

---

Franziska Heller/Elke Rentemeister/Thomas Waitz/

Bianca Westermann

## Medien und die Erfahrung der Leere Paradoxien der Langeweile



LOST IN TRANSLATION (USA 2003,  
R: Sofia Coppola)

wird identifizierbar als der Blick aus dem Fenster eines Hotelhochhauses, in dem sich die Protagonistin, eine junge Frau, befindet. Die Fensterscheibe, vor der sich der Ausblick so formiert, ermöglicht zum einen die Wahrnehmung des Häusermeeres, zum anderen und zugleich spiegelt sie das Innere des Raums, aus dem die filmische Figur blickt. Das leere Blicken selbst ist es, das hier auf eine allein filmisch mögliche Weise thematisiert wird. Damit verweisen die beiden kurzen Einstellungen, von denen hier die Rede ist, auch auf die Disposition dessen, der blickt – den Zuschauer selbst. Der Sequenz scheint eine Medialität innezuwohnen, die in zwei Richtungen weist. Dass sich Blickobjekt und -subjekt gespiegelt finden, wird noch deutlicher, wenn die junge Frau – ihr Name ist Charlotte – von der Kamera in den Blick genommen wird. In einer kreisend-suchenden Bewegung wird die junge Frau erfasst: Sie hockt zusammengekauert auf der Fensterbank in Unterwäsche – Ausdruck einer auf sich selbst zurückgeworfenen Intimität. Durch die seitliche Einstellung auf ihr Profil geht Charlottes Blick ins visuelle *Hors Champ*, eine objektlose Ferne. Wir sehen sie beim Betrachten, ergänzen ihren Blick imaginär und verfolgen gleichzeitig, an ihrem Körper vorbei, eine eigene, entgegen gesetzte Blickrichtung: In der Schweben der Bewegung erfährt man die paradoxen Komponenten der Wahrnehmung. Unser Blick auf die Protagonistin wie auf die Welt scheint ziellos in der Unendlichkeit des An- wie Ausblicks zu schweifen.

In LOST IN TRANSLATION (USA 2003), dem diese knappe Sequenz entstammt, gibt es zahlreiche solcher filmischen Szenarien. Bei Sofia Coppolas Regiedebut han-

Der schwebende Blick der Kamera, der Schwerkraft enthoben, gleitet aus großer Höhe über das Panorama einer Großstadt, eine spätmoderne Steinwüste aus Hochhäusern und Verkehrswegen. Die Dauer und die suchenden Bewegungen der Einstellung irritieren unsere Wahrnehmung; das Verhältnis zur materiellen Außenwelt – so scheint es – gerät aus den Fugen. Dann ändert sich die Kadrierung. Das filmische Bild



LOST IN TRANSLATION (USA 2003,  
R: Sofia Coppola)

Langeweile als theoretisches wie philosophisches Phänomen. Dem alltagsweltlichen und in großen Teilen der Psychologie, Soziologie und Philosophie reproduzierten Verständnis von Langeweile als Form negativ konnotierter Selbstwahrnehmung, der Abwesenheit integrierender Sinnzuschreibungen oder gar Unfreiheit, stehen Konzeptionen gegenüber, innerhalb derer der Langeweile eine positive Qualität und produktive Kraft zugeschrieben wird. So beschreibt etwa der Existentialismus die Langeweile als eine wesentliche Grunderfahrung des menschlichen Seins und damit als grundlegende Voraussetzung für die Selbsterfahrung und -gewissheit des Subjekts.

