulish)

siehe: <http://www.forcedentertainment.com/?lid=742>

Notes on the Process (Tim Etchells)

siehe: <http://www.forcedentertainment.com/?lid=741>

'Plaatsvervangende Schaamte' or 'Oh Shame, Where is Thy Blush?'

(Annemie Vanackere) siehe: <http://www.forcedentertainment.com/?lid=738>

Texte zu Bloody Mess – eine Linksammlung

Alle Texte liegen unter www.forcedentertainment.com

Alle Rechte liegen bei den Autoren. Die exakten Links entnehmen sie bitte den einzelnen Angaben zu den Texten:

A Person Moving (Wendy Houstoun)

siehe: <http://www.forcedentertainment.com/?lid=648>

When Clowns Go Bad (Geoff Willcocks)

siehe: <http://www.forcedentertainment.com/?lid=644>

Notes on Bloody Mess (Tim Etchells)

siehe: <http://www.forcedentertainment.com/?lid=642>

Kritiken zu Bloody Mess – eine Linksammlung

Alle hier genannten Kritiken liegen unter www.forcedentertainment.com

Die exakten Links finden sie bei der jeweiligen Überschrift

Guardian review

"A wonderfully playful theatrical game on the nature of illusion, narrative and laughter...

Ridiculously good."

siehe: <http://www.forcedentertainment.com/?lid=34>

total theatre review

"A get-down-and-get-dirty, thrilling, horrible, fantastic, cathartic, wet and sticky two hours."

siehe: <http://www.forcedentertainment.com/?lid=35>

Financial Times review

"Forced Entertainment tackle life, the universe and everything in their current extravaganza."

siehe: <http://www.forcedentertainment.com/?lid=36>

Anmerkung zu den Texten / Transkripten zu First Night und Bloody Mess

In der ursprünglichen Version dieses Kontextbandes befanden sich Texte von First Night und Bloody Mess an dieser Stelle; der Text zu First Night bestand aus Transkripten Tim Etchells zu First Night und aus Notizen von Stefanie Husel zu den Abläufen auf der Bühne während verschiedener Aufführungen.

Der Text zu Bloody Mess bestand aus von Tim Etchells und Stefanie Husel getätigten Transkriptionen des gesprochenen Textes der ersten Aufführung von Bloody Mess in München, Oktober 2003, aus Mitschriften von Tim Etchells zum Probenprozess zu Bloody Mess, sowie aus Mitschriften von Stefanie Husel, die auf dem Videoband der Inszenierung basierten, welches Forced Entertainment zu Bloody Mess herausgeben.

Inzwischen existieren zu beiden Stücken offizielle Text-Versionen, die über die Homepage der Gruppe, <http://www.forcedentertainment.com/shop> erworben werden können. Interessenten können die beiden Collagenhaften Textversionen, auf denen die Analysen in der vorliegenden Arbeit basieren, gerne anfragen unter stefi.husel@gmail.com

Im Text zu Bloody Mess an dieser Stelle wurden die Songtexte der verschiedenen Heavy-Metal-Einspielungen integriert. Diese Songtexte sind an dieser Stelle als Zitate beibehalten (Quellen sind in den Fußnoten geklärt).

Lyrics zu den in Bloody Mess eingespielten Songs, Ausschnitt aus den Transkripten

Untenstehend finden sich diejenigen Ausschnitte aus Stefanie Husels Aufzeichnungen zu Bloody Mess, die die Song Texte der eingespielten Lieder enthalten

"Szene 3 KERNSZENE / BORN TO BE WILD"

[Sehr geschäftig und konzentriert machen die Darsteller sich an die Arbeit:

Robin und Richard als „die Roadys“ legen - sehr laut - „Born to Be Wild“ auf; begeben sich dann nach links vorne und beginnen zu tanzen: immer auf einer Stelle; enthusiastisch headbangend, Finger im Gürtel; Cathy legt sich zentral auf die Bühne und spielt Leiche, wobei sie jedoch immer wieder verärgert um sich schaut. Terry beweint die "Leiche" mit großem dramatischen Aufwand, in immer neuen Versuchen: begibt sich ein ums andere Mal von der Rückwand auf die "Tote" zu, weint, kreischt, ringt die Hände. Neuer Versuch. Mit Tränen aus der Wasserflasche. Mit Totenlaken. Mit neuem Kleid etc. Wendy macht rechts hinten einen Cheerleader-Tanz mit Pompoms. Claire zieht sich rechts vorne aus und dann ein Gorillakostüm an. Bleibt als Gorilla dort stehen. Restliche Personen im On/Off. Gelangweilt, in Kontemplation oder einfach beobachtend - abwartend.]

