

Von Truman zu Bartleby

Das Seinlassen in „The Stanley Parable“

vorgelegt von Cornelia Walter

Matrikelnummer: 6001189

Seminar: Gamer Theory

Dozierende: Scripted Reality

(Ruth Schmidt und Tilman Aumüller)

Sommersemester 2020

Gliederung

- 1) Das Dilemma der Wahlfreiheit in „The Stanley Parable“ (S. 1-2)
- 2) Die Truman-Show (S. 2-3)
 - 2.1) Warum wir in „The Stanley Parable“ zu Truman werden (S. 3-6)
- 3) Bartleby, der Schreiber (S. 6-7)
 - 3.1) Wie Bartleby sich entzieht (S. 7-8)
 - 3.2) Bartleby in „The Stanley Parable“ – The Broom Closet Ending (S. 8-10)
- 4) Bibliografie (S. 10)

1) Das Dilemma der Wahlfreiheit in „The Stanley Parable“

Ich habe mich schon häufiger Spielen widersetzt. Ich habe Charaktere in den Selbstmord getrieben. Ich habe Joker, von denen ich verstanden habe, dass ich sie nicht ziehen soll, benutzt, oder habe versucht die Plot Holes von Games zu finden, diese bösen, bösen Stellen, die die Imagination der Realität freigeben. Ich habe Spiele gestoppt, wenn sie es nicht vorgesehen haben und meistens war es mir egal. Nicht bei „The Stanley Parable“.¹ Auf den ersten Blick erscheint „The Stanley Parable“ wie ein klassisches Adventure-Spiel. Es beginnt mit einer kleinen Einleitung, in der wir über Stanleys sehr einfaches und langweiliges Leben als Arbeiter in einer großen Firma erfahren. Stanley hat sein Leben lang immer das getan, was man ihm gesagt hat, und wir (die wir nach dieser Einleitung selber zu Stanley werden), stehen nun erstmals von unserem Arbeitsplatz auf, ohne die konkrete Anweisung dafür erhalten zu haben. Oder eben doch. Wir erhalten nämlich von dem Spiel die Anweisung, dass wir als Stanley erstmals in unserem Leben explizit keiner Anweisung folgen. Soweit so kompliziert. Das Spiel und seine Anweisungen sind hierbei nicht über eine visuelle Benutzungsoberfläche sichtbar, sondern stellen sich personifiziert dar. Sie werden von einer als männlich lesbaren Off-Stimme verkörpert: Einem Erzähler, der von nun an jeden unserer Schritte kommentiert. Er hat die Eigenart uns zu erzählen, was wir als nächstes tun werden und unterstreicht diese Allwissenheit noch dadurch, dass er sie stets in Vergangenheitsform formuliert: „When Stanley entered a set of two open doors. He entered the door on his left.“² Dieser Erzählung kann man sich jedoch widersetzen, man kann auch durch die rechte Tür gehen. Folgen wir der Erzählung nicht, hat der Erzähler die nervtötende Eigenschaft, uns auch das wieder so zu verkaufen, als habe er es im Voraus gewusst. Gehen wir also nicht, wie der Erzähler es nahelegt, durch die linke Tür, sondern durch die rechte Tür, so heißt es:

This was not the correct way to the meeting room. And Stanley knew it perfectly well. Perhaps he wanted to stop by the employee lounge first, just to admire it.³

So erscheint auch ein möglicher Widerstand, dem man sich als Spieler*in bedienen kann, wie von langer Hand geplant.⁴ Der Erzähler wird so zu „unserem“, zu Stanleys

¹ Wreden, Davey; Pugh, William: „The Stanley Parable“, Galactic Cafe 2013.

² Ebd.

³ Ebd.

⁴ Das ist er schließlich auch: alle Möglichkeiten, die man wählen kann, sind von den Autoren des Spiels Wreden und Pugh erdacht. Das Spiel erhebt genau das Dilemma der Wahlfreiheit in Spielen zu seinem Inhalt. Doch auch auf einer narrativen und Spiel-affirmativen Ebene, erscheint jede Möglichkeit von langer Hand geplant.

