

Sebastian R. Richter

Scheitern und Unfall. Zur theoretischen Fundierung und Mimesis des Akzidentiellen

2022

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19031>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Richter, Sebastian R.: Scheitern und Unfall. Zur theoretischen Fundierung und Mimesis des Akzidentiellen. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. Unfälle. Kulturen und Medien der Akzidenz, Jg. 22 (2022), Nr. 2, S. 153–165. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19031>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

SCHEITERN UND UNFALL

Zur theoretischen Fundierung und Mimesis des Akzidentiellen

VON SEBASTIAN R. RICHTER

I. DIE GRENZBEREICHE DES AKZIDENTIELLEN

In der kulturtheoretischen Fundierung ist das Scheitern als Begriff in den letzten Jahren häufiger in Zusammenhang mit der Literatur bzw. den audiovisuellen Künsten definiert worden.¹ Dabei wird jeweils die Metaphorologie Hans Blumenbergs zugrunde gelegt. Die aus der Schifffahrt stammende Wortbedeutung weist ursprünglich auf den Schiffbruch hin. Der Begriff hat von diesem Kontext ausgehend ein metaphorisches Eigenleben entwickelt, im zeitgenössischen Gebrauch wird er an der Grenze des Sagbaren und Unsagbaren verortet. Nach Blumenberg umschreibt das Scheitern ein unsagbares Ereignis des Schiffbruchs auf bildliche Weise, enthält aber als sprachlich ausgedrückte Metapher Bestandteile eines (nicht sprachlichen) Denkens.² Insofern ist im Begriff eine akzidentielle Herkunft bereits enthalten, da die Übertragung des Ereignisses Schiffbruch als Unfall in ihrer Nachbildung scheitert. Sie versucht den akzidentiellen Gehalt in ein mediales System zu übersetzen, das ihre Differenz des Sagbaren und Unsagbaren als Antinomie oder Paradoxie weiter enthält.

Im Folgenden möchte ich mich deshalb nicht den Rekonstruktionen von Unfällen in verschiedenen Medien widmen, sondern auf die Suche nach der ästhetischen Nachbildung einer »paradoxen Daseinsmetapher«³ in den audiovisuellen Medien, konkret im Videospiel und Film, machen. Welches ist der akzidentielle Gehalt und wie wird er in den beiden Medienformen umgesetzt? Dabei werde ich mich in diesem Artikel vorrangig auf die beiden Theoretiker:innen Karl Jaspers und Catherine Malabou beziehen und auf zwei Beispiele beschränken, um die Theorie in ihrer ästhetischen Ausformung begrifflich zu erfassen und ausreichend zur Geltung kommen zu lassen. Ziel ist ein erstes theoretisches Fundament für die Möglichkeit künstlerischer Nachbildung widersprüchlicher Lebenswirklichkeit anzubieten.

1 Wesentlich sind hier Müller: Narrative des Scheiterns und Alber: Scheitern als Performance.

2 Vgl. Alber: Scheitern als Performance, S. 89.

3 Blumenberg: Schiffbruch mit Zuschauer, S. 9.

2. ZUM EXISTENTIELLEN GRUNDVERSTÄNDNIS DES SCHEITERNS ALS AKZIDENZ BEI KARL JASPERS

Karl Jaspers Werk *Philosophie* ist für eine Theorie des Scheiterns wesentlich, weil er dort einen menschlichen Grundkonflikt deutlich macht. Jaspers versteht den Begriff des Scheiterns aus der Konfrontation zwischen Lebensphilosophie und Metaphysik. Scheitern in der Lebensphilosophie bedeutet für ihn die Bewältigung von sogenannten Grenzsituationen. Diese sind extreme Ereignisse, die einem Subjekt im Laufe des Lebens begegnen und welche es zum Philosophieren zwingen, bzw. anregen können. Solche Grenzsituationen sind vor allem der Tod, der Kampf (worunter nicht nur physische, sondern auch Kämpfe zum Beispiel in der Liebeskommunikation zählen), das Leiden und die Schuld.

Durch ihr Einbrechen legen Grenzsituationen eine »antinomische Struktur der Welt«⁴ offen, den Konflikt zwischen Existenz und Transzendenz oder Ist-Zustand und Ideal. Hier wird dem Subjekt offenbar, dass es die Welt niemals vollständig begreifen kann, weder als Theorie noch in der Existenz oder im Leben.⁵ Im Verhältnis zwischen Transzendenz und Existenz wird der Mensch zerrieben, weil er nichts vollständig erreichen kann. Die Transzendenz ist ein Ideal, dessen Erreichen als Ewigkeit mit der Auslöschung der Existenz einhergeht. So ist zum Beispiel im Streben eins mit der Natur zu werden die Vernichtung der Freiheit Folge, während die Freiheit Natur als Dauer oder Geltung brüchig macht.⁶

Durch das Scheitern an einem Ideal wird dem Subjekt jene Antinomie zwischen Transzendenz (vollständigem Erreichen eines Ideals, Verewigung) und Existenz (Moment, in dem das Sein sich offenbart) bewusst. Warum sich Ideale nicht verwirklichen, kann unterschiedliche Gründe haben: So ist unter anderem möglich, dass die gesellschaftliche Eingebundenheit oder ein gesundheitlicher Nachteil jene Verwirklichung behindern: »Erst im schließlichen Scheitern dieser Verwirklichung offenbart sich, was Sein sei.«⁷