[Zeit: (Länge Lied) ca.: 4 Minuten

Bühne: "Lichtinseln" für die Darsteller: Mitte, links vorne, und rechts hinten; sonst leichtes Gegen- und Seitenlicht. Decken liegen zeitweise in der Bühnenmitte, nasse Flecken auf dem Boden.]

Born to Be Wild¹ - Text

Get your motor runnin'

Head out on the highway

Lookin' for adventure

And whatever comes our way

Yeah Darlin' go make it happen

Take the world in a love embrace

¹ Aus: Steppenwolf. Easy Rider Soundtrack Album; MCA Music (BMI) Words and music by Mars Bonfire Quelle: <http://www.steppenwolf.com/lyr/brntbwld.html>

Fire all of your guns at once
And explode into space
I like smoke and lightning
Heavy metal thunder
Racin' with the wind
And the feelin' that I'm under

Yeah Darlin' go make it happen
Take the world in a love embrace
Fire all of your guns at once
And explode into space

Like a true nature's child
We were born, born to be wild
We can climb so high
I never wanna die
Born to be wild
Born to be wild

[Das Lied ist zu Ende gespielt; Stille. Cathy springt auf und beginnt zu fluchen und zu schimpfen. Ihr Ausdruck ist dabei in sich vielfach gebrochen. Die Anwesenden auf der Bühne scheinen mit einem Mal sehr „nackt“; die restlichen Performer sind betroffen bis belustigt. Positionen der Darsteller im Raum fast wie vorher: Cathy zentral; Terry hinten Mitte; Wendy hinten rechts, Roadys verkrümmeln sich hinter das Musikpult, Clowns, Jerry Davis, Claire im On/Off. Alle Aufmerksamkeit auf Cathy gerichtet.]

Cathy:

Fucking shit!

Total fucking shit!

[...]

Who is on sound?

Put something else on.

[Zeit: ca. 3 Minuten; Bühne bleibt gleich]

"Szene 5: Speed King"

[Die Roadys kommen Cathys Befehl nach, sie legen einen anderen Song auf - allerdings wiederum ein Heavy-Metal Stück; Variation der „Kernszene“ wird vorgeführt: Cathy bleibt mittig stehen, kritischer Blick, Arme verschränkt. Terry nimmt ihre Bemühungen von vorher wieder neu auf, nur dieses mal ohne "Leiche" - sie beweint also einen leeren Fleck. Die Roadys beginnen wiederum links vorne zu tanzen, diesmal noch phantasievoller, mit Luft-Schlagzeug etc. Wendy macht rechts hinten einen neuen Cheerleadertanz mit neuen Pompoms : Claire als Gorilla steht zunächst in ihrer rechts-vorn-Position, fängt dann an, quer über die Bühne hin und her zu rennen, sich zu drehen etc. (sie rhythmisiert damit die gesamte Szene) Clowns, Davis und Jerry weiter im On/Off: Darsteller im On: insgesamt mehr Körpereinsatz als vorher, „pushing out“ wird verstärkt.]

