

Clown Anjol als Fragensteller

Ein Clown¹ kann Lebensabschnitte umfassen und zeitlich überbrücken, auch spielerisch durchlaufen. Diese temporäre Fähigkeit ist ein Teil seiner Figur. Dabei bezieht sich der Clown immer wieder neu auf das kindliche Spiel mit den typischen Qualitäten:

- Neugier
- Experiment
- Offenheit
- Freude.

Aus den Eigenschaften des Spiels² heraus können fortwährend Fragen auftauchen und formuliert werden, so dass Fragen stets zum Spiel gehören. *Das Spiel vom Fragen*³ gibt sich nicht zufrieden, sondern es treibt fragend voran, bezweifelt vermeintliche Wahrheiten, anerkennt sinkendes Scheitern⁴, sucht nach lebendigen Chancen.

Im weiten Feld zum Fragen will Clown Anjol sich bewegen. Beim Fragenstellen soll es natürlich nicht ohne Humor gehen: Humor ist bekanntlich eine positive Einstellung zum Leben, eine ganz persönliche Haltung gegenüber den unzählbaren Turbulenzen des Daseins. Eine angenehme Reaktion auf den Humor mag das Lachen sein. Aber dieser soziale Ausdruck wird nicht gezielt angestrebt – er mag sich wie von selbst ergeben. Hier gibt es eine ernste Grenzziehung zum nicht gewollten Klamauk, der die analytische Kraft des Humors vernachlässigt.

Analysen brauchen das Staunen.⁵ Im nachdenklichen Erstaunen über fragwürdige Verhältnisse liegt ein Anlass zum Fragen!⁶ Im Suchen nach denkbaren Antworten steckt zugleich eine spielerische Dynamik, vielleicht auch Dramatik: Das ständige Fragen kann weiterbewegen, es kann neue Ideen bringen. In seiner Rolle als Fragensteller versteht sich Clown Anjol nicht als ein Nörgler, Zyniker oder Sarkast. Sein Humor zielt auf das Neue, auf ein Entkommen aus vertrackten Situationen. Die Entstehung des Neuen⁷ ist einbezogen. Dennoch:

*Um an die Quelle zu kommen, muß man gegen den Strom schwimmen.*⁸

Es ist ein Postulat, welches sich indianische Stammeskulturen mit ihren Contraries und Clowns – Heyoka⁹ genannt – schon zu eigen gemacht hatten: Im Gegenteil, im Gegensatz kann ein beträchtlicher Erkenntnisgewinn über das Eigentliche liegen. Es ist eine Opposition, die das Übliche in Frage stellt, um ein Mehr an Erkenntnissen über tatsächliches Handeln zu gewinnen.

¹ Constantin von Barloewen: *Clown. Zur Phänomenologie des Stolperns*. Ullstein, Frankfurt am Main 1984.

² Johan Huizinga: *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. Pantheon, Köln 3. Aufl., ca. 1947.

³ Peter Handke: *Das Spiel vom Fragen oder die Reise zum sonoren Land*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1989.

⁴ Hans Blumenberg: *Schiffbruch mit Zuschauer. Paradigma einer Daseinsmetapher*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1997.

⁵ Jeanne Hersch: *Das philosophische Staunen. Einblicke in die Geschichte des Denkens*. Piper, München 1981.

⁶ Heinrich Rombach: *Über Ursprung und Wesen der Frage*. Karl Alber, Freiburg u. München, 2. Aufl. 1988.

⁷ Thomas S. Kuhn: *Die Entstehung des Neuen. Studien zur Struktur der Wissenschaftsgeschichte*. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 5. Aufl. 1997.

⁸ Stanislaw Jerzy Lec: *Unfrisierte Gedanken und neue unfrisierte Gedanken*. Herausgegeben und aus dem Polnischen übertragen von Karl Dedecius. Büchergilde Gutenberg, Frankfurt am Main 2000, S. 66.

⁹ John Plant: *Heyoka. Die Contraries und Clowns der Plainsindianer*. Verlag für Amerikanistik, Wyk auf Föhr 2. Aufl. 2000.