

Since early modernity, art, philosophy, and science have appropriated the potential of disorder inherent in chance as a principle of innovation. In contemporary aesthetic discourse, turbulences of chance are operationalized by artists for their critique of causality, calculability and subjective command of action, and bear a radicalised signature. On one hand, in line with Gilles Deleuze's claim of "totally accepting chance," a dissolution of hierarchies is pursued in postmodern performance art, e.g. in Xavier Le Roy's Projekt (2003) that indirectly celebrates chance as a playful principle of intervention. On the other hand, elsewhere in the contemporary aesthetic discourse, the frightening power of chance is articulated and escalated. In Ethan and Joel Coen's post-apocalyptic thriller No Country for Old Men (2007), chance appears as a protagonist, that manifests itself through uncontrollable outburst, of violence and a cruelty of the absence of reliable order. The article examines these two contemporary aesthetic articulations of chance as manifestations of an aleatoric culture and the transformations of subjectivity therein, that go along with an increase of contingency. —Keywords: chance, exponential increase of chance, contingency, performance, film, Joel and Ethan Coen, Xavier Le Roy.

Claudia Marion Stemberger & Isabel Exner, Schwindel der Postmoderne. Zufall und Kontingenzzpotenzierung in Performance und Film

„Ich bin zuhause in einem schwindelerregenden Land, in dem die Lotterie Hauptbestandteil der Wirklichkeit ist.“<sup>1</sup>

#### I.

Der Zufall ist ein ambivalentes Ereignis. Während er in Naturgewalten und Unfällen als Störfall beängstigt, haben sich Kunst, philosophisches Denken und Wissenschaft seit der frühen Moderne sein Unordnungs-potential als generative Potenz, als innovatives Prinzip und als eine Figur des Anfangs zu eigen gemacht, die ungeahnte Spielräume eröffnet.

Sowohl das Irritations- als auch das Innovationspotential des Zufalls trägt heute eine radikalisierte Signatur. Neben wissenschaftlichen Theorien und Forschungsmethoden richten sich soziale und ästhetische Praktiken verstärkt auf das Eintreten des Zufalls aus, der sich in seiner Unkontrollierbarkeit nicht nur gegen Kausalität und Berechenbarkeit, sondern vor allem gegen subjektive Handlungsmacht artikuliert.

Wenn KünstlerInnen Intention und eindeutigem Sinn lautstark widersprechen, spielen ihnen die Turbulenzen des Zufalls in die Hände, die sie für die Kritik an Regulierung und Normativierung operationalisieren. Der Zufallsbegriff lässt sich dabei schwerlich als modische Etikettierung verstehen, die sich eine bestimmte Theorieszene temporär aneignet, deren Relevanz abebbt oder eben wieder ansteigt. Selbst die Naturwissenschaften – eigentlich ein Programm, Regelmäßigkeiten zu finden – legen seit dem 20. Jahrhundert insbesondere in Evolutionstheorie und Chaostheorie nahe, dass am Anfang der Existenz der Zufall steht.<sup>2</sup> Infolgedessen wandelt sich die Kategorisierung des Zufalls als *Unordnung* vom

1 / Jorge Luis Borges: „Die Lotterie von Babylon“, in: ders., *Blaue Tiger und andere Geschichten*, München 1988, S. 62–69, hier S. 63.

2 / Vgl. Claus Grupen: „Die Natur des Zufalls“, in: Peter Gendolla / Thomas Kampusmann (Hg.), *Die Künste des Zufalls*, Frankfurt a. M. 1999, S. 15–33, hier S. 24.

3 / Vgl. Christian Janecke: *Kunst und Zufall. Analyse und Bedeutung*, Nürnberg 1995, S. 35.

4 / Vgl. hierzu Andreas Reckwitz: *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*, Weilerswist 2006, S. 7. Reckwitz betont, dass ästhetische Bewegungen keiner autonomen Kunstsphäre zuzuschreiben, sondern ausdrücklich als „Subjekttransformationsbewegungen der Moderne“ zu verstehen sind.

5 / Gilles Deleuze: *Logik des Sinns*, Frankfurt a. M. 1993, S. 85 (Herv. im Orig.).

6 / Auch die Ermächtigung des Subjekts, das sich an die Stelle göttlicher Autorität setzt, ist Möglichkeitsbedingung für eine erhöhte Bedeutung von Kontingenz als Weltdeutungsfigur, also für die Annahme der Nicht-Notwendigkeit bei gleichzeitiger Möglichkeit, die im Bezug auf verschiedene Wissens- und Erfahrungsbereiche den Beginn der neuzeitlichen Moder-

Ausgeschlossenen zum basalen Moment der Episteme. Eine Umwertung, gleichsam eine Inthronisierung des Zufalls, die sich mit Entwicklungen in Kunst und Philosophie parallelisieren lässt.

Obwohl nach Odo Marquard der ‚Schicksalszufall‘ im Alltag von dem durch Kunst oder Spiel gerahmten ‚Beliebigkeitszufall‘ zu unterscheiden ist,<sup>3</sup> zeichnen sich an ästhetischen Verhandlungen subjektive Umordnungen zeitgenössischer Formen der Zufallserwartung ab, deren Konzeptionen nicht auf den Kunstkontext begrenzt sind.<sup>4</sup>

In der postmodernen Performancekunst wird entlang Gilles Deleuzes Forderung, „den ganzen Zufall [zu] bejahren“<sup>5</sup>, die Unkontrollierbarkeit in der Aufführungspraxis gesucht, wie bei Xavier Le Roy, der in *Projekt* (2003) den Zufall als spielerisches Interventionsprinzip indirekt zelebriert. Zeitgleich wird andererseits die beängstigende Macht des Zufalls zur Eskalation gebracht. Im apokalyptischen Kriminalfilm *No Country for Old Men* (2007) von Ethan und Joel Coen verknüpft sie sich mit unkontrollierbaren Gewaltausbrüchen und einer grausamen Version der Abwesenheit verbindlicher Ordnung.

