

Langeweile als ästhetisches Prinzip künstlerischer Reflexion im 20. Jahrhundert

Der Begriff der Langeweile soll in den folgenden Ausführungen als Erscheinungsweise einer Kontextbefreiung der Kunst im 20. Jahrhundert diskutiert werden, die sich u. a. mithilfe dieses Phänomens von der Verhaftung an das Reale und vom Abbildcharakter des Künstlerischen allmählich gelöst hat. Die Kunst hat nach Jahren des Bemühens entweder eines subjektiven Ausdrucks eines spezifischen künstlerischen Geniegedankens oder der Repräsentation der außerkünstlerischen Realität, sprich: der Umwelt, versucht, auf die eine oder andere Weise die Auflösung von dominanten linearen Gestaltungsmustern und etablierten Herstellungstraditionen zu betreiben. Langeweile fungiert infolgedessen dabei – neben anderen Erscheinungen wie beispielsweise der künstlerischen Einbeziehung von Zufallsprozessen und der Vermischung ästhetischer und wissenschaftlicher Darstellungsformen – als Katalysator einer Absage an eine einfache und feststehende Intention.

Es soll nun gezeigt werden, wie sich bei der allmählichen Ausdifferenzierung der künstlerischen Diskurse im 20. Jahrhundert der Umgang mit dem Thema Langeweile allmählich gewandelt hat: Anhand einiger Beispiele soll erörtert werden, wie diese Erscheinung zunächst verwendet wurde, um einen Affront des bürgerlichen Bewusstseins, eine Zersetzung von Normen, Übereinkünften und Traditionen zu erreichen, wobei die eigentliche Agitation gegen das Gewohnte blind, aber konsensorientiert stattgefunden hat. D.h., Marcel Duchamp war es einerlei, wer oder wie man seine Ready-mades beurteilte, es ging ihm vielmehr um den herausfordernden, skandalösen Ausdruck als solchen, der sich aber im Verlaufe der Zeit abnutzen musste: Sein mit „R. Mutt“ signiertes *Pissoir* namens *FOUNTAIN* (1914) wird heute niemand mehr als wirklich anstößig empfinden. Die Kunst begriff sich sozusagen als Gradmesser und Reflexion des öffentlichen Bewusstseins, des gesellschaftlichen Diskurses, den sie durch die bewusste Provokation entblößte und so sichtbar machte. In den letzten Jahren jedoch – so möchte ich zeigen – hat ein Wandel in der Einschätzung und Nutzung von Langeweile durch die aktuelle Video- und Medienkunst stattgefunden, der in der bewussten Hinwendung zum Rezipienten deutlich wird: Die Kunst will nicht mehr nur gesellschaftlicher Seismograf sein, sondern das offene, zunächst als langweilig empfundene Werk wird in diesen Schöpfungen erst in der Sinngebung und Intentionsfindung des einzelnen Rezipienten zum Kunstwerk, dem eine Bedeutung und Validität zugesprochen wird; dieser Sinn bleibt dabei aber individuell und kann sich – von Betrachter zu Betrachter jeweils

unterschiedlich – erst später oder vielleicht nie einstellen. Die Überbrückung der Kategorien oder Bezeichnungen von ‚langweilig‘ oder ‚peripher‘ auf der einen bzw. ‚interessant‘ und ‚zentral‘ auf der anderen Seite stellt sich damit nicht mehr im öffentlichen Bewusstsein ein, sondern privat und individuell; so entsteht erst in den Augen des Betrachters aus dem offenen Angebot des Künstlers ein geschlossenes, bedeutungsvolles künstlerisches Werk.

