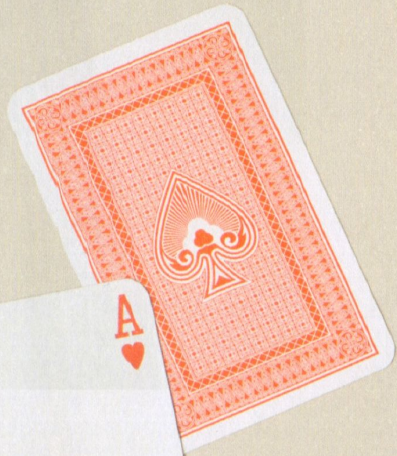
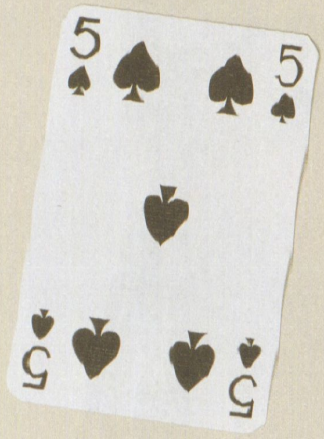
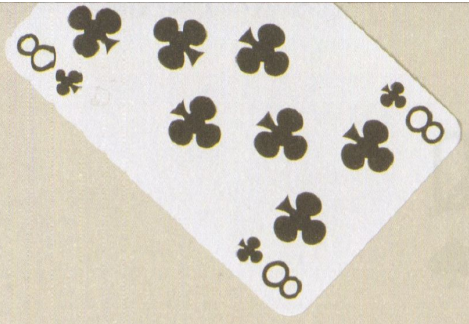




DAMEN WAHL

Fotografien: Letty Schmitterlow

Styling: Lyson Marchessault



Q
♠



♠
Q



◆ Q



◆ Q

♣ Q

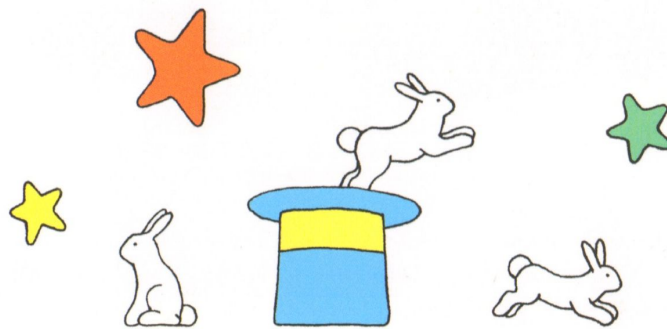


♣ Q

Das Gespräch

„DIE EINZIGE KONSTANTE DER ZAUBERKUNST IST UND BLEIBT DIE HAND“

Begegnung mit Philippe Beau
von Adrien Barrot
Illustrationen: Alain Pilon



Der Zauber- und Schattenkünstler Philippe Beau widmet sich in seinem neuesten Buch *Harry Houdini, superbéros de la magie* dem wohl bekanntesten Helden der Zauberkunst: Harry Houdini. Mit Hermès verbindet ihn eine besondere Leidenschaft, die Verehrung der menschlichen Hand, und so hat er das Frage-Antwort-Spiel für unser Magazin bereitwillig mitgespielt. Dabei ist der charmante Zauberkünstler dem grundlegenden Prinzip seines Metiers treu geblieben: der Geheimhaltung.

Wie wurden Sie zum Zauberkünstler?

Ich war ungefähr zehn Jahre alt, als ich zufällig auf einige Zaubergegenstände meines Bruders gestoßen bin, mit denen ich kleine Tricks eingeübt habe. Später habe ich Bücher des französischen Dichters und Zauberkünstlers Jacques Delord (1928–2006) gelesen. In diesen erklärt er etwas Elementares: Das Wichtigste bei der Zauberei ist nicht etwa der Trick, sondern der Zauberkünstler selbst. Der Zauber kann das Publikum nur fesseln, wenn der Zauberkünstler selbst von seiner Macht überzeugt ist. Dann haben mich meine Eltern an der vermutlich einzigen Zauberschule Frankreichs in Grenoble angemeldet. Dort lernte ich die zwei Zauberkünstler kennen, die später meine Lehrer wurden. Man könnte auch sagen: Ich war schlicht und ergreifend verzaubert!

