

Sven Grampp

### **Temporäre Taubheit. Langweilen mit GUTE ZEITEN – SCHLECHTE ZEITEN und DEAFMAN GLANCE**

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2042>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Grampp, Sven: Temporäre Taubheit. Langweilen mit GUTE ZEITEN – SCHLECHTE ZEITEN und DEAFMAN GLANCE. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 41: Paradoxien der Langeweile (2008), S. 69–78. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2042>.

#### **Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### **Terms of use:**

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## Temporäre Taubheit

### Langweilen mit GUTE ZEITEN – SCHLECHTE ZEITEN und DEAFMAN GLANCE

GUTE ZEITEN – SCHLECHTE ZEITEN (oder wie man als Fan schlicht akronymisch formuliert: GZSZ) ist eine, wenn nicht die populärste Daily Soap der letzten beiden Dekaden im deutschsprachigen Fernsehen.<sup>1</sup> Seit 1992 läuft die Serie werktätlich von 19.40 Uhr bis 20.15 Uhr bei dem Sender RTL. Zumindest quantitativ hat GZSZ sein Vorbild, THE RESTLESS YEARS, das in Australien von 1977–81 produziert und ausgestrahlt wurde, mit inzwischen knapp 4000 Folgen um ein vielfaches überflügelt. Ein vergleichsweise überschaubares Feld an Problemen vorrangig Jugendlicher, wie Liebe, Freundschaft, Verrat, Abitur, Berufseinstieg, wird dort vorstellig. Neben dem Hang zur thematischen Limitierung versammelt die Serie auch formal beinahe idealtypisch Merkmale des Formats Daily Soap:<sup>2</sup> GZSZ ist auf Unendlichkeit angelegt; häufig wechselt das Personal; operiert wird mit Cliffhanger und anschließender Vorschau; die Serie ist gekennzeichnet durch ein eher gemächliches Erzähltempo; die Ereignisse werden kontinuierlich entfaltet und mittels Zopfdramaturgie in unterschiedlichen Erzählsträngen organisiert. Die jeweilige Folge aus dem Vorabendprogramm wird am darauf folgenden Tag um 8.30 Uhr wiederholt. Zudem werden die wochentäglich ausgestrahlten Folgen samstagsvormittags zwischen 8.30 Uhr – 12.30 Uhr auf RTL noch einmal gesendet. In den Jahren 1995–2005 hat der Sender VOX die Serie von Anfang an noch einmal wiederholt und seit Dezember 2006 wird von dem Pay-TV-Sender Passion dieses Projekt fortgesetzt.

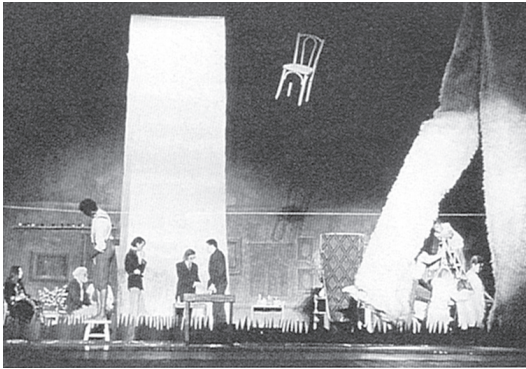
Noch bevor überhaupt THE RESTLESS YEARS, das Vorbild von GZSZ, im australischen Fernsehen ausgestrahlt wurde, konzipierte Robert Wilson sein Theaterstück DEAFMAN GLANCE (DER BLICK DES TAUBEN). Es wurde 1970 in New York zum ersten Mal (in Teilen) aufgeführt und erlebte seither bis in die jüngste Vergangenheit immer wieder Neuinszenierungen.<sup>3</sup> Das Stück, das seiner ursprünglichen Konzeption nach eine Gesamtauführungszeit von nicht weniger als sieben Stunden hat,

1 Vgl. zu diesen und den folgenden Daten und Fakten zur Serie: <http://www.soapsworld.de/index.php?soap=gzsz> (28.11.07).

2 Vgl. zu solchen Kriterien ausführlicher: Daniela Wiegard: *Die ‚Soap Opera‘ im Spiegel wissenschaftlicher Auseinandersetzung*. Marburg 1999.

