

»*Not Even a Game Anymore*«
The Theatre of Forced Entertainment
Das Theater von Forced Entertainment



Judith Helmer
Florian Malzacher (Eds./Hg.)

»Not Even a Game Anymore«

The Theatre of Forced Entertainment
Das Theater von Forced Entertainment

WITH ARTICLES BY
MIT BEITRÄGEN VON

Patricia Benecke
Tim Etchells
Matthew Goulish
Adrian Heathfield
Judith Helmer
Hans-Thies Lehmann
Florian Malzacher
Annemarie Matzke
Andrew Quick
Anke Schleper
Gerald Siegmund
Astrid Sommer

PHOTOGRAPHS BY
FOTOGRAFIEN VON

Hugo Glendinning

Alexander Verlag Berlin | Köln

Co-produced by / Ko-produziert von

Festival Theaterformen, Braunschweig / Hannover
KunstenFESTIVALdesArts, Brussel
Künstlerhaus Mousonturm, Frankfurt
Nettverk for Scenekunst, Bergen / Oslo / Trondheim
Wiener Festwochen
Productiehuis Rotterdam (Rotterdamse Schouwburg)
Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz, Berlin

Print-on Demand-Edition 2012

© by Alexander Verlag Berlin 2004
Alexander Wewerka, Fredericiastr. 8, D-14050 Berlin
info@alexander-verlag.com
www.alexander-verlag.com
Gestaltung / Design: Hartwig Otto
Umschlagfoto / Cover photo: Hugo Glendinning (aus / from: *Pleasure*)

Fotos / Photos © Hugo Glendinning
T. S. Eliot aus: *Gesammelte Gedichte*. Übersetzt von Eva Hesse.
© Suhrkamp Verlag Frankfurt 1988, „Die Brandparole“
Alexander Kluge aus: *Die Kunst, Unterschiede zu machen*.
© Suhrkamp Verlag Frankfurt 2003, „Die Sehnsucht der Zellen“
Alle Rechte vorbehalten. / All rights reserved.

Druck KN Digital Printforce GmbH,
Schockenriedstraße 37, 70565 Stuttgart
ISBN 978-3-89581-115-9

Table of Contents / Inhaltsverzeichnis

Plenty of Leads to Follow. Foreword Lauter rote Fäden. Vorwort <i>Florian Malzacher / Judith Helmer</i>	11
The Making of ... From the Beginnings to <i>Hidden J</i> The Making of ... Von den Anfängen bis <i>Hidden J</i> <i>Patricia Benecke</i>	27
Always Under Investigation. From <i>Speak Bitterness</i> to <i>Bloody Mess</i> Immer unter Beobachtung. Von <i>Speak Bitterness</i> bis <i>Bloody Mess</i> <i>Judith Helmer</i>	51
As if Things Got More Real. A Conversation with Tim Etchells Als ob die Dinge wirklicher würden. Ein Gespräch mit Tim Etchells <i>Adrian Heathfield</i>	77
Shakespeare's Grin. Remarks on World Theatre with Forced Entertainment Shakespeares Grinsen. Anmerkungen zum Welttheater bei Forced Entertainment <i>Hans-Thies Lehmann</i>	103
There is a Word for People Like You: Audience. The Spectator as Bad Witness and Bad Voyeur Es gibt ein Wort für Leute wie euch: Publikum. Der Zuschauer als schlechter Zeuge und schlechter Voyeur <i>Florian Malzacher</i>	121
Bloody Play. Games of Childhood and Death Bloody Play. Das Spiel von Kindheit und Tod <i>Andrew Quick</i>	139

Performing Games. How to be Cast as a Forced Entertainment Performer – Seven Hypotheses Performing Games. Sieben Vermutungen über ein erfolgreiches Casting zum Forced Entertainment-Performer <i>Annemarie Matzke</i>	169
Off the Route. Strategies and Approaches to the Appropriation of Space Jenseits des Weges. Strategien und Aneignungsweisen des Raumes <i>Anke Schleper</i>	185
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 <i>Gerald Siegmund</i>	207
No Mere Interlude. On Some Digital Works by Forced Entertainment Mehr als nur ein Zwischenspiel. Zu einigen digitalen Werken Forced Entertainments <i>Astrid Sommer</i>	223
Peculiar Detonation. The Incomplete History and Impermanent Manifesto of The Institute of Failure Sonderbare Detonation. Die unvollständige Geschichte und das vergängliche Manifest des Institute of Failure <i>Matthew Goulish</i>	245
A Text on 20 Years with 66 Footnotes Ein Text über 20 Jahre mit 66 Fußnoten <i>Tim Etchells</i>	269
Chronology of Works Chronologisches Werkverzeichnis	293
Bibliography Bibliografie	313
Authors Autoren	317

Many Thanks to ...
Herzlichen Dank an ...

Gabriela Badura, Matt Burman, Tim Etchells, Eileen Evans, Festival Theaterformen, Forced Entertainment, Hugo Glendinning, Elisabeth Gräfe, Gero Grundmann, Janine Hauthal, Christin Heinrichs, Vlatka Horvat, KunstenFESTIVALdesArts, Künstlerhaus Mousonturm, Martina Löwe, Wolfgang Müller, Nettverk for Scenekunst, Hartwig Otto, Christine Peters, Michael Philipp, Productiehuis Rotterdam (Rotterdamse Schouwburg), Anke Schleper, Heike Schleper, Benjamin Marius Schmidt, Bernhard Schreiner, Samantha Scott, Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz, Alexander Wewerka, Wiener Festwochen.

1604 – Hard year and deficient in crops

- 1605 – Flood everywhere
- 1606 – Nothing recorded
- 1607 – Nothing written down
- 1608 – Hard winter
- 1609 – Hard winter (another one)
- 1610 – Elvis
- 1611 – The Beatles
- 1612 – Failure of crops and very bad, hard year
- 1613 – Nothing written down
- 1614 – Simon died
- 1615 – Birth of Saint Jasmine
- 1616 – Air strikes and 15-mile exclusion zone
- 1617 – Sarah's party
- 1618 – Moon landings
- 1619 – Hard year; very bad oil spillage
- 1620 – Saint Jasmine performs a miracle in a country called Palestine
- 1621 – Bad year and a plague of fainting everywhere amongst girls
- 1622 – Bad harvest
- 1623 – Nothing recorded
- 1624 – Partition of the country and martial law
- 1625 – John Lennon shot in Dallas by a gunman acting alone
- 1626 – A new constitution for Soviet Belgium
- 1627 – Strange storms and sundry omens
- 1628 – Nothing written down
- 1629 – A man saved from falling under train
- 1630 – A child saved in a shootout during a smash-and-grab raid
- 1631 – A man killed for no reason
- 1632 – A horse burned
- 1633 – Housing shortage
- 1634 – Nothing written down



Plenty of Leads to Follow

Foreword

Lauter rote Fäden

Vorwort

Florian Malzacher / Judith Helmer

Überhaupt kein Spiel mehr.

Geh zu weit. Geh zu weit. Geh zu weit.
Ränder des Spiels – wo es zum Realen
zurückkehrt.

Tim Etchells

Not even a game anymore.

Go too far. Go too far. Go too far.
Edges of the game – where it comes back to the real.