Das Avantgarde-Konzept

Man kann sagen, dass zu Beginn des 20. Jahrhunderts eine Verteilung und Ausdifferenzierung des künstlerischen Schaffens in den verschiedenen Avantgarden (Futurismus, Surrealismus, Dadaismus) stattfand. Mit dem nicht-intentionalen, scheinbar offenen und ungeformten Element des aus dem Alltag bekannten Phänomens der Langeweile wird in dieser Zeit ausdrücklich eine subversive, zersetzende, sich den rigiden gesellschaftlichen und politischen Ordnungen widersetzende Komponente als übergeordnete Motivation für die schöpferische Tätigkeit behauptet. Elementar deutlich wird das in den Arbeiten der politisch formierten Situationisten, die sich aus der surrealistischen Bewegung herausgebildet hatten; sie trugen deutlich anarchistische, die Öffentlichkeit affrontierende Beweggründe in sich, die sich bis in die Zeit der Happenings, also bis in die 60er Jahre, fortsetzte. Es ging vor allem um die Schaffung eines öffentlichen Bewusstseins für die nicht zu unterdrückende Macht des Regellosen, Unordentlichen und Nicht-Klassifizierbaren, die Betonung von Nischen, die sich immer mehr oder weniger explizit gegen das ausschließende, Ordnung stiftende und Sinn herstellende Programm der Moderne richteten und die in der Erzeugung von Langeweile beim Rezipienten zum Ausdruck gebracht werden konnte.

Eine Apotheose findet das Avantgarde-Konzept der künstlerischen Produktion in den Werken Andy Warhols, insbesondere in seinen in den 60er Jahren entstandenen Filmwerken.¹ Warhols Kunst ist stets geprägt durch die serielle Reproduzierbarkeit von Gegenständen, Alltäglichem, Trivialem und Banalem. Dementsprechend macht er sich mit der Methode der Serigrafie (dem Siebdruck) vertraut und beginnt gegenwärtige und vertraute Motive aus sämtlichen Medien (Zeitungen, Magazine) zu filtern und künstlerisch zu verarbeiten. Bereits zu diesem Zeitpunkt konzentriert sich Andy Warhol zusätzlich auf eine zweite Leidenschaft: den Film. Mittels einer günstigen Bolex-16mm-Kleinfilmkamera macht er Mitte der 60er Jahre sporadisch Aufnahmen von Besuchern, Künstlerfreunden und anderen Prominenten seines stets offenen Ateliers und Studios, der „Factory“. Zusammen mit seinem Assistenten Gerard Malanga, dem Fotografen Billy Name und anderen Protagonisten dreht Warhol unzählige kurze und spontan entwickelte Filme. Diese sind

1 Vgl. zu Warhols Filmen das Standardwerk: Howard Koch: *Stargazer. Andy Warhol's World and his Films*. New York 1985. Zu den frühen Filmen: Callie Angel: *Andy Warhol – Screen Tests: The Films of Andy Warhol. Catalogue Raisonné*. New York 1991. Und: Peter Gidal: *Andy Warhol. Films and Paintings: The Factory Years*. New York 1991.

zunächst stumm, in schwarz-weiß gehalten, ohne plausible Handlung und stellen meistens monotone und serielle Belichtungen von Menschen und überwiegend belanglosen Ereignissen dar („Screen Shots“ oder „Screen Tests“ betitelt). Der Fokus seiner Filmtätigkeit liegt aber in der gestaltlosen Wiedergabe des Wirklichen: So zeigt *EMPIRE* (1964) acht Stunden lang das Empire State Building in New York – ohne Schnitt und Kameraperspektivenwechsel – *SLEEP* (1963) fixiert über fünf Stunden einen schlafenden Mann, *KISS* (1963) den Kuss eines Paares in Echtzeit. Die Verfremdung und Dekontextualisierung vorgefundener Materialien wie in den Siebdrucken weicht hier einer direkten Vermittlung des ungestalteten Lebens, dass von Warhol – für den Zuschauer bisweilen in quälend langsamer Weise – als völlig ungerichtet und künstlerisch ungeformt erscheint; die ironischen und postmodern verformenden Konventionen des bisherigen Warhol'schen Schaffens werden hier gleichsam völlig zurückgenommen.