SPEED KING² - Text

Good Golly, said little Miss Molly
When she was rockin' in the house of blue light
Tutti Frutti was oh so rooty
When she was rockin' to the east and west
Lucille was oh so real
When she didn't do her daddies will
Come on baby, drive me crazy--do it, do it
I'm a speed king you go to hear me sing
I'm a speed king see me fly

Saturday night and I just got paid
Gonna fool about ain't gonna save
Some people gonna rock some people gonna roll
Gonna have a party to save my soul
Hard headed woman and a soft hearted man
They been causing trouble since it all began
Take a little rice take a little beans
Gonna rock and roll down to New Orleans

² Aus: Deep Purple. Greatest Hits. Quelle:
http://www.lyricsfreak.com/d/deep+purple/speed+king_20038703.html

[Zeit: (Länge Lied) ca.: 4 Minuten

Bühne Vgl. Szene 3 (+ immer mehr von Terrys Kleidern verteilen sich um den Kleiderständer; erste Fusseln des Slash flattern über die Bühne, mehr nasse Flecken etc.)]

[...]

[...]

"Szene 8 Silvermaschine"

[Tatsächlich beginnt John, seine Geschichte noch einmal von vorne zu erzählen, Robin legt allerdings unterdessen ein neues Lied auf (Silvermaschine) - Die beiden Sounds überkreuzen sich die ersten Minuten noch, schließlich gibt John auf und geht ab ins On/Off. Die restlichen Performer variieren die seit Szene 3 eingeführten Verhaltensweisen und kreieren damit wieder eine neue Performance: Wendy cheerleadert, die Roadys rennen mit technischem Equipment umher, bringen Discolights, Mikrophone etc. Terry weint exzessiv und verschüttet Wasser, die Stars hüpfen mit ihren Sternen über die Bühne, der Gorilla dreht fast vollkommen durch (mit Buggy); viel Nebel.]

Silver Machine³- Text

I Just Took A Ride
In A Silver Machine
And I'm Still Feeling Mean.

Do You Want To Ride
See Yourself Going By
The Other Side Of The Sky
I Got A Silver Machine.

It Flies Sideways Through Time
It's An Electric Line
To Your Zodiac Sign.

³ Von: Hawkwind Aus: http://www.web2txt.co.uk/wap/v2/lyrics.php?artist=hawkwind&title=silver_machine

Lyrics zu den in Bloody Mess eingespielten Songs, Ausschnitt aus den Transkripten

I've Got A Silver Machine,
I've Got A Silver Machine,
I've Got A Silver Machine,
I've Got A Silver Machine.

Do You Want To Ride
See Yourself Going By
The Other Side Of The Sky
I Got A Silver Machine.

I Said Just Took A Ride
In A Silver Machine
And I'm Still Feeling Mean.

It Flies Sideways Through Time
It's An Electric Line
To Your Zodiac Sign.

I've Got A Silver Machine
I've Got A Silver Machine
I've Got A Silver Machine
I've Got A Silver Machine (...)

[Das Ende des Songs wird zelebriert. Tänzerisches Geschehen wird langsamer und zerstreut sich; in der Mitte der Bühne taucht Cathy in neuem Outfit auf - mit ihrem Auftritt Lichtwechsel]

[Zeit: ca. 4 Minuten (Lied)]

Bühne: Zuerst blaues „Showlicht“, mit Auftritt Cathy langsamer Wechsel zu roter Lichtstimmung; Steigerung des kleinteiligen Requisiten-Chaos auf dem Boden]

[...]

[...]

"Szene 11 CRY BABY"

[Roadys legen - noch während des Ringkampfes - „Cry Baby“ von Janis Choplin auf. - die Cheerleading to Tears - Szene kippt nun endgültig ins Absurde: Zentral spielt sich ein grotesker Kampf zwischen den beiden Clowns ab, die immer schwerfälliger und angestrenzter miteinander ringen - um sie herum springt Wendy, mit Mikro in der Hand, feuert sie an, gebärdet sich insgesamt weit aggressiver als die eigentlichen Kämpfer. Gleichzeitig hat Terry die „Stars“ (Jerry und Davis) mobilisiert, die zunächst noch alleine versuchten, dekorativ in die Szene einzugreifen, und sich dabei schon nackt ausgezogen haben. Abwechselnd links und rechts vom Kampf geben sie nun zu dritt ein tragisch-komisches Ballett zu besten: Terry in der Mitte, bewegen sie sich je vom Hintergrund in den Vordergrund, die Stars nackt, mit Pappsilberstern vor dem Intimbereich, Terry, sich mit Wasser überschüttend, durchnässt, und mit einem Stuhl im Schlepptau, den sie immer wieder als Requisit verwendet (Fuß darauf abstellt, posiert, etc.). Die Roadys setzen schließlich wieder den Bühnennebel ein. Der Gorilla hat sich unterdessen silbernes Slash in die Augenhöhlen gestopft und steht am linken Portal, die Hände ringend, ein Bild des Jammers....