Die beiden Artikulationen radikalisierte Zufälligkeit weisen in vermeintlich konträre Richtungen und fügen sich doch zu einer Konstellation, welche Anlass zu der Frage gibt, ob sich ein Zufallsbegriff, der nicht mehr dem Gegensatzpaar von ‚kontingent‘ und ‚notwendig‘ folgt, zum Leitprinzip heutiger Subjektkultur gewandelt hat. Stand am Beginn der Moderne die Autorisation des Subjekts als zentrale Denkfigur, so stellt sich in der Postmoderne die Frage, ob sich die Subjekte mithilfe radikaler, zufallsbedingter Kontingenzpotenzierung einer Entmündigung ausliefern.<sup>6</sup> Gelangen wir mit der maximalen Freisetzung der Figur des Zufalls an den Punkt einer Auratisierung mit ungewissen Implikationen?

ne markiert (vgl. Michael Makropoulos: „Modernität als Kontingenzzkultur. Konturen eines Konzepts“, in: Gerhard von Graevenitz / Odo Marquard (Hg.), *Kontingenz*, München 1998, S. 55–79). Während die Öffnung des Möglichkeitshorizonts im subjektiven Bereich jedoch hauptsächlich als Zugewinn an menschlicher Handlungsmacht und Autonomie gedeutet wird, beunruhigt der Zufall als ‚objektiver‘ Erzeuger von Kontingenzen die Herrschaft des rationalen Subjekts der neuzeitlichen Moderne.

7 / John Cage am 8. September 1991 in der ARD, zitiert nach Jürgen Schilling: „Ihr Zufall ist nicht der gleiche wie mein Zufall“, in: Bernhard Holeczek / Lida von Mengden (Hg.), *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, Heidelberg 1992, S. 33–44, hier S. 34f.

8 / Vgl. Rose Lee Goldberg: *Performance Art. From Futurism to the Present*, London 2001, S. 138.

9 / Sabine Huschka: *Merce Cunningham und der Moderne Tanz. Körperkonzepte, Choreographie und Tanzästhetik*, Würzburg 2000, S. 375.

10 / Vgl. Erika Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a. M. 2004, S. 61.

11 / Xavier Le Roy nahm mehrfach an Re-Enactments dieses Stücks teil.

## 11.1 Zufall – radikal – bejahren? Zur Integrierung des Zufalls in Poststrukturalismus und Performancekultur

Der Zufall wird in der Kunst häufig als anti-elitäres wie anti-hierarchisches Prinzip geführt. Programmatisch zielen John Cages anarchische Zufallsverfahren in der Musik auf eine Machtverschiebung, auf die Nivellierung von Kunst und Leben, auf die Dynamisierung von Subjekt und Objekt als Ko-AutorInnen, die auf die spätere Performancekunst maßgeblich vorausweist: In *4'33"* (1952) entpersonalisiert sich das Werk, indem der Künstler vor der geschlossenen Tastatur des Klaviers verharrt und zufälligen Umgebungsgläuschen das Komponieren überlässt: „Durch das Prinzip des Zufalls werden wir von dem Zwang befreit, das Beste aussuchen zu wollen.“<sup>7</sup> Zum selben Zeitpunkt forciert der Choreograf Merce Cunningham nicht nur die Gleichberechtigung der Kunstsparten (von bildender und darstellender Kunst).<sup>8</sup> Er setzt darüber hinaus den Würfelwurf als Ausdruck einer „aleatorischen Bewegungsordnung“<sup>9</sup> gegen die Intuition ein, so dass der Zufall, wie in *Suite by Chance* (1953), über Ort, Richtung und Dauer der Bewegungssequenzen bestimmt. Der *performative turn* in den 1960ern markiert einen für den Aufführungskontext zentralen Moment der expliziten Begrüßung von Kontingenz<sup>10</sup> – etwa wenn Yvonne Rainer im *Judson Church Movement* anstelle narrativer Strukturen Bewegungsfolgen gleichberechtigt und non-linear nebeneinander setzt und zufallsdurchwirkte Alltagsbewegungen einfügt. Als Meilenstein für die Genealogie kann Rainers Performance *Continuous Project – Altered Daily* (1970) gelten, in der spielerisches Improvisieren den (kollektiven) Probenprozess zur Aufführung macht und in seiner täglichen Variabilität schonungslos offenlegt.<sup>11</sup> Die Enthierarchisierung in der Performancekunst erreicht zu Beginn des 21. Jahrhunderts einen Höhepunkt in Xavier Le Røys Kollektiv-Performance

12 / Xavier Le Roys Performance *Projekt* wurde am 12. Oktober 2003 in Lissabon uraufgeführt und war seit 1998 in einer jahrelangen Laborphase (E.X.T.E.N.S.I.O.N.S.) entwickelt worden.

13 / Unsere Untersuchung wendet sich ausdrücklich dem Zufall im Ballspiel zu und nicht den improvisierten Sequenzen in *Projekt*, die ihre „Spontaneität lediglich repräsentieren“. Gerald Siegmund: *Abwesenheit. Eine performative Ästhetik des Tanzes. William Forsythe, Jérôme Bel, Xavier Le Roy, Meg Stuart*, Bielefeld 2006, S. 396. Wie Gabriele Brandstetter präzisiert, bedeutet der Anteil des Zufalls an der Improvisation „die Durchlöcherung der geläufigen Bewegungsmuster – ein ‚ReMembering‘, das sich gerade im Aus-Setzen einer glatten Bewegungserinnerung zu ereignen vermag.“ Choreografie bezeichnet sie demgegenüber als „Grab-Mal“, als „Erinnerung an jenen bewegten Körper, der nicht präsent zu halten ist“, als schriftliche Notation von Tanz, die den Versuch darstellt, das Unkontrollierbare zu ordnen und das ewig Flüchtige zu fixieren. „Choreographie als Grab-Mal. Das Gedächtnis von Bewegung“, in: ders. / Hortensia Völckers, *ReMembering the Body. Körper-Bilder in Bewegung*, Ostfildern-Ruit 2000, S. 102–134, hier S. 102 f., 128 (Herv. im Orig.).

*Projekt* (2003),<sup>12</sup> in der die Inszenierungsstrategien das Werk vollends in den Prozess verschieben und die Rollenzuschreibungen des Kunstbetriebs in Frage stellen. Ein gleichsam spielerischer Zufall konstituiert sich hier infolge der Verbindung von Kunst und (Ball-)Spiel als integrierter Bestandteil der Performance und produziert dabei durch den (Bewegungs-)Lapsus unvorhersehbare Störungen.<sup>13</sup> Im Gefolge der Behauptung einer anti-virtuosen Performancepraxis und gemäß der Devise „undoing hierarchy“<sup>14</sup> lässt der Choreograf einen ebenso kooperativen wie partizipatorischen ‚Konzepttanz‘ oder gar ‚Nichttanz‘ entstehen, an dem sich auch die Arbeitsbedingungen und der soziale Kontext der Tanzproduktion abzeichnen. Die Bühne wird zum Spielfeld und die vorderste Sitzreihe dient als Ersatzbank, Audiomonitore markieren an den Bühnenrändern vier Fußballtore, acht bis 20 PerformerInnen spielen Handball, Fußball oder ein Spiel namens Corners. Doch dieses „Spiel-als-Choreographie“<sup>15</sup> kennt keine Gewinner oder Verlierer, keine guten oder schlechten SpielerInnen. In einer offenen Spielstruktur, einem „Prozess als ästhetischer Form“<sup>16</sup>, darf jeder Akteur seine eigene (intendiert spontane wie undurchschaubare) Taktik verfolgen; zwar ist die Szenenabfolge festgelegt, doch sowohl die Dauer als auch die Beteiligten der jeweiligen Szenen bleiben offen. Die ziellosen und – vermeintlich – zweckfreien (kollektiven) Spielregeln stolpern nicht nur über den (ballimmanenten) Zufall, sondern auch über ihre individuelle Auslegung. An diesem multiplen Kontrollverlust der Choreografie manifestiert sich eine Prozessualität als „playing of accidents“<sup>17</sup>, die Kontingenz ‚öffnet‘.<sup>18</sup>