SLEEP ist 1963 entstanden und eine der ersten längeren Arbeiten des Künstlers. Der Film zeigt den damaligen Liebhaber Warhols, John Giorno, fünf Stunden lang beim Schlafen auf einem Bett. Zwar wechselt die Position der Kamera, ansonsten gibt es aber keine Bewegung oder Veränderung. Langeweile und Verstörung sind zwei Empfindungen, die auch heute noch Zuschauer beim Sichten des Films äußern. Warhol erscheint damit als Avantgarde-Künstler, der durch die Erzeugung einer extremen Rezeptionssituation – niemand wird sich *SLEEP* ernsthaft fünf Stunden lang ansehen – mit dem Mittel der Langeweile einen Affront von Sehgewohnheiten und etablierten Betrachtungsweisen von Film anstrebt, besonders des narrativen Spielfilms als wichtigste und am weitesten verbreitete Form des Mediums. Warhol dekonstruiert die Funktionsweisen der Filmrezeption, weil er die Achsen von Dramaturgie, Spannung, Bewegung und Enthüllung völlig ignoriert. Zwar gibt es im Verlauf des Werks wiederholte Momente sowie einzelne Schnitte, doch im Ganzen erscheint der Film wie die tatsächliche Beobachtung eines Schlafenden ohne weitere Filterung durch eine künstlerische Instanz mithilfe von Schnitt, Inszenierung oder Schauspielerei. Probleme, Konflikte und Bewegungsabläufe, die über den Zustand des reinen Konstatierens hinausgehen, weist Warhol damit für seine Filmkunst systematisch zurück: In diesen Filmen – wie auch den bildnerischen Arbeiten – geht er über bloße Darstellung des Realen und damit die Entblößung ihres unreflektierten Soseins nicht hinaus. Hans Scheufl und Ernst Schmidt folgern deshalb: „Er möchte von den Dingen wie von den Menschen nur die Oberfläche sehen, eine diskursive Auseinandersetzung mit ihnen lehnt er ab“². Statt die Dinge zu formen, sie zu erklären, in sie einzudringen, werden sie aufgenommen und anschließend zur Aufführung gebracht: Der Rezipient prallt zunächst an den Filmen ab; eine tiefere Botschaft oder eine individuell zu findende Intention muss Behauptung bleiben. Die Affirmation des An-Sich-Seins der Dingwelt ist damit sowohl Ausdruck der

2 Hans Scheufl/Ernst Schmidt jr.: *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms. Band 2.* Frankfurt am Main 1974. Eintrag zu „Andy Warhol“. S. 1062-1072, S. 1067.

Siebdrucktechnik wie auch seiner Filme; zugleich scheint in beiden Kunstformen auch der konsumatorische Massencharakter heutiger Kunst durch: Die Filme werden beiläufig aufgenommen, entwickelt und anschließend verschenkt, vernichtet oder weiterverwendet, aber nicht konserviert. Während seine Bilder jedoch Manipulationen sind, die die Wirklichkeit künstlerisch überformen und dabei die Ausdauer und Toleranz des Rezipienten durch die Atemporalität des Bildlichen auch nicht weiter fordern, bleiben die menschlichen Körper in den Filmen in einer Entfaltung ihres natürlichen Daseins ohne jegliche künstlerische Strukturierung. Somit erreicht Warhol durch diese Strategie der Unvermitteltheit und Offenheit eine Affirmation der Oberfläche, des Unbedeutenden und Langweiligen im alltäglichen Leben. Damit kommt er zu einer Reflexion bzw. Dekonstruktion von Banalität und Bedeutungslosigkeit, die den gesellschaftlichen Zusammenhang und das menschliche Miteinander (jeder schläft, isst, küsst – dies jedoch interessiert Kunst in der Regel nicht) genauso prägen wie herkömmlicherweise Sinn, Ordnung und Progression, die auch den meisten Kunstwerken zugrunde liegen.

Als aktuelle Weiterführung dieser Idee können die Arbeiten des Experimentalfilmers James Benning gelten, die das Spiel mit Verweildauer und dem Eindruck von Langeweile und scheinbarer Banalität des Gezeigten noch intensivieren, aber dabei auch zu einem Tiefenblick beitragen, der den Arbeiten von Warhol überwiegend fehlt.³ Sind Bennings in den 70er und 80er Jahren entstandene Filme noch von einem bewussten Stilwillen geprägt, der in erster Linie aus der Beteiligung an der „New Narrative“-Bewegung resultiert, so weisen seine beiden letzten Filme, *13 LAKES* (2000) und *TEN SKIES* (2003), in eine andere Richtung, die Raum für einen insistierenden und dabei kritischen Blick schaffen. Beide Filme bestehen aus 13 bzw. zehn statischen Aufnahmen, die die bezeichneten Objekte – in dem einen Fall amerikanische Seen, im anderen Himmelsformationen in Kalifornien – für zwölf Minuten zeigen, das ist die exakte Länge einer einzelnen 16mm-Filmspule. Zunächst erscheinen die Filme dem Betrachter als langweilig, da er in diesen Naturaufnahmen, außer Bewegungen des Wassers bzw. der Wolken, keine Veränderung oder gar Handlung, Entwicklung erkennen wird. Allmählich entwickelt der Betrachter aber ein Gefühl für die Arbitrarität der Aufnahmen, die einen besonderen Reiz gewinnt. Durch die vom Material vorgegebene Länge kann es sein, dass im Moment der Aufnahme gerade ein Ereignis zu beobachten ist – wie das Passieren eines Schiffes bzw. Flugzeugs oder Stimmen von Menschen in der Nähe – wobei aber die statisch ausgerichtete Kamera, die nach der exakt vorgegebenen Dauer abschaltet, keine Rücksicht auf diese ‚zufällig‘ stattfindenden Ereignisse nehmen kann. Mal geschieht infolgedessen gar nichts, mal hört man ein Ereignis, sieht es aber wohlmöglich nicht und mal kann ein Ereignis mit den Augen verfolgt werden, es gelangt aber nicht zum Abschluss. Der vom Künstler ausgewählte Ort, die