Tim Etchells

Ein Mann steht auf einer schäbigen kleinen Podestbühne, umringt von hoch gestapelten Kartons, sein Oberkörper bloß, um den Bauch eine selbst gebastelte Bombe, Dynamitstange an Dynamitstange. Der Wecker auf seiner Brust tickt, zählt Minute um Minute bis zur Explosion. Nervös und stockend, etwas alleingelassen, redet er von möglichen und wünschenswerten Dramaturgien, von Bühneneffekten, guten Plots, Besetzungsproblemen, der Notwendigkeit von Kostümproben.

Hinter ihm streiten sich zwei Bäume heftig um einen Stuhl, rennen gegen Kartons. Ein nackter Mann mit Netzstrumpfhose überm Kopf springt dem Redner zur Seite, borgt sich Geld. Derweil tragen die Bäume ein Kinderhaus auf die Bühne, ein Hund rennt bellend durchs Bild ... Der Traum von einem ordentlichen Theaterabend – so viel ist klar –, dieser Traum wird sich dem unglückseligen Kerl mit der Bombe, dieser Traum wird sich aber auch dem Publikum nicht erfüllen.

Und doch, zugleich: So viel Theater wie hier in *Showtime* ist im post- und postpostdramatischen Theater selten. Vorhang, Scheinwerfer, Requisiten, Pistolen, Tierkostüme, nichts fehlt. Tod, Kampf, Slapstick, Musik. Wildes Chaos und strenge, reduzierte Dramaturgie.

A bare-chested man stands on a small shabby pedestal of a stage, surrounded by piles of cardboards boxes. Tied around his waist: a belt of homemade dynamite sticks. The alarm-clock timer is ticking, counting down minute by minute towards the explosion. Alone on stage, nervous and hesitant, the man talks about possible and desirable dramaturgy – stage effects and good plots, casting problems and the necessity of dress rehearsals.

Behind him, two trees keep running into boxes as they fight over a chair. A naked man with a stocking mask over his head leaps up next to the narrator, trying to borrow some money. Meanwhile, the trees bring a children's playhouse onto the stage while a barking dog crawls around in the chaos ... One thing is clear: The dream of a proper theatre show will not come true – not for the sad character with the bomb, and not for the audience.

Still, despite all this: As much theatre as there is in *Showtime* is rare in post- and postpost-dramatic theatre. Curtains, stage lights, props, pistols, animal costumes – nothing is missing. Death, conflict, slapstick and music, wild

chaos and strict, reductive dramaturgy. In the year of its twentieth anniversary, the British theatre group Forced Entertainment loves and distrusts theatre in equal measure. Though propelled and swept away by it, the group is exposing theatre, pushing it to its limits, letting it falter, exploding it at times and making it implode at others. Sometimes theatre is reduced to a bare minimum, or alternatively, overloaded to the point where it might break. It is no wonder that Forced Entertainment, apart from being very successful, are also one of the most influential theatre groups in Europe. It is hardly surprising then, that they are appreciated as much by theatre lovers as they are by theorists and critics. Their theatre is not the kind reserved only for specialists and friends of discourse, but rather the kind that one can take friends along to, even those who have vowed never to enter a theatre again.

Founded in 1984 in the northern English city of Sheffield by former drama students of Exeter University, the company – with its core group consisting of Robin Arthur, Tim Etchells, Richard Lowdon, Claire Marshall, Cathy Naden and Terry O'Connor – has produced a strangely disparate range of works. They are not bound by the conventional two-hour limits of theatre – six, twelve, and even twenty-four-hour durational performances are part of their repertoire, as are videos, installations, photographs, interactive CD-ROMs, Web-based projects and reflective essays. However difficult it may be to grasp the whole spectrum of activity, *leitmotifs*, *leit-interests*, *leitideas*, *leitrules* and *leitatmospheres* are clearly visible in the work.

So far, it has mainly been Tim Etchells, the group's author and director, who provided the audience with written material that might help them navigate Forced Entertainment's work. Etchells has always been the first and most

Die britische Theatergruppe Forced Entertainment, die in diesem Jahr ihr zwanzigjähriges Jubiläum feiert, liebt das Theater ebenso, wie sie ihm misstraut. Lässt sich von ihm treiben und mitreißen, ebenso, wie sie es vorführt, an seine Grenzen bringt, es scheitern lässt, mal implodierend, mal explodierend. Mal reduziert auf ein Minimum, mal überfrachtet auf ein Maximum. Kein Wunder, dass Forced Entertainment nicht nur eine der beliebtesten, sondern auch eine der einflussreichsten Theatergruppen Europas ist. Kein Wunder auch, dass Theaterliebhaber ebenso auf ihre Kosten kommen wie Theaterwissenschaftler und Kritiker. Es ist kein Theater ausschließlich für Spezialisten und Diskursliebhaber, es ist zugleich ein Theater, zu dem man all die Freunde mitnehmen kann, die sonst keines mehr betreten mögen.

Das Werk der Kompanie, die 1984 von ehemaligen Drama-Studenten der Universität Exeter in der nordenglischen Stadt Sheffield gegründet wurde, und die im Kern aus Robin Arthur, Tim Etchells, Richard Lowdon, Claire Marshall, Cathy Naden und Terry O'Connor besteht, ist ungewöhnlich disparat. Die Grenzen zweistündiger Theaterabende binden sie schon lange nicht mehr – sechs, zwölf oder gar vierundzwanzigstündige *durational performances* gehören ebenso dazu wie Videos, Installationen, Fotografien, interaktive CD-ROMs, Internetarbeiten und reflexive Essays.

Doch so schwer es fällt, den Überblick über diese Bandbreite zu behalten, so deutlich ziehen sich Leitmotive, Leitinteressen, Leitideen, Leitspielregeln und Leitstimmungen durch die Arbeit.

Bislang hat vor allem der Autor und Regisseur der Gruppe, Tim Etchells, den Zuschauern ausformulierte Anhaltspunkte gegeben, mit deren Hilfe sie sich durchs Werk hangeln konnten: Immer war Etchells der erste und wirkungsmächtigste Interpret der eigenen Arbeiten, seine Deutungen, vor allem in der Essaysammlung *Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment*,

haben die Rezeption Forced Entertainments wesentlich geprägt. Spuren davon sind auch im vorliegenden Band zu finden, nicht nur in Etchells eigenem Beitrag, auch in vielen Zitaten und Verweisen. Und doch ist dieses Buch, das ausschließlich aus Originalbeiträgen besteht, auch der Versuch, die Grundlage für eine Betrachtung von außen, für eine unabhängige Rezeption zu schaffen.

Manche der vielen möglichen roten Fäden werden in den folgenden Kapiteln – nach Überblicken über die bisherige Entwicklung der Gruppe von Patricia Benecke und Judith Helmer – sehr explizit herausgearbeitet, andere blitzen mal hier, mal dort auf, wieder andere sind selbst schon Leitmotive des Buches geworden.

Wie die Arbeiten Forced Entertainments sehr unterschiedliche Zugänge erlauben und sehr unterschiedliche Zuschauer in ihren Bann ziehen, so soll auch dieses Buch als Einführung ebenso wie zur Vertiefung oder als Kompendium dienen. Subjektive Einblicke stehen neben journalistischen Texten, wissenschaftlichen Essays, einem Anhang mit vollständigem Werkverzeichnis und dem Versuch einer ersten umfassenden Bibliografie – und nicht zuletzt natürlich den Fotografien von Hugo Glendinning, dem langjährigen Arbeitspartner und Dokumentaristen der Gruppe.