In ihrer paradoxen Komplexität birgt Langeweile im medienwissenschaftlichen Horizont ein vielschichtiges Potential. Einen wiederkehrenden Gemeinplatz in der populären Medienkritik bildete lange Zeit eine Auffassung, nach der sich der Fernsehzuschauer in einem Zustand der duldsamen Lethargie befinde und mittels einer unentrinnbaren Form sich selbst verstärkender Langeweile demobilisiert werde.<sup>1</sup> Das Sprechen vom „Nullmedium“<sup>2</sup>, die Rede vom Fernsehen als einem „traumlosen Traum“<sup>3</sup> und die Kritik einer „Kulturindustrie“<sup>4</sup> haben ein Übriges getan, um solche Sichtweisen zu stützen. Walter Benjamin hielt demgegenüber so lapidar wie folgenschwer fest, „Wenn der Schlaf der Höhepunkt der körperlichen Entspannung ist, so die Langeweile der geistigen.“<sup>5</sup> In Form seiner sich gegen den Medienskeptizismus wendenden Erörterung versuchte Lorenz Engell nachzuweisen, dass Lan-

delt es sich um einen Film, der das Sujet der Langeweile verknüpft mit einer sinnlichen Suggestionskraft, die das Versprechen einer anderen Wahrnehmung der Außenwelt birgt. Was sich an komplexen Elementen in der oben beschriebenen Sequenz auf der Wahrnehmungsebene artikuliert, findet sich in einer von uns vorgeschlagenen Perspektivierung des Paradoxen in Diskursen über Langeweile. Dies gilt für

1 Vgl. etwa Neil Postman: *Wir amüsieren uns zu Tode*. Frankfurt am Main 1991.

2 Hans Magnus Enzensberger: Das Nullmedium oder Warum alle Klagen über das Fernsehen gegenstandslos sind. In: Peter Glotz (Hrsg.): *Baukasten zu einer Theorie der Medien. Kritische Diskurse zur Pressefreiheit*. München 1997.

3 Theodor W. Adorno: *Stichworte. Neun kritische Modelle*. Frankfurt am Main 1963.

4 Theodor W. Adorno/Max Horkheimer: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt am Main 1969; vgl. auch Jörn Glasenapp: Kulturindustrie als Status Quo-Industrie. Adorno und das Populäre. In: Werner Faulstich/Karin Knop (Hrsg.): *Unterhaltungskultur*. München 2006, S. 167–178.

5 Walter Benjamin: Der Erzähler. In: Ders.: *Illuminationen. Ausgewählte Schriften*. Frankfurt am Main, S. 385–410, S. 392f.

geweile eben jenen „gesuchten, positiven Grundzug der Mediennutzung“ darstelle, den das Fernsehen wie kein zweites Medium zu befriedigen wisse.<sup>6</sup>

Mit dem vorliegenden Band soll das Augenmerk auf jene performativen Aus-handlungen und Operationen gelegt werden, deren Resultat Langeweile ist – als subjektiver Eindruck, als diskursiver Effekt, als ästhetisches Prinzip oder als mediales Verfahren. Dabei verstehen wir die Thematisierung von Langeweile als Möglichkeit eines panoramatischen Blickwinkels auf eine Reihe medienwissenschaftlicher Fragestellungen, die eine Bereitschaft zur Öffnung der Perspektiven verbindet.

Die apokalyptisch anmutende Rede von einer technischen und damit auch medialen fortwährenden Beschleunigung scheint lange Weilen gerade auszuschließen und doch paradoxerweise häufig Langeweile zu erzeugen. Mediale Kurzweiligkeit suggeriert den Zeitvertreib *par excellence*, doch im Zeitvertreib<sup>7</sup>, wird nicht die Langeweile vertrieben, sondern die Zeit. Dort, wo jede Zeit vertrieben wurde, wo sich