3 Zu Bennings Schaffen ist bislang keine Monografie erschienen, einzelne Filmkritiken lassen sich im Internet recherchieren. Vgl. auch die TV-Dokumentation von Reinhard Wulf: *JAMES BENNING – AMERIKANISCHE LANDSCHAFTEN*. 2003.

Kadrage und die technischen Bedingungen der Aufnahme werden so zur gewollten Obstruktion der menschlichen Wahrnehmung und Raumorientierung, die aber auf diese Weise die Fantasie der Vollendung bzw. Sinnstiftung des Zuschauers beflügelt: Einmal hört man Schüsse zu einer Wasseraufnahme, die von einer Jagd oder einer Baustelle herrühren, aber durchaus auch eine gefährlichere Ursache haben können – der Zuschauer wird es nie erfahren. Gerade im Verlauf entwickelt der Rezipient ein Gefühl für die Kontemplation des Augenblicks, für die Dramatik einer minimalen Veränderung und nimmt damit kognitiv die Strukturierung, Ordnung und Bestimmung des Gesehenen vor, die die Aufnahmen selbst nicht anbieten. Es bilden sich so offene, individuelle Zusammenhänge der einzelnen Aufnahmen, die sich eher als Assoziationsketten manifestieren, denn als geschlossene Sinneinheiten. Manche Kritiker haben an Verbindungen zwischen Benning und Landschaftsmalern wie Turner oder Hopper erinnert. Der Unterschied ist aber doch augenfällig: Während man ein Hopper-Bild immer als solches durch Malstil und Motivwahl erkennen wird, findet bei Benning keine Appropriation des Gesehenen und auf der Filmrolle Mitgenommenen statt. Es ist gerade der Widerspruch zwischen den immer schon gestalteten und von Menschen verwalteten und in Sinn und Bedeutung überführten Landschaften und den Aufnahmen des Künstlers, die geradezu nachdrücklich befreit sind von jeglicher Form, Struktur und Erzählung. Ironisch weist der Künstler darauf hin, dass keine unschuldige Form in unserer Lebenswelt mehr existiert, während er sie ausgerechnet mit dem Medium wiederzuerschaffen versucht, das am Nachdrücklichsten von Formalisierung und dem Willen zur Gestaltung durchdrungen zu sein scheint. Auf diese Weise kommt es in der Intervention des Künstlers zu einer ‚Errettung der Wirklichkeit‘, die nur noch in den Bildern frei zu sein scheint vom menschlichen Zugriff, der die abgebildete Welt selbst bereits überformt hat. Damit autorisiert Benning den Zuschauer, sich selbst des kritischen Denkens und der eigenen Sinnstiftung (wieder) bewusst zu werden und diese aktiv auf das Dargebrachte anzuwenden.