Gott. Die Wahl, eine Entscheidung zu treffen, haben wir zwar, aber unser Gott weiß sowieso, wie wir uns entscheiden werden. Er weiß, was für uns gut ist und was nicht. Die vermeintliche Wahlfreiheit, die uns also ein jeder Gott und auch jede Erzählung, in einem jeden Spiel schenkt, wird in „The Stanley Parable“ ad absurdum geführt. Das wird durch den Erzähler, der nur als Off-Stimme auftritt, verstärkt. Ortlosen Stimmen, die keinen Körper besitzen, wird allgemein eine gewisse Übernatürlichkeit zugesprochen. Wir, die Spielenden, werden hingegen nicht nur zu den Ausführenden einer Erzählung: In der Logik der Geschichte, sind wir als Figuren die Schöpfung unseres Erzählers. Der Erzähler, diese ortlose Stimme, ist durch das bloße Laden des Spiels zu unserem Gott geworden und wir können nichts dagegen tun. Wir werden ungewollt zu Truman Burbank.

2) Die Truman Show

In dem Film „The Truman Show“⁵ (1998) basiert das Leben des gleichnamigen Truman Burbank auf einer Lüge. Als Versicherungsangestellter lebt Truman scheinbar mit seiner Frau im trauten Eigenheim der 50er Jahre in Seahaven. Doch tatsächlich ist Truman der Hauptdarsteller einer Fernsehshow, die auf seinem Leben basiert. Er ist „the first child to been legally adopted by a corporation“.⁶ Diese Corporation hat ein vollständiges Filmset, inklusive Schauspieler*innen, Statist*innen um Truman herum erbaut. Alles ist gescripted, selbst seine Frau und sein bester Freund sind gecastete Schauspieler*innen. Sie handeln und sprechen wie es der Regisseur der Serie, Christof, vorsieht. Als Truman dies Stück für Stück zu begreifen beginnt, versucht er aus der künstlichen Stadt, in der er aufgewachsen ist, mit Hilfe eines Segelboots zu fliehen. Regisseur Christof versucht, diese Flucht zunächst zu verhindern und schließlich so dramatisch wie möglich werden zu lassen: er lässt Truman auf dem künstlichen Meer in einen Sturm geraten. Christof geht hierbei so weit, dass selbst ihm untergebenen Mitarbeiter*innen fürchten, Truman könne bei dem Manöver umkommen. Doch Truman überlebt, trotz dem Sturm und gelangt an den Rand des riesigen Studios: die Kulisse eines bemalten Himmels, die Truman nun mit seiner Hand berühren kann. Er besteigt schließlich eine daran angebundene, ebenfalls bemalte, Treppe, die zu einer Tür führt, auf der „Exit“ steht. Als Truman, die Tür aufdrückt, spricht Regisseur Christof als körperlose Stimme zu ihm, von oben, aus dem Studio-Himmel. Christof versucht nun, Truman zu überreden, in der künstlichen Welt zu bleiben:

⁵ Weir, Peter; Niccol, Andrew: „The Truman Show“, USA 1998.

⁶ Weir; Niccol: „The Truman Show“, USA 1998, Time Code: 1:05:29.

There is no more truth out there than there is in the world I created for you. The same lies, the same deceit. But in my world, you have nothing to fear. I know you better than you know yourself. [...] You can't leave, Truman. You belong here. With me.⁷

Doch Truman entscheidet sich dagegen, er entscheidet sich, durch die Exit-Tür zu gehen und der Truman-Show den Rücken zu kehren. Damit endet der Plot des Films für Truman.

