

Nebel des Ballsports

„Fog Game“: Forced-Entertainment-Mitgründer Tim Etchells im Künstlerhaus Bremen

Von Tim Schomacker

BREMEN (Fig.Ber.) • John Carpenter hätte seinen Spaß! Auf einem Monitor, der seit Freitag im Bremer Künstlerhaus am Deich steht, sieht man nichts. Das heißt: fast nichts. Schattierungen von grau, gelegentlich Schemen von Menschen. Bewegungen, die wir Zuschauenden als vage wahrnehmen, die zugleich aber einer eindeutigen Logik folgen – deutlich hörbar im Schreiben und Rufen, aber eben kaum zu erkennen.

Tim Etchells – 1962 in Sheffield geboren, in den 1980er Jahren Mitbegründer der legendären Performancetruppe „Forced Entertainment“; Schriftsteller, Regisseur, Bildender Künstler – tritt vor den Monitor. Ob sie schlussendlich in einem Galerieraum, auf Buchseiten oder einer Theaterbühne zu einer Form fänden, sagt er, alle seine Arbeiten entstammten dem selben Fragenkatalog, der selben Interessenlage: Spiel und Sprache, Kommunikation und Räume. Die Aufnahmen zur Titel gebenden Videoarbeit seien an der südenglischen Küste entstanden, sagt er. In knapp achtmütiger Schleife im Nebel schlecht zu sehen sind zwei Spielfelder am Strand. Er deutet auf das im Wesentlichen diffus-graue bewegte Bild, sagt: hier links spielten zwei Teams eine regionale Variante des Baseball, dort, rechts konkurrierten zwei weitere. Es ist der selbe, kaum zu durchblickende notorische Nebel, mit dem die britische Kriminal- und Horrorthematik einem das Grauen lehrt – bis hin zum (Ame-



Problem Lesbarkeit: Tim Etchells bespielt die Galerie im Künstlerhaus überschaubar.

rikaner) John Carpenter.

Was man nicht auf Anhieb erkennen, erklären, verstehen, kurz: lesen kann, verunsichert. Macht bisweilen Angst. Vom Problem der Lesbarkeit berichten die vier neuen Arbeiten, die Etchells in den zwar langen und weißen, aber auch charakterstarken Galerieraum des Künstlerhauses hinein arrangiert hat. Seit 26 Jahren arbeitet er mit ein und der selben 6-köpfigen Kernmannschaft von Forced Entertainment zusammen. 26 Jahre Diskussionen, Improvisationen, Formfindung. Außer-

halb dieses Zusammenhangs etwas zu machen, allein, sei ein wenig wie Urlaub, sagt Etchells. Auf seiner Website ist eine neonblaue Leuchtschrift abgebildet: Warten Sie hier, ich bin Hilfe holen.

Auch in Bremen ist eine Leuchtschrift zu sehen – gleich zweimal. Betritt man den Saal, sieht man fern an der gegenüber liegenden Wand verstreute Leuchtbuchstaben in verschiedenen Farben. Blickt man über die linke Schulter, findet sich selbiges Sprachmaterial erneut. Diesmal sortiert: The future will be confusing. Bei-

des zusammen ist die Installation „Will Be“. Genau in dem Zwischenraum von scheinbarer Ordnung und scheinbarem Chaos findet Etchells Kunst statt: Bringt einen die klar formierte Aussage nicht viel mehr durcheinander als das Durcheinander der Buchstaben gegenüber – das ja nur angesichts der Sortierung an der Komplementärwand ein Durcheinander ist. Umgekehrt ließe sich sagen: Dort ist kommunikative Kombinatorik noch möglich, hier ist sie zum Satz geronnen. Das gefährlichste Wort von allen, sagt

der Philosoph Heinz von Foerster, ist das Wort „ist“.

Wie in vielen Arbeiten von „Forced Entertainment“ vermengen sich auch beim Solisten Etchells Witz und Kargheit, Andeutung und Eindeutigkeit. Nicht zuletzt in ihrem Hit, „Quizoola!“ (1996), setzten FE auf die Zeit. 2000 Fragen wurden gestellt und beantwortet, Dauer: 6 Stunden. Man konnte kommen, gehen, und wiederkommen. Installation und Theaterarbeit verabschiedeten sich von klaren Bemerkungen. Den Geist von „Quizoola!“ hat Etchells

in Kambodscha wieder gefunden. Er sah, dass auf Plätzen und an Straßenecken Karten gespielt wurde. Von Taxifahrern und Botenjungen. Kam ein Fahrgast oder ein Auftrag, mussten sie gehen. Etchells begann, liegen gebliebene Spielkarten zu fotografieren, schaute, ob er in den zehn Tagen seines Aufenthalts ein ganzes Spiel zusammenbekommt. Schaffte er nicht! In „Discarded“ sind die Bilder nach Zahl und Farbe sortiert: die unvollständige Sammlung wirkt ihrerseits wie ein Lochkartenmuster. Und legt die Frage nah, welchen Regeln ein Spiel mit nur diesen 26 Karten folgen müsste. Oder welche Zukunft sich aus diesem Setting heraus lesen ließe.

Das ungewisse große Danach verbindet Etchells neue Arbeiten mit der Geschichte von „Forced Entertainment“. Beide wollen sich auf keine Zukunft festlegen, auch wenn Etchells in „Will Be“ mit dem Durcheinander zu sympathisieren scheint – wegen der Möglichkeiten, die es aufbewahrt. Dass sie sich nach so langer – und international äußerst erfolgreicher – Performancegeschichte für den offenen Ausgang interessieren, spricht für „Forced Entertainment“. Davon kann man sich bei drei Aufführungen (Bremer Schwankhalle 21. bis 23. September) gezeigt werden, überzeugen.

„Fog Game“: bis 21. November im Künstlerhaus Bremen. Öffnungszeiten finden sich unter www.kuenstlerhausbremen.de Infos zum Forced-Entertainment-Festival: www.schwankhalle.de