Durch ein Scheitern ist ein Subjekt dazu gezwungen, seine Weltanschauung und insbesondere sein Ideal aufzugeben und einen anderen Lebensweg einzuschlagen. Dabei ist nur faktisches Scheitern, also jenes, das als Scheitern wahrgenommen und mit einem schlagartigen Beenden eines festgelegten Ziels einsetzt, wahres Scheitern: »Untergang wird erst wirklich durch Weltwirklichkeit, sonst wäre es nur ein Verschwinden von Möglichkeit.«⁸ Scheitern mache nämlich deutlich, dass nichts erreichbar sei. Trotz Angst vor der Zukunft oder dem Tod, trotz Schuldigkeit, weil gewählt werden muss, aber nie ausschließlich für das eigene Sein, kann Sein nur durch Handeln und freie Entscheidung genährt werden. Sein

4 Salamun: Karl Jaspers, S. 110.

5 Vgl. Jaspers: *Philosophie*, S. 864.

6 Vgl. ebd., S. 870ff.

7 Ebd., S. 870.

8 Ebd., S. 869.

ist als determiniertes nicht möglich. »Life is tied up with death, freedom goes with compulsion to choose only a limited possibility, etc.; a state of affairs which, following Heidegger, is labeled ›guilt‹«⁹.

Insofern besteht auch im Scheitern selbst eine antinomische Struktur, die nämlich, dass Scheitern einerseits einen herben Einschnitt darstellt, andererseits, dass diese Erfahrung nicht zur kompletten Auflösung der Freiheit und des Handelns führen kann. Jaspers beschreibt im dritten Band seiner Philosophie-Reihe, der Metaphysik, den Moment der Angst deutlicher, der in Verbindung mit dem Scheitern steht. Jener Angst, basierend auf Kierkegaards *Der Begriff Angst*, lässt sich nicht ausweichen. So scheint es kaum möglich, ein angstloses Sein zu erreichen und wenn, dann nur über den Glauben »an das Sein der Transzendenz«¹⁰. Auch hier sind Extreme nicht hilfreich und orientieren sich nicht an der Weltwirklichkeit. Eine solche ist nur Schein, wenn sie auf bloße Angst und bloße Ruhe hinführt. Letzteres kann zum Beispiel erreicht werden, indem ein scheinbares Wissen als »Fälschung der Wirklichkeit«¹¹ angenommen wird. Das sind die Idealismen und Ganzheitskonzepte, Modelle die nicht nur als eben diese funktionieren, sondern als Wahrheit aufgefasst werden, um ein Subjekt zu beruhigen.

(I)n dieser Fälschung der Wirklichkeit zum bestehenden Ganzen wird unwahre Harmonie erträumt, ein ideales Sollen formuliert, die Wahrheit für eine einzige gehalten und als richtige gewußt. Diese Ruhe entspringt der Unwahrheit. Sie konnte entstehen, weil die Angst die Augen schloß.¹²

Ein Bewusstwerden der Wirklichkeit verursacht Angst, aber sie ist wichtig für die Existenz. Um insofern mit der Angst sowie mit dem Scheitern umzugehen »vermag aktives Dulden das Scheitern allen Daseins zu erfahren und doch zu verwirklichen, solange irgend Kraft ist; in dieser Spannung erwirbt es sich Gelassenheit.«¹³

Es ist eine Konfrontation mit dem Scheitern, der Erfahrung des Nichtwissens (das im Glauben liegt), die nicht zu einer extremen Passivität führt oder zu einem Festhalten an unwahren Weltanschauungen. Das Sein trotz Scheitern ist ohne diese Extreme nur zwischen Existenz und Transzendenz möglich. Dieses Leben in der Antinomie, oder in der Dialektik, die aber nicht wie bei Hegel zu einem Ganzen führt, hält eine solche Spannung aus. Oder es duldet sie. Das Schweigen ist eine Chiffre des Scheiterns, das jene Spannung zwischen Sein und Nichts, zwischen Existenz und Transzendenz ohne Worte, Modell oder Täuschung wiedergibt. Insofern ist es keine Gewissheit: »Wahrheit ist, wo scheiternde Existenz die

9 Thyssen: »The Concept of ›Foundering‹«, S. 315.

10 Jaspers: Philosophie, S. 877.

11 Ebd.

12 Ebd.

13 Ebd., S. 878.

vieldeutige Sprache der Transzendenz in die einfältigste Seinsgewißheit zu übersetzen vermag.«¹⁴

Karl Jaspers kann, um dies noch einmal zusammenzufassen, als Vertreter einer Bewältigungsstrategie gesehen werden, die Konsequenzen des Scheiterns als Duldung einer antinomischen Weltstruktur begreift. In der Zerrissenheit zwischen erreichbarer und unerreichbarer Erkenntnis, zwischen Idealen und dem Einbruch von Tatsachen wird ein Widerspruch ausgehalten. Der nämlich zwischen Möglichkeiten und Unmöglichkeiten, zwischen Existenz und Transzendenz. Hier muss Scheitern als Endgültiges verstanden werden, das dazu zwingt einen Neuanfang zu bewältigen. Inwiefern das Scheitern nun mit dem Akzidentiellen verknüpft werden kann, werde ich von Catherine Malabou ausgehend diskutieren.