2.1) Warum wir in „The Stanley Parable“ zu Truman werden

Truman und Stanley haben einiges gemeinsam, nicht nur ihr wahnsinnig langweiliges Leben (Truman als Versicherungsangestellter mit einem Privatleben, welches die pure Verkörperung des Spießbürgertums darstellt, Stanley als anonymes „employee number 427“⁸ einer großen Firma). Nicht nur Truman, sondern auch Stanley wird überwacht: In mehreren möglichen Enden des Spiels (sogar dem Ende, bei dem man allen Suggestionen der Erzählung folgt) entdeckt man als Stanley einen Komplex, vor dem das Schild „Mind Control Facility“ prangt. Eine riesige Wand von Bildschirmen (die denen der Regie der Truman-Show gar nicht mal so unähnlich sind) offenbart sich. Und der Erzähler fragt erschüttert: „Had Stanley really been under someones control all this time? Was this the only reason why he was so happy with his boring job?“⁹ Bevor Stanley dieses Geheimnis herausfindet, steht er vor der „Mind Control Facility“ und gleichzeitig vor einer Herausforderung, ob er diesem Wissen gewachsen ist, oder wie der Erzähler es beschreibt: „What horrible secret did this place hold, Stanley thought to himself. Did he have the strength to find out?“¹⁰ Genau diese Frage stellt sich auch Truman: Hat er die Kraft, eine Welt zu sehen, die ihm völlig unbekannt ist? Truman steht in dieser letzten Szene vor der Entscheidung, sein altes Leben ein für alle Mal zu verlassen, oder zu ihm zurückzukehren. Zu Truman spricht sein „Gott“, Regisseur Christof. Auch er ertönt, wie der Erzähler aus „The Stanley Parable“, aus dem Nichts, als eine ortlose Stimme. Die Göttlichkeit seiner Präsenz wird noch durch die Sonnenstrahlen, aus denen Christofs Stimme zu kommen scheint, inszenatorisch untermalt. Die realen und fiktiven Zuschauer*innen bangen derweil darum, ob Truman sich für sein unbekanntes vermeintlich „wahres Leben“ entscheiden oder in die Simulation zurückkehren wird. Und bei dem Fernsehpublikum geht ein Schwall der Erleichterung los, als Truman sich gegen die Simulation entscheidet und sich so gegen „seinen Schöpfer“ stellt. Auf den

⁷ Weir; Niccol: „The Truman Show“, USA 1998, Time Code: 1:32:52.

⁸ Wreden; Pugh: „The Stanley Parable“, Galactic Cafe 2013.

⁹ Ebd.

¹⁰ Ebd.

ersten Blick mag es so erscheinen, als könnte Truman am Ende des Films, das erste Mal eine echte Entscheidung treffen, nämlich ob er in die für ihn künstlich erschaffene Stadt zurückgeht oder der Fiktion den Rücken kehrt. Doch bei genauer Betrachtung tut Regisseur Christof genau das, was auch der Erzähler in „The Stanley Parable“ tut: er schafft sich ein Szenario, von dem aus er nur als Sieger herausgehen kann, ganz egal, wie sich Truman (bzw. Stanley entscheidet). Denn nur vordergründig versucht Christof, Truman emotional zu manipulieren und dazu zu bewegen, in Seahaven zu bleiben. Viel eher drängt sich auf, dass auch der Moment der Entscheidung von Christof genauso inszeniert und forciert wurde, was Trumans freie Entscheidung zu einer scheinbar freien macht. Zuvor wird Truman durch ein künstliches, aber dennoch gefährliches Unwetter geschickt. Nachdem Truman also als Held, tollkühn und unter höchster Anstrengung sein Hindernis überwunden hat, spricht Christof zu ihm mit dem vermeintlichen Interesse, Truman zum Bleiben zu überreden. Doch viel wichtiger scheint für Christof nicht der Ausgang der Entscheidung, sondern die Entscheidung selbst zu sein, so ermutigt er Truman, die Entscheidung zu treffen, als er sagt: „Well, say something, God dammit! You’re on television. You’re live to the whole world!“¹¹ Die Entscheidung, die Truman trifft, mag nicht die sein, die Christof favorisiert hat – und doch ist sie eine Entscheidung, die der Inszenierung der Geschichte, dem großen Show-Down, dient. Christof hat die Ausgangslage für Trumans Entscheidung so konzipiert, dass das gesamte Publikum, das zuschaut, mitfiebert und glücklich seine Katharsis, die Belohnung mit Truman mitgelitten zu haben, erhält. Wer weiß, ob dieser Ausgang nicht von Anfang an Christofs Plan war. Denn Trumans unique selling point, den Christof in dieser letzten Szene auch noch einmal betont, ist, dass Truman in der künstlichen Welt alles als real und unscripted einstufte und sich dementsprechend authentisch verhielt. Trumans (wenn auch von außen inszenierte) Authentizität ist nun jedoch nicht mehr gegeben. Als Truman zuvor zweifelte, da war er vielleicht frei und souverän, da war, wie er es nennt, in seinem Kopf keine Kamera. In diesen Momenten zwang er Christof zum Handeln, sich Trumans Souveränität, die er sich erkämpfte, entgegenzustellen. Doch als Truman sich in dieser finalen Szene entscheidet, ist er nicht frei in seiner Wahl, er kann nicht gegen Christof, seine Erschaffer vorgehen, den „creator of a television show that gives hope and joy and inspiration to millions“.¹² Christof inszeniert sich in dieser Szene sehr ambivalent: einerseits als liebender Vater, der Truman einen weisen, sorgenden Rat gibt

