

# Narren und ihre Spiele

## Zur Diplomgruppenarbeit von Hotel Regina

Moritz Praxmarer

# WIR HALTEN HAUS



# **Narren und ihre Spiele**

Zur Diplomgruppenarbeit von Hotel Regina

Moritz Praxmarer



## Gruppengulasch

So. Ende des HyperWerks steht auf meinem Küchentisch ein riesiger, dampfender Topf mit der fett unterstrichenen Aufschrift: HOTEL REGINA. Darin ein famoser Eintopf, während eines zweieinhalbjährigen wilden Rausches intuitiv gekocht aus: fünf Menschen, einer Menge Metall, Holz, Schrauben, Plastik, Schweiss, Papier und Schmiere – sehr lecker. Die Küche sieht aus wie Sau. Gemeinsam haben wir den Weg der ungefähren Vorgänge, die zu diesem Gericht geführt haben, nachvollzogen und festgehalten. Die groben Brocken sind identifiziert. Was aber die Essenz dieses Frasses für mich ausmacht, versuche ich nun, ex post aus dem Gulasch abzusehen.

Was ich an Hotel Regina faszinierend finde, ist die Kombination unserer fünf Personen, zwischen denen unsere Arbeiten im Ping-Pong-Spiel der Assoziationen, Konstruktionen und Gemütszustände wachsen. Eine so grosse Gruppe von Leuten zu finden, mit denen man zu solch frei fliessenden Arbeitsprozessen kommt und sogar gemeinsam eine Diplomarbeit schreiben kann, ist meiner Erfahrung nach selten. Unsere Persönlichkeiten und ihr Zusammenspiel zu analysieren scheint mir aber wenig nützlich, weil so eine Gruppe immer einzigartig ist. Es käme neben ein paar gruppendedynamischen Tricks vor allem eine Tautologie zur Erkenntnis à la: Hotel Regina ist, wie es ist, weil wir sind, wer wir sind.

Was mich viel mehr interessiert, sind die Qualitäten und Funktionsweisen, die unseren Projekten innewohnen und die unsere Arbeiten ausmachen: Die Erkenntnisse, die ich unabhängig von der Gruppe in andere Projekte tragen will. Darum geht's im Folgenden.



# Narren und ihre Spiele

## Spiel

Ich sehe das ‹Spiel› als zentrales Element all unserer Arbeiten. Und zwar die Form des Spiels, die man bei Kindern antrifft und in der Theaterimprovisation sucht – ein Spiel um des Spielens willen, zum Ausprobieren der Welt und ihrer Möglichkeiten.

Im assoziativen Austausch von Material und Ideen kreieren wir eine Spielanlage; eine kleine Welt, die meist über physische Installationen einen Raum und darin unsere Rollen, die Ziele der Rollen und die Regeln definiert, nach denen sie funktioniert. Damit sind wir gerüstet für die freie Improvisation oder eben ‹das Spiel› zwischen uns und der Umgebung. Teil des Spiels wird, wenn unsere Installation zu einer Reaktion provoziert.

Im Spiel selber geht es nie darum, wer gewinnt, wer besser oder schlechter spielt, ja genau genommen nicht einmal darum, ob die Regeln eingehalten werden. Ob wir die Burgherrschaft halten können oder von der Muttenzer Polizei eingebuchtet werden, ob wir siegreich das *Vogelnest* verteidigen können oder es vom Kran heruntergerissen wird – der Ausgang spielt keine Rolle. Das, worauf es ankommt, ist, ‹wie› das Spiel gespielt wird. Am offensichtlichsten wird diese Erkenntnis vielleicht in einer der Quizfragen, die der Spieler\*in während eines Flipperspiels am *BFF* gestellt wird: ‹Kannst du dieses Spiel gewinnen? Ja oder Nein.› Beide Antworten sind auf verschiedenen Ebenen richtig. Nein, man kann das Spiel nicht gewinnen, denn es gibt keinen Punkterekord, den es zu schlagen gilt – mal abgesehen davon, dass die Punkte willkürlich verteilt werden. Ausweg aus dieser hoffnungslosen Erkenntnis bringt die zweite richtige Antwort: Ja, man kann das Spiel gewinnen – indem man Teil davon wird; indem man auf dem Spieltisch mit uns die Geschichte eines Flipperspiels an einem menschlichen Flipperkasten erzählt – mit Höhen, Tiefen, Intrigen, Stress, Spass, Flüchen, Freudenschreien, taktischer Finesse, Glück, Blödheit und Pech. Gemeinsam ‹gewinnt› man so eine Auseinandersetzung mit dem *BFF* selbst und allem, zu was er zu erzählen und zu fragen inspiriert.