3 Vgl. zu den diesbezüglichen Daten der recht komplizierten Aufführungsgeschichte und den unterschiedlichen Fassungen: Jan Linders (Hrsg.): *Nahaufnahme: Robert Wilson. Lecture*. Berlin 2007, S. 179f; Katharina Otto-Bernstein: *Absolute Wilson. The Biography*. München u.a. 2006, S. 81ff.

stellt in vier Akten eine Reihe von zumeist phantastisch-surrealen Szenen vor, die ohne erkennbare narrative Kohärenz angeordnet sind.<sup>4</sup> Sprachliche Elemente und musikalische Begleitung werden nur sehr rudimentär eingesetzt. Im Vordergrund steht die Art und Weise, wie sich die Protagonisten bewegen. Hauptsächlich gekennzeichnet ist deren Agieren durch extrem verlangsamte bis vorübergehend zum Stillstand gebrachte Bewegungen sowie durch sich vielfach wiederholende Ablaufmuster.



*DEAFMAN GLANCE* (1970), 2. Akt: Victorian Drawing Room, Byrd Hoffman Watermill Foundation, New York, Fotografie von Martin Bough, entnommen aus: *Linders* 2007, S. 44.

Die Differenz, die zwischen GZSZ und *DEAFMAN GLANCE* sofort ins Auge springen dürfte, ist die der unterschiedlichen Referenzarten. Bleibt GZSZ der alltäglichen Lebenswelt seiner Zuschauer verpflichtet, ist dieser Bezug bei *DEAFMAN GLANCE* zugunsten der Darstellung einer surrealen Welt voller Inkohärenzen außer Kraft gesetzt. So unterschiedlich *DEAFMAN GLANCE* und GZSZ im Hinblick auf ihre Referenzbereiche sind – und so wichtig diese Differenz für

das Verständnis der Werke auch sein mag –, ist doch ein anderer Aspekt, der sie beide näher zueinander rücken lässt, mindestens ebenso zentral: Beide dehnen Zeit und zwar dadurch, dass sie – um eine Wendung von Lorenz Engell aufzunehmen – *Ereignisse deflationieren*. Unter Ereignissen versteht Engell „Vorkommnisse, die eine Differenz zwischen vorher und nachher machen.“<sup>5</sup> Diese Differenz ermöglicht es zum einen überhaupt erst, die Vergangenheit von der Gegenwart und der Zukunft zu unterscheiden und sie zum anderen als eine linear-sukzessive temporale Vollzugsweise sinnvoll aufeinander beziehbar zu machen.<sup>6</sup> Der Ausdruck Deflation der Ereignisse meint in diesem Kontext eine *Störung* dieser Vollzugsweise, die entweder durch Maßnahmen des Aussetzens oder durch Maßnahmen der Wiederholung hervorgerufen wird.

4 Für eine detaillierte Analyse des IV. Aktes vgl.: Stefan Brecht: *The Theatre of Visions: Robert Wilson*. Frankfurt am Main 1978, S. 54ff.

5 Lorenz Engell: Die Langeweile und der Krieg. Fernsehen und das Ende der Spaßgesellschaft. In: Alexander Karschnia et al. (Hrsg.): *Zum Zeitvertreib. Strategien – Institutionen – Lektüren – Bilder*. Bielefeld 2005, S. 19–32, S. 23.

6 Vgl. ausführlicher: Lorenz Engell: *Vom Widerspruch zur Langeweile. Logische und temporale Begründungen des Fernsehens*. Frankfurt am Main 1989, S. 105ff.

„Die erste und einfachste Maßnahme ist das Aussetzen definierter Vorkommnisse überhaupt. Man überträgt etwa ein Aquarium, ein Kaminfeuer, den Blick aus dem All auf die Erde oder die schönsten Autobahnfahrten Deutschlands, also das, was normalerweise nur die Folie für das Auftreten der Ereignisse abgibt, ohne dass sich jedoch Ereignisse vor diesem Hintergrund abzeichnen.“<sup>7</sup>