¹¹ Weir; Niccol: „The Truman Show“, USA 1998, Time Code: 1:34:27.

¹² Ebd. Time Code: 1:32:24.

andererseits als Antagonist, der Truman zu seinem simulierten Glück zwingen will. Truman werden so vermeintlich nur zwei Möglichkeiten geboten. Dabei hat Truman jedoch nie die Chance gehabt, sich seiner Inszenierung zu verweigern. Wie auch immer Truman sich entscheiden wird, Christof wird ein fulminantes Finale seiner Show inszeniert haben, seine Erzählung wird die großartigste Erzählung sein, die ein Publikum je miterlebt hat. Man könnte sogar sagen, Christof kann froh darüber sein, dass Truman sich gegen Seahaven entschieden hat, denn ein Ende, in dem Truman sich glücklich in die Arme der Simulation gibt, hätten wohl die wenigsten der Zuschauer*innen gerne gesehen.

Wir werden in „The Stanley Parable“ vor eine genau solche Situation gestellt wie Truman. Denn schnell wird klar: wir haben keine andere Wahl, egal ob wir der Stimme folgen oder nicht, wir sind im Spiel gefangen, wir werden immer befolgen oder uns widersetzen, das ist das Prinzip des Spiels. Es macht den Widerstand unmöglich, denn jener ist dem Spiel und seiner Inszenierung inhärent. Die Wahlfreiheit wird ad absurdum geführt, der Erzähler ist unser „Creator“, der das Script so konzipiert hat, dass wir uns nur so entscheiden können, dass es im Sinne der Erzählung ist. (Der einzige Unterschied ist, dass es bei „The Stanley Parable“ kein Publikum gibt, das der Erzähler enttäuschen könnte. Doch er handelt dennoch so, als gäbe es etwas zu verlieren, als gäbe es die Fallhöhe die z.B. über ein Publikum, das zuschaut, erzeugt wird. Der Erzähler nimmt die Narration sehr ernst und handelt so, als stünde etwas auf dem Spiel.) Selbst die Angst vor der Ungewissheit, mit der Truman sich konfrontiert sieht, taucht beim Spielen auf. Das Besondere sind in „The Stanley Parable“ nämlich nicht die Momente, in denen wir uns dem Erzähler widersetzen, die besonderen sind die, in denen wir uns widersetzen, aber uns dabei zutiefst unwohl fühlen – unsicher mit dem, was kommen mag, welchen Konsequenzen, wir Tür und Angel geöffnet haben, dadurch, dass wir vom Pfad der Erzählung abgewichen sind. Es sind außerdem die Momente, in denen wir uns der Erzählung nicht mehr widersetzen, weil die Grafik zu dunkel ist und wir Angst haben uns zu verwirren. Wir ertappen uns dabei, tatsächlich zu Stanley zu werden und wie ein Pawlow'scher Hund auf die Tasten zu drücken, die uns vorgegeben werden, da wir entweder eine Belohnung oder zumindest den Absenz der Ungewissheit erwarten. Wir sind dann wie Truman, als er zögert, ob er die Welt da draußen, die ungewiss, ungeplant und ungescriptet ist, wirklich kennenlernen will. Stanley und wir bzw. Wir und Stanley, sind Truman. Unser Widerstand ist immer schon mit eingeplant und Teil der