Gab es einen Eintritt in einen Zauberverorden, eine Initiation in das Geheime und Geheimnisvolle?

Ja, man tritt tatsächlich in eine Art Bund oder Bruderschaft ein. Schon beim Lesen der Bücher Delords hatte ich das Gefühl, eine Information finden zu müssen, die nicht offensichtlich war

und erst entschlüsselt werden musste. Das Erste, das man in der Zauberschule lernt, ist, dass man niemals ein Geheimnis verraten darf. Später, wenn man sein Metier schon besser beherrscht, liegt die Herausforderung darin, diese Freude und den Enthusiasmus zu bewahren, denn sie müssen auf den Zuschauer übergehen.

Sonst kann der Zauberkünstler seine Rolle nicht spielen?

Genau. Der Franzose Jean-Eugène Robert-Houdin (1805–1871) sagte einmal, ein Zauberkünstler sei kein Jongleur, sondern ein Schauspieler in der Rolle des Zauberkünstlers. Die Illusion ist letztlich ein Spiel und die Zauberkunst eine Aneinanderreihung von Fantasien, die der Zauberkünstler sichtbar macht: etwa das Verschwindenlassen, die Macht über Gegenstände oder das Gedankenlesen. Historisch betrachtet ist der Zauberkünstler ein Mittelsmann zwischen den Menschen und den Kräften der Natur, die er beherrscht. Kann der Zauberkünstler eine Frau wirklich zum Schweben bringen? Oder Tiere aus dem Nichts auftauchen lassen? Letzteres impliziert ja, dass man sich der schöpferischen Macht bedient und Leben entstehen lässt. Hier zeigt sich wieder diese tiefe Verbindung des Magiers mit den Kräften der Natur, die man ihm sogar in unseren hochtechnologisierten Gesellschaften noch zuschreibt.

Die Zauberkunst gibt es nachweislich seit der Antike. Was passierte im Mittelalter?

Im Mittelalter wird die Zauberei vorrangig als sehr beliebte Straßenkunst betrieben – sehr zum Missfallen der Kirche. Die religiösen Institutionen sahen es

gar nicht gern, wenn unkontrollierte Beziehungen zu übermenschlichen Kräften unterhalten wurden. Dieser Verstoß gegen das kirchliche Monopol wird folglich als Häresie betrachtet. Zwischen Zauberkünstler und Hexer wird dabei kaum unterschieden. Als die Inquisition mit ihren lodernden Scheiterhaufen auf den Plan tritt, beginnen die Zauberkünstler damit, ihre Kunst zu entsakralisieren. Die Veröffentlichung von Reginald Scots *The Discoverie of Witchcraft* 1584 markiert diese „rationale“ Wende in der Geschichte der Zauberkunst: Das Werk legt Handgriffe und Techniken offen und erklärt Zaubertricks.

Was macht Robert-Houdin zum Vater der modernen Zauberkunst?

Robert-Houdin hat ein anspruchsvolles Ziel für die Magie: Er will aus ihr eine eigene, dem Theater oder der Oper ebenbürtige Kunstform machen. Unsere heutige Zauberkunst ähnelt der seinen noch in vielerlei Hinsicht – bei der Figur des Mentalisten etwa. Zu einer Zeit, in der Spiritismus und Co. sehr modern waren, praktizierte Robert-Houdin mit seinem Sohn das Gedankenlesen. Die Rolle des Zauberkünstlers, der erstaunliche oder verstörende, unerklärlich bleibende Dinge vorführt, beherrschte er perfekt. Diese Aspekte der Zauberkunst faszinieren noch heute. Ist das wahr? Kann er wirklich unsere Gedanken lesen? Auf der Bühne präsentierte er seine Kunst auf sehr elegante und poetische Weise. Auch der Hand kam in seinen Vorführungen eine bedeutende Rolle zu. So brachte Robert-Houdin gegen Ende des 19. Jahrhunderts das Hervorzaubern von Gegenständen in Mode – ein Trend, der bis in die 1940- und 1950er-Jahre andauern sollte. Dabei zaubert man Billardkugeln oder Spielkarten aus dem Nichts ...