Gehen wir einen Schritt zurück, um die systematisierten künstlerischen Zufallsverfahren der klassischen Moderne als gezähmten Zufall zu verstehen, als absichtsvolle Versuche, die Macht des Zufalls, sein Gewaltpotential, mit Hilfe künstlerischer Strategien zu besänftigen. Das

14 / Xavier Le Roy am 1. August 2009 in einem Gespräch in Wien.

15 / Dorothea von Hantelmann. Vgl. <http://insituproductions.net> (zuletzt aufgerufen am 5. 8. 2009).

16 / Siegmund, Abwesenheit, S. 394.

17 / Xavier Le Roy am 1. August 2009 in einem Gespräch in Wien.

18 / Reckwitz, Das hybride Subjekt, S. 76.

19 / Wodurch der von der poststrukturalistischen Entmachtung des Autors anvisierte Impetus sogar noch überspitzt wird.



flüchtige Zufallsereignis wird *materialisiert*, wenn etwa Duchamp seinen konservierten Zufall in den 3 *Stoppages Étalon* (1913/1914) ausstellt. Kennzeichnen diese künstlerischen Zufallsverfahren der Moderne zwar einen im Werk ablesbaren Zufall, so versuchen sie dennoch, den Zufall zu kontrollieren, indem dieser nur innerhalb determinierter Techniken agieren darf, zufallsgesteuerter Strategien, die sich noch als ordnungsbeseelte, tendenzielle *Ent*-Machtung des Zufalls äußern.

Eine diametral entgegengesetzte Stoßrichtung hat demgegenüber die Performancekunst der Postmoderne. Ihre am Beispiel Le Roys geschilderte Enthierarchisierung läuft auf eine selbstgewählte Entmachtung des Autors hinaus. Diese exemplifiziert nicht nur einen Machtgewinn von ZuschauerInnen und teilnehmenden PerformerInnen, sondern auch eine *Er*-Machtung der kreativen Potentiale des Zufalls.<sup>19</sup> In Xavier Le Roys *Projekt* – ein ‚Projekt in extremis‘ – maximiert der ephemere Charakter

20 / Vgl. Friedrich Balke: „Den Zufall denken. Das Problem der Aleatorik in der zeitgenössischen französischen Philosophie“, in: Peter Gendolla / Thomas Kamphusmann (Hg.), *Die Künste des Zufalls*, Frankfurt a. M. 1999, S. 48–76, hier S. 49–53.

der Performance den Zufall in seiner *Immaterialität*, denn der Grad des Zufalls ist in den Bewegungskünsten nicht unmittelbar abzulesen. Als unverfügbares Ereignis entfaltet er seine Macht hier indirekt und beiläufig, was sich als Chance für den performativen Spielcharakter von *Projekt* erweist.

Der verinnerlichte Zufall der Performancekunst impliziert eine Analogie zur radikalisierten Zufallsbejahung der Poststrukturalisten. Die Philosophie lenkt bereits mit Nietzsche die Aufmerksamkeit auf die positiven Seiten der einst marginalisierten Zufallsfigur. Während aber Nietzsche noch die Gegenüberstellung von Zufall und Notwendigkeit mit dem unbedingten menschlichen Willen zur Macht verknüpfte, proklamiert Deleuze in seiner Zufallsbejahung demgegenüber eine Entmachtung des menschlichen Subjekts, die den Zufall als Macht denkt. Einen Zufall also, der, wie Friedrich Balke betont, kontingente Notwendigkeiten, ein Notwendig-Werden zur Folge hat.<sup>20</sup>

Deleuze rezipiert darüber hinaus in seiner Theorie der Singularitäten die von der Quantenphysik erzeugte Irritation. Nach den quantenphysikalischen Grundsätzen gelten Ereignisse als genuin unvorhersehbar, und im Gegensatz zur klassischen Physik ist das Chaos indeterminiert, da sich gerade die Anfangsbedingungen nicht bestimmen lassen, genauso wenig wie über die Aufenthaltsorte von Teilchen präzise Angaben getroffen werden können. Entsprechend geht es in Deleuzes Ereignisphilosophie gleichzeitig zur Bejahung des Zufalls auch um eine als different gedachte (unendliche) Wiederholung: Keine gleicht der anderen, jedes Ereignis ist als verschieden zu begreifen, jeder zeitliche Verlauf wird singularisiert, fern einer rein mechanischen Wiederholung. (Zufalls-)Momente verdichten sich und folgen keiner Chronologie, so wie im postmetaphysischen Spiel von Le Roys Performance. Dieses widersetzt sich nicht nur dem Sieg und damit dem Endpunkt, sondern ebenso, fern-

21 / Gilles Deleuze: *Differenz und Wiederholung*, München 1992, S. 181.

22 / Arno Böhler / Krassimira Kruschkova: „Einleitung“, in: *Dies ist kein Spiel, Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft* 58/4 (2008), S. 9–18, hier S. 11.

23 / Böhler / Kruschkova, Einleitung, S. 11.

24 / Offen bleibt die Frage, ob nicht paradoxerweise das Negieren des Kalküls selbst einem Kalkül folgt, so wie sich Le Roys autorlose Autorschaft letztlich als Markenzeichen von Autorschaft innerhalb des Performancebetriebs erweisen mag.

25 / Gilles Deleuze: *Nietzsche und die Philosophie*, Hamburg 1991, S. 32.