Zu den wiederkehrenden Aspekten in diesem Buch gehören vor allem die unterschiedlichen Spielformen des Theaters, über die Forced Entertainment souverän und je nach Bedarf verfügt, und unter denen die *durational performances* mit ihrer erschöpfenden, aber auch euphorisierenden Dauer seit Mitte der Neunzigerjahre eine besondere Stellung einnehmen: Sie sind, wie Adrian Heathfield in seinem weitgreifenden Gespräch mit Tim Etchells feststellt, auch Zeichen eines stärkeren Minimalismus, klarer Regeln und Strukturen.

Diese Regeln zu beherrschen und gleichzeitig von ihnen beherrscht zu werden, das ist, so Annemarie Matzke, die besondere Leis-

powerful interpreter of their own output. His analysis, especially the collection of essays *Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment*, contributed greatly to the reception of the company's work. Traces of his analysis are also found in this publication, not only in Etchells' own contribution, but also in many quotes and references. However, this book – consisting solely of original writing – is also an attempt at, and a basis for, an external perspective, aiming to create a context for an independent reception.

In the following chapters – after a survey of the group's development to date by Patricia Benecke and Judith Helmer – some of the many threads running through the work will be examined in detail. Others crop up here and there, while a few have themselves become leitmotifs of this publication.

Just as the work of Forced Entertainment provides varied points of entry and thus fascinates a diverse range of viewers, this book is intended as both an introduction and a compendium for in-depth investigation. It contains individual perspectives alongside journalistic pieces and scientific essays, as well as an appendix that includes a complete list of works. There is also an attempt at creating the first comprehensive Forced Entertainment bibliography. Last, but not least, the book features the photographs of Hugo Glendinning, the group's collaborator and documenter of many years.

Of the many aspects of Forced Entertainment's work discussed in this book, perhaps the most frequently talked about one is the variety of the group's performance styles. Forced Entertainment select from them with ease to suit each project's individual needs. Among their works produced since the mid-1990s, the durational performances stand out with their exhausting and at the same time exhilarating length. As

remarked by Adrian Heathfield in his extensive interview with Tim Etchells, the durational works are also a sign of an increasing minimalism in Forced Entertainment's work, of clearer rules and tighter structures.

The ability to simultaneously command these rules and submit to them is, according to Annemarie Matzke, the forte of Forced Entertainment actors. It makes them performers, directors, dramatic advisers, and at the same time, players constrained and bound by the rules and dynamics of the game. The key components of these durational works, ranging from *12 am: Awake & Looking Down* to *Quizoola!* and *And on the Thousandth Night* ..., are the play with the audience, repetition and difference, exhaustion and increasing familiarity, the dynamics between embodying a character and simply being oneself, stepping away from events, as well as the special relationship between prepared and improvised texts. The marathon performances however are not separate from other works by Forced Entertainment as they often originate in certain sections of shorter pieces, or else, they themselves may spark off concepts for more concise formats.

The sheer duration of these works changes the relationship with the audience, thematically bringing to the fore the foundations of theatre itself. These questions though are also true of shorter, more directed events: What does it mean to be on stage; what does it mean to sit in the dark auditorium; how does one grab attention and build it up, either to create a turning point or a false lead? The works investigate our desire for stories, and how unsuitable linear narratives are for our age, how few explanations about our world they are able to offer. Where Forced Entertainment have succeeded, far better than most contemporary theatre, is in repeatedly bringing light to the situation of the audience, strangely caught between their sense of responsibility, bearing

tung der Spieler von Forced Entertainment, macht sie zu Performern, Regisseuren, Dramaturgen und Getriebenen zugleich. Das Spiel von Wiederholung und Differenz, Erschöpfung und zunehmender Vertrautheit mit dem Publikum, das In-der-Rolle-Sein und das Einfach-aus-dem-Spiel-aussteigen, aber auch das besondere Verhältnis von vorbereiteten und improvisierten Texten sind wesentlicher Bestandteil der Arbeiten von *12 am: Awake & Looking Down* über *Quizoola!* bis *And On the Thousandth Night* ...

Doch stehen diese Langzeitaufführungen keineswegs isoliert – oft sind sie aus einzelnen Aspekten kürzerer Arbeiten entstanden oder liefern umgekehrt die Idee oder Initialzündung für ein gebundeneres Format.

Die schiere Dauer verändert das Verhältnis zum Zuschauer und thematisiert die Grundbedingungen des Theaters selbst. Aber auch in den kürzeren, durchinszenierten Abenden stehen diese Fragen im Mittelpunkt: Was es bedeutet, auf einer Bühne zu stehen, was es bedeutet, im Dunkeln im Parkett zu sitzen. Wie man Aufmerksamkeit aufbaut und sie entweder zu einer Pointe oder aber ins Leere führt. Wie groß unsere Sehnsucht nach Geschichten ist, und wie wenig aber eine lineare Narration in unsere Zeit passt, wie wenig sie unsere Welt erklären kann.

Vor allem hat Forced Entertainment, wie kaum ein anderes Gegenwartstheater, immer wieder die Situation des Zuschauers thematisiert, die merkwürdig zwischen Verantwortlichkeit, Zeugenschaft und Voyeurismus schwankt – oder vielleicht doch eher zwischen schlechter Zeugenschaft und schlechtem Voyeurismus. Stücke wie *Showtime* oder *First Night* machen das Verhältnis zwischen Publikum und Performer ganz direkt zum Thema, andere spielen zuweilen kaum merklich damit, den Zuschauer, wie Tim Etchells es nennt, heranzuziehen und dann wieder wegzuschubsen. Und plötzlich sieht man sich selbst zuschauen. Und ist zugleich selbst Teil der Inszenierung.



Emanuelle Enchanted
(Rehearsal / Probe)

Die Entstehung des Textes ist bei Forced Entertainment stets eng verwoben mit dem Erarbeitungsprozess als Ganzem: Nicht ein fertiges Manuskript wird in szenischer Konkretisierung umgesetzt oder auch dekonstruiert wie im zeitgenössischen Theater häufig. Die sprachlichen Elemente sind vielmehr nicht zu trennen von den anderen Bühnenmitteln: Text geht ein in Kostüme, Bühne, Gesten, Handlungsfetzen, wie umgekehrt diese in den Text einfließen, ihn prägen, ändern, konterkarieren, kommentieren. Die Heterogenität des

witness, and voyeurism – or perhaps rather between being bad witnesses and bad voyeurs. Performances such as *Showtime* and *First Night* deal directly with this relationship between performance and audience while others, with more subtlety, play with attracting and repelling the audience. Suddenly, one observes oneself watching, while simultaneously being part of the performance.

The process of generating text is always an important part of Forced Entertainment's way of

working: It is not about staging or deconstructing a finished script as is often the case in contemporary theatre. Here, speech is inseparable from other stage elements: Text permeates the costumes, stage, gestures and plot fragments, just as these in turn inform the text, influencing, counteracting and commenting on it. The heterogeneous nature of the materials is never fully dissolved in rehearsal and causal relationships have no priority. Instead, associative consistency is often more important and a scene may be defined as a conscious confrontation between contradictory signs, frequently guided by visual or indeed rhythmic considerations.