Würden Sie sagen, dass die neuen Technologien eine Bereicherung für die Zauberkunst sind?

Die Zauberkunst war immer schon mit technischen Innovationen verbunden. Im alten Ägypten konnten Zauberkünstler mithilfe hydraulischer Systeme, deren Flüssigkeiten sie erhitzen, Türen aus der Distanz öffnen und schließen. Robert-Houdin arbeitete mit Begeisterung mit elektrischem Strom und Mechanik. Außerdem begriff er die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von Elektromagneten, mit denen sich beispielsweise die Illusion erzeugen lässt, dass ein Gegenstand fest am Boden haftet – pure Magie für die Zuschauer! Zauberkünstler eignen sich technische Innovationen sehr schnell und auf sehr kreative Weise an. So revolutionierte George Méliès, der sich als Erbe Robert-Houdins verstand, die Filmtechnik: Er machte aus dem Film etwas, das man vorführt, das poetisch und magisch zugleich ist. Heutzutage nutzt man in der Zauberkunst die Informatik, wobei ich natürlich keine Details verraten kann. Außerdem verwendet man zum Beispiel für Schattenspiele extrem ausgeklügelte Beleuchtungsarten. Und man setzt ganz spezifische Fäden, Magneten oder Materialien ein. Dennoch verliert der Zauberkünstler nie die Schönheit des Einfachen aus dem Auge, die dann entsteht, wenn man einen Gegenstand verschwinden lässt, oder plötzlich eine Schattensilhouette auftaucht, vom Licht einer Kerze gezaubert ...

Gibt es Zaubergegenstände, die epochen- oder kulturübergreifend verwendet wurden?

Ich glaube nicht, dass es wirklich transkulturelle Zaubergegenstände gibt. Man denkt natürlich gleich an den Zauberstab – dabei ist dieser einfach

der Stab des Hexenmeisters in verlängerter oder abgewandelter Form. Diesen muss man als Vermittler oder Katalysator der Naturkräfte verstehen, die der Zauberer einfängt und schließlich an eine Person oder einen Gegenstand weitergibt. Darüber hinaus wurde der Zauberstab bald eingesetzt, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu gewinnen und um diese abzulenken. Deshalb hat man ihn mit zwei weißen Enden versehen, quasi als Blickfang. Doch heutzutage verwendet niemand mehr einen Zauberstab. Die einzige Konstante in der Zauberkunst bleibt also die Hand! Deshalb erscheinen die Zaubergegenstände, die im Museum ausgestellt werden, auch frei von jeglichem Zauber: Es fehlt ihnen die zaubernde Hand! Bei der Zauberkunst geht es vor allem um das Erlebnis, das über den Gegenstand an sich hinausgeht. Und daher ist die Rolle der Hand auch so zentral.

Gibt es denn epochen- oder kulturübergreifende Zaubertricks?

Es gibt einen Trick, der in allen Kulturen großen Anklang findet: die Levitation, bei der Menschen oder Gegenstände scheinbar schweben. Hier beschwört der Zauberkünstler die Kräfte von Leben und Tod. Bei der Levitation geht es um mehr als die Befreiung von der Schwerkraft, denn die Erhebung des liegenden Körpers hat natürlich eine sehr spirituelle Konnotation. Die Symbolik der Auferstehung ist auch beim Verschwinden- und Wiedererscheinenlassen von Tieren oder Menschen offensichtlich. Manchmal teilt man sie auch in zwei, bevor man ihnen wieder Leben einhaucht. Warum gerade in zwei Stücke? Die Zauberkunst steckt voller Symbolik.

Was ist mit den Zaubertricks, bei denen der zuvor gefesselte oder in Ketten gelegte Zauberer sich selbst befreit?