Insgesamt: Steigert sich die Szene -in sich- immer mehr. Clowns werden immer müder, Wendy immer ungeduldiger, die Tänzer-Gruppe immer sicherer in ihrer Performance; Die Tänzer bleiben schließlich vorne stehen, die Stars kreisen mit ihren Sternen in der Luft (geben dabei immer wieder Blick auf ihre Schamgegend frei) Terry sieht in ihrer Mitte tragisch drein...]

Cry Baby ⁴- Text:

Cry baby, cry baby, cry baby,
Honey, welcome back home.
I know she told you,
Honey I know she told you that she loved you
Much more than I did,
But all I know is that she left you,
And you swear that you just don't know why,
But you know, honey I'll always,
I'll always be around if you ever want me
Come on and cry, cry baby, cry baby, cry baby,
Oh honey, welcome back home.

4 von: Janis Joplin Aus: http://www.lyricsfreak.com/j/janis+joplin/cry+baby_10147416.html

Don't you know, honey,
Ain't nobody ever gonna love you
The way I try to do ?
Who'll take all your pain,
Honey, your heartache, too ?
And if you need me, you know
That I'll always be around if you ever want me
Come on and cry, cry baby, cry baby, cry baby,
Oh daddy, like you always saying to do.

And when you walk around the world, babe,
You said you'd try to look for the end of the road,
You might find out later that the road'll end in detroit,
Honey, the road'll even end in kathmandu.
You can go all around the world
Trying to find something to do with your life, baby,
When you only gotta do one thing well,
You only gotta do one thing well to make it in this world, babe.
You got a woman waiting for you there,
All you ever gotta do is be a good man one time to one woman
And that'll be the end of the road, babe,
I know you got more tears to share, babe,
So come on, come on, come on, come on, come on,
And cry, cry baby, cry baby, cry baby.

And if you ever feel a little lonely, dear,
I want you to come on, come on to your mama now,
And if you ever want a little love of a woman
Come on and baby baby baby babe babe baby now
Cry baby yeah.

*[Das Lied ist zu Ende:
Wendy geht (leicht ärgerlich) ins On/Off. Clowns liegen schwer atmend aufeinander.
Stars und Terry gehen ab ins On/Off, nehmen sich ein Bier und machen es sich mit
einem Kartenspiel gemütlich.]*

[Zeit: - Länge Lied - ca. 4 min.

Bühne: Licht ändert sich mit Song Anfang von "Cry Baby" von der vorangegangenen rötlich - düsteren Stimmung zu orange grellem, Zirkus - artigen Licht.

Boden: Mehr Chaos, mehr Slash, immer breit-flächigere Verteilung des Requisitenabfalls]

"Szene 16. SEXY TALK II + OLD DIXIE"

[White Stripes zu Ende. Chaos und Nebel legen sich schnell. Claire nimmt Gorilla -Kopf ab, bittet John um Ruhe und beginnt selbst zu sprechen. Sie erzählt (leise, ohne Mikrofon-Unterstützung) den zweiten Teil ihrer Sexgeschichte: vom Schlaf danach, vom gemeinsamen Spaziergang danach, dem Kneipenbesuch, dem Beginn von Freundschaft, gemeinsamer Träumerei und von der Einsamkeit, die sich in solchen Situationen - nach der großen Leidenschaft - förmlich greifen lässt....

Unterdessen sind alle weiteren Performer still - außer Wendy, die, John adressierend, nach einem Ende verlangt; John redet ihr schließlich ins Gewissen.

Claire ist fertig mit ihrer Geschichte. Sie setzt den Kopf wieder auf.]