LOST IN TRANSLATION (USA 2003,  
R: Sofia Coppola)

die Ordnung der Ereignisse negiert, wo keine Zukunft drängt, wo keine Vergangenheit lastet, da ist die lange Weile, die Erfahrung ewiger Gegenwart. Damit repräsentiert ihr Erscheinen gleichsam die Urszene moderner Subjekterfahrung, in der das Selbst mit sich konfrontiert wird. Dieser Prozess – so scheint es – ist schmerzlich, aber er stellt vielleicht eine Erfahrung dar, die zentral für das Wesen der Moderne steht. Der französische Ethnologe Marc Augé hat als eine solche „ewige Gegenwart“ die Erfahrung des Reisenden der Nicht-Orte genannt.<sup>8</sup> Es sind jene Orte, in denen Augé das Antlitz der Moderne, das ein Leeres bleibt, zu erblicken glaubt. Sein Blick streift, dem Blick der Protagonistin in *LOST IN TRANSLATION* gleich, über die leeren Einöden urbaner Peripherie, der Parkplätze und Shopping-Malls, inmitten eines gleichförmigen Häusermeeres suburbaner Agglomeration. In einem ganz eigenen Sinn sind diese Imaginationen *langweilige* Bilder, anhand derer die Abwesenheit von Sinnzuschreibungen offenkundig wird. Und doch liegt ein eigentümlicher Reiz, ein Moment der Selbsttrührung des modernen Subjekts in dieser Leere, die uns offenkundig wird im Begriff der Langeweile. Als Moment der Seinsentlastung, als Ent-Spannung erscheint sie uns gefürchtet wie lustvoll ersehnt zugleich. Ob der Sinnverlust als bedrohlich oder als erleichternd aufgefasst wird, wäre demzufolge das Ergebnis auch und vielleicht letztlich medialer Verfahren.

6 Lorenz Engell: *Vom Widerspruch zur Langeweile. Logische und temporale Begründung des Fernsehens*. Frankfurt am Main 1989.

7 Vgl. Alexander Karschnia/Oliver Kohns et al. (Hrsg.): *Zum Zeitvertreib*. Bielefeld 2005.

8 Marc Augé: *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*. Frankfurt am Main 1994.



LOST IN TRANSLATION (USA 2003,  
R: Sofia Coppola)

Der heterotope Erfahrungsraum, den die Langeweile in *LOST IN TRANSLATION* eröffnet, ein sich sinnlich vermittelnder Schwebезustand, ein Verlust feststehender Kategorien der räumlichen und zeitlichen Verortung, entfaltet auf der filmischen wie auch auf der Metaebene der philosophisch-theoretischen Betrachtung eine ganz eigene Faszination. Die Langeweile, welche die Protagonistin empfindet,

verbindet sich mit einer anderen Wahrnehmung der äußeren Welt. ‚Anders‘ deshalb, weil Langeweile eben nicht pragmatisch auf Eindeutigkeit von Sinn und Zeit zielt, sondern das Gegenteil impliziert: deren Entzug und Verlust. So stellt Sinn in der Moderne eine äußerst brüchige und gefährdete Kategorie dar: Seinem Leben Sinn zu geben, das ist eine permanente Anpassungsleistung, eine Arbeit, die vollzogen wird in Selbsterzählungen und Identitätskonstruktionen – in und über Medien. Das Paradox liegt nun gerade darin, dass das Gelingen dieses Prozesses durch die Erfahrung der Langeweile in Frage gestellt wird – zugleich aber scheint Langeweile die Voraussetzung für seine Initiierung.

Es ist diese Vielseitigkeit, die Langeweile als Gegenstand so heterogen und zugleich produktiv macht. Das Anliegen der Herausgeber, die im Graduiertennetzwerk *kooperative m* organisiert sind, ist es, Anstöße zu Diskussionen zu geben und mit diesen eine Öffnung zur Infragestellung hergebrachter Kategorien und Denkmuster zu erreichen. Der Band versucht, im Panorama der Ansätze und Standpunkte das widerständige Potential der Langeweile zu beschreiben und das Produktive am Paradoxen zu profilieren. Die Beiträge basieren auf Vorträgen, die im Rahmen der Tagung *Paradoxien der Langeweile* an der Ruhr-Universität Bochum im Januar 2007 gehalten wurden. Die Diskussionen, die sich zu dieser Gelegenheit ergaben, fanden Eingang in das Konzept dieses Bandes.

