

LOOK OUT

# „Wir spielen, also sind wir“

## Das Theaterkollektiv Prinzip Gonzo tritt gegen den neoliberalen Kapitalismus an

von Theresa Schütz

Nein, es geht hier nicht um Hunter S. Thompson. Es geht auch nicht um eine Figur aus der „Muppet Show“. Wenngleich beide Pate bei der Gründung gestanden haben könnten.

Prinzip Gonzo sind Alida Breitag, Holle Münster, Tim Tonndorf, Robert Hartmann und David Czesienski. Seit 2010 bilden sie ein Theaterkollektiv der ganz besonderen Art. Einzeln arbeiten sie in den Bereichen Regie, Schauspiel, Dramaturgie und Puppenspiel an verschiedenen Stadttheatern dieses Landes, als freie Gruppe finden sie sich zusammen, um sich auszutauschen, voneinander zu lernen und gemeinsam neue, kreative Theaterformen zu entwickeln. Seit 2014 sind das vor allem *Game-theatre*-Formate, die mit der Ausstatterin Thea Hoffmann-Axthelm und dem Softwareentwickler Markus Schubert entworfen und gebaut werden. 2015 gewannen sie mit „Spiel des Lebens“ das virtuelle Theatertreffen des Internetportals Nachtkritik. Kurz darauf erhielten sie eine zweijährige Doppelpass-Förderung, im Rahmen derer am Ballhaus Ost in Berlin das Game- und Serienformat „Monypolo – Liebe dein System!“ entsteht. Für die Performer:innen, eine Messe für performative und immersive Künste im Anschluss an die Konferenz re:publica, luden die Gonzos im vergangenen Mai zu „Re:Wonderland or Follow the White Rabbit“ ein, einem kollaborativen Wissens- und Strategiespiel, durch das man mittels einer eigens programmierten App auf seinem Smartphone geführt wurde. Wie Alice auf ihrer Reise ins Wunderland kann es auch den Besuchern in Prinzip Gonzos Spielwelten passieren, dass sich Wahrnehmungen von Realität auf produktive Weise verschieben.

So gilt es bei „Spiel des Lebens“, sich, ausgehend von ungleichen Startbedingungen (sozialer Spielstatus: arm/Mittelklasse/reich), durch einen modellhaften Lebensparcours zu spielen und möglichst viele Punkte (Geld, Gesundheit, Karma) zu sammeln. Einzelne Räume stehen dabei für bestimmte Lebensstationen (z. B. Schule, Universität, Fabrik, Amt, Bank, Chefetage, Urlaub, die verschlossene Tür zur Unsterblichkeit) und halten Aufgaben bereit. Aufgrund der Trivialität dieser Einzelaufgaben und der radikal ausgestellten Kontingenz von Erfolg wird das Spiel damit auch zu einer Lektion über Ehrgeiz, Motivation und Konkurrenzdenken. Gleiches gilt für „Monypolo“, dem fünf kleinere Werkstattinszenierungen („Die Vision“, „Das Kapital“, „Das Unternehmen“, „Der Wettbewerb“ und „Die Übernahme“) vorausgingen, bei welchen je ein Gonzo Regie führte. Sie funktionierten über ein Ineinanderblenden von Passagen aus der Geschichte der Eroberung des Aztekenreiches durch den spanischen Konquistadoren Hernán Cortés mit Motiven zeitgenössischer, kapitalistischer Unternehmenskultur (Start-up-Gründungsboom, neoliberale Selbstdarstellungs- und Vermarktungstechniken etc.). Im dazugehörigen Spiel gründen die Teilnehmer:innen und Teilnehmer fiktive Unternehmen. „Höher, schneller, weiter“ – nach dieser Maßgabe besteht das Ziel darin, den Markt zu beherrschen, gewinnmaximierend zu fusionieren und Monopole zu bilden; bei kontinuierlicher Steigerung von Kapital und Unternehmenswerten. Bis der Markt zusammenbricht. Auch hier wird man eingeladen, im Modus des Spiels etwas über sich, über eigene Reaktionsmuster und Konditionierungen zu lernen, und wird dazu angeregt, sich intensiver mit dem zweifelhaften System, das einen prägt, auseinanderzusetzen. Beide Produktionen sind Ausdruck einer künstlerischen Beschäftigung mit der Frage, wie wir leben wollen.

Prinzip Gonzo machen wie auch Machina Ex *Game-theatre*-Produktionen, jedoch ohne sich darauf festlegen zu lassen. Das nächste Etappenziel wäre, so die Gonzos, an einem Haus mit einer Kollektivintendanz betraut zu werden. Liebe Verantwortliche, bitte spielt das doch gedanklich mal durch, damit aus dieser Vision bald Realität werden möge. //

Quelle: <https://www.theaterderzeit.de/2016/09/34207/komplett/>

Abgerufen am: 30.11.2020