

Szenische Medien

Lisa S. Brenner (Hg.): Playing Harry Potter: Essays and Interviews on Fandom and Performance

Jefferson: McFarland 2015, 238 S., ISBN 9780786496570, USD 29,95

Passend zum vorliegenden Buch erschien im Juli der ‚achte‘ *Harry-Potter*-Band von Joanne K. Rowling mit dem Titel *Harry Potter and the Cursed Child: Special Rehearsal Edition Script* (London: Little, Brown Book Group 2016). Es handelt sich dabei um ein Theaterstück in zwei Teilen, welches 19 Jahre nach dem Sieg über Lord Voldemort den Bogen zurück schlägt an die Hogwarts School for Witchcraft and Wizardry, wo wir Harry Potter, Hermione Granger und Ron Weasley wiedertreffen – und zwar pünktlich zum Schulanfang.

Beim Sammelband *Playing Harry Potter* geht es im Grunde auch um *rehearsals*: Um das Wunder der jederzeit möglichen Rückkehr an den Ort des Geschehens, wenn eine unvermindert populäre Geschichte nach Jahren der Pause einlädt, den Faden wieder aufzunehmen und in neue Richtungen weiter zu spinnen. Aber es geht auf der anderen Seite auch gerade nicht darum: nämlich nicht um das autorisierte Weiterschreiben der autorisierten Geschichte in autorisierten Theaterhäusern, wo autorisierte Schauspieler_innen nach dem Libretto und *master narrative* von Rowling Harry Potter als *licensed character* spielen. Sondern es geht um die triviale wie tröstliche Feststellung, dass das *Harry-Potter*-Universum längst

jederzeit und überall zu finden ist: als eine *virtual reality* im Sinne von Spielwiese und Inspirationsquelle für alle, die die Geschichte kennen.

In der Summe der Beiträge des vorliegenden Aufsatzbandes geht es nun darum, das fiktionale Universum des populären Franchises in all seinen spielerischen (und damit theater- ebenso wie medienwissenschaftlich relevanten) Erweiterungen auszuloten. Dieses Vorhaben wird in einem vielstimmigen und dabei methodisch bemerkenswert kohärenten Kanon zum Theorie- und Praxisfeld der Fan Studies durchgeführt. In ihrer Ausrichtung als kritische Kultur- und Medienwissenschaft befasst sich das Feld nur am Rande mit den kanonischen (=autorisierten) Texten, Figuren und Objekten, die den Fans als Inspirationsquelle dienen. Im Zentrum stehen die dadurch befeuerten Spektren einschlägiger Freizeitaktivitäten, die neben den bekannteren Ausprägungen als Fanfiction und Cosplay auch etwa die Gründung von Wizard-Rock-Bands und die genderneutrale College-Teamsportart Muggle Quidditch umfassen. Im Fokus steht, was Fans zum Füllen der Leerstellen innerhalb der Diegese und zum weiteren Wachstum des durchaus strukturiert wuchernden ‚Potterverse‘ beitragen. Dabei sind die

gesellschaftlichen Implikationen für Nichtfans (aka *muggles*) in einem von Performances durchdrungenen *entertainment age* immer mit zu berücksichtigen. Besonders ergiebig für solche weiterführenden Betrachtungen erweisen sich die theaterwissenschaftlichen Ansätze, wie sie von Sarah Lynne Bowmann in ihrer stringenten Typologie des Rollenspiels in „Discovering Your Inner Wizard: The Wide World of Harry Potter-Role-Playing Games“ und von Sandy Peterson in ihrer Analyse magischer Objekte unter Rückgriff auf Bertholt Brechts ‚Gestus‘ in ihrem Beitrag „Talismans as Performative Devices of Resistance for Harry Potter Fans“ gepflegt werden. Auch der Beitrag der Herausgeberin Lisa S. Brenner „Do Clothes Make the Man? An Interview with Cosplayer Droxy Yaxley“, der auf das ‚arme Theater‘ von Augusto Boal verweist, sowie Vera Cuntz-Lengs Aufsatz „Snape Written, Filmed and Slashed: Harry Potter and the Autopoietic Feedback Loop“, der mit dem Beizug von Erika Fischer-Lichtes Performance-Theorie Professor Snape als Roman-, Film- und Spielfigur analysiert, fallen in diese Kategorie und erweisen sich als ebenso lesenswert wie ergiebig.

Wenn sich innovative wissenschaftliche Literatur zum Ziel setzt, einen neuen Gegenstand erstmals einer wissenschaftlichen (und das heisst: etablierte Positionen einnehmenden und kritisch hinterfragenden) Betrachtung zu unterziehen oder sich bekannten, bereits etablierten Gegenständen der

wissenschaftlichen Betrachtung aus einer neuen, bisher nicht etablierten Perspektive zu nähern, dann darf sich der vorliegende Band innovativ nennen. Denn er weist über den betrachteten Gegenstand hinaus und schafft Anschlüsse – sei es für die Beschäftigung mit anderen (populären, von gemeinsamem Spezialwissen geprägten) Gegenständen, die den vorhergegangenen Perspektiven neue An- und Einsichten hinzuzufügen können: oder sei es für andere Betrachtungsweisen, die wiederum neue Gegenstände in den Blick des neugierigen, mit der eigenen Neugier kritisch beschäftigten Forschenden geraten lassen. So oder so wird hier ein wissenschaftlicher Dialog initiiert und in fruchtbarer Weise auf neue Anwendungsgebiete hin erweitert.

Mir fällt zum Beispiel nach der Lektüre der spezifisch auf den Schulalltag in Hogwarts bezugnehmenden Essays auf, dass Schulen in den fiktionalen *coming-of-age*-Geschichten immer auch als Spiegel realer Sozialordnungen zu lesen sind, was sich als Thema durchaus noch vertiefen ließe. Dasselbe gilt für Ensemble-Serien generell, die in ihrer Vorbildwirkung auch Kollektive inspirieren (z.B. die im Beitrag von Heather E. Hamilton und John M. Sefel als ‚Book Eight‘ apostrophierte Harry Potter Alliance [vgl. S.207ff.]) und unter Umständen zu neuen Sportarten anregen (das schon genannte Muggle Quidditch).

Ursula Ganz-Blättler (St. Gallen/Zürich)