26 / Deleuze, *Logik des Sinns*, S. 85 (Herv. im Orig.).

ab von Kausalität und Finalität, dem Kalkül des Subjekts: „Am Anfang des Denkens steht der Einbruch, die Gewalt, der Feind, und nichts setzt die Philosophie voraus, alles beginnt mit einer Misosophie.“<sup>21</sup> Der Einbruch des Unverfügbaren kann dabei auch als Bruch mit jener „kriminellen Angelegenheit der Moderne“<sup>22</sup> gesehen werden, die, wie Krassimira Kruschkova und Arno Böhler schreiben, in Gestalt des *homo faber* „das Weltweite durch Kontrolle und strategische Kalküle“<sup>23</sup> zu beherrschen sucht. Wenn Le Roy für seine Performance *Projekt* die Zügel in die Hände einer Spielsituation und damit indirekt in jene des Zufalls legt, um die Machtkonstellationen zwischen ChoreografInnen, TänzerInnen, VeranstalterInnen und ZuschauerInnen zu subvertieren, scheint es daher, als folge er dem Deleuze’schen Diktum, den Zufall nicht zu kalkulieren.<sup>24</sup>

II.II *Mitspieler oder Spielverderber? ‚Den Zufall bejahren, heißt Spielen können‘*<sup>25</sup>

„Denn den ganzen Zufall bejahren, aus dem Zufall ein Objekt der Bejahung machen, kann nur das Denken. Und wenn man dieses Spiel anders als im Denken zu spielen versucht, ereignet sich nichts; und wenn man ein anderes Ergebnis als das Kunstwerk hervorzubringen versucht, entsteht nichts. Es ist also ein dem Denken und der Kunst vorbehaltenes Spiel.“<sup>26</sup>

Statt mit einer Wiedergabe exakt einstudierter Bewegungsabläufe beginnt die Aufführung von *Projekt* mit ineinanderlaufenden, wettkampf-ähnlichen Ballspielen (*agôn*) auf der Bühne, das Werk ist offen und zeigt sich als beweglicher Prozess vergemeinschafteter Spieler und Mitspieler. Um die Rangordnungen des Kunstbetriebs zu destabilisieren, stiftet der Choreograf intentionales Chaos. Dem Ball wird, als unkontrollierbarem

27 / Doch indem der Künstler gegenwärtige Realitätskonstruktionen über die Spielsituation hinaus in die Gesellschaft erweitert, entlarvt sich die Sehnsucht nach (pseudo-)anarchischer Rollen-Enthierarchisierung als Paradox eines deregulierten Spiels. Ist Le Roys kooperatives Konzept, die intendierte Unordnung, unfreiwillig nur um den Preis neuer Normen – vermeintlich egalisierender Spielregeln – realisierbar? Vgl. Aussagen von Xavier Le Roy zitiert nach Siegmund, Abwesenheit, S. 399–401.

28 / Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt a. M. 1982, S. 26.

29 / So wie auch Deleuze fordert, den Zufall nicht mehr beherrschen zu wollen. Es gibt im postmetaphysischen Spiel keine Gewinner oder Verlierer mehr – der Sieger weiß mit dem Zufall zu spielen, ihn zu bejahren. Vgl. Deleuze, Logik des Sinns, S. 85.

30 / Eindeutig sichtbar werden nur die spontanen Entscheidungen der Akteure, ob, wann und wie lange sie das Spielfeld verlassen.

31 / Dieter Mersch: „Spiele des Zufalls und der Emergenz“, in: Krassimira Krushkova/Arno Böhler (Hg.), *Dies ist kein Spiel*, S. 19–34, hier S. 23.

32 / Ebd., S. 7 (Herv. im Orig.).

Spielobjekt, von den Naturwissenschaften der aus der Ungeschicklichkeit des Menschen resultierende reine oder echte Zufall zugeschrieben.<sup>27</sup> Nach Roger Caillois will die *alea* vor allem „die natürlichen oder erworbenen Überlegenheiten der Individuen abschaffen, damit eine allgemeine Gleichheit vor dem blinden Spruch des Schicksals entsteht.“<sup>28</sup> Die Kombination von *agôn* und *alea* lässt in diesem Sinne hier nicht nur den Prozesscharakter der Performance eskalieren, sondern spielt vor allem die ganze Macht dem Zufall zu.<sup>29</sup> Der gleichzeitige Gebrauch mehrerer Bälle eröffnet die Möglichkeit mehrerer Zentren. Nicht die PerformerInnen besetzen den Raum, sondern die Bälle organisieren ihn; unterschiedliche Spiele stoßen aufeinander und potenzieren das Chaos. Für die Rezipienten ist nicht genau zu bestimmen, ob in einem Moment nur Fußball, nur Handball, beide Spiele parallel oder überlappend mit Corners gespielt werden. Darüber, wann und wo die PerformerInnen die Spielregeln unterwandern, lässt uns der Choreograf gezielt im Unklaren: Dynamische Verschiebungen entregelter Regeln verunmöglichen den perplexen ZuschauerInnen die präzise Ortung von individuell entschiedenen, kollektiv geplanten oder eben zufälligen Bewegungen.<sup>30, 2</sup>

Zwar implizieren Spiele eine Setzung temporär gültiger Regeln, doch es scheint, als würden die Spielregeln in *Projekt* den Zufall gar nicht aus-spielen, sondern sich inmitten einer „*paradoxen* Rahmung“<sup>32</sup> der Passivität öffnen, in der deregulierten Situation den (Bewegungs-)Lapsus und damit den Zufall nicht zu systematisieren, sondern zu begrüßen. Die Spielregeln in der Performancekunst der späten Postmoderne entfalten dem unfassbaren Zufall zwar ziellose Möglichkeitsräume, jedoch ohne vorab über deren Wesensart zu urteilen,<sup>33</sup> denn Le Roy setzt den Zufall gerade nicht mit Kalkül ein, sondern integriert ihn, ohne eine produktive (Bewegungs-)Konstellation zu intendieren.

33 / Ebd.

34 / Vgl. Reckwitz, Das hybride Subjekt, S. 498.

35 / Krassimira Kruschkova / Arno Böhler: „Vorwort“, in: Dies ist kein Spiel, S. 7–8, hier S. 7 (Herv. im Orig.).