Das kognitiv-individualistische künstlerische Konzept

Mit den Veränderungen im Selbstverständnis der Kunst kann man eine Wandlung des widerständigen und eher auf einer allgemeinen Ebene operierenden Avantgarde-Konzeptes in Richtung auf ein reflexives Wahrnehmungskonzept beobachten. Für die Kunst gilt dies weniger in wahrheitsherstellender als vor allem in phänomenologischer Hinsicht, indem die neuen Möglichkeiten von Wahrnehmung, Betrachtung und Analyse, die die Naturwissenschaften hervorgebracht haben und die die heutige Technik ermöglichen, über den künstlerischen Weg auch dem einzelnen Rezipienten zugänglich gemacht werden; es wird mithin ein Weg gesucht, die komplexen und durch Denkleistungen nicht nachvollziehbaren Prozesse des Natürlichen auf künstlerische Weise anschaulich und greifbar zu machen. Dabei wird die Verdichtung, die Kunst vornimmt, um Realität erzählerisch oder abbildend umsetzen zu können, in diesen Werken teilweise zurückgenommen, gegebenenfalls sogar

aufgehoben. Sowohl beim Hinweisen auf die Bedeutungslosigkeit des Handelns in der Lebenswelt – wie schon bei Warhol – als auch in der unstrukturierten, nicht finalistisch ausgerichteten Gestaltung durch den Künstler zeigt sich die Möglichkeit, mithilfe des Prinzips des Langweiligen eine neue Form ästhetischer Reflexion des Realen zu leisten. Dabei wird auch noch einmal sinnfällig, dass die Zuschreibung von Sachverhalten oder Dingen als ‚langweilig‘ – wie auch die Bezeichnung von alltagsweltlichen Zufällen – letztlich nichts anderes ist, als eine subjektive Empfindung: Was der eine Betrachter als überraschendes Element eines Kunstwerks empfindet oder was er langweilig und unbedeutend nennt, wird der nächste Zuschauer als wichtig und bedeutend bezeichnen; die Langeweile löst sich damit als Begriff aus dem Kontext einer gesellschaftlichen Konsensorientierung in Richtung eines subjektiven Wahrnehmens und Zuschreibens von Signifikanz. Damit steht Kunst nicht bloß als vermittelndes Medium zwischen dem Sosein des Dinglichen und der subjektiven Vorstellung des Einzelnen, sondern figuriert als alternatives reales Konstrukt, als Teil einer anderen, eher ‚empirischen Wirklichkeitserfahrung‘ und als beständiger Hinweis auf die grundsätzlich interesselose Grundbedingung des menschlichen Seins – Sinn entsteht erst durch die Intervention der aktiven und jeweils spezifischen menschlichen Vorstellungskraft.

Dem Künstler kommt bei der Erschaffung seines Werkes nicht mehr die Rolle des genuinen Erschaffers zu, sondern er lässt sich auf einen Dialog mit den Materialien seiner Kunsterzeugung ein: Gerade die digitale Aufzeichnung und Erzeugung erlaubt ein nahezu unerschöpfliches Prozessieren des Materials. Damit werden die Möglichkeiten der Auseinandersetzung und des Eingriffs in die Ausführungen für den Anwender oder Betrachter beträchtlich erweitert. Der Rezipient kann sich exklusiv auf das Werk einlassen, wobei die räumliche Distanz beispielsweise durch die Übermittlung im Internet überwunden wird. Die ästhetische Determinierung eines Environments oder eines Objekts resultiert also nicht mehr aus der künstlerischen Subjektivität, die im Moment der Erschaffung die Anordnung der Elemente auf einer Leinwand bestimmt und die im Folgenden für alle Zeiten unveränderbar manifestiert ist, sondern verlagert sich in die individuelle Rezeptionssituation des Einzelnen. Es lässt sich das Phänomen der Langeweile in der Video- bzw. Medienkunst damit als individuelles Konstrukt einer subjektiven Rezeption neu perspektivieren. Folgende Differenzierung lässt sich dabei vornehmen: In Bezug auf die Videokunst kann man von einer kognitiven (oder mentalen) Bestimmung eines Sinnzusammenhangs im Werk durch den Rezipienten sprechen, während die interaktive Medienkunst diese Zusammenhangsbildung nicht (nur) im Bewusstsein des Betrachters schafft, sondern dieser in der direkten, gar taktilen Interaktion mit dem Kunstwerk – beispielsweise durch einen Touchscreen oder eine Tastatur – auch faktisch hergestellt werden kann.