There are many found objects in Forced Entertainment performances. Text originates from newspaper articles, film dialogues, fragments of letters or diaries. These various fragments are processed, complemented, or simply included in their original form alongside texts by Tim Etchells and those generated by performers in rehearsal. A worn-out horse costume or a gorilla head are discovered at a costume supplier, piles of clothing bought in charity shops. Toy-like props are used for improvisation in rehearsals, which are recorded on video for future reference. Nothing should be finished too hastily; fragments remaining fluid for a long time, to be tested in diverse combinations. The end result often includes passages that seem natural and un-acted next to obviously scripted texts and quotes, poetic language next to slang, curses and insults. Sentences arise as if thought up on the spot, while seemingly spontaneous elements are read out (*Speak Bitterness*) and fragmented sections are played again and again (*Club of No Regrets*). The strands of material are as heterogeneous as our urban lives, pervaded by various languages, media, cultures and images, colliding time and again in infinite combinations, which can hardly be represented by structured narratives with a beginning and an end.

Materials wird während des Probenprozesses nie ganz aufgehoben, kausale Verknüpfungen haben keinerlei Priorität, oft kann das Gefühl einer assoziativen Schlüssigkeit wichtiger, kann eine Szene von bewusster Konfrontation widersprüchlicher Zeichen geprägt, oder bildlichen bzw. rhythmischen Überlegungen geschuldet sein.

Vieles in den Performances von Forced Entertainment sind Fundstücke. Texte entstammen Zeitungsmeldungen, Filmdialogen, Brief- oder Tagebuchfetzen, gefundenen Notizen oder Nachrichten, die Tim Etchells bearbeitet, ergänzt oder einfach nur in eigene Texte bzw. Texte der Performer aus dem Probenprozess einfügt.

Im Kostümverleih werden ein heruntergekommenes Pferdekostüm oder ein Gorilla-Kopf entdeckt, im Second-Hand-Laden wahllos Kleiderberge gekauft. Spielutensilien für Improvisationen im Probenprozess: Material wird geschaffen und per Video-Kamera aufgezeichnet. Nichts darf zu schnell fertig werden, die einzelnen Fragmente bleiben lange im Fluss und werden in verschiedensten Kombinationen ausprobiert. Am Ende finden sich Passagen, die natürlich und ungespielt erscheinen, neben eindeutig geschriebenen Texten oder Zitiertem, poetische Rede folgt Slang, Flüchen oder Beschimpfungen. Sätze tauchen auf, als wären sie im Moment erdacht, dann wieder wird scheinbar Spontanes von Blättern verlesen (*Speak Bitterness*), werden fragmentierte Blöcke wieder und wieder gespielt (*Club of No Regrets*): Die Heterogenität des Materials ist die Heterogenität unserer städtischen Lebenswelt, in der verschiedene Sprachen, Medien, Kulturen und Bilder in unzähligen Kombinationen wieder und wieder aufeinander treffen und die durch geordnete Geschichten mit Anfang und Ende schwerlich mehr repräsentierbar ist.

Fast zwangsläufig also gehört zu den immer wiederkehrenden Motiven über die Jahre hinweg das spürbar intensive Verhältnis zur Stadt, zu einer Stadt, die weniger eine konkrete Stadt

meint (beispielsweise Sheffield, wie viele Interpreten nahe legen), als vielmehr die Idee, das Gefühl von einer Stadt: Mal ist es eine ruheloße Stadt im Hintergrund, wie in *Emanuelle Enchanted*. Mal ist es, als hätten sich Darsteller und Publikum zurückgezogen, um jenseits des Lärms der Welt Rechenschaften über ihr Leben abzulegen (*Speak Bitterness*), mal als wären sie, vom Alkohol zur Zeitlupe verlangsamt, dazu verdammt, Nacht für Nacht in endlosen Wiederholungsschleifen zu verbringen (*Pleasure*), während draußen das Leben schläft oder längst wieder tobt, weil nur hier unten, in einem heruntergekommenen Club, die Nacht andauert und andauert. Die Stille des Raumes, seine indizienlose, studioartige Nüchternheit (*Speak Bitterness*) oder seine inflationäre Überladung (*Showtime*), immer aber seine merkwürdige Zeitlosigkeit, seine Nicht-Verortbarkeit prägen die Performances von Forced Entertainment – durch den Kontrast und die spürbare und zugleich abwesende Präsenz einer großen, reizüberfluteten, verlockenden, aber auch kalten und dreckigen Stadt irgendwo da draußen.

Straßen, Städte, Landschaften – das Spiel mit ‚Mapping‘-Konzepten und geografischen Strukturen zieht sich durch das Werk, wie Anke Schleper zeigt: In *A Decade of Forced Entertainment* zeichnete Forced Entertainment neben privaten Erlebnissen auch politische Ereignisse auf einer subjektiven und provisorischen Karte ein. *Ground Plans for Paradise* schuf eine abstrakte Stadt mit Hochhausblöcken aus Balsaholz und für *The Travels* suchten sie die Love Lanes, Harmony Streets, Cutthroat Alleys und Rape Lanes in ganz Großbritannien auf. Lasen Landschaften, Leute, Grundrisse wie ein Buch oder den Kaffeesatz.

Sprache ist für Forced Entertainment Landschaft und Landschaft Sprache. Und zugleich ist sie der eigentliche Ort der Melancholie, die als Stimmung so eng mit dem Werk der Gruppe verbunden ist. Gerald Siegmund nennt sie eine Sprache des Verlusts, eng verknüpft mit dem Prinzip des Theaters: dem

Immersed as they are in this kind of urban experience, it is no surprise that throughout the years, Forced Entertainment have been revisiting the tangible and intense relationship with the city, not a specific city (e.g. Sheffield, as suggested by various observers), but rather with the idea of the urban, the feeling of a city. At times, as in *Emanuelle Enchanted*, it is a restless city, appearing in the background. At others, it is as if both performers and audience had retreated, to give account of their lives in a space away from the noise of the world (*Speak Bitterness*). Sometimes they seem doomed to enact endless narrative loops, night after night, slowed down by alcohol (*Pleasure*), while life on the outside sleeps or already rages again. Night drags on, but only deep inside the run-down club. The silence of the place – sober, unremarkable and studio-like (*Speak Bitterness*) or else completely overloaded (*Showtime*), but somehow always strangely timeless and impossible to locate – defines the performances of Forced Entertainment. It is a silence that operates in contrast to, and in the tangible absence of a vast, highly charged, tempting, but also cold and dirty city – somewhere out there.

Streets, cities, landscapes – the play with mapping concepts and geographic structures runs through the work, as shown by Anke Schleper. In *A Decade of Forced Entertainment*, next to their personal experiences, Forced Entertainment chart political events on a provisional and subjective map. For *Ground Plans for Paradise*, they created an abstract city with high-rise buildings made of balsa wood, while for *The Travels*, they sought out the Love Lanes, Harmony Streets, Cutthroat Alleys and Rape Lanes all across the U.K. They read the landscape, people and floor plans like a book or like coffee grounds.

For Forced Entertainment, language is landscape and landscape is language. At the same time, it is the true site of melancholy, a mood

closely connected to the work of the group. Gerald Siegmund calls it a language of loss, closely linked to the principle of theatre: the principle of continuous disappearance.

Though the success of Forced Entertainment is mainly due to their stage work, they have in the past ten years developed a range of projects in other media. As outlined in Astrid Sommer's contribution, these projects constitute far more than add-ons: videos, Web-based work and interactive CD-ROMs (made in collaboration with Hugo Glendinning) have become a major part of Forced Entertainment work.