3. CATHERINE MALABOU UND ZUR ONTOLOGISCHEN BESTIMMUNG DES UNFALLS

Knapp achzig Jahre nach der *Philosophie* hat Malabou 2009 einen französischsprachigen Essay *Ontologie de l'accident* veröffentlicht, den ich hier in der englischen Übersetzung zitiere und interpretiere. Insbesondere in Bezug auf Ovids *Metamorphosen* leitet sie in die Plastizität als Prozess der ständigen Veränderung und des ständigen Formens ein. In ihrer durch die Neurowissenschaften inspirierten Argumentation, die hervorhebt, dass Identität als Manifestation von Leib und Körper niemals einen einheitlichen Status erreicht, knüpft sie indirekt an Jaspers an. Ich möchte dies folgend genauer erläutern.

Die für die Neurowissenschaften wesentliche Feststellung der formbaren Plastizität, das heißt der Erkenntnis, dass das Gehirn stets im Veränderungsprozess ist, steht im Kontrast zur Vorstellung eines unveränderlichen Seins bzw. einer unveränderlichen Identität. Im Gegenteil scheint ein unveränderliches Sein überhaupt nicht möglich.¹⁵ Insofern beschreibt sie Sein als lebenden Toten, wenn beispielsweise durch einen neurologischen Schaden das Gehirn prinzipiell richtig funktioniert, aber ein Teil der Identität (durch Fehlen von Erinnerung, oder durch Fehlen von Emotionen) verloren gegangen ist.¹⁶ Die Subjektivität wurde dekonstruiert, das Subjekt ist sich selbst abhandengekommen (in die Veränderung geflüchtet).¹⁷ Wenn die *destructive plasticity* die Identität ändert, dann nur, weil das Subjekt keine Verbindung mehr mit seinem früherem Ich herstellen kann. Das bedeutet, dass es aufgrund eines Traumas (physisch oder psychisch) keinen Zugang zum Konzept eines einheitlichen Seins (*Being*) findet.

Mit Jaspers wurde festgestellt, dass ein solches Konzept aber bereits trügerisch als Ideal entlarvt werden kann. In diesem Zuge offenbart der akzidentielle

14 Ebd.

15 Vgl. Malabou: *Ontology of the Accident*, S. 14ff.

16 Ebd., S. 34.

17 Ebd., S. 37.

Moment, durch welchen das Subjekt sich selbst abhandenkommt, jenen Moment des Scheiterns an diesem Ideal. Es kann insofern bereits kein einheitliches Sein erreicht werden, weil ein Prozess des Alterns stattfindet oder weil sich ein Paar trennt, welches das Ideal der Liebesbeziehung nicht mehr aufrechterhalten kann.

Die Folge der Anknüpfung von Malabou und Jaspers ist insofern, dass der Unfall schicksalhaft bewusst macht, inwieweit Identität nicht festgeschrieben werden kann und formbar bzw. veränderlich ist. Dies wird von den Neurowissenschaften mit dem Begriff der Plastizität ausgedrückt. In diesem Fall ist die destruktive Plastizität eine, die jene Veränderung einem Umfeld deutlich macht, indem das Ich sich selbst ein Anderes wird. Jene Flucht ist ein Abhandenkommen vom Selbst. Insofern ist soziale Exklusion potenziell präsent, da das Anderswerden auch in zwischenmenschlichen Beziehungen als Störung offenbar wird.¹⁸

4. ZUM UNTERSCHIED VON UNFALL UND SCHEITERN UND DER BEGRIFF DER MIMESIS

Scheitern als Schuld ist nach oben genannten Aspekten stark zu hinterfragen. Deshalb sind Scheitern und Unfall mit beiden Theoretiker:innen als Zwang zu denken. Der Zwang entsteht aus der Unmöglichkeit des Fliehens heraus, einer Möglichkeit die Entscheidung gegen das Erfahrene zu treffen. An dieser Stelle greift die Psychoanalyse. Die limitierte Möglichkeit des Scheiterns, bzw. die Annahme, dass eine Alternative möglich gewesen wäre, ist ein Trugschluss, der sich an einem Ideal des »Ausspuckens eines Negativen«¹⁹ vollzieht. Im Wiederholungszwang wird das Trauma wieder und wieder zurückgeholt, um es als ewig Gültiges zu fassen, dessen Wahl erzwungen ist. Es wird ein Negatives geformt, dass weder Etwas noch Nichts ist. Es ist etwas verneintes, aber nicht komplett aufgehobenes. In diesem Kontext muss der Auflösungsprozess von Jaspers verstanden werden. Der Prozess findet statt, aber er lässt sich nicht ganz auflösen.