Als Beispiel für die künstlerische Neupositionierung gegenüber dem Phänomen der Langeweile kann die Installation *PASSAGE I* (1998) der Videokünstlerin Heike Baranowsky firmieren. Baranowsky geht es in ihren Arbeiten – und damit trifft

sie einen wesentlichen Aspekt der Empfindung von Langeweile – um die „Untersuchung von Zeit und Dauer im zeitbasierten Medium Video“⁴, so Sabine Himmelsbach. Dabei werden der Betrachter und seine Wahrnehmungsprozesse in die Arbeit einbezogen: Der Beobachter nimmt beim Eintreten in die Installation die Dekodierung zeitlicher Strukturen selbst vor, die den Installationsraum so zu einem Gedächtnisraum werden lassen. „In der Arbeit *Passage I* beschäftigt sich die Künstlerin mit Wahrnehmungsfragen und Erkenntnisprozessen, die durch die Möglichkeiten der apparativen Aufnahme bzw. der technischen Manipulation des Videomaterials entstehen“⁵, so Himmelsbach weiter. Die Installation zeigt eine Aufnahme einer gemächlichen Fahrt über eine ruhige Wasseroberfläche, in dessen Verlauf ein Fährschiff passiert wird. Als Loop wiederholt sich die gleiche Szene immer wieder, wobei die Sequenz aus der Perspektive eines überholenden Schiffes gefilmt ist. Die Sehgewohnheiten werden dabei aber konstant irritiert: Dies gelingt zum einen durch die nicht feststehende, ebenfalls ruhig gleitende Position der Kamera, die auf einem anderen Schiff justiert ist. Zugleich erreicht die Künstlerin durch den Loop der Sequenz eine Bewegung, die Raum und Zeit zu suspendieren scheint und als Driften ohne Anfang und Ende wahrgenommen wird. Diese Wiederholung wirkt dabei auch – so Himmelsbach – „als Mittel der Verführung, mit dem sie den Betrachter in die Arbeit hineinzieht“⁶ und so einlädt, sich ihr hinzugeben. Die Arbeit stellt damit eine im Grunde sehr einfache und schnell zu durchschauende Abfolge vor, die bei einmaliger Rezeption gut zu erfassen ist, aber die durch das Instrumentarium des Mediums Video in der Manipulation der Aufnahme als Loop und in der Besonderheit des Betrachterstandpunkts ein Mehrwert des im Grunde banalen Realen behauptet. Erscheint es bei zahlreichen Werken zeitgenössischer Künstler, die mit Reizüberflutung und Desorganisation arbeiten, als gäbe es ein Mehr oder gar ein Zuviel an Informationen, die man erst im Nachhinein gestalten muss, so sieht man sich hier mit einem Zuwenig an Information konfrontiert, so dass ein Sinn, eine inhärente Bedeutung, die jenseits des bloß Sichtbaren des einfachen Ablaufs liegt, erst vom Betrachter in einem zweiten Schritt gefunden bzw. bewusst konstruiert werden muss. Dies wird in der Arbeit noch durch die Repetition der Bilder verstärkt, die in ihrer fortwährenden Wiederkehr allmählich immer fremder und unbestimmbarer zu werden scheinen. „Das Dargestellte wird zum Absoluten stilisiert“⁷, so Himmelsbach. Zeit wird auf diese Weise neu erfahren, der lineare Fluss der Bilder, den man aus Erzählkino oder Fernsehen kennt, wird durchbrochen. Sabine Himmelsbach fasst dies trefflich zusammen, indem sie davon spricht, dass die Künstlerin „dem passiven Bildkonsum [...] ein kognitives (Neu-)Erfahren

4 Sabine Himmelsbach: Heike Baranowsky – Passage I (1998). In: Rudolf Frieling/Wulf Herzogenrath (Hrsg.): *40Jahre Videokunst.de. Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute*. Ostfildern/Ruit 2006. S. 288–291, S. 288.

5 Himmelsbach, S. 288.

6 Himmelsbach, S. 288.

7 Himmelsbach, S. 290.

von Bildern entgegen[setzt]⁸. Damit werden die banal erscheinenden Geschehnisse in Ereignisse verwandelt, deren Strukturierung und Erleben aber letztlich vom Betrachter abhängen, der durch aktives Sehen einen eigenen Zusammenhang herstellen kann.