Diese Tricks entstanden zu einer ganz bestimmten Zeit. Mit dem amerikanischen Zauberkünstler Harry Houdini (1874–1926) erreichte die Kunst der Selbstbefreiung ihren Höhepunkt. Sein Bühnename ist übrigens eine Hommage an Robert-Houdin, den er sehr bewunderte. Houdini, der in Budapest geboren wurde und später mit seiner jüdischen Familie in die USA emigrierte, fand zur Zauberkunst, nachdem er die Memoiren Robert-Houdins gelesen hatte. Zu seinen ersten großen Erfolgen zählte der Trick mit dem Überseekoffer, den er gemeinsam mit seinem Bruder vorführte: Während einer der beiden in einen großen, fest verschlossenen Koffer gesperrt wurde, stellte sich der andere auf diesen. Anschließend hängte man ein Tuch vor den Koffer. Wenn sich dieses wieder hob, hatten die beiden ihre Plätze getauscht. Dabei waren die Schlösser intakt geblieben! Auf der Grundlage dieses Tricks entwickelte Houdini nun seine Spezialität, die Selbstbefreiung. Hierfür ließ er sich in allerhand Objekte einsperren – Tresore, ausgeklügelte Kofferkonstruktionen, Zwangsjacken oder Kanonen –, er ließ sich von einer Brücke werfen oder in einen eiskalten See stürzen. Es gelang ihm jedes Mal, sich zu befreien, und er versuchte sich selbst immer wieder in noch gefährlicheren Situationen zu überbieten. Im Grunde war er Stuntman und Performance-Künstler zugleich, der vermutlich erste Superheld der Zauberkunst – oder der Welt, noch lange vor Superman!

Lesenswert: *Harry Houdini, superhéros de la magie*, von Philippe Beau, Axelle Corty und Anastasia Elias, Éditions À dos d'âne, 2018.



0,01 Dollar

Dies ist der kleinste Wert, den ein Jeton in einem Casino in Las Vegas betragen kann. Der Jeton ist hellblau mit orangefarbenen Streifen.

IST DIE ZEITGENÖSSISCHE KUNST EIN SPIEL?

Text: Jean-Yves Jouannais



Der Kunstkritiker, Autor und Professor
an der renommierten Pariser École des Beaux-Arts
zeigt uns, wie sich die zeitgenössische Kreation
und das Spiel verbinden und bisweilen sogar
miteinander verschmelzen.

Gilles Barbier, *Comment mieux guider notre vie au quotidien*, 1995
© Adagp, Paris, 2018

Das Spiel steht nicht immer abseits der Realität, manchmal wird es zum Armaturenbrett oder Maschinenraum und steuert unser Leben. So etwa macht der Protagonist aus Luke Rhineharts Roman *Der Würfler* sein Leben buchstäblich zum Spiel. Diese mutlose und lebensmüde Romanfigur überlässt sämtliche Entscheidungen, die sein Leben betreffen, dem Würfel: Von trivialsten Alltagsentscheidungen bis zu den wichtigen Fragen und metaphysischen Rätseln – beim leisesten Zweifel wird der Würfel geworfen. Aufgrund seiner strikt amorali-schen Doktrin schlug der Roman in den 1970er-Jahren wie eine Bombe in die bereits in Aufruhr befindliche amerikanische Universitätswelt ein.

In Frankreich schuf der Künstler Gilles Barbier unter dem Einfluss dieses bedeutenden Werkes 1995 eine Installation mit dem Titel *Comment mieux guider notre vie au quotidien* (Unser Leben im Alltag besser lenken). Für diese Arbeit stellte er miniaturformatige Wachsrepliken, die ihn selbst darstellten, wie Spielfiguren auf ein Schachbrett. Die Installation – vom Künstler als „Entscheidungskit“ bezeichnet – ist gleichermaßen als Skulptur zu verstehen, als zwischen verschiedenen Zeiten und Räumen versprengtes Selbstportrait und Himmel-Hölle-Spiel. Indem er seine Person vervielfältigt und Avatare erfindet, die ihm vielfältigste Erfahrungen ermöglichen