2 „Zu spielen heißt, sich auf diese Unbestimmbarkeit einlassen, buchstäblich mit deren Nichtbeherrschbarkeit rechnen und sich kraft des Spielraums und seiner Regeln im Ungerichteten und Nichtintentionalen aufhalten.“<sup>31</sup>



Lässt sich die postmoderne Performancekultur als Risikomaximierung lesen, in der sich ein schrankenloses Interventionsprinzip als gutartiges Spiel zu tarnen sucht, als Versuch, sich der Demaskierung seiner Normativierung (vorerst noch) zu entziehen? Wie von Krassimira Kruschkova und Arno Böhler pointiert, markiert Le Roys prozessuale Spielstruktur paradigmatisch, wie Künstler gleichsam als Spielverderber den *ludic postmodernism* mit seinem „Alltagsspiel als Jonglieren von Subjektpositionen“<sup>34</sup> ausstellen: „Gleichzeitig mit der Exposition der ‚this is play‘-Botschaft wird in der Kunst gerade die augenblickliche, abgründige Verunsicherung, ob es sich überhaupt um ein Spiel handelt, zum Ereignis.“<sup>35</sup> Schon als zu Beginn von *Projekt* alle SpielerInnen die gleichen Shirts tragen, ist kein eindeutiger Gegner auszumachen. Im Laufe der Performance geraten die (vermeintlichen) Merkmale der Mannschaften – mit und ohne Röcke, mit und ohne Hüte, gelbe und pinkfarbene T-Shirts – immer mehr zu kruden,

36 / André Lepecki: *Option Tanz. Performance und die Politik der Bewegung*, Berlin 2008, S. 189.  
37 / Balke, *Den Zufall denken*, S. 56.

geradezu unkenntlichen Mischungen beliebig austauschbarer wie fluider Konstellationen.

Am Ende mündet das scheinbare Nicht-Spiel dann doch in ein Schauspiel (*mimicry*) und die Nebenrolle der *alea* übernimmt nun die *paidia*: Das zufallsgesteuerte Ball-Spiel wird vom ausgelassenen Improvisationsspiel abgelöst. Erste Zweifel regen sich im Publikum, ob der angesagte Punktstand stimmt, unterschiedlichste Spielsituationen beginnen, sich grotesk zu überlagern, und Bewegungen, sich absurd zu verlangsamen. Das Licht geht aus, überraschend wird Musik eingespielt und schleichend tritt, mit dem Wechsel auf skurrile Kostüme, die Illusion in den Vordergrund. Schließlich sind die Spielereignisse nur noch vom Tonband zu hören, und alle Spielenden scheinen in den Zwischenraum von *agôn* und *mimicry* entschwunden.

Wenngleich die leibliche (Bühnen-)Präsenz auf den vergänglichen Körper verweist, so markiert der Spielentwurf von *Projekt*, analog zu der von Deleuze idealisierten Spielform, das Potential seiner endlosen Wiederholung und damit den Versuch Le Roys, im Gefolge des postmetaphysischen Spiels und vor allem der Kontingenzpotenzierung dem morbiden „choreographisch-melancholischen Projekt der Moderne“<sup>36</sup> zu entkommen.

### III.1 'No Accident Must Ever Help the Detective'. Der klassische Kriminalfall als Paradigma der Kontingenzschließung

Wenn die postmoderne Performancekultur den Zufall als spielerisches Interventionsprinzip bejaht, dann könnte sich ihre „paralogische Attacke“<sup>37</sup> direkt gegen eine prominente Figur der modernen Literatur wenden, die darauf ausgerichtet ist, rationalen Geist und Welt in Übereinstimmung zu bringen und dabei den Zufall berechnend an den Rand zu drängen: den Detektiv. Seine Kausalleidenschaft hat seit der Mitte des 19. Jahrhunderts

38 / Siehe hierzu: S. S. Van Dines' *Twenty Rules for Writing Detective Stories* von 1928: Vgl. <http://gaslight.mtroyal.ca/vandine.htm> (zuletzt aufgerufen am 26. 5. 2009) bzw. Ronald A. Knox' *Detective Story Decalogue* von 1929: Vgl. <http://www.classiccrimefiction.com/commands.htm> (zuletzt aufgerufen am 26. 5. 2009).

39 / Eine ausführliche Analyse zu Aleatorik im Krimi erscheint demnächst in dem von Ernst Strouhal und Mathias Fuchs herausgegebenen Band *Passagen des Spiels II. Das Spiel und seine Grenzen* (Wien/New York).

ihre Bühne im Krimi gefunden, in dem nach einem seriell wiederholten Schema ein zunächst inszenierter Ordnungseinbruch domestiziert wird, und zwar nicht nur, indem am Ende der Verbrecher gefasst wird. Die finale Lösung eines Kriminalfalls stellt in der klassischen Detektivgeschichte die eingangs spekulativ eröffneten, vielfältigen narrativen Möglichkeiten zugunsten einer einzigen Konfiguration still. Das Unzusammenhängende wird narrativ in Kausalketten integriert, indem der zunächst regellos erscheinende und von unerklärbaren Ereignissen gezeichnete *discours* im zeitlichen Verlauf der Erzählung mit der *histoire* als seiner vorausliegenden (ihrerseits kausal determinierten) Ursache in Übereinstimmung gebracht wird. Wenn der Detektiv die Lösung eines Falls ausklügelt, überführt er neben dem Täter auch die Signifikanten: aus einem Spiel der Möglichkeiten in eine geschlossene Konstellation. Die Kontingenzproduzenten Zufall und Unfall müssen zu diesem Zweck aus einer tadellosen Beweisführung verbannt werden: "The culprit must be determined by logical deductions, not by accident or coincidence or unmotivated confession". "No accident must ever help the detective"<sup>38</sup> lauten die Gebote, die den Handlungsverlauf des Genres kodifizieren.<sup>39</sup>

In dieser (prototypischen) Anordnung stellt der Krimi ein plakatives Gegenmodell zu jenen künstlerischen Versuchen dar, die den Zufall zur Irritation von auf Kontrolle von Sinn und Wirkung abzielenden Darstellungskonventionen einsetzen. So zielt die Literatur seit dem Ende des 19. Jahrhunderts darauf ab, Formen der Signifikation, die sich traditionell mit der Macht des Autor-Subjekts assoziieren, mit Hilfe des Zufalls in Bewegung zu bringen. Bekanntestes Beispiel für eine solche am Sprachmaterial ansetzende Arbeit mit dem Zufall ist Stéphane Mallarmés emblematisches Würfelwurf-Gedicht von 1897, das produktionsästhetisch eine Mimesis an den Zufall darstellt, und diesen für die Rezeption der ästhetischen Anordnung mobilisiert: Dadurch, dass die Wörter des Gedichts aus der üblichen

40 / Stéphane Mallarmé: *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, Paris 1993.

41 / Reckwitz, Das hybride Subjekt, S. 79.

42 / David Wellbery: „Zur literaturwissenschaftlichen Relevanz des Kontingenzbegriffs. Eine Glosse zur Diskussion um den Poststrukturalismus“, in: Klaus Hempfer (Hg.), *Poststrukturalismus – Dekonstruktion – Postmoderne*, Stuttgart 1992, S. 161–169, hier S. 162.