[Die im Folgenden transkribierten Texte werden teilweise gleichzeitig gesprochen]

Wendy - Text:

Don't get distracted. Do it John. Don't give up John. (...)

Finish it off John.

Try to get to the end.

Don't leave us all hanging.

Get to the end.

Come on John.

Get to the end John.

What you waiting for John?

Pick it up.

(John tells her to shut up)... etc.

Claire - Text:

I'm wondering if you are still thinking about you, fucking me, and me, fucking you... our fingers in each others mouth....

[...] Maybe you're thinking about afterwards... when the fucking's over. And we are lying on the bed... and we talk to one another... have a conversation... talk about... what's on the news. TV-News... an accident..... or a bomb..... or something.

[...] And if we should go out for a drink... we'd talk about the city.. about what#s the best gardens in the city... [...]

[Claire setzt nach dem Sexy Talk ihren Gorilla Kopf wieder auf; Rededuell / Sprechchor John und Wendy beginnt, währenddessen wird Song "Old Dixie..." eingespielt]

Wendy:

Come on John. Finnish it. Finnish it. Get to the end. Smash it up John. Finish it off. Pack it up, splinter it, finish it come on John. End it.

John:

Thank You.

Wendy:

Smash it up for fucks sake John.

John:

Thank you Munich and Goodnight.

Wendy:

Fucking smash it John. Just splinter it up. Finnish it up *(etc.... continues)*

John:

Good Night Munich.

Wendy: *(Still continues shouting)*

John:

Thank you and Goodnight.

Wendy:

Break it into little small pieces. Smash it into little small pieces John. Come on John. What are you waiting for? We're all waiting for you. Finnish it up.

John:

I've just said goodnight.

Wendy:

Smash it up. Break it up. Finnish the whole fucking thing off John. *(Robin with MIC)*
What you waiting for? Finish it up. Break it up into small pieces. What you waiting for?
Finnish it. [etc...]

Wendy:

Tiny little pieces. We want tiny little pieces. Come on John.

John:

Just dust.

Wendy:

we want to see it in small pieces. Call that an end? We haven't finished yet?

John:

Just dust.

The Night They Drove old Dixie Down⁵ - Text

Virgil Caine is my name and I drove on the Danville train 'til so much cavalry came and
tore up the tracks again

In the winter of '65, we were hungry, just barely alive

I took the train to Richmond that fell

It was a time I remember, oh, so well

The night they drove old Dixie down

And all the bells were ringin'

The night they drove old Dixie down

And all the people were singin'

⁵ Lyrics by J. Robbie Robertson. Aus:
<http://ynuucc.yeungnam.ac.kr/~bwlee/lyrics/thndixie.htm>

They went, "Na, na, na, na, na, "
Back with my wife in Tennessee
And one day she said to me,
"Virgil, Quick! Come see!
There goes Robert E. Lee."
Now I don't mind, I'm chopping wood
And I don't care if the money's no good
Just take what you need and leave the rest
But they should never have taken the very best

The night they drove old Dixie down
And all the bells were ringin'
The night they drove old Dixie down
And all the people were singin'

They went, "Na, na, na, na, na, na, " (...)

Like my father before me, I'm a working man
And like my brother before me, I took a rebel stand
Oh, he was just 18, proud and brave
But a yankee laid him in his grave
I swear by the blood below my feet
You can't raise a Cane back up when he's in defeat

The night they drove old Dixie down
And all the bells were ringin'
The night they drove old Dixie down
And all the people were singin'

They went, "Na, na, na, na, na, na, "

Transkription aus Imaginary Evidence: „FRAME“

Imaginary Evidence ist eine CD Rom, die die von Forced Entertainment herausgegeben wird; die CD kann über die Homepage der Gruppe, www.forcedentertainment.com erworben werden. (vgl. <http://www.forcedentertainment.com/?lid=297>)

Im Folgenden ist ein Textabschnitt zitiert, der auf der CD zu hören ist, sobald das Schlagwort „Frame“ angeklickt wird.