Eine zugespitzte Variante dieses neuen zeitlichen Erlebens, welches durch das Medium Video ermöglicht wird, stellen die Arbeiten des Engländers Douglas Gordon dar. Der Künstler nimmt direkt auf die Vorstellungen von Duchamp Bezug, in dem er „Found footage, also vorgefundenes Material“⁹, für seine Installationen verwendet, es aber mithilfe von Videomanipulationen neu anordnet und auf diese Weise andersartig erlebbar macht. Ein populäres Beispiel aus den Arbeiten Gordons stellt die Installation TWENTY FOUR HOUR PSYCHO aus dem Jahre 1993 dar. In diesem Werk verwendet Gordon Alfred Hitchcocks Klassiker PSYCHO aus dem Jahre 1960 und streckt den Film mithilfe von Bildmanipulationen auf eine Länge von 24 Stunden. „In der als frei stehende Großprojektion installierten Arbeit muss sich der Betrachter eigenständig räumlich positionieren“¹⁰, so Sylvia Martin. Der Film ist durch die zeitliche Dehnung stark verlangsamt: Die Bilder verändern sich nahezu unmerklich, der Filmtton ist nicht mehr als solcher wahrnehmbar. Die bekannte Handlung scheint fast zum Erliegen gekommen sein, „so dass das Publikum [...] das vorherige und das noch ausstehende Geschehen im Moment der Bildbetrachtung“¹¹ in einer imaginären Vervollständigung mitdenken und mitkonstruieren muss. Die Zeitdimensionen, die eigenen sowie die filmzeitlichen, beginnen sich auf diese Weise zu verwischen. Im Gegensatz zu Warhols SLEEP-Film kann hier damit gerechnet werden, dass es ein Handlungsgeschehen gibt und dass der Zuschauer dies bereits kennt. Zwar wird sich auch hier niemand das ganze Werk in einer Rezeption ansehen, dafür bestimmt der Moment des Eintretens in den Installationsraum die Bereitwilligkeit des Zuschauers, diese Konstruktion vorzunehmen, und auf diese Weise an Erinnerungen und vorherige Rezeptionen des Originals anzuknüpfen. Die Langeweile und ihre allmähliche kognitive Überwindung resultiert hier nicht aus der scheinbaren Banalität des Geschehens, sondern einfach aus der extremen Langsamkeit der Entwicklung. „Nur im Medium Video ist eine solche fließende Verlangsamung möglich“, konstatiert Martin, „[e]ine verlangsamt abgespielte Filmrolle würde ein Flimmern hervorrufen und Veränderungen zwar in kleinen Schritten, aber abrupt, aufzeigen“¹², also nur von Einzelbild zu Einzelbild. Die Übertragung des Werks von Film auf Video ermöglicht es Gordon, die Bedeutung und die filmgeschichtliche Relevanz des Originals zu belassen, aber gleichzeitig den Fluss der Bilder ins Unermessliche zu entschleunigen und so vom Betrachter eine

8 Himmelsbach, S. 290.

9 Sylvia Martin: *Video Art*. Köln 2006, S. 52.

10 Martin, S. 52.

11 Martin, S. 52.

12 Martin, S. 52.

extreme Genauigkeit der Wahrnehmung und seine Bereitschaft zur Vervollständigung zu fordern.

Andere Anforderungen beanspruchen die in jüngster Zeit entstandenen Arbeiten aus dem Umfeld der Computer- und Internetkunst: Auch hier gibt es Arbeiten, die mit einer spezifischen Erzeugung und der nachfolgenden mentalen Dispensation von Langeweile arbeiten, wobei aber die Neuordnung und Strukturierung des Werks meistens auch de facto mithilfe von Input-Operatoren am oder im Kunstwerk hergestellt wird. In der so genannten „Digital Art“ ist die Mitarbeit vom Rezipienten oft schon durch eine ideologiekritische Motivation in das Werk eingeschrieben: Nicht mehr der Künstler schafft ein Werk nach seinen ideellen Vorgaben, sondern das Objekt entsteht erst durch den Zugriff des Rezipienten beispielsweise im Internet, der auf diese Weise selbst zu einem Mitschöpfer aufgewertet wird. Jeder Besucher erfährt die Arbeit dadurch anders, je nachdem, welche Entscheidungen er während der Interaktion mit ihr trifft. Damit wird der künstlerische Raum zu einem öffentlichen Raum, der auch Platz für Interventionen jenseits etablierter Praxen bietet.