43 / Ebd.

linearen Anordnung im Text entbunden und wie gewürfelt über das Papier verteilt sind, werden Lektürekonventionen der Temporalität und der Syntax außer Kraft gesetzt. Die Zeichenkonfigurationen, die bei jeder Rezeption entstehen, können sich an keiner Regel orientieren; bei jedem Lesen werden die Wörter neu gemischt, und ein offenes ‚Werden‘ der Rezeption setzt sich über die Notwendigkeit im Sprachkunstwerk und jede Bedeutungsautorität hinweg. Die Beliebigkeit des *Ordners* verweigert sich als unendliche, spielerische Bewegung dem Stillstand einer festgesetzten *Ordnung*: « Un coup de dés jamais n'abolira le hasard »<sup>40</sup>.

In offensichtlichem Kontrast zu solcher vom Formalen ausgehenden Preisgabe von autoritärer Kontrolle muss das Krimigenre mit seinem durch Wiederholung und Variation reifizierten, festen Schema in einer konträr gelagerten Linie künstlerischer Versuche der „Kontingenzschließung“<sup>41</sup> positioniert werden, die abwehrende Affekte gegenüber einer ‚occasionellen Welt‘ artikuliert und produziert. Es gibt damit auch ein idealtypisches Gegenbild zu den in der postmodernen Performancekultur zelebrierten Versuchen ab, den Zufall zu integrieren. Wenn diese, mit David Wellbery, analog zum poststrukturalistischen Versuch agieren, „[d]as Aussetzen der Regelmäßigkeit in der Zufälligkeit des singulären Ereignisses [...] zu denken“,<sup>42</sup> dann liest sich die bis heute gültige narrative Anordnung im populären Krimi im Gegensatz dazu als „Strategie zur Ausschaltung von zufälligen Ereignissen“<sup>43</sup>.

### III.II *No Country for Old Men. Zufallsverbündete Gewalt in einer aleatorischen (Film-)Welt*

In der zeitgenössischen *crime-story* ist allerdings eine Neukonstellierung von Zufall und Notwendigkeit anzutreffen, die den Versuchen der Performancekunst mit dem postmetaphysischen Spiel des Zufalls nicht fern-

44 / Vgl. z.B. Paul Auster, *New York Trilogy*, Reinbek 1989.



zustehen scheint. Gemeint sind nicht jene dekonstruktiven Krimi-Varianten,<sup>44</sup> die den Detektiv auf seiner Suche nach Motiven, Gründen und Intentionen gezielt ins Leere schicken und den Zufall ähnlich wie in formexperimentellen Genres mit der Lust am Bruch und an der Deformation symbolischer Ordnung aufladen. Der US-amerikanische Schriftsteller Cormac McCarthy hat die Verbrechensgeschichte im vergangenen Jahrzehnt vielmehr mit einer aleatorischen Signatur versehen, die die Assoziation von Zufallsturbulenzen mit der Angst vor dem Verlust bindender symbolischer Formen noch verstärkt, und die den sich von Kausalität freispielenden *homo ludens* an eine Grenze der entfesselten Gewalt kommen lässt. Die Umschrift des Krimigenres, die er in seinem Roman *No Country for Old Men* vorgenommen hat, ist von Ethan und Joel Coen auf die Leinwand gebracht worden, von wo aus sie den Machtzuwachs des Zufalls in apokalyptischen Szenarien neu zu denken aufgibt. Der Ordnungsauftrag, den ein Krimi traditionellerweise von seinen RezipientInnen entgegennimmt, wird dabei in diesem perfekt durchkomponierten Film zunächst dezidiert bekräftigt. Die Spielregeln und Agenten für diesen Auftrag verändern sich im Verlauf der audiovisuellen Narration jedoch auf entscheidende Weise.<sup>3</sup>



Die Handlung des Films setzt in einer Situation ein, in der der Zufall seine destabilisierende Macht auf eine gewaltsame, brutale Unordnung hin entfaltet hat. In der US-amerikanischen Wüste stößt ein Mann, Llewelyn Moss, bei der Jagd zufällig auf den von Leichen übersäten Schauplatz eines geplatzten Drogendeals, wo er neben Heroin auch zwei Millionen Dollar findet. Nachdem er sich entschließt, diesen Zufall an- und auf sich zu nehmen, und das Geld entwendet, gerät er in den Fokus einer mörderischen Verfolgungsjagd. Die Gefahr, in die er sich dabei begibt, ist zunächst völlig anonym: Ihr Trigger ist das Geld in seinen Händen, das ihn in eine Krisensituation fern von persönlicher Feindschaft oder subjektiver Schuld bringt. Sowohl seine Angst als auch seine Hoffnung beruhen auf einer völlig a-subjektiven Begegnung, dem neutralen Risiko des Geldes. Sein wichtigster Verfolger ist ein monströs gezeichneter Killer, Anton Chigurh, der sich, obwohl mit dem Wiederfinden des Geldes beauftragt, seiner Auftraggeber entledigt hat, auf eigene Faust mordend durch den Landstrich zieht und sich selbst das einzige Gesetz ist. Der gewaltsame und verstörende Ordnungseinbruch, den dieser Killer im Film verkörpert, verdichtet sich in den Szenen, in denen er eine Münze, also den Zufall, über Leben oder Tod seiner Opfer entscheiden lässt – oft beliebige Menschen, die zufällig seinen Weg gekreuzt haben.<sup>4</sup>



Neben diese beiden gesetzlosen Figuren, durch die der Zufall auf der Handlungsebene zu einem Hauptakteur des Films wird, stellt *No Country for Old Men* einen dritten Protagonisten, Sheriff Bell, einen konservativen und nostalgischen Verteidiger der überlieferten und grob verletzen Gesetzes- bzw. Gemeinschaftsordnung, und dieser steht verzweifelt und machtlos in seinem Revier. Zwar beherrscht der Mann sein detektivisches Handwerk nach allen Regeln der Kunst, doch gegen den Einbruch von Unbestimmtheit haben die Kontrollversuche des Sheriffs als einem Vertreter moderner Rationalität, der nachvollziehbare Zusammenhänge zu rekonstruieren sucht, in diesem Film keine Chance. Das Unkontrollierbare zeigt sich hier nicht so sehr wie im klassischen Krimi durch Rätselhaftigkeit, sondern durch brutal-offene, mit dem Zufall verbündete Gewalt. Die beiden Charaktere, die den Verlauf der Ereignisse dominieren, der Killer wie der Geldfinder, agieren gemäß einem Verhaltensmodell, das die Gelegenheit und den Zufall gegenüber einer narratibaren Entwicklung privilegiert – gleichsam als Verkörperungen einer den Sheriff zutiefst beunruhigenden aleatorischen Welt.<sup>5</sup>

Die drei Protagonisten sind im Film als allegorische Repräsentanten verschiedener Subjektformen und als Vertreter ihres jeweiligen Verhältnisses zur Kontingenz inszeniert. Aus der triangulären Spielaufstellung geht am

45 / Joseph Vogl beschreibt den aleatorischen Menschen als denjenigen, der Gefahr und Gewalt nur noch statistisch erwartet, losgelöst von Schuld oder Feindschaft, als unpersönliches Risiko, das einen nicht ‚meint‘ und keinerlei schicksalhafte Bedeutung hat. Vgl. Joseph Vogl: „Beliebige Feindschaft“, in: Kristin Platt / Medardus Brehl (Hg.), *Feindschaft*, München 2003, S. 211–225, hier S. 223.