Der Begriff der Schuld trennt zudem das Scheitern vom Unfall. Die paradoxe Daseinsmetapher bildet sich erst, wenn der Mensch verantwortlich für sein Handeln gemacht wird (oder sich selbst macht). Dies wird jeweils auf ein akzidentielles Ereignis bezogen, das zunächst auf einer nicht notwendigen Bestimmung²⁰ beruht, das heißt dem zufälligen Ereignis wird ein antinomischer Wert beigemessen. Zum einen sehnt sich der Mensch nach einer sicheren Heimkehr, wenn er das wankende Schiff des Daseins betritt (Unendlichkeit des Seins), zum anderen weiß er, dass er mit dem Dasein eine Grenzverletzung begeht. Ein Subjekt ist in der Lage ein Ereignis auszulösen oder zum Spielball zufälliger Ereignisse zu werden.

Wie kann ein solcher Prozess allerdings dargestellt werden? Hier möchte ich mich nicht der direkten Nachahmung von Unfällen widmen, wie sie beispielsweise

18 Vgl. ebd.

19 Ebd., S. 80.

20 Vgl. Meyer: »Akzidenz, akzidentiell«, S. 16.

in Katastrophenfilmen zur Geltung kommt, sondern beschreiben, inwieweit die Paradoxie, das Schweben zwischen Existenz und Immanenz in zwei Beispielen dargestellt wird, ohne den psychologischen Sachverhalt komplett zu ignorieren. Ich nenne das die Mimesis des Akzidentiellen, weil sie eine Nachahmung im Aristotelischen Sinne ist, mit dem Unterschied, dass hier etwas nachgeahmt wird, das keine herkömmlich vollzogene Handlung ist, sondern ein psychologischer Prozess. Es wird eine Paradoxie des Unfalls mimetisch umgesetzt. Die ästhetische Mimesis als Form der Grenzüberschreitung lässt sich in dem Sinne mit dem Risiko vergleichen, das innerhalb der *paradoxen Daseinsmetapher* des Schiffbruchs und dem Einsatz des Lebens mit Hoffnung auf Heimkehr vollzogen wird.

Wir finden [...] in der Ästhetik auch die Grenzziehungen zwischen Alltagserfahrungen und Kunsterfahrungen, zwischen selbstzweckhaften und selbstbezogenen Erfahrungen, zwischen Selbstbezug, Weltbezug und Sozialbezug, [...] zwischen Unaussprechlichkeit und Sprachfindung, zwischen kunstbezogenen und kunsttranszendierenden Bezügen [...] oder zwischen Können und Unbeherrschbarkeit.²¹

Die Mimesis des Akzidentiellen ist in diesem Kontext nicht lediglich die narrative, in den jeweiligen Medienkünsten gestaltete Nachahmung des Unfalls. Sie betrifft eher Aspekte des menschlichen Scheiterns an der Vollkommenheit. »Die Begrenztheit menschlichen Handelns und seine Endlichkeit treten in den Blick.«²² Die Kunst konfrontiert mit jener Grenzüberschreitung, die über den Unfall hinausgeht, Menschen in der ästhetischen Erfahrung mit dem Unverfügbaren.²³ Diese Umsetzung eines Widerspruchs möchte ich an den folgenden beiden Beispielen erläutern.

4.1 DIE SUBJEKTIVE MIMESIS IN DER VIDEOSPIEL-SERIE *THE WALKING DEAD*

In der Videospielreihe *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) welche die Zombiapokalypse der Comicreihe und Fernsehserie narrativ ergänzt, wird ein neues, interaktives Moment etabliert, nämlich dass Spieler:innen ihr eigenes Scheitern im Krisenbewältigungsmodus konsequent erleben. Die vollzieht sich in *quick time events*, in denen die Spieler:innen sehr schnelle Entscheidungen treffen müssen. Das Spiel suggeriert eine starke Handlungsfähigkeit, in der alle diese Wahlen entsprechend den Spielverlauf beeinflussen. Tatsächlich sind die Verzweigungen auf der Handlungsebene auf die Beziehung zwischen den Charakteren und maximal zwei Zweigen beschränkt, die jeweils wieder zum Hauptstrang zurückführen.

21 Zirfas: »Die Ästhetik der Mimesis«, S. 94.

22 Gebauer/Wulf: Mimesis, S. 403.

23 Vgl. ebd.

As such, while the sensation of agency is cogent in *The Walking Dead*, many of the decisions offered to the player are actually false choices because the different options eventually lead to (mostly) the same outcome.²⁴

Die Geschichte um den vermeintlichen Mörder Lee Everett und das Mädchen Clementine spielt in Georgia, nach Ausbruch einer Zombieapokalypse, welche die Vereinigten Staaten in eine gesetzeslose Welt verwandelt, in der vor allem das Überleben zählt. Everett kümmert sich um Clementine als er sie ohne ihre Eltern in einem Wohnhaus antrifft. Die folgenden Staffeln erzählen Clementines Geschichte weiter, die Hauptprotagonist:innen wechseln jeweils. Entscheidungen jeder Staffel werden subsummiert und haben Konsequenzen auf erneute Begegnungen. Dabei weißt das Spiel immer wieder auf die Nachhaltigkeit von Entscheidungen hin, beispielsweise durch »Clementine will remember that« oder »This action will have consequences«, auch bei Wahlmöglichkeiten in den Dialogen.²⁵ Dabei kann auch die eigene Entscheidung im Netzwerk mit der anderer Spieler:innen verglichen werden.