In seiner Dramaturgie schreitet der Band vier Themenfelder ab, die allerdings in ihren Grenzen und Befunden fließend ineinander übergehen: So kann man eine argumentative Linie vom Gegenstand des Kinos und Films über Untersuchungen von Fernsehformaten zu Analysen der künstlerischen Avantgarde und schließlich zu einer exemplarisch angelegten, erkenntnistheoretischen Reflexion verfolgen. Doch wird man auch bei einer anders sortierten Lektüre Querverweise, Rekurse und Bezüge entdecken, die andere Ordnungsmuster etablieren und dabei ungewöhnliche Sichtweisen produzieren.

Die beiden ersten Beiträge bieten zunächst eine Einführung in einschlägige theoretische Konzepte, die Langeweile thematisieren. So beschreiben **Serjoscha Wiemer** und **Anke Zechner** die Langeweile als charakteristische Zeiterfahrung der Moderne, die sich in einem Spannungsfeld von Entfremdung, Zerstreuung und Utopie

vollziehe. Dabei rekurrieren sie auf Überlegungen Walter Benjamins und Siegfried Kracauers, um schließlich nach der spezifischen Leistung des Kinos zu fragen, die sie im Glücksversprechen einer nicht-zweckrationalen, ziellosen Wahrnehmung finden. Die Frage nach einem solchen Verhältnis von Langeweile und Kino stellt auch **Mariella Schütz**. Was heißt es, wenn wir sagen, dass ein Film langweilig sei? Schütz beschreibt, ausgehend vom triadischen Konzept der Langeweile bei Martin Heidegger, wie die Filme der Berliner Filmemacherin Angela Schanelec von Langeweile handeln – und wie sie diese erzeugen, und zwar höchst bewusst. Langweilige Filme, so die These von Mariella Schütz, haben eine spezifisches Vermögen: Sie bilden ein „anderes Fenster zum Dasein“.

Im Horizont des wahrnehmungstheoretischen Potentials von Langeweile, zunächst mit Blick auf den Film, sind die nächsten Beiträge zu lesen. Hierbei konnotiert **Herbert Schwaab** in seinen Erörterungen die Langeweile als filmisches Rezeptionskonzept positiv. Als Beispiel dienen ihm die Filme Eric Rohmers. Weil ihre spezifische Ästhetik Langeweile nicht durch Theatralisierungen zerstöre, sondern als minimale Abweichung inszeniere, sei sie Konstitutive eines beiläufigen Zugangs zu (Film-)Welten, die in den kleinen „Wundern des Alltäglichen“ eine intensive Wirklichkeitserfahrung bereit hielten. In der topologischen Analyse von **Christian Stewen** werden kindliche Langeweile und erwachsene Melancholie in ihrer filmisch-narrativen Aushandlung untersucht. Am Beispiel des amerikanischen Spielfilms *HEARTS OF ATLANTIS* (USA 2001, R: Scott Hicks) zeigt er die zeitlichen Paradoxien auf und erläutert sie in ihrem Verhältnis. Dem Film gelinge es, so Stewens Befund, über seine spezifischen inszenatorischen Möglichkeiten einen zeitlich ungebundenen Zustand zu aktualisieren und zugleich die Sehnsucht danach in einer Ent-Schleunigung zu artikulieren.