Ende diejenige Figur siegreich hervor, die den Zufall am konsequentesten in ihr ‚principle to follow‘ integriert hat. Während der flüchtende Geldfinder seinen Zufall noch mittels eines wild entschlossenen subjektiven Willens in eine sinnvolle Zielvorgabe umzubiegen versucht (den amerikanischen Traum von Geld und Freiheit) und sein Dezisionismus dabei immerhin der rationalen *Vernunft* des Sheriffs überlegen ist, verkörpert allein der münzworfende Killer die radikale Kontingenz des objektiven *Zufalls*, die über den subjektiv-kontingenten *Willen* die Oberhand behält. „None of this was your fault. It was bad luck. I got here the same way the coin did“, sagt Chigurh zu seinem Opfer. Dieser *homo aleator*, der sich mit seinen Regeln, die dazu bestimmt sind, entregelte Situationen zu schaffen, am erfolgreichsten in diesem Film bewegt und der für die Ablösung der Welt der Gründe durch die Welt der Ereignisse steht,<sup>45</sup> wird einen Sieg auf ganzer Linie davontragen. Denn der Konflikt der drei Subjektformen wird in *No Country for Old Men* nicht nur durch seine Protagonisten vorgeführt. Der Film koproduziert den Widerstreit auch in der sich wandelnden, vom Spielverlauf ermöglichten affektiven Beziehung des Zuschauers zu Zufall, Kontingenz und Ordnung. Zu Beginn vom Erzähler-Sheriff in die genrespezifische Erwartungshaltung eingeführt, welche allmähliche Zufallseliminierung antizipiert, überträgt der Zuschauer den Auftrag der Kontingenzschließung in dem Maße, in dem der Sheriff immer offensichtlicher als Ordnungshüter versagt, zunächst auf die stumme Entschlossenheit von Llewelyn Moss. Als in dem düsteren, von Hollywood imaginierten Gesellschaftsszenario dann auch dieser als Gegenspieler am monströs entregelnden Zufall(sverbrecher) scheitert, lenkt der Film durch eine überraschende Verschiebung die Zuschauerhoffnung, dass der simultane Einbruch von Zufall und sinnloser Gewalt doch noch bezähmt wird, schließlich selbst auf die Erwartung des Zufalls. Aus der Diegese heraus erfasst dessen Macht unverhohlen nun auch noch die Haltung des impliziten Rezipienten.

46 / Inka Mülder-Bach: „Poetik des Unfalls“, in: *Poetica* 34 (2002), S. 193–221, hier S. 199.

47 / Ebd.

48 / Ebd.



### III.III *'The Magic Hand of Chance'. Der Zufall steht gegen den Zufall*

Die entscheidende Szene, in der dem Zufall die Hoffnung des Zuschauers auf ‚Schließung‘ aufgebürdet werden kann, befindet sich ganz am Ende des Films. Fast alle Filmcharaktere sind schon tot, der Sheriff ist entmutigt in Rente gegangen, Anton Chigurh verlässt in stillem Triumph in einem Auto den Schauplatz seines letzten Mordes. In dieser resignierten Lage trifft der Zufall jäh ein.

Ein heftig knallender Aufprall, und das Auto des Verbrechers wird mit Wucht über eine Kreuzung geschleudert. Der Unfall, von Inka Mülder-Bach als „Schlüsselszene der Moderne“<sup>46</sup> bestimmt, wird hier „als Ereignis ohne Motivation und Intentionalität, das die Modalitäten von Zufall und Notwendigkeit durchkreuzt“<sup>47</sup> nochmals zum Schlüssel, der allerdings jetzt weniger „traditionelle Handlungsmodelle [irritiert],“<sup>48</sup> als dass er an einem Rest von ihnen festhält.

Zwar suspendiert *No Country for Old Men* für den Zuschauer in jenem Moment, in dem der Film versucht, den Zufall in seiner unerzählbaren Plötzlichkeit – und das heißt nur in seinem Ergebnis – zu zeigen, die

49 / Hiermit schließt er an frühe filmische Formen des ‚Attraktionskinos‘ an. Anders als in der Zeitlichkeit einer vom Erzählkino erzeugten, *spannenden* audiovisuellen Wahrnehmung, welche über vorlaufende Möglichkeitsantizipation auf Seiten des Zuschauers bestimmt ist, setzt das Attraktionskino auf die unmittelbare Erfahrungsdimension der Plötzlichkeit. Zwar ist ein plötzliches Ereignis wie hier der Unfall im Film produktionsästhetisch stets intendiert und kontrolliert, sein wirkungsästhetischer Effekt ist jedoch, zumindest beim ersten Sehen des Films, einem ‚zu-stoßenden‘ Widerfahrnis sehr nahe. Daher lässt sich fragen, ob der Schreckmoment im Film nicht die Ebene des Dargestellten letztlich vollends verlassen hat, und eine Art bedeutungsleere Erfahrung mit dem Medium erzeugt.

50 / Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, S. 25.

antizipierende Zeitlichkeit des Erzählkinos, welche dem krimitypischen Spannungsmodell zugrunde liegt, und ersetzt sie durch die Erfahrungsdimension des passiv erlebten ‚Schrecks‘.<sup>49</sup> Der Film setzt damit seine Ausrichtung auf eine kontinuierliche Erzählordnung jedoch nicht aus. Der Zufall verändert vielmehr bei seinem letzten Auftritt seine Allianz: Vom Komplizen des Verbrechers wechselt er zum Verbündeten der Ordnung. Während er im Verlauf des gesamten Films die narrative Schließung bedrohte, zeigt er sich jetzt, gegen die Gebote des Krimigenres (‘‘No accident must ever help...’’), als ihr letzter möglicher Retter: Der zufallsverhafteten Gewalt tritt die Chance einer absichtslosen Ent-Anarchisierung im Unfall entgegen. Der nicht-berechenbare, ereignishaft Zusammenprall, der den Gewaltverbrecher zur Strecke bringen könnte, muss die Mandate von entmachtetem Gesetz und entmachtetem Willen übernehmen.