In their theatre works, however, the visible use of technology that marked many of the pieces in the 90's decreased and faded into a more, so to speak, subcutaneous usage. While the monitors, which still dominated Forced Entertainment's works in the 80's, have largely disappeared from the stage, the allusions to or quotes from television series and films, the question and answer format of talk shows and game shows still play an important part. The same is true of structures, such as scene montage, that are akin to flipping through television channels. In their work, one finds obvious game show scenarios with quiz questions (*Quizoola!*), news anchorpersons and show hosts sitting at desks (*Speak Bitterness, Pleasure*), but also the numerous (portrayed) animals with their plush fur and sad button eyes – as if they had, together with all the other playful props, just escaped from a children's programme, from the *Muppet Show* or a low-budget imitation Disney movie.

Children are a constant presence in the Forced Entertainment universe, though direct references to them are rare. However, their fascinated view of the world, their language, their unstoppable urge to play, as well as the spontaneous nature of their actions, the apparent absence of

Prinzip des andauernden Verschwindens.

Auch wenn es im Wesentlichen die Theaterabende sind, die den Erfolg Forced Entertainments begründen, so hat sich daneben in den letzten zehn Jahren eine ganze Bandbreite von Projekten in anderen Medien entwickelt, die, wie man im Beitrag von Astrid Sommer sehen kann, weit mehr sind als bloßes Beiwerk: Videos, Internetprojekte und interaktive CD-ROMs (in Zusammenarbeit mit Hugo Glendinning) sind zu einem wesentlichen Bestandteil der Arbeit geworden.

In den Theaterarbeiten selbst hingegen wurde die sichtbare Medienpräsenz in den Neunzigerjahren immer geringer und ging über in eine sozusagen subkutane Mediennutzung: Während die Monitore, die vor allem Arbeiten der Achtzigerjahre noch prägten, weitgehend von der Bühne verschwanden, blieben die Anspielungen oder Zitate aus Fernsehserien und Filmen, die Frage- und Antwortspiele aus Talk- und Gameshows und Strukturen, wie die der Szenenmontage, die zuweilen dem Prinzip des Zappings gleicht. Eindeutige Spielshow-Situationen mit ihren Quizfragen (*Quizoola!*) sind zu finden, hinter Tischen sitzende Ansager oder Moderatoren (*Speak Bitterness, Pleasure*), aber auch die zahlreichen (gespielten) Tiere mit plüschigem Fell und traurigen Knopfaugen – als wären sie, zusammen mit all den verspielten Requisiten, einer Kindersendung, der *Muppet Show* oder der Lowbudget-Imitation eines Disneyfilms entlaufen.

Ohnehin gehören Kinder fest zum Kosmos Forced Entertainments, auch wenn der explizite Verweis auf sie eher selten ist. Aber ihr faszinierter Blick auf die Welt und vor allem auf die Sprache, die Spontaneität ihrer Handlung, die scheinbar fehlende Kausalität in der Abfolge von Aktionen und Bildern, der unbändige Drang zum Spiel und die jäh einsetzende und jäh abbrechende Traurigkeit sind Elemente, die das Werk Forced Entertainments wesentlich bestimmen.

„Wie die Kinder, wie die Kinder“, riefen, so berichtet Andrew Quick, Zuschauer bei einem Theaterfestival in Italien – und Quick zeigt, dass dieser durchaus positiv gemeinte Vergleich auf eine der zentralen Dynamiken in ihrer Arbeit verweist: die Dynamik des Spielens, in der der Herstellung von Regeln und Ordnung stets ihre Vernichtung folgt und der Vernichtung eine neue Regel. Eine Dynamik, die das Subjekt und letztendlich Sinn erst konstituiert.

Das Spiel spielt mit dem Risiko, versucht es zu bannen und fordert es zugleich heraus. „Risiko“ ist ein zentraler Begriff für Forced Entertainment: Die Forderung an den Spieler, sich selbst einzubringen in die Performance, mit allem, was dazugehört: Immer wieder die gleichen Frage- und Antwortspiele, mit stets wechselnden Kandidaten. Jede Todesszene

cause and effect in their behaviour and images, and the sudden onset or interruption of sadness – all find a strong echo in Forced Entertainment’s work.

“Like children, like children”, commented visitors at an Italian theatre festival, according to Andrew Quick. He shows that this comparison, positive in nature, highlights one of the central dynamics in Forced Entertainment’s work: The dynamic of play – in which established rules and order inevitably get destroyed, a process, which in turn, generates a new rule. Both subject and meaning are constituted through this dynamic.

In the game, the players flirt with risk, trying to both avert and confront it at the same time. ‘Risk’ is a central term for Forced Entertainment:



Challenging the performer to contribute to the performance, with all of its demands – playing the same game of questions and answers again and again, but with constantly changing candidates. Every death scene twice, three times. Rising again only to die again. Piling up cardboard boxes, only to knock them over and start anew once more.

In the long and most extreme Forced Entertainment performances, thresholds are frequently reached, where the material gets very close, maybe too close to the performers themselves. They face conditions involving constant interrogation and continuous improvisation, tackling lists with no end – confessions, street names, types of silence, historical events, questions. After six hours on stage, the actors are clearly exhausted. During text improvisations, it becomes increasingly difficult for them to keep their distance from what is being said, to keep words at a distance. Their admissions, confessions and stories become less filtered as time goes on. They are still mainly fictitious and embellished but their creation, or rather, their discovery and presentation, seem earnest. More earnest and closer to the real person than many ‘true’ stories. *Not even a game anymore.*

The limits of play are broken or extended in many ways: through direct contact with the audience; through the blurring and ultimate collapse of distinctions between true and false, between fiction and reality; and through the passion for failure and mistakes, which are as essential to Forced Entertainment theatre as they are to Tim Etchells’ conceptual universe.

Indeed, this passion led Etchells and Matthew Goulish of the Chicago company Goat Island to found the Institute of Failure, which is introduced by Goulish towards the end of the book. Forced Entertainment also challenge the limits of play by evoking in their work a huge range of events and figures from the world, a

zweimal, dreimal. Wieder aufstehen, um wieder zu sterben. Immer wieder die Kartons stapeln, um sie erneut umzuwerfen. Aufzählungen ohne Ende, Bekenntnisse, Straßennamen, Arten der Stille, historische Ereignisse, Fragen. Immer wieder werden gerade in den langen und längsten Arbeiten Forced Entertainments Grenzpunkte erreicht, in denen alles sehr nah, vielleicht zu nah an die Darsteller gerät – die ständigen Verhöre, die bis in die fixierten Aufführungen als Motiv sichtbar bleiben, die permanente Improvisation. Denn nach sechs Stunden Dauerpräsenz auf der Bühne sind die Performer merklich erschöpft. Immer schwerer fällt es ihnen, bei den Textimprovisationen Distanz zum Gesagten zu wahren, sich die Worte vom eigenen Leib zu halten. Die Bekenntnisse, Geständnisse und Geschichten werden weniger gefiltert. Noch immer sind sie zum größten Teil erfunden oder ausgeschmückt, doch die Art, wie sie erfunden, besser: gefunden und wie sie präsentiert werden, scheint ernst. Ernster und näher an den Personen vielleicht als manch ‘wahre’ Geschichte – *not even a game anymore.*

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 von wahr und falsch, Fiktion und Realität. Durch die Leidenschaft für das Scheitern und den Fehler, die so wesentlich für das Theater Forced Entertainments, aber auch für den gedanklichen Kosmos Tim Etchells sind, dass er mit Matthew Goulish von der Chicagoer Compagnie Goat Island das Institute of Failure gründete, das Goulish gegen Ende des Buches vorstellt. Die Grenzen des Spiels sprengt Forced Entertainment aber auch durch die Welthaltigkeit der Arbeit, die Hans-Thies Lehmann mit der Welthaltigkeit Shakespeares vergleicht: Märchen steht neben Wirklichkeit, Erhabenes neben Triviale, Tragik neben Komik.