können, möchte Gilles Barbier letztlich auch sich selbst den Zugang zu allen potenziellen Welten öffnen. Dadurch wird er selbst zur Kugel im Roulettespiel, schmiegt sich in jede Kerbe und teilt sich selbst die Farben, Höhen, Paritäten und Zahlen einer wechselhaften Heraldik zu. Doch er wünscht sich für sein Glücksspiel ausdrücklich kein eindeutiges Ergebnis. Vielmehr hofft er, dass sich alle möglichen Szenarien gleichzeitig verwirklichen: „Im Grunde träume ich von einer Welt, in der man eine Zeit lang ein nicht gläubiger, französischer homosexueller Ingenieur und Muslim sein kann, der mit einem gläubigen Schweizer Arbeiter und praktizierenden Protestanten verheiratet ist, welcher sich wiederum für Fahrzeugtuning und Proust, für Ligne-Claire-Comics und die Barockoper begeistert und gleichzeitig Fan von den Growlers, Ty Segall und Barbara usw. ist, und dass all dies reibungslos und ohne jegliche Verstimmung vonstattengeht.“

Hier verspricht das Spiel wiederum das Spiel an sich. Es geht um das Spielen als Selbstzweck und die Möglichkeit, sich selbst wie einen Würfel zu werfen. Der Gewinn: nichts anderes als das Spiel selbst. Dies ist im Übrigen auch das Prinzip von Marcel Duchamps Werk, das gewissermaßen die Liebesbeziehung zwischen Kunst und Casino begründet. So verbrachte der Künstler am Anfang des Jahres 1924 mehrere Monate in Nizza – und

langweilte sich dort fürchterlich. Da er sonst nichts zu tun hat, beginnt er, das Casino von Monte-Carlo zu besuchen. In einem Brief an seinen Freund Jacques Doucet vom 31. März 1924 erwähnt Duchamp seine Faszination für diesen Ort. Er beschreibt sich darin als beinahe gleichgültigen Touristen. Er spielt, ohne von der Leidenschaft gepackt zu werden, bleibt dabei gelassen, ja fast gelangweilt. Er möchte nicht einmal gewinnen – außer vielleicht ein wenig Zeit. Er will einfach nur spielen, so lange wie möglich, und dafür muss er möglichst ein Gleichgewicht zwischen Gewinn und Verlust erreichen. So probiert er ein bestimmtes System aus, dem er allerdings im Gegensatz zu den meisten anderen Spielern keine übermäßige Rationalität beimisst. Es gibt übrigens ein interessantes Bild von Edvard Munch von 1892, das den Namen *Am Roulette-tisch in Monte Carlo* trägt. Darin sieht man einen Mann, der ein wenig aussieht wie Duchamp. Er steht am Tisch und macht sich Notizen in ein Büchlein – wie alle Spieler, die nach einer bestimmten Strategie spielen. „Das System ist nicht wichtig. Sie sind alle gut und schlecht zugleich“, schreibt Marcel Duchamp seinem Freund Francis Picabia. Auf diesem Prinzip beruht auch eines der berühmtesten Readymades von Duchamp: *Obligation pour la roulette de Monte-Carlo* (Schuldschein für das Roulettespiel in Monte-Carlo). Diese Farblithographie aus

dem Jahre 1924 wurde nach dem Vorbild eines echten Schuldscheins erzeugt, dessen Hintergrund der grüne Roulettespielteppich bildet. Duchamps Kopf, eine Fotografie Man Rays, ragt aus der Mitte des Rouletterads heraus, wobei sein Gesicht mit Rasierschaum bedeckt und sein Haar in Hörner gescheitelt ist. Der Wert des Schuldscheins ist in Großbuchstaben angegeben: „Schuldschein über 500 Francs – 20%.“ Duchamp hat mindestens zehn dieser Schuldscheine in einem Gesamtwert von 5000 Francs (etwa 500 Euro) verkauft, um im Frühjahr 1925 in Monte-Carlo zu spielen. Innerhalb weniger Monate verspielte er dort auch die gesamte Summe. Aber er hatte sein Ziel erreicht und sein System entwickelt: Dabei handelte es sich nicht um eine gewinnbringende Strategie, sondern um eine Gleichgewichts-Formel, die es ihm ganz einfach ermöglichte, langsam und geduldig zu spielen. „Weder habe ich mich ruiniert, noch wurde ich zum Milliardär, nichts von beidem wird je sein“, schreibt er an Doucet.