Inszenierung, „resistance by design“,¹³ der einen möglichen Widerstand sofort negiert. Wie widersetzt man sich also dem Unwiderstehbaren? Man wird zu Bartleby dem Schreiber.

3) Bartleby, der Schreiber

„Bartleby, der Schreiber“ (bzw. im englischen Original: „Bartleby the Scrivener“)¹⁴ ist neben „Moby Dick“ wohl Herman Melvilles berühmteste Erzählung. Der Ich-Erzähler, der Inhaber einer Anwaltskanzlei, möchte sich zur Unterstützung einen weiteren Assistenten, einen weiteren Schreiber einstellen: Bartleby. Im Gegensatz zu seinen sehr von der Tageszeit abhängigen und launischen Kollegen Turkey¹⁵ und Nippers¹⁶ erscheint Bartleby zunächst besonders unkompliziert, ordentlich und fleißig, er arbeitet beinahe mechanisch.¹⁷ Eines Tages entgegnet Bartleby jedoch auf den Auftrag bei der Durchsicht eines Blattes zu helfen: „I would prefer not to“.¹⁸ Anstelle seiner Aufgabe, tut Bartleby jedoch nichts Besonderes, er verlässt nicht das Büro, liest keinen Roman, tanzt nicht auf dem Tisch; er sitzt einfach an seinem Schreibtisch. Zunächst versucht der Chef mit Bartleby nachsichtig zu sein, und gibt ihm auch bestimmte Aufgaben nicht mehr.¹⁹ Doch je weiter Bartleby sich seinen Aufgaben entzieht, desto wütender wird sein Chef. Der Anwalt versucht Bartlebys Motivation zu ergründen. Er ergeht in unterschiedlichste Spekulationen, glaubt sogar, dass Bartleby ihn irgendwann freiwillig verlassen würde, doch muss schließlich verstehen:

It was truly a beautiful thought to have assumed Bartleby's departure; but, after all, that assumption was simply my own, and none of Bartleby's. The great point was not whether I had assumed that he would quit me, but whether he would prefer so to do. He was more a man of preferences than assumptions.²⁰

Der Chef selbst scheint sich mit Bartlebys Schicksal anzufreunden, bis schließlich seine Geschäftspartner Vorbehalte gegenüber dem Schreiber äußern und es den Ruf des Anwalts zu schädigen droht.²¹ Doch dies sorgt nicht etwa dafür, dass der Chef Bartleby entlässt, sondern seine Kanzlei verkauft.²² Sein Nachfolger lässt Bartleby, der sich in

¹³ Vgl. hierzu auch: Lovink, Geerd: „Sad by Design“, Eurozine 2019.

¹⁴ Melville, Herman: „Bartleby the Scrivener. Bartleby der Schreiber“, dtv zweisprachig: München 1980.

¹⁵ Ebd. S. 14 f.

¹⁶ Ebd. S. 16 f.

¹⁷ Ebd. S. 28 f.

¹⁸ Ebd. S. 34 f.

¹⁹ Ebd. S. 46 f.

²⁰ Ebd. S. 72 f.

²¹ Ebd. S. 84 f.