Wesentlich für die Frage einer akzidentiellen Mimesis und der theoretischen Grundierung durch Jaspers und Malabou ist, was Stang »false choices«²⁶ nennt. Ein Beispiel soll das folgend näher erläutern: In Episode 2 der ersten Staffel begegnet die Gruppe um Lee und Clementine Andy und Danny St. John, zwei Brüdern, die Benzin suchen, um den elektrischen Zaun ihres Hofes zu betreiben. Lee bietet es ihnen im Austausch für Nahrung an, weshalb die Gruppe von den St. Johns zum gemeinsamen Essen eingeladen wird. Beim Reparieren des Zauns wird eines der Gruppenmitglieder Mark von Banditen mit einem Pfeil angeschossen und schließlich ins Haus gebracht.

Im Stall entdeckt Lee einen verdächtig verschlossenen Raum. Dieser offenbart Schlachtwerkzeug, Sägen und frisches Blut. Die Gruppe und St. Johns sitzen bereits am Tisch als Lee das Haus betritt. Es wird behauptet, der verletzte Mark habe bereits Essen bekommen und würde gerade ruhen. Lee will sich die Hände waschen, entdeckt Schleifspuren und in einem weiteren geheimen Raum Mark, dessen Beine abgeschnitten wurden. Dieser röchelt: »Lee... Brothers... Don't eat dinner!«. Unten hört man die vom Barbecue begeisterten Stimmen. Lee kann die Verbindung herstellen und will Clementine rechtzeitig aufhalten.

Hier kann die Entscheidung getroffen werden, ruhig zu bleiben und nichts zu verraten und somit auch Clementine die Beine des Gruppenmitglieds verspeisen zu lassen. In jedem Fall taucht Mark ohne Beine vor dem Speisezimmer auf und ruft nach Hilfe, woraufhin Lee bewusstlos geschlagen wird. Ein Teil der Gruppe wird eingesperrt und versucht vom Hof zu fliehen und die anderen Gruppenmit-

24 Stang: »This Action Will Have Consequences«.

25 Vgl. ebd.

26 Ebd.

glieder zu retten. Als sowohl Danny als anschließend auch Andy überwältigt werden, können die Spieler:innen entscheiden, ob die Brüder am Leben gelassen oder sich an ihnen wegen ihres Kannibalismus gerächt wird. Clementine wird Zeugin dieser Wahl. Am Verlauf der Geschichte ändert sich nichts, aber das Bild des jungen Mädchens gegenüber Lee wird geprägt. Ebenfalls keinen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte des Spiels hat, ob die Spieler:innen sich für den gewaltsamen oder den pazifistischen Weg entscheiden. Zombies überrennen den Hof und töten die St. Johns.

Im Zuspitzen der Situation werden die Entscheidungen im Spiel häufiger. Gerade weil ein kleines Mädchen Zeuge der Spielentscheidungen ist, bekommen diese Relevanz. Daraus entwickeln sich moralische Fragestellungen, die für die Spielmechanik keine Konsequenzen haben, allerdings für das Erleben der Rezipient:innen.

While other characters will certainly voice their opinions, the game offers little moral guidance and no reward for playing the game as selfish and antagonistic or as kind and heroic. While some choices can be made strategically, there are often completely unforeseen consequences to each decision.²⁷

Die Ereignisse des Spiels verdeutlichen, was im theoretischen Ansatz bereits beschrieben wurde. Sie machen einen problematischen Mechanismus von moralischem Handeln in unserem Alltag deutlich, nämlich Entscheidungen zu bewerten und vor allem von falschen Entscheidungen auszugehen. Gerade, wenn sich Konflikte aufstacheln, wie in diesem Beispiel, das ein radikales Thema wie Kannibalismus in Grenzsituationen bearbeitet, ist eine sichere Entscheidung durchaus hinterfragbar. *False choices* suggerieren, dass eine richtige Wahl impliziert ist. Allerdings kann an den Entscheidungen in *The Walking Dead* kein Scheitern im spielmechanischen Sinne stattfinden, höchstens ein Scheitern an den eigenen moralischen Idealen, die verhindern, dass Heldentum im klassischen Sinne möglich ist.²⁸

Some of the stats we've seen coming back from player decisions have created a perception that even in dire times -- and when faced with no-win situations where each decision is morally grey -- the majority of people will try to do the ›right‹ thing if they can, even if there's really no ›right‹ decision to be made.²⁹

In diesem Fall ist das Akzidentielle im Scheitern kaum noch enthalten. Die Entscheidungen werden moralisch bewertet, obwohl sie gar nicht zu bewerten sind.

27 Ebd.

28 Vgl. ebd.

29 Keyes, zit. n. ebd.

Die subjektive Mimesis des Akzidentiellen in der *Telltale*-Reihe macht diesen Prozess, stets die richtige Entscheidung treffen zu wollen, aber daran zu scheitern, bewusst, obwohl der Faktor des Akzidentiellen so hoch ist, dass weder von Erfolg oder Misserfolg ausgegangen werden sollte.