Bei der zweiten Maßnahme differenziert Engell drei Unterkategorien der Wiederholung: Als erstes nennt er die *identische* Wiederholung. Dieser Fall tritt beispielsweise dann ein, wenn Fernsehsendungen wiederholt werden. Zweitens führt Engell die *strukturelle* Wiederholung an. Wenn etwa in einem Westernfilm das narrative Muster einer Duellsituation mehrmals Anwendung findet, kann von einer strukturellen Wiederholung gesprochen werden. Die dritte Form der Deflationierung nennt der Medientheoretiker *selbstähnliche* Wiederholung. Damit ist gemeint, dass z.B. eine Serie über formale Merkmale verfügt, die zwar wie in der zweiten Form vermeintlich wiederzukehren scheinen, aber genau besehen minimale Abweichungen von der Struktur mit sich führen und zumeist über einen langen Zeitraum hinweg die Struktur entscheidend *verändern*. Engell fasst das dynamische Prinzip der Selbstähnlichkeit in einer kompakten Formel: „Alle Elemente [...] sind potentiell veränderlich und zugleich bis auf weiteres konstant, oder umgekehrt, potentiell konstant und bis auf weiteres veränderlich [...]“<sup>8</sup>

All diese Formen der Ereignisdeflation hemmen bzw. irritieren den kontinuierlichen Fortgang der Zeit, denn die Logik der eindeutigen Distinktion von Vorher und Nachher, das einfache Ordnungsschema, ein Ereignis b folgt auf ein Ereignis a, ist zumindest gehemmt, wenn nicht (vorübergehend) ausgesetzt. Damit sind diese Deflationen der Ereignisse, wie Engell schreibt, auch als Maßnahmen zur „Produktion von Langeweile“<sup>9</sup> zu verstehen. Vorausgesetzt ist dabei freilich, dass Langeweile nicht mehr allein eine subjektive Stimmung beschreibt, in der einem die Zeit lang wird. Vielmehr ist Langeweile dann eine Bezeichnung für eine spezifische Art der Ereignis- und Zeitirritation in symbolischen Darstellungsformen.<sup>10</sup> Oder anders gedeutet: Langeweile wäre dann als ein möglicher Effekt zu bestimmen, der dem Rezipienten nahe gelegt wird aufgrund einer spezifischen temporalen Organisationsweise von Ereignissen in ästhetischen respektiv medial fundierten Wahrnehmungsangeboten. In der weiteren Untersuchung von GZSZ und DEAFMAN GLANCE soll genau diese Perspektive eingenommen werden (womit dann aber eben auch nicht gefragt werden wird, ob sich die Zuschauer nun tatsächlich langweilen oder nicht).

Sowohl GZSZ als auch DEAFMAN GLANCE sind im Engell'schen Sinne Produzenten von Langeweile, einfach schon einmal deshalb, weil bei beiden Ereignisse massiv deflationiert werden und beide damit den linear-sukzessiven Verlauf der

7 Engell 2005, S. 23.

8 Engell 1989, S. 250.

9 Engell 2005, S. 23.

10 Engell 1989, S. 238

Zeit stören. Sie bewerkstelligen dies aber in sehr unterschiedlicher Weise. Zumindest die ersten beiden Mittel zur Ereignisdeflation sind recht klar bei *DEAFMAN GLANCE* auszumachen. Geht es dort doch erstens um ein (zumindest annäherungsweise) Aussetzen von Ereignissen durch extreme Dehnung und um zeitweiligen Stillstand der Bewegungs- und Handlungsabläufe. Zweitens sind diese Dehnungen der Bewegungsabläufe häufig verbunden mit strukturellen Wiederholungen der Handlungen. Ein eindrückliches Beispiel dafür ist der Prolog zum IV. Akt, den Wilson selbst wie folgt beschreibt:

„Die Szene dauert ungefähr 48 Minuten. [...] Es fängt mit dieser Frau, Sheryl Sutton, an. Am Beginn der Szene steht sie mit dem Rücken zum Publikum. An der linken Hand trägt sie einen Handschuh, die rechte Hand hat sie hinter dem Rücken. Sie steht auf dem linken Fuß, ihre Augen schauen nach unten in einem Winkel von 22 Grad. Die Augen heben sich auf einen Winkel von 45 Grad. Während sie sich in Richtung Tisch dreht, streckt sie die linke Hand nach dem Tisch aus. Die Hand nimmt den zweiten Handschuh vom Tisch, streift ihn über die rechte Hand, die linke Hand sinkt an der Seite wieder nieder. Die Frau nimmt eine Milchflasche vom Tisch, gießt die Milch in ein Glas, stellt die Flasche wieder hin. Sie nimmt das Glas voller Milch, dreht sich im Winkel von 45 Grad auf das Kind zu, das auf einem Hocker sitzt und ein Comicbuch liest. Sie beugt sich über das Kind, berührt es zweimal an der rechten Schulter, reicht ihm das Milchglas. Das Kind nimmt das Glas Milch und trinkt die Milch. Die Frau nimmt das leer Glas, dreht sich in die Diagonale, geht zurück und stellt das Glas wieder auf den Tisch.“<sup>11</sup>

Danach geht die Frau wieder zurück; diesmal nimmt sie aber ein Messer vom Tisch und bewegt sich wieder im selben Bewegungsmuster auf das Kind zu, ersticht es lautlos und geht zum Tisch zurück. Exakt in dieser Weise vollzieht sich der gesamte Ablauf dann noch einmal. Nur geht die Frau jetzt auf ein anderes, diesmal ein schlafendes Kind zu.

Zwar gibt es hier ganz offensichtlich Ereignisse, jedoch sind diese extrem gedehnt; dauert doch die Szene, wie Wilson ja selbst beschreibt, „ungefähr 48 Minuten“. Weiterhin ist in diesem Prolog zum vierten Akt auch recht klar die strukturelle Wiederholung von Ereignissen auszumachen. Das Bewegungsmuster der Frau wird in dieser Szene viermal wiederholt (wenngleich mit unterschiedlichen Konsequenzen). Zwar sind in *DEAFMAN GLANCE* auch Merkmale auszumachen, die der selbstähnlichen Wiederholung zuzuordnen sind. Innerhalb der phantastisch-surrealen Szenerien ereignen sich etwa etliche Metamorphosen, die in ihren Übergängen selbstähnlich bleiben: Eine Papierpalme wächst und verändert sich so allmählich oder ein schwingender Vorhang verwandelt sich in das Bein einer Riesenkatze.<sup>12</sup> Ebenso finden sich aber unzählige einschneidende Zäsuren. So werden etwa korrespondierend zur Aktstruktur zum Teil schroffe Veränderungen der Szenerie, Themen

11 Wilson zitiert nach: Linders, S. 38f.

12 Vgl. Linders, S. 34; Otto-Bernstein, S. 76ff.

und Darstellungsformen vor-  
genommen.<sup>13</sup> Insofern ist die  
selbstähnliche Wiederholung  
zumindest kein dominie-  
rendes Merkmal des Werkes.

Durchaus gegenläufige  
Tendenzen zeigen sich bei  
GZSZ. Dort ist das (nahezu  
vollständige) Aussetzen von  
Ereignissen nicht ausfindig zu  
machen. Zwar wird zumeist  
ein nicht gerade schnelles Er-  
zähltempo angeschlagen und  
die Handlungen werden immer  
wieder retardiert (bspw.



*DEAFMAN GLANCE* (1970), Prolog zum 4. Akt, Byrd  
Hoffman Watermill Foundation, New York, Fotografie  
von Martin Bough, entnommen aus: Linders 2007,  
S. 42.