Aus Perspektive der Künstler ist die Zeit der höchste Einsatz im Casino der Kunst. Man denke nur an Michel Aubrys schöne Installation *La Roulette française* (Französisches Roulettespiel, 1992): ein klassischer Spieltisch, auf dem die Betrachter ihre Jetons platzieren können. Wie für Duchamp in Monte-Carlo ist der Gewinn das Warten, die freie Zeit, die Aufregung ohne

Duchamp möchte nicht einmal gewinnen – außer vielleicht ein wenig Zeit



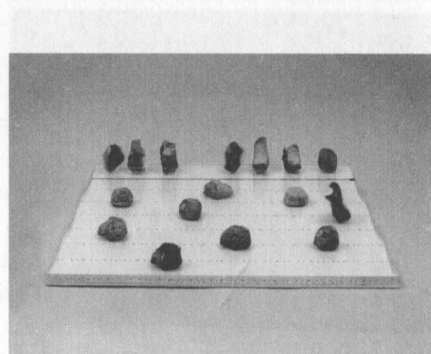
Man Ray, Marcel Duchamp, *Obligation pour la roulette de Monte-Carlo*, 1924
© Adapp, Paris, 2018

Risiko. Auch in diesem Spiel hoffen alle Beteiligten darauf, dass sie auf die richtige Kombination gesetzt haben. Allerdings nicht, um Millionär zu werden oder zumindest ein bisschen reicher, sondern um eine Sonate erklingen zu hören, die von sardischen Instrumenten (eine weitere Passion des Künstlers) gespielt wird. In der Kunst zeichnet das Spiel zeitliche Landschaften und kreiert Kompositionen aus Zeitspannen und Augenblicken. In Robert Fillious Installation *Eins. Un. One...*, die 1984 in Düsseldorf entstand, sind 5 000 Würfel verschiedener Farben und Größen auf einer Fläche von 9m Durchmesser verteilt. Jeder Würfel hat auf jeder Würfelseite nur ein einziges Auge und so wähnt sich der Betrachter vor einem Casino-Spieltisch, an dem etwas Seltsames geschehen ist und der nun auf ewig erstarrt bleibt.

Eine andere Spielfläche, die jedoch ganz ähnliche Gewinne erzeugt, verdanken wir dem Künstler Jean-Michel Sanejouand: Sein *Jeu de Topo* (Topo-Spiel) von 1963 wird von zwei Spielern gespielt, die jeweils an den beiden Enden eines kleinen Tischchens sitzen. Jeder Spieler verfügt über insgesamt acht Steine. Spieler A verteilt seine Steine auf dem Spieltisch, so wie es ihm am besten gefällt. Spieler B beurteilt anschließend die Anordnung aus seiner Sicht. Gefällt sie ihm auch, ist das Spiel beendet, andernfalls platziert er einen seiner Steine am

gewünschten Ort auf dem Spieltisch. Dadurch ergibt sich eine neue Konfiguration, der Spieler A wiederum zustimmen kann oder nicht. Er reagiert, indem er seine ursprüngliche Anordnung verändert, darf allerdings nur einen einzigen seiner Steine bewegen. So wird die Partie Spielzug um Spielzug fortgesetzt. Die Spieler dürfen dieselben Steine beliebig oft versetzen. Das Spiel geht weiter, bis einer der beiden Spieler die Steine so anordnet, dass beide Parteien vollkommen zufrieden sind. Es gibt weder Gewinner noch Verlierer. Es gibt weder Gegenüber noch Konkurrenz. Lediglich zwei sich gegenüber-sitzende Partner, die füreinander Landschaften zeichnen und sich die Zeit nehmen, diese zu betrachten.