Auffällig ist an diesem Beispiel auch, dass im Prozess der Involvierung nicht von einer »interaktiven Sicherheit«³⁰ ausgegangen werden kann, vergleichbar bei anderen Spielen. In diesem Sinne bietet *The walking Dead* trotz Spielmechaniken die Möglichkeit einer empathischen Involvierung. Diese würde, Neitzel nach, die Unmöglichkeit implizieren, in die Handlung einzugreifen.³¹ Das Spiel verbindet Faktoren der Involvierung, da es ein solches Eingreifen möglich macht und gleichzeitig der Einfluss auf das Narrativ minimal ist. Deshalb wird es als Beispiel für die Nachbildung akzidenteller Entscheidungssituationen so interessant. Im Kontrast mit dem kommenden Beispiel, dass als Film auf eine interaktive Erzählstruktur verzichtet, wird dieses Prinzip noch deutlicher.

4.2 DIE OBJEKTIVE MIMESIS IN STANLEY KUBRICKS *2001: A SPACE ODYSSEY*

Die Chiffre des Scheiterns, welche die Spannung zwischen Sein und Nicht-Sein oder Existenz und Immanenz aushält, ist, wie Jaspers erläutert, das Schweigen.³² Stille oder Schweigen kann unterschiedlich fungieren – einerseits als Bruch, andererseits als ewiger, nicht vom Akzidentiellen durchsetzter Moment. In Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* blendet die Musik (in diesem Fall handelt es sich um György Ligeti's *Atmosphères*) nach dem schwarzen Intermission-Bild, das regulär längere Filme für eine Pause unterbrochen hat, aus. Wir sehen die Außenseite der Raumstation und hören nur den Astronaut Dave Poole atmen. Als er sich zur Station bewegt, fährt die Kapsel auf ihn zu. Aus der Perspektive der Subjektive übernehmen die Rezipient:innen den Blick auf die Kapsel und werden dadurch in einen Identifikationsprozess hineingezogen.³³ In einem Moment der Stille wird das Auge des Raumstationscomputers HAL deutlich, dessen Ausschalten Poole und sein Kollege Dave Bowman kurz vor der *Intermission*-Pause beschlossen haben. Poole verliert die Kontrolle und kämpft um sein Leben. Abrupt enden die Geräusche und es folgt Stille. Auch der Atem Pooles verstummt. Inneres und Äußeres verschmelzen im Spiel des Todes.³⁴

Der vermeintliche Unfall wird als Mord durch die Maschine HAL an einem Menschen inszeniert und ist damit auch mit dem Scheitern an der Evolution verbunden. Stille als Chiffre bedeutet mehr als nur eine symbolische Aussage über das Scheitern, sondern dient selbst als Ästhetisierung des gescheiterten audiovisu-

30 Neitzel: »Involvierungsstrategien des Computerspiels«, S. 87.

31 Vgl. ebd., S. 102.

32 Vgl. Jaspers: Philosophie, S. 359.

33 Zur Identifikation im Film, vgl. Hölzer: Geblendet, S. 18.

34 Vgl. Deleuze: Das Zeit-Bild, S. 266.

ellen Mediums. Der atmosphärische Klang in Pooles Überlebenskampf verstummt mit dem Tod des ihn verursachenden Protagonisten. In diesem Zusammenhang ist auch der schwarze Monolith ein gescheiterter Gegenstand, der zwischen Existenz und Nicht-Existenz schwebt, zwischen symbolischer Aussage und Un-Sinn. Das Intermezzo ohne Bild vollzieht sich in Parallelität zum schwarzen Obelisk als Objekt der Ewigkeit, das erst den Affen, dann den Menschen begegnet. Zeit wird aufgehoben, aus den Angeln der Linearität entfernt. In dieser Interpretation wäre der Film eher als objektive, akzidentielle Mimesis zu verstehen, welche den Prozess des Scheiterns abbildet oder gerade nicht abbildet.

Nach der Reise durch den unendlichen und bunten Raum landet Bowman in einem barockartigen Zimmer, ein Ort hinter der Unendlichkeit, und begegnet einer immer älteren Version von sich selbst. Es werden nur Zustände dargestellt, keine Veränderung. Die subjektive Sicht bleibt nicht beliebig. Die Momente werden jeweils durch Begegnungen von Ich (als subjektive Kamera) und dem Anderen (der Mensch, den ich sehe oder der mich sieht) inszeniert. Damit wechselt das Publikum ebenfalls zwischen den Momenten von Objektivität und Subjektivität oder, wie Deleuze es beschreibt, Innen und Außen. Beim Speisen fällt dem älteren Bowman das Glas herunter, das auf dem Boden zerschellt. In diesem Moment blickt er auf sein im Bett schlafendes anderes, erneut gealtertes Ich, das den Monolithen berühren möchte. »[A] new subject emerges which survives the death (erasure) of its symbolic identity.«³⁵ Žižek betrachtet das neugeborene Subjekt als nun post-traumatisches Freudsches Subjekt mit einem cartesianischem Cogito. Jenes wird realisiert durch die Überlappung von Denken und Sein, während sie zur gleichen Zeit als Zombie oder Geist nicht existiert.³⁶