durch Wechsel zu einem anderen Erzählstrang), dennoch kommt die Geschichte zu keinem Zeitpunkt zum Stillstand. Auch die Figurenbewegungen im Raum vollziehen sich im Gegensatz zu denen der Figuren in *DEAFMAN GLANCE* durchaus im Rahmen der lebensweltlichen Bewegungsmatrix, womit auch auf dieser Ebene zumindest keine massive Deflation von Ereignissen auszumachen ist. Anders als in *DEAFMAN GLANCE* gibt es aber in *GZSZ* identische Wiederholungen, die zum einen mit der medialen Reproduktionstechnik zu tun haben und zum anderen mit der spezifischen Programmstruktur des Fernsehens. Diese identischen Wiederholungen können durchaus zu massiven Zeit-Irritationen führen, da unterschiedliche Entwicklungsstadien der Serie a-chronologisch fokussiert werden und sich überlagern. Strukturelle Wiederholungen sind in *GZSZ* wiederum auf unterschiedlichen Ebenen auszumachen, angefangen bei den strukturellen Ähnlichkeiten zur Vorbildserie, über ähnliche Handlungsverläufe, Motive und Themen, bis zur formal-strukturellen Wiederholung einzelner Teilstücke wie Cliffhanger oder Vorspann. Entscheidender aber noch ist die Serie geprägt durch selbstähnliche Wiederholungen: Häufig wechseln die Darsteller; die Profile der Protagonisten sind auf den ersten Blick sehr stabil, können aber im Lauf der Zeit durchaus massive Wandlungen aufweisen; auch die Haupthandlungsorte und die thematischen Schwerpunktsetzungen unterliegen schleichenden Veränderungen.<sup>14</sup> Als eine *Art pars pro toto* ist dieses Prinzip der Selbstähnlichkeit den Veränderungen des Vorspanns eingeschrieben: Nicht nur bezüglich der ins Bild gesetzten Darstellern gibt es eine schleichende Aktualisierung, sondern auch Textzeilen der Titelmusik werden verändert, die Gruppierung der Protagonisten von Einzel- bzw. Zweierkonstellationen zu größte-

13 Vgl. Otto-Bernstein, S. 81.

14 Vgl. die ausführlichen Beschreibungen der Rollenprofile, Handlungsorte u. a. unter: <http://www.soapworld.de/index.php?soap=gzsz> (28.11.07).

ren Gruppen, die Einstellungsgrößen von Großaufnahmen zu Halbtotalen; ist die Kamerabewegung im Vorspann in den ersten Jahren der Serie minimal und mit einer schnellen Schnittfolge versehen, geht man allmählich dazu über, die Darsteller durch eine Pseudo-Kamerafahrt in einen fließenden Übergang zu verbinden.<sup>15</sup>

Der entscheidende Effekt solcher selbstähnlicher Wiederholungen ist der, dass die Zuordnung schwer fällt, was denn nun neu und was alt ist. Verschliffen wird also die Differenz von Redundanz, Variation und Innovation. Solch ein Organisationsprinzip kann nach Engell sogar so weit führen, dass unklar ist, ob es sich bei einer Folge um eine identische Wiederholung oder um eine strukturelle handelt.<sup>16</sup> Auf jeden Fall werden permanent Unklarheiten bezüglich des Status der Vorkommnisse produziert. Die Entscheidung, ob das Vorkommnis x nun mit einem vorhergehenden Vorkommnis identisch ist, den vorhergehenden Vorkommnissen ähnelt oder aber eine Abweichung vom Muster darstellt, wird so zumindest erschwert.

Als Zwischenergebnis lässt sich zunächst festhalten, dass GZSZ ebenso wie DEAFMAN GLANCE massiv mit Formen der Ereignisdeflation operiert. Die Art und Weise, wie das in der Serie geschieht, ist aber klar zu unterscheiden von der des Bühnenstücks. Zwar finden sich in beiden Werken strukturelle Wiederholungen, aber DEAFMAN GLANCE zielt darüber hinaus auf das Aussetzen von Ereignissen ab. Währenddessen das entscheidende Merkmal der Ereignisdeflation bei GZSZ mit der selbstähnlichen Wiederholung gefunden ist.

Zumindest, wenn man von diskursiven Zuschreibungen ausgeht, ist die Funktion, die DEAFMAN GLANCE hat, schnell zu benennen. Für den Theaterwissenschaftler Hans-Thies Lehmann beispielsweise stellt Robert Wilsons Oeuvre eine der Grundlagen dar für eine Stilistik, die er postdramatisch nennt. Das postdramatische Theater vermeide die Etablierung einer sinnstiftenden Erzählung und sei statt an Narration vielmehr an Wahrnehmungssensibilisierung interessiert, die in Wilsons Werk vorrangig mittels Strategien der Zeitdehnung – also durch Ereignisdeflation – hergestellt werde:

„Zeitdehnung ist ein hervorstechender Zug des postdramatischen Theaters. Robert Wilson schuf ein ‚Theater der Langsamkeit‘. Seit Wilsons ‚Erfindung‘ kann man erst von einer eigentlichen Ästhetik der Duration sprechen. Eine doppelte Erfahrung entsteht: einerseits wird der Zuschauer überrascht, gequält [...] oder geradezu hypnotisiert das überaus langsame Vergehen der Zeit spüren. [...] Aus dem Zeitverlauf wird ein ‚Continuous Play‘, um mit Wilsons Vorbild Gertrude Stein zu sprechen, Theater ähnelt sich einer kinetischen Skulptur an, wird *Zeitskulptur*.“<sup>17</sup>

Was immer auch ein „Continuous Play“ oder eine „Zeitskulptur“ genau sein mögen, wichtig ist in diesem Kontext, dass in der Textpassage Wilsons Theater eine

15 Zu Veränderungen vgl. die Ausführungen in Wikipedia zu GZSZ: [http://de.wikipedia.org/wiki/Gute\\_Zeiten\\_%E2%80%93\\_Schlechte\\_Zeiten](http://de.wikipedia.org/wiki/Gute_Zeiten_%E2%80%93_Schlechte_Zeiten) (28.11.07).

16 Vgl. Engell 2005, S. 23.

17 Hans-Thies Lehmann: *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main 1999, S. 331.



Funktion zugeschrieben wird, die eine zweistufige Rezeption impliziert: Durch die Zeitdehnung wird Langeweile erzeugt, die auch ‚quält‘, aber genau so eine Vorbedingung darstellt für eine Zeiterfahrung, die jenseits einer rationell zergliedernden Zeittaktung liegt. Die Art der Langeweile, die hier produziert wird, ist so verstanden ein katalysatorisches Vehikel zur Wahrnehmungssensibilisierung.

Peter Kümmel, Theaterkritiker der Wochenzeitung *Die Zeit*, sieht die Aufgabe des gesamten Gegenwartstheaters vornehmlich darin, Ereignisse zu deflationieren – also in der Produktion von Langeweile. Ihm geht es dabei aber weniger um die Sensibilisierung der Wahrnehmung, vielmehr ist für ihn die Produktion von Langeweile die Vorbedingung für ein kritisches Reflexionsvermögen. Bezüglich der Frage, welche Funktion dem Theater im Kontext der medientechnischen Innovationen der letzten Jahrzehnte zukommen soll, schreibt Kümmel:

„Was bleibt fürs Theater? Das herzustellen und auszuhalten, was die kommerziellen Künste fürchten: die Langeweile. Die Wiederholung. Die Zermürbung von Figuren und das Zermahlen von Stoffen. [...] Der vom Film verwöhnte, dort mit Zeitsprüngen, Ellipsen, Abkürzungen vor der Last der Zeit beschützte Zuschauer – im Theater erlebt er die Leere, die Auslassungen, das gesammelte Schweigen, das aus den Mainstream-Erzählungen ausgespart wurde. [...] Im Fernsehen und Kino herrschen die Dekorateure, im Theater die Saboteure [...]. Das ist jetzt die Funktion der Bühne.“<sup>18</sup>

Wie immer man auch im Einzelnen zu diesen Funktionszuschreibungen stehen mag, zumindest weisen Lehmann und Kümmel auf zwei Funktionen hin, die die Produktion von Langeweile im ‚postdramatischen‘ Theater haben können oder den Autoren zufolge zumindest haben sollten. Erstens ist da die *ästhetische* Funktion der Sensibilisierung der Wahrnehmung und zweitens die *gesellschaftskritische* Funktion, die darin besteht, rationelle und auf Effektivität ausgerichtete Zeit- und Handlungsschemata zu hinterfragen, zu irritieren und vor allem die Beschleunigungsprozesse der technischen Medien durch Verlangsamung zu unterlaufen. Durch die harsche Gegenüberstellung von Theater und Film bzw. Fernsehen ist auch noch ein dritter Aspekt angesprochen, nämlich die *soziokulturelle* Funktion der Kompensation gesellschaftlicher Beschleunigungsprozesse, die – auch darin sind sich Lehmann und Kümmel einig – vor allem in und durch die technischen Medien vorangetrieben werden und die eben das Theater kompensieren kann und soll.