Das Wort ‹Spiel› meint hier also zwei verschiedene Dinge. Einerseits die Spielanlage mit ihren Spielregeln, andererseits den performativen Vorgang, wenn auf der Spielanlage gespielt wird. Je mehr man den Fokus aufs zweite ‹Spiel› legt, desto mehr befreit man sich von den klassischen Mechanismen des Ersten: Wenn das Spiel nur Mittel zum Zweck einer Geschichte ist, können sogar scheinbar fundamentale Spielregeln gebrochen werden, wenn die Geschichte es verlangt.<sup>1</sup>

## Geschichte

Obschon ich oben meinte, dass es nicht wichtig sei, wie sich eine Geschichte, die wir spielen, entwickelt, heisst

das nicht, dass die Geschichte an sich nicht wichtig wäre, im Gegenteil! Ein Spiel entwickelt sich aus den Umständen, in denen es stattfindet und die wir thematisieren, befragen oder kritisieren wollen. Die Geschichte, die aus diesem Spiel entsteht, ist die Diskussion, die das Projekt sucht.

Wenn wir eine Diskussion suchen, warum sprechen wir dann nicht einfach darüber, was uns beschäftigt? Genau dort fängt die Hotel-Regina-Philosophie der *konstruktiven Provokation* an. Wir versuchen, über eine leicht zugängliche Überspitzung oder eine ins Absurde führende Neuinterpretation des Vorhandenen eine Irritation oder eben Provokation zu erzeugen, die die Umgebung zur Interaktion mit uns auffordert. Dadurch verhindern wir eine Vertheoretisierung der Thematik. Wir locken quasi mit einem einfach anmutenden Bubensteich, und ehe man sich's versieht, befindet man sich in einer Auseinandersetzung mit unseren Fragen, Themen und Vorschlägen. Warum aber dieser Umweg? Ich meine, dass in unseren Spielen, die auf sehr persönlicher und konkreter Ebene stattfinden, viel eher die eigene Haltung zum Vorschein tritt, als wenn über ein Thema nur gesprochen wird. Im Theoretisieren werden höchstens Meinungen verlässlich sichtbar – Haltung hingegen zeigt sich im Handeln, und auf Haltung sind wir aus. Der Erbauer der *vectors & skin*-Skulptur auf dem HGK-Vorplatz kann in seinem Konzept viel über Einladung zur Besetzung und Bespielung, Prozesshaftigkeit, veränderbaren Lebensraum etc. schreiben.<sup>2</sup> In dem Moment, wenn er persönlich versucht, mit scheinheiligen Argumenten unsere Reaktion *Vogelnest* wieder von der Bildfläche zu putzen, entsteht eine ehrliche Auseinandersetzung über seine Haltung zu seiner Kunst.

Diesen Trick, Haltung zu provozieren, wendeten wir im Diplom nicht nur auf unsere Umgebung, sondern auch auf uns selber an. Am stärksten wohl im letzten Projekt *Lago di Lei*. Den Themen – bauliche Einschnitte in Landschaften; sinnlos grosser Energieaufwand für Dinge wie Sportsegeln; unsere privilegierte Position als Schweizer Studenten\* – setzten wir uns physisch und psychisch ganz aus. Ein Ergebnis davon: Balz verliess die Aktion auf halbem Wege, weil er zu viel davon nicht mit sich vereinbaren konnte. Das war kein Scheitern, im Gegenteil. Die Auseinandersetzung mit den Themen trieb ihn zum Punkt, dass er ging, und vielleicht war das eines der wichtigsten Kapitel in der Geschichte.