Ein nacktes Pferd, naja: ein nackter Mann mit



Pleasure

plüschiger Eselsmaske, ein verkehrter Zentaur, kriecht minutenlang über die schäbige Bühne ... mühsam aufgestützt auf eine Schnapsflasche, kommt kaum vorwärts ... Kampf gegen den Suff, die Müdigkeit, den Tod ... Kampf gegen die zur Unkenntlichkeit zerdehnte, wabernde Musik, die einmal *True Love* von Patsy Cline (oder Elvis) gewesen sein muss ... so langsam, als müsste man sie anschieben, beide, Musik und Esel, doch der kriecht weiter, tapfer, nur ein Ziel vor Augen, ein einziges Ziel, eine letzte Tat ... wie der kugeldurchsiebte Sean Connery in *The Un-*

universality that Hans-Thies Lehmann compares with that of Shakespeare. Fairy tales exist next to real stories from the world, the sublime next to trivia, tragedy next to comedy.

A naked horse, or rather, a naked man wearing a plush horse mask, an inverted centaur, spends minutes crawling across a shabby stage ... supported haphazardly by a liquor bottle, hardly moving at all ... battling intoxication, tiredness, death ... struggling against music slowed down to a point beyond recognition, wafting music



Club of No Regrets

that once might have been *True Love* by Patsy Cline (or Elvis) ... so slow, one feels the need to push them both ahead – the music and the horse – though the man in the horse costume continues to crawl, bravely, propelled by one aim, a single aim, one last deed ... like bullet-riddled Sean Connery in *The Untouchables*, dying, sliding along an endless corridor towards the telephone ... so that everything would not be in vain ... he crawls, ridiculous, touching, cumbersome. And nobody pays any attention – the others read their manuscripts, write curses on a blackboard, dance as if in a daze. Until after a few minutes, he reaches for the curtain, grasps it, starts pulling it again and again without any help ... trying to close the curtain – this shabby,

touchables sich sterbend durch einen endlosen Korridor zum Telefon schiebt ... damit nicht alles sinnlos war ... kriecht er, lächerlich, berührend, mühselig. Und keiner kümmert sich drum, die anderen lesen in ihren Manuskripten, schreiben Flüche auf eine Tafel, tanzen selbstvergessen vor sich hin. Bis er nach Minuten den Vorhang erreicht, ihn greift, zieht und zieht und keiner hilft ... diesen Vorhang zu schließen, diesen schäbigen, zerissen, schmutzigen Vorhang, diesen Vorhang zu schließen, das ist das ganze Ziel, das einzige Ziel, alles mündet in diesem Ziel. Noch einmal hängt er zwischen den beiden Vorhangsteilen, fast hat er es geschafft, fast ist die Musik am Ende ... „*on and on it will always be*“ ..., er versucht, sich aufzurichten, zerrt sich nach oben, ein letztes Aufbäumen, der

Vorhang fast geschlossen, die Musik setzt zum letzten, zerdehnten Tusch an – da fällt ein Schuss. Und das Pferd kippt aus dem Blickfeld. Stille. Zettels Traum ist ausgeträumt. Die Show geht weiter.

Ergäben alle Stücke von Forced Entertainment zusammen ein Haus – so formuliert es Etchells im Programmzettel einer Idee Fassbinders folgend – dann wäre *Pleasure* das Kellergeschoss. Wären die Stücke von Forced Entertainment ein Haus, dann wäre es ein sehr großes inzwischen. Es hätte unordentliche Kinderzimmer wie *Showtime*, protestantisch nüchterne Bekenntnisbüros wie *Speak Bitterness*, Alpträumzimmer wie *Club of No Regrets*, gemütlich unterhaltsame Lounges wie *Thousands andh Night*, hohe Aussichtspunkte auf dem Dach wie *Emanuelle Enchanted*. Alle unterschiedlich, alle anderen Ideen, Suchen, Aufgaben, Stimmungen verpflichtet. Und doch alle eindeutig und unverwechselbar: Forced Entertainment.

Es wäre ein merkwürdiges Haus, in dem die Bewohner verzweifelt immer wieder versuchen, gegen das Chaos anzukämpfen, ein ewiger, hoffnungsloser Kampf. Und zugleich ist dieses Chaos der eigentliche Trost in dieser Welt trauriger Hunde, Könige und Clowns, der endlosen Listen, der Verhöre und Wiederholungsschleifen. Denn nur in diesem Chaos kann man die poetischen Momente der Ruhe wirklich verstehen. Dann kommen Götter auf die Erde und für einen Augenblick scheint alles gut. Bis sie im nächsten Moment schon betrunken und grölend durch die Straßen ziehen – kein’ Deut besser als die Menschen.

torn, dirty curtain – is his whole aim, his only aim. Everything culminates in this aim. One last time, he hangs between the two sides of the curtain; he has almost made it; the music has almost finished ... “on and on it will always be” ... he tries to raise himself, pulling himself up; one last stand – the curtain almost closed now; the music’s final stretched crescendo – then suddenly, a shot rings out. The horse tumbles out of view. Silence. Bottom’s dream is played out. The show goes on.

If all of Forced Entertainment’s pieces formed a house, *Pleasure* would be the cellar – suggested Tim Etchells in the show’s programme notes, after an idea by Fassbinder. If Forced Entertainment’s works were a house, it would by now be quite a large one. It would hold untidy children’s rooms like *Showtime*, bare protestant confessional offices like *Speak Bitterness*, nightmarish rooms like *Club of No Regrets*, comfortably entertaining lounges like *And on the Thousands andh Night* ..., and high vantage points on top of the roof like *Emanuelle Enchanted*. Each room is different, containing different ideas, quests, tasks and atmospheres. They are all, however, unequivocally and distinctly Forced Entertainment.

It would be a strange house, its inhabitants constantly struggling in an endless, desperate fight against chaos. At the same time, chaos is the only true comfort in this world of sad dogs, kings and clowns, this world of endless lists, of interrogation and repetitive loops. It is only in the midst of this chaos that one can understand the moments of poetic calm. Then the Gods come down to Earth and for a moment, all seems well. Until, a moment later, they roam the streets in a drunken, shouting mob – not one bit better than humans.

Woman Part two was also their heartache for the city outside.
They named it & renamed it every day despite the bitter cold.
They called it remarkable city, alphabet city, alphabetti city, New Milan, and the Capital City of Britain.

Man They sat up some nites & renamed it & their love grew as they named it: the city of spires, the Kentucky Fried City, the City of Elvis King, the exploding city, the city of joy. And while they talked it rained like Ronald MacDonald outside.