Mit den Beiträgen zum Fernsehen geraten dann Aspekte der Kulturtechnik sowie serieller Formen im Horizont der Langeweile in den Fokus. **Thomas Weber** beschreibt deutsche Kriminalfernsehserien als Formate, angesichts derer der Zuschauer eigentlich nur warte, dass nichts geschehe, obwohl doch die Ankündigung „spannender Unterhaltung“ das Gegenteil verspreche. Vor dem Hintergrund dieser paradoxen Zuschreibungen profiliert Weber Langeweile als Kulturtechnik, über die sich Entspannung beim Zuschauer vermittele. Es werde eine von Existenzsorgen freie Zeit produziert, die dem Zuschauer einen Modus der Selbstvergewisserung ermögliche. Mit **Sven Grampps** Beitrag wird die Perspektive der Serialität von Fernsehen auf das Gegenwartstheater komparatistisch ausgeweitet. Sein Vergleich zwischen Gegenwartstheater und Daily Soap arbeitet die Ereignisdeflation als gemeinsames Muster der Erzeugung des Rezeptionsmodus Langeweile heraus, betont aber zugleich die unterschiedlichen, medienspezifischen Modalitäten, durch die der Verlauf der Ereignisse gestört werde. Die mediale Spezifik zeige sich auch im Resultat: Während etwa das Theaterstück *DEAFMAN GLANCE* eine „temporäre, verdichtete Langeweile“ erzeuge, entstehe durch die Fernsehserie *GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ZEITEN* eine „entspannend-zerstreuende Langeweile“.

Ein spezifisches Reflexionspotential des Selbst, das Langeweile eröffnet, wird in fast allen der Beiträge ausgemacht. In den folgenden werden diese im Hinblick auf Formen der ästhetischen Avant-Garde in den Blick genommen. **Florian Mundhenke** beschreibt so das Prinzip des Langweiligen als ästhetische Reflexion, das künstlerisch in unterschiedlichen medialen Formen abgebildet wird. Langeweile werde durch die Darstellung von scheinbar bedeutungsloser Banalität, einem Zuwenig an Informationen, durch Dehnung oder Wiederholung zuerst ästhetisch erzeugt, reflektiert und schließlich vom Rezipienten sinnstiftend handelnd dekonstruiert. Langeweile ist für Mundhenke in diesem Sinne von vieldeutiger, unverbindlicher Offenheit, die auf die aktive Sinnstiftung von Individuen nicht nur verweise, sondern diese auch auszulösen vermöge. **Hans-Friedrich Bormanns** Streifzug durch die „Hülle der Zeit“ entdeckt bei Walter Benjamin, Michael Fried und Andy Warhol ein räumliches Konzept von Langeweile: Als Ort der radikalen (Sinn-)Leere und sinnlichen Unzugänglichkeit eröffne Langeweile einen potentiellen Raum der Selbstreflexion. Bormann beobachtet die Unbestimmbarkeit dieser Öffnung, durch die Langeweile zu einem Schwellenmoment, einem Ort des ‚Noch-Nicht‘ werde. Mit dem Beitrag von **Florian Sprenger** wird abschließend die epistemologische Dimension von Langeweile betrachtet. Am Beispiel der auf eine Laufzeit von 10000 Jahren ausgerichteten *Clock of the Long Now* untersucht Florian Sprenger das Potential einer Gegenwart, die sich zu einer langen Weile ausdehne. Diese Uhr sei weder rein ästhetisches Produkt, noch diene sie der Strukturierung von Zeit, vielmehr sei sie ein „epistemologisches Phänomen“. Das langweilige Jetzt wird von Florian Sprenger nicht mehr als Grenze zwischen Vergangenheit und Zukunft verstanden, sondern als ein kontinuierlicher, durchaus produktiver Möglichkeitsraum.

Für die großzügige und freundliche Unterstützung der diesen Beiträgen vorausgehenden Tagung bedanken wir uns bei der Gesellschaft der Freunde der Ruhr-Universität, dem Akademischen Förderungswerk Bochum, dem Koordinierungsbüro der Ruhr-Universität, dem Institut für Medienwissenschaft sowie den vielen freiwilligen Helfern, ohne welche die Durchführung der Tagung nicht möglich gewesen wäre. Unser besonderer Dank gilt darüber hinaus Anna Heymer und Maik Platzen.