## Klarheit

Damit ein Spiel spannend wird, muss die Spielanlage klar und einfach sein. Mir wurde das besonders bei der *Burgbesetzung* bewusst. Wir hingen zwischen den verschiedenen Zielen und Bedürfnissen, die wir mit unseren Aktionen auf die Burg brachten, und es war

<sup>1</sup> ‹You can break the rules if it's excellent›, pflegte Alex Byrne von NIE-Theater, während eines Theaterworkshops, den ich 2018 besuchte, am Anfang jedes Improvisationsspiels zu sagen.

<sup>2</sup> vgl. [www.institut-kunst.ch/news/vectors-skin/](http://www.institut-kunst.ch/news/vectors-skin/). Besucht am 07.08.2018.

nicht klar, was wir eigentlich wollten. Ich wurde dadurch in den Interaktionen mit den Menschen, denen wir begegneten, meiner Rolle unsicher und verlor meine Authentizität. Ich «spielte» den Burgbesitzer\* in dem Sinn, dass ich mich, wenn es hart auf hart kam mit der Polizei oder den eigentlichen Burgbesitzer\*innen, in die private Rolle eines Kunststudenten\* zurückzog. Damit löste sich der Boden für ein gemeinsames Spiel auf, und beide Seiten wurden auf die Metaebene unserer Aktion gehoben, wo die Thematik für mich nicht mehr spannend war. Aus dieser Erfahrung heraus steckten wir das Konzept der Stauseebesegelung umso enger und genauer ab. Und aus demselben Grund hatten wir für *brunnen gehn* den Verein *pro fontaines chaudes* gegründet, um eben auch, wenn wir mit Medien auf einer Metaebene über *brunnen gehn* sprachen, nicht die Ebene des Spiels zwischen Brunnenheizer\*innen und Öffentlichkeit verlassen zu müssen.

### Clowns und Narren

Sobald die Spielanlage klar ist, braucht es von uns nur noch eines – wir müssen unsere Rollen ernsthaft einnehmen. Damit will ich keinesfalls den Humor ausschliessen. Meist wird die Sache umso lustiger, je mehr ernsthaftes Bestreben wir in das Spiel stecken.

Ich vergleiche das mit der Qualität, die für mich einen guten Clown ausmacht. Wenn ich von Clown spreche, meine ich damit nicht den Clown, der auf dem Jahrmarkt lustige Ballonfiguren zusammenwurstelt oder am Kindergeburtstag den Deppen gibt. Ich orientiere mich an Künstlern wie Sacha Baron Cohen als «Borat»<sup>3</sup>; Bonaventure Gacon als «Boudu»<sup>4</sup>; oder dem Komiker Andy Kaufman<sup>5</sup>. Der Clown folgt mit kindlicher Freude einem naiven Wunsch. Aus der Hingabe an die Situation entstehen Momente des Scheiterns, des blöd Dastehens, des Erfolgs, des Staunens, der Angst, der Wut, der Erleichterung. In diesen Spannungsfeldern entstehen schliesslich die komischen Momente, in denen wir mitlachen oder mitweinen. Sobald der Schauspieler\* sich von aussen betrachtet und sich für seine Idiotie schämt oder seine Lustigkeit stolz hervorzuheben versucht, zerbröseln sein Spiel. Er tritt aus seiner Rolle in die private Rolle des Schauspielers\*, der seinen Clown nicht mehr ernst nimmt. Man könnte sagen, der Clown weiss dann zu viel.<sup>6</sup>