²² Ebd. S. 88 f.

der Kanzlei eingerichtet hat, wegbringen.²³ Bartleby will auch im Gefängnis nichts essen, obwohl ihm der Anwalt zu helfen versucht und stirbt schließlich. Er soll vor seiner Arbeit in der Kanzlei, aus einer Anstellung entlassen worden sei, in welcher er sich um unzustellbare Briefe gekümmert haben soll.

3.1) Wie Bartleby sich entzieht

Der Anwalt, der schier an Bartleby verzweifelt, ist zwar nicht Bartlebys Gott,²⁴ aber er erfüllt eine andere sehr wichtige Funktion: er ist der Kommunikationspartner von Bartleby. Er fordert, ebenso wie Christof aus der Truman-Show und dem Erzähler aus „The Stanley Parable“, eine Entscheidung ein. Im Gegensatz zu Christof und dem Erzähler erhält der Anwalt jedoch keine Entscheidung im klassischen Sinne, was ihn an Bartleby verzweifeln lässt. Doch inwiefern „entscheidet“ sich Bartleby? Folgt man Gilles Deleuze in seiner Interpretation von Bartleby, der sich auf Philippe Jaworski bezieht, verweigert sich Bartleby eben nicht,

akzeptiert aber auch nicht, er tritt hervor und zieht sich in diesem Hervortreten zurück, er exponiert sich ein wenig in einem leichten Zurückweisen des Sprechens.²⁵

Bartleby weigert sich zwar nicht, doch er folgt auch nicht. Ich schlage vor, Bartlebys Agenda mit dem „Seinlassen“ nach Martin Seel zu beschreiben. Seel widmet dem Seinlassen eine ganze „Kleine Phänomenologie des Lassens“ in seinem Buch „Sich bestimmen lassen“.²⁶ Für Seel entspricht prinzipiell auch das Seinlassen einer Entscheidung, denn:

[v]ielmehr sind Tun und Lassen überall miteinander verzahnt, wo wir uns im Handeln eine Richtung geben. Das Lassen ist kein besonderer Fall, es ist eine elementare Qualität des menschlichen Tuns.²⁷

Laut Seel ist es so auch völlig obskur, „das Tun“ und „das Lassen“ als zwei Pole gegenüberzustellen.²⁸ Ich kann einer Bitte oder einem Befehl Folge leisten, ich kann sie/ihn aber auch verweigern. Das „Sein lassen“ bewegt sich nach Seel zwischen dem „unvermeidliche[n] Auslassen“ von Gelegenheiten und dem „vermeidbare[n] Unterlas-

²³ Ebd. S. 100 f.

²⁴ Auch wenn man argumentieren mag, dass er eine fordernde und väterliche Position einnimmt und als Arbeitgeber hierarchisch über Bartleby steht und somit – wenn man so will – auch eine Gottesähnliche Macht über Bartleby ausüben könnte.

²⁵ Jaworski, Philippe: „Melville, le désert et l’empire“, Paris 1986, S.19, zitiert nach Deleuze, Gilles: „Bartleby oder die Formel“, Merve Verlag: Berlin 1994, S. 13.

²⁶ Seel, Martin: „Sich bestimmen lassen. Studien zur theoretischen und praktischen Philosophie, Suhrkamp Verlag: Frankfurt 2002, S. 270 – 278.

²⁷ Ebd. S. 270.

²⁸ Ebd.

sen“.²⁹ Das Auslassen ist für Seel ein Nebenprodukt jeder Handlung.³⁰ entscheide ich mich am Montagmorgen für den Kamillentee, werde ich keinen Schwarztee trinken. Das Unterlassen hingegen ist eine bewusste Entscheidung gegen eine naheliegende Möglichkeit³¹ (wenn sich Truman z.B. dagegen entschieden hätte den Exit zu benutzen). Das Eklatante bei Bartleby ist jedoch, dass seine Entscheidung in der Schwebelage liegt, ob er verweigert oder folgt.