Dass auch die Kunst für einige geschäftstüchtige Sammler als eine Art Casino betrachtet wird, ist eine andere Sache. Und gelegentlich werden beide Aspekte sogar miteinander vereint. Obwohl es sich dabei um eine Zweckhe handelt, kann diese dennoch Bestand haben. Im Jahr 2006 fand die erste Biennale für zeitgenössische Kunst in Le Havre statt. Die Werke waren in Containern auf der Hauptallee ausgestellt, die vom Rathaus bis zum Meer führt. Die Container an sich passten in dieses Umfeld, aber das Logo, das auf ihnen zu sehen war, wirkte seltsam, denn es stammte weder aus der Welt der Industriehäfen noch aus der Sphäre der zeitgenössischen Kunst: Es war das Logo einer bekannten Gruppe von Spielbanken! Auf Initiative des damaligen Bürgermeisters Antoine Rufenacht durfte der Konzern im Gegenzug für die Organisation dieser Biennale 18 Jahre lang (also 9 Biennalen) ein 12 000 m² großes Casino öffnen. Sind Sie ein Optimist? Dann denken Sie einmal mit mir zusammen an Aleksej Iwanowitsch, den Spieler Dostojewskis: Stellen wir uns vor, wie er, von diesem trügerischen Logo irregeführt und von der Meeresluft berauscht, drauf und dran ist, sein nicht existent Vermögen zu verspielen, als er anstelle der Roulettetische diese unbeweglichen Kunstwerke entdeckt. Und er verliebt sich unsterblich in diese, so dass er Jahre später noch aus Galerien und Museen verbannt werden muss – wie ein Spieler aus dem Casino, wenn seine Leidenschaft den Geist vernebelt und sein Leben zerstört hat.



Jean-Michel Sanejouand,
Jeu de Topo, 1963–1976



144

Dies ist die Anzahl der Ziegel genannten Spielsteine beim Mah-Jongg. Dabei unterscheidet man 36 Bambus-Steine, 36 Kreise, 36 Zahlen, 16 Winde, 12 Drachen, 4 Blumen und 4 Jahreszeiten.

WELCHER SPIELERTYP SIND SIE?

Text: Stéphane Foenkinos,
Gelegenheits-Zauberkünstler

Im Sinne des Werkes *Die Charaktere* des französischen Schriftstellers Jean La Bruyère portraitiert der Drehbuchautor und Regisseur Stéphane Foenkinos die verschiedenen Anhänger von Karten-, Würfel- und sonstigen Glücksspielen.

Der Abergläubische

Er kauft alles paarweise und verdoppelt auch gerne mal seinen Einsatz. Ob Carré oder Vierling – er ist Experte für alles Quadratische und legt seine Karten offen, ohne zu zögern. Sein Martingal? Aus Seide, gleich welcher Form. Er muss sie mit den Fingern spüren, bevor er die Karten auf den Tisch legt. Und selbst wenn er beim Pokern gelegentlich blufft, ein Lügner ist er nie.

Der Dilettant

Dieser Spielertyp liebt jede Art von Pferderennen. Man sieht ihn oft in Richtung Faubourg Saint-Honoré Nr. 24 flanieren, das er als seine höchstpersönliche Arena betrachtet. Wird er hineingehen? Oder doch nicht? Er weiß, dass die Versuchung groß sein wird. Auf dem Gebiet der Pferdewetten mag unser Sonntagsspieler ein Laie sein. Als Sammler jedoch ist er Experte und galoppiert auch ohne Steigbügel direkt auf die Stiefel seiner Träume zu.