Diese Spannung, in der sich Bowman befindet, also zwischen Sein und Nichts, zwischen Existenz und Transzendenz wird hier schweigend demonstriert, das bedeutet ohne Worte. Wie in *The Walking Dead* gibt es keinen Fehler, kein Scheitern das eine Schuld impliziert, nicht mal der, dass HAL erschaffen wurde. Die Maschine kämpft selbst ums Überleben und wird Teil des Prozesses zwischen Existenz und Transzendenz. Das wird deutlich durch dessen Todeskampf: »I'm afraid. My mind is flowing...«. Das Fließen ist die dekonstruktive Plastizität, die analog zum späteren Alterungsprozess von Bowman eine Veränderung der Identität mimetisch ausdrückt und mit der banalen Information über den Ursprung des Computers und einem Kinderlied endet, bevor er abgeschaltet wird.

Kubrick arbeitet mit einer antinomischen Struktur und Brüchigkeit einer klaren Linie. Die objektive Darstellung des Akzidentiellen wird auch in diesem Film nicht klar als Entscheidbares oder Fassbares verarbeitet. Auch hier wird nicht suggeriert, die Figuren hätten die Kontrolle über ihr Handeln, geschweige denn, sie würden die Konsequenzen kennen. Selbst die berechenbare Maschine HAL,

35 Žižek: Event, S. 96.

36 Vgl. ebd.

die durch Lippenlesen erkennen konnte, was die beiden Astronauten vorhaben, konnte (oder wollte) ihren Tod nicht verhindern.

5. ZUR ENTWICKLUNG DES AKZIDENTIELLEN – DAS SCHEITERN ALS ERFAHRUNG DES ZWISCHEN

Meine beiden Beispiele haben folgendes deutlich gemacht: Das Akzidentielle hat in den beschriebenen Kunstwerken die Funktion einer metaphysischen Differenzierung zwischen Form und Inhalt bekommen. Bei den Beispielen geht es nicht ausschließlich um Nachahmung von akzidentiellen Ereignissen, sondern um die subjektive Verankerung dieser.

Bei *The Walking Dead* vollzieht sich diese über moralische Entscheidungen und eine Form der empathischen Involvierung, für die es keinen Fahrplan, kein richtiges oder falsches Handeln gibt. Diese Konsequenz ist vor allem aufgrund der emotionalen Anbindung relevant, durch die das Spiel Entscheidungen aufwertet. So hat der Tod einer Nebenfigur Konsequenzen für das Verhältnis zu Angehörigen und bekommt eine Relevanz für die jeweiligen Entscheidungsprozesse. In diesem Kontext sind zwar Scheitern und Unfall jeweils akzidentielle Ereignisse, der Unfall beinhaltet allerdings eine pseudoobjektive Distanzierung, die mit der Bestimmung des Zufalls einhergeht.

Im Kontrast ist das Scheitern eine subjektive Folge des Unfalls, der Zufall wird subjektiv und emotional eingebettet und in die eigene Lebenswirklichkeit oder – im Jasperschen Sprachgebrauch – Weltanschauung integriert. Die Ereignisse stehen nicht ohne Kontext, sondern werden in ihren Einflüssen als Grenzerfahrungen der Subjektwerdung dargestellt. Dabei möchte ich den Prozess der Subjektwerdung nicht missverstanden wissen: Sie soll kein konkretes Ziel implizieren, in welchem das Individuum als Sein abgeschlossen ist, sondern als immerwährender Prozess. Dem Spiel gelingt es, durch seine Offenlegung von äußeren Ereignissen und der Benennung der Relevanz für die Protagonist:innen einen intentionalen Vorgang zu suggerieren, der Interpretationsspielräume offenlässt.

2001: Space Odyssey geht einen vergleichbaren Weg, setzt allerdings andere Mittel ein. Auch hier geht es nicht um das simple Darstellen akzidenteller Ereignisse, sondern um deren subjektive Einbindung in einen entsprechenden Rahmen. Die formale Setzung dieser Ereignisse bedeutet auch diese durch Lücken in der audiovisuellen Darstellung offenzulegen und somit einen Interpretationsspielraum zuzulassen. Deutlich wird dies über die Setzung des Unfalls, als Bowman das Glas beim Essen herunterwirft. Das zerbrechende Glas ist eine Offenlegung der Lücke. Die Krise entsteht durch die mangelnde Verbindung zwischen Augenblicken als lineare zeitliche Struktur. Wenn nicht einmal Gott vor dem Wahnsinn schützt, wie Derrida in Bezug auf Descartes erläutert³⁷, ist der Wahnsinn Teil des Verhältnisses zwischen Existenz und Transzendenz. Wenn das zerbrochene Glas den Ast-

37 Vgl. Derrida: »Cogito und die Geschichte des Wahnsinns«, S. 94.

ronauten verändert, altern lässt, um ihn der Wahrnehmung eines transzendenten Objektes wie dem Monolithen näher zu bringen, um dann wieder als *Starchild* einen nicht-linearen Wandlungsprozess zu vollziehen, ist dies der Moment einer scheinbaren Wahrheit.