Der Anwalt wäre erleichtert, wenn Bartleby nicht wollte, aber Bartleby verweigert nicht, [oder in Seels Worten: *Bartleby unterlässt nicht*, Anmerkung C.W.] er weist lediglich etwas Nicht-Gemochtes zurück.³²

Bartleby nimmt so, anstelle einer Entscheidung zu treffen, eine Haltung an (für Seel kennzeichnend für die zweite und dritte Stufe, im Sinne, einer anderen „Radikalität“ des Seinlassens).³³ Diese Agenda hebt auch Karl Ernst Ziem in seinem Nachwort zu „Bartleby, der Schreiber“ hervor: „Bartlebys Widerstand ist prinzipieller Natur; er trifft nur zufällig auf die Person des Erzählers, ist jedoch nicht an sie gebunden“.³⁴ Bartleby entscheidet sich wie Truman eben nicht zwischen Option A (dem Exit) oder Option B (Seahaven). Truman folgt der Aufforderung von Christof, überhaupt etwas zu tun, Bartleby entzieht sich jeglicher Forderung. Bartleby wäre Christofs Aufforderung wohl mit etwas begegnet, was den Ruin der Show bedeutet hätte: er hätte ihr nicht die Tragweite gegeben, die sie Inszenierungs-technisch verlangt. Er hätte keine Entscheidung abgegeben, ruhig auf den künstlichen angelegten See geblickt und erklärt: „I prefer not to“. Bartleby hätte sich dem Unwidersetzbaren widersetzen können, indem er sich eben dezidiert nicht-widersetzt hätte, sondern Christof die Agenda des Seinlassens entgegengesetzt hätte, ohne diese als ein Entgegensetzen zu verstehen.

3.2) Bartleby in „The Stanley Parable“ – The Broom Closet Ending

Übertragen wir das Potential, das in Bartleby steckt auf „The Stanley Parable“: Ein Spiel, das letztlich davon lebt, Entscheidungen zu treffen. Was geschieht also, wenn wir in „The Stanley Parable“ eine Entscheidung treffen, die gar nicht erst als solche gerahmt wurde und in eine Tür gehen, die eigentlich gar nicht zur Wahl steht? Genau diese Möglichkeit bietet sich den Spieler*innen, wenn wir als Stanley dem Erzähler zunächst in

²⁹ Ebd. S. 273.

³⁰ Ebd. S. 270.

³¹ Ebd. S. 271.

³² Deleuze, Gilles: „Bartleby oder die Formel“, Merve Verlag: Berlin 1994, S. 13.

³³ Seel: „Sich bestimmen lassen“, S. 273 f.

³⁴ Ziem, Karl Ernst im Nachwort in: Melville: „Bartleby the Scrivener. Bartleby der Schreiber“, dtv zweisprachig: München 1980, S. 119.

den Meeting Room folgen. Auf dem Weg zum Büro des Chefs laufen wir an einer Besenkammer vorbei. Wir können sie öffnen und betreten, doch in ihr scheint sich nichts von Belang zu ereignen. Schaut man sich länger um, so wird der Erzähler äußerst gereizt. Denn die Besenkammer hält keine Entscheidung bereit, man kann hier nur verweilen. Wird einem zunächst noch erklärt, dass es in diesem Raum nichts Besonderes zu entdecken gibt, so wird der Erzähler uns bzw. Stanley gegenüber, immer emotionaler, ähnlich wie der Anwalt in Melvilles Erzählung gegenüber Bartleby. Auch wie der Anwalt in Bartleby der Schreiber, versucht der Erzähler herauszufinden was unsere Motivation ist bis er äußerst wütend wird und uns bzw. Stanley beschimpft:

Stanley was fat and ugly and really, really stupid. He probably only got the job because of a family connection; that's how stupid he is. That, or with drug money. Also, Stanley is addicted to drugs and hookers.³⁵