Der Zwanghafte

Hat er eine Tasche, will er sie alle haben. Zieht er eine Krawatte an, braucht er alle Varianten. Läuft ihm ein Schuh über den Weg, greift er sich jedes Paar, bis keines mehr übrig ist. Tief im Herzen leidenschaftlicher Sammler, arrangiert er seine Trophäen kunstvoll in seinen Schränken. Er hortet die Objekte seiner vielen Begierden jedoch nicht. Sie müssen keineswegs in den Regalen verstauben. Vielmehr wechselt er seine Outfits mit offenkundigem Vergnügen je nach Zifferblatt und Kollektion.

Der Ehrgeizige

Verlieren ist für ihn keine Option. Ein zweiter Platz? Dann kann es gleich der letzte sein. Die Ziellinie fest im Auge, ist er stets der erste Gast auf Veranstaltungen und scheut auch nicht vor dem Einsatz seiner Ellbogen zurück, um in der ersten Reihe zu stehen. Nur der beste Platz ist für ihn gut genug, um die Vitrinen an der Faubourg Saint-Honoré Nr. 24 zu bestaunen, wenn die Vorhänge aufgehen. Was für ein Sportler!

Der Schummler

Das Spiel an sich interessiert ihn nicht halb so sehr wie das Tricksen. Als Meister der Kunst des Verschwindens schlüpfte er in einer Wolke von *Eau des Merveilles* zwischen den Zeilen

hindurch und schafft es dabei sogar noch, seine „calèche“ (dt. Kutsche) als „bolide“ (dt. Rennwagen) auszugeben. Fasziniert vergessen wir kurz, auf den Boden der Tatsachen zurückzukehren. Doch bald verblasst die Fähigkeit dieses unverbesserlichen Spielers, uns zu blenden. Und ist er erst einmal entlarvt, wird er schnurstracks zur heimatlichen Hausnummer 24 zurückgebracht. Dort rollt er sich augenblicklich in ein Twilly ein und schwört, es sicher nie wieder zu tun.

Der Fair-Player

Stets galant, setzt er sich nicht gleich aufs hohe Ross, wenn es mal Scherereien gibt, und weiß vor dem Überlegenen auch bescheiden zurückzutreten. Noch während er sich auf das große Turnier vorbereitet, prescht ein Vollblut an ihm vorbei. Macht nichts, er schwingt sich nach der Niederlage direkt wieder in den Sattel. Als Sportsmann zeigt er auf dem Parcours Transparenz und setzt keine Scheuklappen auf, wenn seine Entscheidungen in Frage gestellt werden. Dank seines ausgeprägten Stilbewusstseins verlässt er den Schauplatz nicht etwa im wilden Galopp, sondern kontrolliert im Trab – während er die anderen Teilnehmer höflich grüßt. Diesmal hat er nicht gewonnen? Für ihn kein Problem. Geduld ist seine Stärke, denn er weiß: „Wer weit kommen will, muss seine Mittel schonen“ (Jean Racine).

Der Loser

Und wenn er am Huf des Siegerpferdes beim Saut Hermès ein vierblättriges Kleeblatt fände: Er würde doch nur wieder leer ausgehen. Als ewiger Letzter sucht er unermüdlich nach dem Gewinnerlos und verliert dabei zumindest eines nie: seine gute Laune.

Der schlechte Verlierer

Nein, er kann nicht akzeptieren, dass er etwas verlieren könnte, das ihm doch zusteht. Zumal er mit seinem *Nautilus* ganze Notizbücher mit Statistiken vollkritzelt, seine Wetten aufwändig im Kalender notiert und schlichtweg überzeugt ist, dass ihm die vielen „H“ auf seinem Lottoschein Erfolg bringen werden. Würde er doch bloß sein Los akzeptieren, dann könnte er aus ihm lernen!

Der Glückspilz

Wo immer er ist, findet er das Richtige. Wohin er auch geht, das passende Schuhwerk steht bereit. In seiner Welt führt jeder Weg zum Ziel. Stellen Sie seine Orientierung doch einmal auf die Probe – er findet immer wieder seinen Weg! Und genau das ist seine Stärke, denn er hat nicht nur eine glückliche Hand, sondern auch grenzenlosen Optimismus! Glück im Spiel, Pech in der Liebe? Er beweist uns immer wieder das Gegenteil.