Gegeben die technischen Massenmedien stellen tatsächlich die wichtigsten Agenten der Beschleunigungsprozesse dar und weiterhin gegeben, dass sie zudem die zentrale Instanz darstellen, die die ‚Mainstream-Erzählungen‘ liefern, und also die maßgeblichen gesellschaftlichen Sinnorientierungen bereitstellen, so ist es freilich nahe liegend dem ‚alten‘ körperbezogenen und vermeintlich nicht-technischen Medium Theater eine Funktion zuzuweisen, die genau diesen Phänomenen zuwiderläuft – eben dadurch, dass zum einen (Mainstream-)Sinnorientierungen irri-

18 Peter Kümmel: Vermasseln wir's, aber in Würde! In: *Die Zeit* 54, 16.12.2004.



tiert und zum anderen Verlangsamungen als zentrales Ziel ausgegeben werden.<sup>19</sup> Ein Stück wie *DEAFMAN GLANCE* kann aufgrund seiner Organisationsprinzipien für solche Ansprüche geradezu emblematisch einstehen. Und je nachdem wie autonom, kritisch oder affirmativ man nun ein solches Theater beschreiben möchte, lässt es sich als kritische Distanz gegenüber eines Beschleunigungswahns oder als Sensibilisierungsinstrument für ästhetische Erfahrungen feiern oder etwas schlichter als Kompensationsvehikel der zunehmenden Beschleunigung der modernen Gesellschaft verstehen. Welche Beschreibung man auch bevorzugen mag, in allen diesen Fällen wird die Erzeugung von Langeweile als konstitutive Voraussetzung, Zwischenspiel und so als (Teil einer) Problemlösungsstrategie funktional produktiv gemacht.

Selbst wenn man aber zugesteht, dass die gesellschaftlichen Beschleunigungsprozesse in Zusammenhang stehen mit technischen Innovationen, so ist doch zumindest Peter Kümmels oben zitierter pauschaler Behauptung zu misstrauen, dass Film und Fernsehen nur oder doch vor allem Vehikel der Beschleunigung seien. Dem lässt sich nämlich der einfache Sachverhalt entgegenhalten, dass etwa ein recht populäres und weit verbreitetes Fernsehformat, die Seifenoper, in diese Logik schwerlich einzupassen ist. Hier werden die Dinge nicht beschleunigt, sondern wie am Beispiel von *GZSZ* zu verfolgen war, ebenfalls verlangsamt. Auch *GZSZ* ist aus dieser Sicht beteiligt am Projekt der Zeitdehnung und der ‚Entschleunigung‘. Nicht die Langeweile soll besiegt werden durch die Zerstreuungsmöglichkeiten des Fernsehens via Fragmentierung in schnelle Schnitten und Zapping, sondern ganz im Gegenteil wird qua Ereignisdeflation Langeweile produziert.

Das haben so oder zumindest so ähnlich auch schon etliche medienskeptische Ideologiekritiker gesehen. Theodor W. Adorno und Max Horkheimer etwa verstehen die „Reproduktion des Immergleichen“<sup>20</sup> als den zentralen *modus operandi* der Massenmedien. Massenmedien wie Radio oder Fernsehen deflationieren also aus dieser Sicht Ereignisse mittels eines strukturellen Wiederholungsprinzips. Der Unterschied zu den Deflationen der Ereignisse im ästhetischen Kontext besteht für Adorno und Horkheimer allerdings darin, dass nicht eine kritische Sensibilisierung stattfindet, sondern ganz im Gegenteil eine Abstumpfung. Langeweile wird hier also nicht überführt in ästhetische Erfahrungen oder in Aufbau von kritischer Kompetenz, sondern wird als Resultat verstanden, das sedierend, ja verdummend wirkt.

Gegen diese recht kritische Akzentuierung der Produktion von Langeweile in den Massenmedien ließe sich wohl eine minimale Umakzentuierung vornehmen, die helfen könnte, einerseits das Phänomen der Wiederholung in den Massenmedien, wie sie Horkheimer und Adorno bereits in den 1940er Jahren beobachteten, fruchtbar zu machen, andererseits aber die technischen Massenmedien nicht

19 Vgl. auch: Kay Kirchmann: Die Rückkehr der Schildkröte? Überlegungen zur Wiederentdeckung der Langsamkeit im Bewegungstheater. In: *tanzdrama* 1992, Nr. 19, S. 19–29.