Sowohl der Anwalt als auch der Erzähler werden nicht etwa wütend, weil Bartleby bzw. Stanley sich widersetzen würden, sondern weil sie seinlassen: „Nothing so aggravates an earnest person as a passive resistance.“³⁶ „The Stanley Parable“, so zeigt sich, kann in dieser Situation nicht seinen Sinn und Zweck erfüllen: es kann nicht auf unsere Entscheidung – wie auch immer sie auch aussehen mag – reagieren. Ab dem Moment, ab dem wir etwas Unterlassen, kann der Erzähler es wie gewohnt klar und deutlich einordnen. Doch hier entscheiden wir uns als Spieler*innen für einen Weg, den der Erzähler nicht einmal als notwendiges Auslassen, nicht einmal als legitime Möglichkeit versteht und ankündigt. So bedeutet uns der Erzähler:

You do realize there's no choice or anything in here right? If I had said, 'Stanley walked past the broom closet', at least you would have had a reason for exploring it to find out. But it didn't really occur to me because literally this closet is of absolutely no significance to the story whatsoever. I never would have thought to mention it.³⁷

In diesem Moment entziehen wir uns der Erzählung und dem Einfluss des Erzählers, da wir eben nicht auf ihn reagieren, wir erkunden die Bürogebäude ohne auf seine, uns sonst durch die Räume leitende, Erzählung zu hören. Denn selbst wenn wir ihm noch widersprechen, gegen ihn rebellieren und seinen Vorschlag unterlassen, so erkennen wir den Erzähler als leitendes Element der Geschichte an. In der Bartleby'schen radikalen Haltung des Sein-Lassens, können wir nicht nur den Erzähler, sondern auch das Spiel, in seiner Funktion negieren und uns ihrer entziehen. Wir versetzen so den Erzähler,

³⁵ Wreden; Pugh: „The Stanley Parable“, Galactic Cafe 2013.

³⁶ Melville: „Bartleby the Scrivener“, S. 38 f.

³⁷ Wreden; Pugh: „The Stanley Parable“, Galactic Cafe 2013.

ebenso wie Bartleby es mit seinem Chef tut, in eine Situation, in der er gegen eine weiße Wand redet, in der seine Botschaft nicht ankommen kann, da sie nicht über das Tun oder Unterlassen beantwortet wird. Wir werden wie Bartleby zu einer Sammelstelle unzustellbarer Briefe.

„The Stanley Parable“ lässt sich also nur „gewinnen“, indem das Gewinnen kein Ziel mehr darstellt, indem man von Truman zu Bartleby wird. Das erfolgt nicht, indem man dezidiert die gegenteilige Entscheidung trifft, die einem nahegelegt wird. Es erfolgt, indem man es nicht bevorzugt, weiter zu gehen; indem man es nicht bevorzugt, die Besenkammer zu verlassen, indem man wie zufällig auf die Tiraden des Erzählers trifft, sich in den Drehstuhl zurückfallen lässt, und dem Spiel, Spielen generell und vielleicht auch außerhalb von Spielen erklärt: „I prefer not to“.

4) Bibliografie

Deleuze, Gilles: „Bartleby oder die Formel“, Merve Verlag: Berlin 1994.

Jaworski, Philippe: „Melville, le désert et l’empire“, Paris 1986, S.19, zitiert nach Deleuze, Gilles: „Bartleby oder die Formel“, Merve Verlag: Berlin 1994.

Lovink, Geerd: „Sad by Design“, Eurozine 2019.

Melville, Herman: „Bartleby the Scrivener. Bartleby der Schreiber“, dtv zweisprachig: München 1980.

Seel, Martin: „Sich bestimmen lassen. Studien zur theoretischen und praktischen Philosophie“, Suhrkamp Verlag: Frankfurt 2002.

Weir, Peter; Niccol, Andrew: „The Truman Show“, USA 1998.

Wreden, Davey; Pugh, William: „The Stanley Parable“, Galactic Cafe 2013.

Ziem, Karlernst im Nachwort in: Melville: „Bartleby the Scrivener. Bartleby der Schreiber“, dtv zweisprachig: München 1980.