Dasselbe gilt, wenn wir in unseren Projekten Brunnen heizen, Maschinen warten, Bars betreiben, Burgen besetzen oder Stauseen besegeln. Da unser Spiel an

sich oft schon dermassen absurd ist, müssen wir unsere Rollen umso ernsthafter wahrnehmen, um Leute von ausserhalb in das Spiel einladen zu können. Wir müssen unsere Behauptung mit aller Kraft in den Raum stellen, um Aussenstehenden die Möglichkeit zu geben, ebenfalls ernsthaft in das Spiel einzusteigen. Öffentlich eine Haltung einzunehmen ist immer risikoreich. Wir müssen uns diesem Risiko aussetzen, auch negative Rückmeldungen zu erhalten, damit das Gegenüber uns ernst nehmen, Vertrauen fassen und ebenfalls eine Haltung zu uns einnehmen kann.

Treten wir dem Gegenüber mit einem Augenzwinkern entgegen und verweisen beständig darauf, dass «das ja schon eine lustige Idee ist, gell?» kann keine ehrliche Auseinandersetzung mit unserer Sache stattfinden. Die Interaktion wird entschärft, kollegial als «gespielt» abgestempelt und kann in die Schublade Kunstaktion / Bubenstreich / Internetprank versorgt werden – nichts für ungut, schönen Abend noch. Darum: Je ernsthafter wir uns dem Spiel hingeben, umso ehrlicher werden die Auseinandersetzungen und umso fruchtbarer kann der Dialog werden.

Damit gelangen wir zur letzten Schlussfolgerung, die ich aus dieser einjährigen Forschung nach dem Wesen von *Hotel Regina* ziehe: *Hotel Regina* sind Narren\*.

Ich sage bewusst nicht *Clowns\**, damit wir nicht auf eine Theaterbühne assoziiert werden. Ich will mit *Narren* vielmehr auch die gesellschaftliche Funktion der mittelalterlichen Hofnarren hinzuziehen. Daniel Kehlmann beschreibt in seinem Roman «Tyll» den Narren Tyll Ulenspiegel, der durch seine gewitzten Umkehrungen der damaligen Logiken und Strukturen Gesellschaftskritik übte. Der Hofnarr war damals sogar fester Bestandteil eines Hofstaates, mit genau der Aufgabe, als Einziger Kritik an den grossen Herren zu üben.<sup>7</sup>

In der gleichen Tradition stellen wir unsere Kritik in die Welt – in Form einer Absurdität, einer dummen Idee, eines naiven Traums, aber im vollen Ernst eines Narren. Die Welt wird daraufhin aufgefordert, sich zu erklären, sich zu rechtfertigen oder gar mit uns übereinzustimmen – auf jeden Fall aber, über sich selber nachzudenken.

3 «Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan» Film von Larry Charles, 2006

4 vgl. [www.parleboudu.fr/spectacle.html](http://www.parleboudu.fr/spectacle.html). Zuletzt besucht am 07.08.2018.

5 vgl. [www.de.wikipedia.org/wiki/Andy\\_Kaufman](http://www.de.wikipedia.org/wiki/Andy_Kaufman). Zuletzt besucht am 07.08.2018.

6 vgl. Philippe Gauliers Beschreibung des Clowns: [www.ecole-philippegaulier.com/splash.html#w-anchor-j2kdj33m1drxw2zm-rk](http://www.ecole-philippegaulier.com/splash.html#w-anchor-j2kdj33m1drxw2zm-rk). Zuletzt besucht am 02.08.2018

7 vgl. Kehlmann, Daniel: *Tyll*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2017.





# Impressum

Moritz Praxmarer  
moritz.praxmarer@hyperwerk.ch

Datum: 10. August 2018  
Projektcoaching: Oli Rossel

Projektcoaching Extern: Barbara Meier  
Lektorat: Ralf Neubauer

Institut HyperWerk  
Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW  
Freilager-Platz 1  
Postfach  
CH-4002 Basel

mail@hyperwerk.ch  
www.hyperwerk.ch  
www.fhnw.ch/hgk/hyperwerk