Woman That was the year the jet planes didn't fly anymore.

Man That was the year they cancelled the Pope of the Year Pope contest.

Woman That was the year that talks broke down in the Black City.

Man That was the year that they shut the doors to the Institute of Believing.

Woman In that year she called him Mr Vector & he called her Karen the Florist.

*(Let The Water Run its Course)
to the Sea that Made the Promise*



Marina & Lee

The Making of ... From the Beginnings to Hidden J

The Making of ... Von den Anfängen bis zu Hidden J

Patricia Benecke

Es begann weit weg von Sheffield.

Als Studenten trafen Tim Etchells und Richard Lowdon mit Deborah Chadbourn eine Verabredung: Sobald sie ihr Studium an der Universität von Exeter beendet hätten, würden sie in den Norden ziehen, um dort eine eigene Theatergruppe zu gründen. Bei ihren studentischen Arbeiten am Drama Department und einer Reihe halböffentlicher Theaterprojekte unter dem Namen Forced Entertainment lernten sie potentielle Mitstreiter kennen; die kleine Gruppe (mit Etchells und Lowdon als Autoren und Regisseuren, Chadbourn als Managerin) festigte sich und wuchs. Als es dann im Sommer 1984 wie geplant gen Norden ging, zogen Susie Williams, Robin Arthur, Huw Chadbourn und Cathy Naden mit.

Die ersten Arbeiten, vier Theaterabende, die zwischen 1984 und 1986 entstanden, waren allesamt stark vom Kino beeinflusst, dazu kamen die Bild-Dramaturgien und stark repetitiven choreografischen Systeme kontinentaleuropäischer Theatermacher wie Pina Bausch und Jan Fabre, deren Ästhetiken in Großbritannien allerdings gefiltert ankamen, neu gemischt und neu erfunden durch Aneignungsprozesse britischer Gruppen wie Impact Theatre und Hesitate & Demonstrate. Besonders Impact wurde für Forced Entertainment ein wichtiger Einfluss – mit Shows wie *A Place in Europe* und später *Songs of the Claypeople*,

It all started far from Sheffield.

As students, Tim Etchells and Richard Lowdon made an agreement with Deborah Chadbourn that once their courses at the University of Exeter were over they would move north and start a theatre company. Identifying other possible collaborators through their work as students in the Drama Department and through a handful of semi-public projects under the name Forced Entertainment, this small group (with Etchells and Lowdon as writers and directors, Chadbourn as administrator) grew slowly so that by Summer 1984, Susie Williams, Robin Arthur, Huw Chadbourn and Cathy Naden all joined them in travelling north.

The first works of the group – four theatre performances produced between 1984 and 1986 – all drew heavily on cinema, as well as on the kinds of image-based dramaturgy and highly repetitive choreographic systems which had filtered from mainland European practitioners like Pina Bausch and Jan Fabre through a remixing and reinventing process by British groups such as Impact Theatre and Hesitate & Demonstrate. Impact in particular were a big influence – with shows like *A Place in Europe* and later *Songs of the Claypeople*, which utilised electronic soundtracks, complex illusionistic stage designs, filmic

lighting and dramatic structures based on narrative fragmentation.

Each of Forced Entertainment's first four performances based itself in a particular found cultural milieu or cinematic genre – *Jessica in the Room of Lights*, on a cinema usherette's recollected summer coming-of-age; *The Set-up*, on the clichés of gangland interrogation scenes; *Nighthawks* on a woman's journey into a landscape of American Bars; *The Day that Serenity Returned to the Ground* on science fiction scenarios about cosmonauts, accidents in inner and outer space. "It was all, quite deliberately, quoted", says Tim Etchells. "All quite removed from our everyday. The America of *Nighthawks* was a strange mix of Edward Hopper, Tom Waits, William Burroughs and Wim Wender's *Paris, Texas*. None of us had even been there. That didn't matter". What interested the group was finding these landscapes of images and voices, which they could then explore, deconstruct and eventually explode.

In the early pieces, the spectre of naturalism was perhaps never quite as far away as it seemed – *Jessica* included some Pinter-esque 'dialogue' scenes, whilst *Nighthawks* began with a 20 minute sequence of silent realist interactions in its flimsy bar-like set – drinks offered and refused, glasses polished, thrown and caught. A major brake on the naturalism in each of these pieces was the use of voiceover – poetic 'framing texts' as the group termed them: pairs of taped voices which both divided the performances into sections and, at the same time, functioned loosely to lead and mislead the audience in understanding the largely silent events onstage. This concept of frame – a text that guides or influences the perception of the action – is something that has persisted in an evolving form into the company's work more-or-less to date, changing position in the structure of the pieces and exploring new relations to the stage action. Frame

die mit elektronischen Soundtracks, komplexen illusionistischen Bühnenbildern, filmischer Beleuchtung und dramatischen Strukturen auf der Grundlage erzählerischer Fragmentierung arbeiteten.

Die ersten vier Aufführungen von Forced Entertainment beruhten auf bestimmten vorgefundenen Milieus oder Kinogenres: *Jessica in the Room of Lights* auf den Erinnerungen einer Kino-Platzanweiserin an den Sommer ihres Erwachsenwerdens; *The Set-up* auf Verhörlöschees im Gangstermilieu; *Nighthawks* auf der Reise einer Frau in die Welt der *american bars*; *The Day that Serenity Returned to the Ground* auf Science-Fiction-Szenarien mit Kosmonauten und Unfällen im Welt- und Seelenraum. „Alles war ganz offensichtlich zitiert“, erklärt Tim Etchells, „alles ziemlich weit vom Alltag entfernt. Das Amerika von *Nighthawks* war eine merkwürdige Mischung aus Edward Hopper, Tom Waits, William Burroughs und Wim Wenders' *Paris, Texas*. Keiner von uns war je da gewesen. Aber das war egal.“ Die Gruppe suchte nach solchen Landschaften aus Bildern und Stimmen, um sie zu erkunden, zu dekonstruieren und schließlich implodieren zu lassen.

Vom Gespenst des Naturalismus war man noch weniger weit entfernt, als es scheinen mochte: *Jessica* beinhaltete einige Pintereske 'Dialogszenen', während *Nighthawks* mit einer zwanzigminütigen Sequenz stummer, realistischer Interaktionen im fragilen Bar-Bühnenbild beginnt. Getränke werden angeboten und abgelehnt, Gläser poliert, geworfen und aufgefangen. Wichtig für den Bruch mit solchen Naturalismen war der Gebrauch von *voice-overs* – poetischen 'Rahmentexten', wie die Gruppe sie nannte: ein Stimmenpaar vom Band, das die einzelnen Abschnitte einteilt und zugleich dem Publikum ein wenig beim Verständnis der stummen Ereignisse auf der Bühne half – oder es ihnen schwerer machte. Dieses Konzept der Rahmung – ein Text, der die Wahrnehmung leitet oder beeinflusst – wurde in späteren Arbeiten immer weiter entwickelt und ist bis heute zu finden; wenngleich

seine Position innerhalb der Stückstruktur stetig verändert und sein Verhältnis zum Bühnengeschehen neu erkundet wurde. Der Rahmen verschob sich von nicht manipulierbaren, ziemlich autoritären Band-Einspielungen über Video-Dialoge und Live-Monologe bis hin zu den etwas absurd, widersprüchlichen und rivalisierenden Rahmentext-Vorschlägen der isoliert agierenden Performer im Mittelpunkt von *Bloody Mess* (2004).