Das Copyright für diesen Text liegt bei Forced Entertainment / Tim Etchells

„Dear X,

We liked the question: who's running the show?

our favourite answer was to pick the most unlikely candidates

There was an endless procession of mis-guided narrators or protagonists, each with quite the wrong idea about where they are or how to procede.

There was always a twist in the frame. Narrators too stupid, too nervous, too full of forgetting to get anything right.

My love

In woodwork at school I only learned one thing always use the right tool for the job. But in theater we had no time for that advice.

For show after show we'd appear to leave the idiots in charge. The hallucinating speedfreaks, the pompous amateur dramatians, the drunks with no conception of acting all those deluded about time, space and purpose. And time after time we'd force these fools to encounter exactly what they could not cope with. As if every voice must meet its opposite, its nemesis, its mirror.

Use the wrong tool for the job.

Quellen Kontext Band

Die im Kontext Band enthaltenen Dokumente wurden zum Teil der Homepage Forced Entertainments entnommen; in diesem Fall sind die zugehörigen URLs im Fließtext erwähnt. Hier finden sie sich noch einmal als Liste.

Desweiteren wurden mir einige Dokumente von Tim Etchells freundlicherweise privat zur Verfügung gestellt; die Rechte an diesen Dokumenten verbleiben bei ihren jeweiligen Autoren, sie werden an dieser Stelle nur zu wissenschaftlichen Zwecken zitiert.

Die Texte zu den in Bloody Mess eingespielten Liedern habe ich gemäß verschiedener Datenbanken im Internet zitiert. Auch hier befinden sich die Angaben zu den zugehörigen URLs im Fließtext und sind unten als Liste aufgeführt.

Umschlagbild

Umkehrfarbiges Bild vom Foto zu First Night.

Copyright Hugo Glendinning, Forced Entertainment. Mit freundlicher Genehmigung.

Links zu Forced Entertainments aktueller Homepage (Stand Mai 2009)

(First Night)

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=742>

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=741>

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=738>

(Bloody Mess)

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=648>

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=644>

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=642>

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=34>

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=35>

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=36>

(Marathon Lexicon)

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=542>

(Imaginary Evidence)

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=297>

(Quizoola)

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=393>

(Shop Forced Entertainments)

<http://www.forcedentertainment.com/shop>

(The World in Pictures - Weblog of the Making Process)

<http://www.forcedentertainment.com/?lid=754>

Links zu den Quellen der Lyriks zu den Songs in Bloody Mess

(Born to be wild)

<http://www.steppenwolf.com/lyr/brntbwld.html>

(Speed King)

http://www.lyricsfreak.com/d/deep+purple/speed+king_20038703.html

(Silver Machine)

http://www.web2txt.co.uk/wap/v2/lyrics.php?artist=hawkwind&title=silver_machine

(Cry Baby)

http://www.lyricsfreak.com/j/janis+joplin/cry+baby_10147416.html

(The Night They Drove Old Dixie Down)

<http://ynuucc.yeungnam.ac.kr/~bwlee/lyrics/thndixie.htm>

Erklärung und Danksagung

Der Kontextband zur vorliegenden Magisterarbeit „The Parts of the Bargain“ war ursprünglich umfassender gestaltet, wurde aber auf Grund urheberrechtlicher Fragen vor seiner open access Veröffentlichung überarbeitet. Interessenten können eine Version des früheren, umfassenden Kontextbandes gerne bei mir persönlich anfragen: stefi.husel@gmail.com.

Ich bedanke mich herzlich bei Forced Entertainment für ihre Freundlichkeit und Geduld, für ihre interessierte und engagierte Kooperationsbereitschaft; insbesondere bei Tim Etchells, der in den letzten Jahren viele Gespräche mit mir führte und alle meine Fragen beantwortete.

Hugo Glendinning hat mir freundlicherweise die verwendeten Fotos zur Verfügung gestellt, auch hierfür bedanke ich mich. Mein Dank gilt außerdem meinen Betreuern, Prof. Michael Gissenwehler und Prof. Anke Roeder.

Düsseldorf, 2009

Stefanie Husel