Beide Kunstwerke machen deutlich, dass ein ästhetischer Umgang mit den Scheitern eine mimetische Bewältigung des Daseinskonflikts menschlichen Lebens darstellt. Die Entscheidungen bei *The Walking Dead* sind in eine klare Kausalkette eingeebnet, die dennoch im Kontext des Spiels subjektiv bewertet wird. Akzidenz bleibt in diesem Zuge kausal zufällig und wird dennoch in eine Bedeutung eingebettet. Auch *2001: A Space Odyssey* bewertet Grenzsituationen im Kontext und fügt ihren Akzidentien Sinn zu. Dies lässt sich durch die semiotische Struktur in der Begegnung zwischen Bowman und seinem jeweils älteren Selbst, der Dekonstruktion von HAL und den Momenten des Verschwindens von Bild bzw. Ton ästhetisch manifestieren.

In jener Differenz von Innen und Außen, das heißt von Involvierungs- oder Vermittlungsstrategien, welche Rezipient:innen in die Beispiele hineinziehen und gleichzeitig eine distanzierte Objektivität bewahren, muss Akzidenz in einem neuen Zusammenhang erfasst werden. Im Kunstwerk und seiner Vermittlung an Rezipient:innen ist reine Akzidenz in Form eines Unfalls nicht gegeben. Sie ist eher mit der paradoxen Daseinsmetapher des Schiffbruchs vergleichbar, weil sie einen akzidentiellen Gehalt abbildet, der allerdings vom rezipierenden Subjekt bewertet wird. Diese Mimesis des Akzidentiellen ist allerdings unvollständig. Insofern ist sie in einen kulturellen Kontext eingebunden, der die Differenz des Sagbaren und Unsagbaren aufrechterhält. Über dieses theoretische Fundament hinaus könnten sich weitere Analysen mit einer konkreten Ästhetik des Unfalls beschäftigen und überprüfen, ob das Akzidentielle in der Kunst auch ohne jene Paradoxie nachgebildet werden kann. Mir scheint sie allerdings vor dem aufgeführten theoretischen Hintergrund impliziter Bestandteil des Erlebens von Kunst zu sein.

LITERATURVERZEICHNIS

- Alber, Nicole: Scheitern als Performance. Vom Versagen und seiner politischen Relevanz in der Videokunst, Bielefeld 2021.
- Blumenberg, Hans: Schiffbruch mit Zuschauer. Paradigma einer Daseinsmetapher, Frankfurt a.M. 2012.
- Deleuze, Gilles: Das Zeit-Bild. Kino 2, übers. v. Klaus Englert, Frankfurt a.M. 1991.
- Derrida, Jaques: »Cogito und die Geschichte des Wahnsinns«, in: Die Schrift und die Differenz, übers. v. Rodolphe Gasché, Frankfurt a.M. 1976, 53-101.
- Gebauer, Gunter/Wulf, Christoph: Mimesis: Kultur – Kunst – Gesellschaft, Reinbek 1992.
- Hölzer, Henrike: Geblendet. Psychoanalyse und Kino, Wien 2005.

- Jaspers, Karl: Philosophie, Berlin u.a. 1948.
- Malabou, Catherine: *Ontology of the Accident. An Essay on Destructive Plasticity*, übers. v. Carolyn Shread, Cambridge 2012.
- Meyer, Martin F.: »Akzidenz, akzidentiell«, in: Metzler Lexikon Philosophie, hgg. v. Peter Precht/Franz-Peter Burkard, Stuttgart 2008, S. 16.
- Müller, Nicole: *Narrative des Scheiterns. Zur Konstitution von Identität in biographischen Krisen*, Weilerswist 2020.
- Neitzel, Britta: »Involvierungsstrategien des Computerspiels«, in: *Theorien des Computerspiels*, hgg. v. GamesCoop, Hamburg 2012, S. 75-103.
- Salamun, Kurt: *Karl Jaspers. Eine Einführung in sein Denken*, Würzburg 2006.
- Stang, Sarah: »»This Action Will Have Consequences«: Interactivity and Player Agency«, in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, Jg. 19, Nr. 1, <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>, 22.07.2022.
- Thyssen, Johannes: »The Concept of ›Foundering‹ in Jaspers Philosophy«, in: Paul Arthur Schilpp (Hrsg.): *The Philosophy of Karl Jaspers*, New York 1957, S. 297-335.
- Zirfas, Jörg: »Die Ästhetik der Mimesis. Über kulturelle Wechselspiele und Zirkulationsformen«, in: Paragrana, »Mimesis und kulturelle Metamorphosen«, hgg. v. Vladimir V. Mironov/Christoph Wulf, Nr. 23, H. 2, 2014, S. 85-98.
- Žižek, Slavoj: *Event. Philosophy in Transit*. London 2014.

WERKVERZEICHNIS

- 2001: A Space Odyssey* (USA 1968, Regie: Stanley Kubrick).
- The Walking Dead* (Telltale Games 2012).