Die ersten Aufführungen von *Jessica in the Room of Lights* (1984) fanden in einer Kunsthalle in der Yorkshire Arts Space Society in Sheffield statt, die auch als Probenraum der Gruppe diente. „Der Raum war das Bühnenbild: mit vergilbten Zeitungen überkleisterte Wände. Außerdem gab es Tische, Stühle, eine Menge praktischer Lampen auf der Bühne und einen Schrankkoffer voller Wasser“, erzählt Richard Lowdon, Bühnenbildner und Performer. Dieses Projekt war auch der Beginn der langen und fruchtbaren Zusammenarbeit mit dem Komponisten John Avery. „John kam zu den Proben“, erinnert sich Robin Arthur, „und wir machten lauter merkwürdige Sachen – wir spielten wie verrückt mit einem alten Kassettenrekorder, der Songs von The Fall oder Elektronisches wie Throbbing Gristle plärrte, und all der Lärm hielt die Energie oben. John blieb völlig cool. Dann sagte er: ‚Ich glaube, damit kann ich was anfangen.‘“

Nach *Jessica* gewann die Gruppe in Großbritannien langsam an Profil. Jede Show – es folgten *The Set-up* und *Nighthawks* – tourte etwas länger als ihre Vorgängerin. *The Set-up* wurde für die National Review of Live Art ausgewählt, eine von Nikki Millican betriebene Plattform für junge Künstler, die dazu beitrug, Programmgestalter auf die Arbeit aufmerksam zu machen. „Dass wir Deborah als Vollzeit-Managerin hatten, war sicher entscheidend für die Entwicklung der Dinge“, sagt Cathy Naden. „Wir haben alles erst während des Machens herausgefunden: Was es heißt zusammenzuarbeiten. Wie man Dinge organisiert. Wie man probt. Wie man was herstellt. Wie man darüber redet.“

has shifted from its rather unassailable authorial position on tape through dialogue on video and monologue from live performers, all the way to the kind of absurd, contradictory and competing proposals for framing texts by the disconnected live performers at the heart of *Bloody Mess* (2004).

The first performances of *Jessica in the Room of Lights* (1984) took place in an art gallery, which also served as the group's rehearsal space, at Yorkshire Arts Space Society in Sheffield. “The room was the set: walls covered in yellowed newspaper. For the rest it was tables, chairs, a lot of practical lamps onstage and a trunk filled with water,” says designer and performer Richard Lowdon. The project also began the long and fruitful collaboration with composer John Avery. “John would come to rehearsals and we'd be doing all kinds of strange stuff – going crazy with this old tape-recorder banging out songs by The Fall or electronica like Throbbing Gristle, all this noise to keep the energy up. And John would be completely unphased. ‘I think I can do something to go with this’ he'd say” remembers Robin Arthur.

From *Jessica* onwards the group's profile in the UK grew slowly with each of the subsequent shows, *The Set-up* and *Nighthawks*, touring slightly more than its predecessor. *The Set-up* was selected for the National Review of Live Art – an emerging artists' platform run by Nikki Millican that helped bring the group's work to the attention of programmers in the field. “Having Deborah as full-time administrator certainly made a big difference to how things progressed”, says Cathy Naden. “We were working everything out as we went along. What it meant to work together. How to organise stuff. How to rehearse. How to make anything. How to talk about it”. Despite the fact that the UK has precedents of innovative theatre work coming from the regions rather than London (IOU

in Halifax, Impact in Leeds, Welfare State in Ulverston, Cumbria, Birth Gof in Cardiff) Sheffield was still something of a strange location choice for Forced Entertainment. In the early-to-mid 80s it was a depressed, ex-industrial city, still struggling with the effects of Steel Mill closures and the Miners' Strike and facing the slew of social problems that go with high unemployment. "Like many of the northern cities, Sheffield was a focus for resistance to Thatcherism. In the understanding of the time, these were socialist-controlled cities in a country that was going further and further to the right. It was an interesting location. What made it work perhaps was the way that a creative community flourished in the city – music, performance, filmmaking. People used to joke that the 'dole' (social security) was the biggest funder of the arts in Britain at that time. It was true though" (Etchells).

Although each of the early pieces was created in the spirit of group-made and group-owned work that continues to this day, directing the early performances was a rotating responsibility, with different combinations of people in charge of particular projects. Often these projects would be co-directed by teams of two to four people – some of whom might also be performing. "I think we were trying to figure out what the best way to do and discuss things might be, what our strengths and weaknesses were, what our real desires were, in terms of the work" (Lowdon). Between *Jessica* and the group's first Arts Council funded work (*Let the Water Run its Course*) to the *Sea that Made the Promise* in 1986, a number of decisions slowly got made by trial and error. Perhaps the most significant of these was that Tim Etchells would no longer perform and would instead direct all of the pieces, occasionally joined by different members of the group when they felt like doing so.

Beispiele für innovative Theaterarbeit, die nicht aus London, sondern aus der Provinz kam, gab es in Großbritannien durchaus (IOU in Halifax, Impact in Leeds, Welfare State in Ulverston, Cumbria, Birth Gof in Cardiff). Und doch war die Entscheidung der Gruppe für Sheffield als Standort eher verwunderlich: In den frühen und mittleren Achtzigerjahren eine Ex-Industriestadt in der Depression, noch immer dabei, die Auswirkungen der Stahlwerkschließungen und des Minenarbeiter-Streiks zu verarbeiten und konfrontiert mit einem Berg sozialer Probleme infolge hoher Arbeitslosigkeit. „Wie viele Städte im Norden war Sheffield ein Zentrum des Widerstands gegen den Thatcherismus. Nach damaligem Verständnis waren das sozialistisch kontrollierte Städte in einem Land, das ansonsten immer weiter nach rechts driftete. Also: ein interessanter Standort. Vielleicht hat es deshalb funktioniert, weil sich hier eine kreative Gemeinschaft mit Musik, Performance und Film entwickelte. Es kursierte der Witz, dass die Sozialhilfe der größte Förderer von Kunst in Großbritannien war. Aber das stimmte“ (Etchells).

Obwohl jedes der frühen Stücke aus dem bis heute spürbaren Geist des Kollektivs entstand, gab es in den frühen Arbeiten bei der Regie ein Rotationsprinzip. Unterschiedliche Konstellationen von Gruppenmitgliedern übernahmen die Verantwortung für einzelne Projekte; oft führten zwei bis vier gemeinsam Regie, manche standen gleichzeitig noch selbst auf der Bühne. „Ich glaube, wir waren dabei, herauszufinden, wie man die Arbeit am besten macht. Und wir diskutierten, was unsere Stärken und unsere Schwächen waren, und was wir wirklich wollten“ (Lowdon). In der Zeit zwischen *Jessica* und der ersten vom Arts Council unterstützten Arbeit (*Let the Water Run its Course*) to the *Sea that Made the Promise* (1986) wurden Entscheidungen oft nach dem Prinzip von *trial and error* getroffen. Die vielleicht bedeutsamste war, dass Tim Etchells nicht mehr spielen, sondern statt dessen bei



Nighthawks | The Set-up
The Day that Serenity Returned to the Ground



(Let the Water Run its Course)
to the Sea that Made the Promise
(Top / oben: rehearsal / Probe)