Der winzige Hoffnungsmoment auf aleatorische Stabilisierung, den der Film seinem Zuschauer gönnt (so wie Chigurh seinen Opfern durch den Münzwurf einen ‘‘final glimpse of hope’’), beläuft sich auf wenige Sekunden, auf die Zeit zwischen dem überraschenden Aufprall und dem Moment, in dem Chigurh wieder lebendig aus dem Auto kriecht und dann, verletzt aber lebendig, aus dem Bild läuft. Dennoch sind diese wenigen Sekunden zwischen dem Eintreffen des Zufalls und dem Überleben des Killers entscheidend für den impliziten Zuschauer, der hier produziert wird: Gegen die entstaltende Macht des Zufalls verbleibt nur dieser selbst als sein eigener, gleichsam potenziertes Antagonist. Als Narration und Film mit nicht-zufälligen Konstruktionsregeln endet *No Country for Old Men* in dem Moment, in dem der Zuschauer sich der von Chigurh vertretenen Subjektform angleicht, und selbst zu Caillois’ Spieler der *alea* wird, der ‘‘zwischen Furcht und Hoffnung nur auf den Schicksalspruch [wartet].’’<sup>50</sup> Nichts als Zufall bestimmt das letzte Fünkchen Hoffnung, dass der ‘‘prophet of destruction’’ zur Strecke gebracht wird. Sein größtmöglicher Triumph?

51 / Kruschkova / Böhler, Vorwort,  
S. 7.

52 / Balke, Den Zufall denken, S. 56.  
(Herv. im Orig.)

#### IV. *Zuspielen oder Freispielen?*

Was zeigt sich an dem ambivalenten Ausschlag der potenzierten Zufälligkeit in den künstlerischen Statements, welche die Gegenwart von sich und für sich produziert?

Kulminiert die spätmoderne Störungsverliebtheit in einer lust- wie lastvollen Kontingenzmaximierung? Die enthierarchisierende Zufallsmobilisierung der Performance ebenso wie die Auslieferung an die Gewalt des Zufälligen im Film positionieren den Zufall nicht mehr als Gegner der Notwendigkeit, sondern verleihen ihm auratische Macht. Sie neigen sich in Richtung einer Kultur des Aleatorischen, die sich aufs äußerste von Intention und Ordnungsmacht des Subjekts freigespielt hat, und zwar sowohl zugunsten einer kooperativen Werkgenese im entregulierten performativen Spiel, wie in Xavier Le Roys *Projekt*, als auch zugunsten entfesselter Zerstörungsspiele, wie in *No Country for Old Men*.

„Gegen dieses Denken des Kalküls und der Effizienz treten Künstler heute vielmehr als Spielverderber auf, die die Spielregeln zugleich ausstellen und aussetzen. Die Spiele (in) der Kunst exponieren ihr eigenes Spielsein und problematisieren zugleich seine Möglichkeitsbedingungen, seine Grenzen und Abgründe: Spiele, die außer sich geraten.“<sup>51</sup>

Mit welchen Konsequenzen kann man (nicht) rechnen, wenn das Spiel nicht mehr in gelungen oder nicht gelungen unterschieden werden kann, es kein richtig oder falsch, kein sinnvoll oder sinnlos gibt? Steht wirklich ‚nichts‘ auf dem Spiel?

Die beiden künstlerischen Formationen suggerieren, dass sich der Zufall nicht mehr dazu eignet, „die bestehenden Wissensformen, die Paradigmen [zu] ‚durchlöcher[n]‘“<sup>52</sup>, ein Befund, der auch für Natur-, Sozial- und Wirtschaftswissenschaften anschlussfähig scheint.

53 / Vgl. Mersch, Spiele des Zufalls und der Emergenz, S. 25f.

54 / Vgl. Richard Sennett: *Die Kultur des neuen Kapitalismus*, Berlin 2007.

55 / Vgl. Gilles Deleuze: „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“, in: ders., *Unterhandlungen 1972–1990*, Frankfurt a. M. 1993, S. 254–262.

56 / Balke, Den Zufall denken, S. 65.

57 / Reckwitz, Das hybride Subjekt, S. 79. (Herv. d. Orig.)

58 / Caillois, Die Spiele und die Menschen, S. 25.

Während bei Mersch die aleatorischen Interventionsmöglichkeiten in der Performancekunst etwa einer ökonomischen Ordnung noch gegenübergestellt werden – die er mit dem mathematischen Konkurrenzmodell einer exakten Vermessung aller möglichen Spielzüge in Verbindung bringt – und die „tendenziell dem Maßstab von Rationalität, Strategie und Wählentscheidung“<sup>53</sup> unterworfen wird, suggeriert die beschriebene Konstellation, dass derjenige, der sich dem Zufall überlässt, auch die herrschenden ökonomischen Erfolgsmodelle am konsequentesten interpretiert. Sie erinnert an Richard Sennetts Analyse des ‚Casinokapitalismus‘, derzufolge sich die spätkapitalistische ökonomische Ordnung in weiten Teilen der Berechenbarkeit entzieht und längst nicht mehr akkumulative Kontinuität, sondern der Zufall über Erfolg oder Misserfolg bestimmt.<sup>54</sup>

Wo der Zufall nicht mehr von außen hereinbricht, haben die Deleuze’schen Kontrollgesellschaften<sup>55</sup> mit ihrer variablen Form den Zufall und damit die Unsicherheiten bis hin zur „Dysfunktionalität des Dysfunktionalen“<sup>56</sup> absorbiert. Eine ähnliche Richtung nimmt Reckwitz’ Aussage zu den Subjektkulturen: „Die Träger der ‚Freiheit‘ der Kontingenzeröffnung werden nach einem bestimmten Zeitraum regelmäßig als solche des ‚Zwangs‘ der Kontingenzschließung dechiffriert.“<sup>57</sup> Der institutionalisierte wie nobilitierte Zufall generiert Strukturen, die so beschaffen sind, dass eine Unordnung nun gleichsam selbst als Ordnung figuriert.

Das dominante Spiel der *alea* bedeutet auch im Anschluss an Caillois nichts anderes als die Akzeptanz eines „Verzicht[s] auf den Willen und passive Hingabe an das Schicksal“<sup>58</sup>. Ist die *serendipity*, der glückliche Zufall, dabei abhanden gekommen? Was passiert, wenn sich der Zufall kompromisslos entgrenzt, die Kontingenz potenziert, die Turbulenzen zum dominanten Prinzip erhoben werden? Schwingt sich ein resakralisierter Zufall vom verleugneten Außenseiter der Moderne zum an sich selbst berauschten Regenten über entmündigte Subjekte auf?