20 Max Horkheimer/Theodor W. Adorno: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt am Main 2003, S. 142.

vorschnell und unnötigerweise auf ein Mittel zur Etablierung eines sedierenden Verblendungszusammenhangs aufzubauschen. Es lässt sich ja fragen, welche produktive Funktionen die Erzeugung von Langeweile im Fernsehen jenseits reiner Verdummungsvermutungen unter Umständen noch haben könnte. Wie gezeigt, ist eine Daily Soap wie GZSZ nicht ausschließlich und nicht einmal zentral durch das Merkmal der strukturellen Wiederholung zu beschreiben, sondern viel eher durch das Prinzip der Selbstähnlichkeit. Dieser Operationsmodus wiederum legt – zumindest wenn er im Kontext eines stabil gehaltenen Bezugs auf die Alltagswirklichkeit auftritt – eine spezifische Funktionalität nahe. Wenn GZSZ tatsächlich die Differenzen von Redundanz, Variation und Innovation verschleift und so auch die klare Zuordnung nivelliert, ob etwas identisch wiederholt wird oder strukturell oder ein Ereignis im Gegenteil innovativ ist, dann ist es das nahezu ideale Mittel zur Produktion einer, wie ich es nennen möchte, *entspannend-zerstreuende Langeweile*. Ist doch dann Redundanz mit einem Mindestmaß an Innovation und Variation verknüpft, ja vielmehr noch sind diese Komponenten ineinander aufgelöst. Damit sind dann auch drei Probleme gelöst, die sich im Kontext von Entspannung und Zerstreuung ergeben: Erstens wird die „Reproduktion des Immergleichen“ vermieden und damit ein Maß an Redundanz, das zur Zerstreuung nicht gerade einzuladen scheint. Zweitens wird aber auch eine radikale Diskontinuität bzw. eine massive Beschleunigung der Ereignisabfolge umgangen, die wiederum einen so hohen Grad an Desorientierung nach sich zieht, dass es nicht gerade das ideale Mittel zur Entspannung zu sein verspricht. Drittens ist aber *dennoch* die linear-chronologische Zeittaktungsschema zumindest ‚moderat‘ irritiert, nämlich eben durch die Herstellung eines diffusen Mischungsverhältnisses von Redundanz, Variation und Innovation. Somit bestünde die kompensatorische Funktion einer Serie wie GZSZ wohl vor allem darin, mittels Oszillation zwischen Affirmation und Irritation rationaler Zeit- und Sinntaktungsschemata eine entspannend-zerstreuende Langeweile zu produzieren.

Eine Daily Soap wie GZSZ und das postdramatische Theater eines Robert Wilson müssen freilich nicht dichotomisch gegenübergestellt werden. Jedoch bieten sich aufgrund ihrer unterschiedlichen Operationsweisen, auch und vor allem hinsichtlich ihrer unterschiedlichen Form der Ereignisdeflation differente funktionale Zuweisungen an. Geht es in beiden Fällen zwar um Produktion von Langeweile, so machen sie das aber auf unterschiedliche Weise. Wird doch im Falle der Fernsehserie aufgrund der Spezifik der Ereignisdeflation eher eine entspannend-zerstreuende Langeweile als Rezeptionsmodus nahe gelegt, so ist beim Theater Wilsons eher etwas am Werke, das den Rezeptionsmodus einer *temporären, verdichtenden Langeweile* nahe legt, da es bei der dort ausfindig zu machenden Art der Ereignisdeflation um eine radikale Konfrontation mit Ereignisenzug geht, die gleichsam mit dem Versprechen verbunden zu sein scheint, Langeweile zu überwinden oder zumindest kritisch gegen die ‚Mainstream-Erzählungen‘ zu wenden. Um es zu pointieren: Geht es in der Daily Soap um das Management von Guten Zeiten *und* schlechten Zeiten,

also darum, die Auflösung der zergliedernden Zeittaktung mit deren Affirmation zu verbinden, so geht es im postdramatischen Theater Robert Wilsons entweder darum schlechte Zeiten in vermeintlich bessere Zeiten zu überführen (Lehmann) oder aber darum die scheinbar guten Zeiten der Massenmedien als schlechte Zeiten zu entlarven (Kümmel).