Der deutsche Bildhauer Wolfgang Staehle kann als ein grundlegender Vertreter dieser neuen Bewegung angesehen werden: Er war Anfang der 90er Jahre Mitinitiator der Website *The Thing*, die als „partizipatorischer Raum“¹³ gedacht war, der zu einem Austausch über künstlerische und kulturelle Entwicklungen beitragen sollte. Für eine Ausstellung des ZKM im Jahre 1999 schuf Staehle die Installation *EMPIRE 24/7*. Für diese stellte der Künstler eine Digitalkamera im Büro von *The Thing* in New York auf, die alle paar Sekunden eine Aufnahme vom Empire State Building machte, welches sich direkt gegenüber den Räumlichkeiten befand. Die Aufnahmen schickte er über das Internet an das ZKM in Karlsruhe, wo sie an die Wand eines Ausstellungsraums projiziert wurden; zugleich konnte man die Bilder auch im Internet auf der Homepage von *The Thing* betrachten. Der Titel *EMPIRE 24/7* kann dabei als Hommage an Warhols oben erwähnten Film *EMPIRE* verstanden werden, in welchem eine 16mm-Kamera dasselbe Gebäude von Tagesanbruch bis zur hereinbrechenden Nacht zeigte.

„Wie Warhol fokussiert auch Staehle das Gebäude in einer dauerhaft statischen Aufnahme, die durch den Mangel an Ereignissen oder Kamerabewegungen die Aufmerksamkeit auf die Struktur des Bauwerks, auf die Lichteffekte an der Fassade und am Himmel sowie auf den Akt des Schauens selbst lenkt“¹⁴, so Mark Tribe und Reena Jana, „[b]eide Arbeiten untersuchen die Darstellung von Zeit, aber Warhols struktureller Film stellt eine Übung in extremer Dauer dar, während Staehles Webcam die zeitliche Komprimierung der Internetkommunikation reflektiert“¹⁵, die ein direktes Abbilden des momentanen Ist-Zustands dieses Gebäudes in Karlsruhe bzw. auf jedem Computerbildschirm – soweit Internet vorhanden – der Welt erlaubt. Die

13 Mark Tribe/Reena Jana: *New Media Art*. Köln 2006. S. 90.

14 Tribe/Jana, S. 90.

15 Tribe/Jana, S. 90.

Exklusivität und Dauer der Aufführung des Warhol-Films beispielsweise in einem Kino weicht hier einer eher beiläufigen Betrachtung, die aber zu jeder Zeit möglich ist: Es ist also denkbar, dass ein Betrachter, der diese Installation tagsüber im ZKM gesehen hat, sich den veränderten Zustand dieser Live-Aufnahme am Abend noch einmal zuhause im Internet ansieht. Auf diese Weise adaptiert der Betrachter die Aufnahmen für seinen eigenen Bedeutungshorizont und reiht diese je nach Interesse und Möglichkeiten in diesen ein. Tribe und Jana sprechen diesbezüglich auch von „Historiengemälde[n] des Internetzeitalters“¹⁶.

Eine weitere Facette des integrativen, den Zuschauer einbeziehenden Charakters der Netzkunst kann mithilfe eines Werks des Künstlerduos MTAA veranschaulicht werden. Diesen beiden Künstlern ist es wichtig, dass – so Tribe und Jana – „Kunst weniger ein Objekt zur Betrachtung als vielmehr ein Ereignis oder eine Handlung ist“¹⁷, die der Rezipient selbst ausführt. Eine besondere Arbeit stellt das 1 YEAR PERFORMANCE VIDEO aus dem Jahre 2004/2005 dar. Die Installation zeigt scheinbar Live-Aufnahmen der Künstler bei alltäglichen Handlungen, die jederzeit von Betrachtern über das Internet abgerufen werden können. Mark Tribe und Reena Jana notieren über die Arbeit:

„Jeder von ihnen bewohnt einen kleinen, zellenartigen Raum, in dem er morgens aufwacht, tagsüber isst und liest und nachts schläft. In Wirklichkeit besteht dieses Videomaterial jedoch aus vorher aufgenommenen Clips, die je nach der Tageszeit ausgewählt werden, zu der man die Seite besucht.“¹⁸

Die Sequenzen sind also keine Live-Übertragungen, sondern werden ‚gescreent‘ – individuell und in zufälliger Folge abgespielt; sie sind dynamisch bearbeitet, variieren in Länge und den gezeigten Tätigkeiten und sind an bestimmten Klebestellen aneinandergeschnitten. Die Video-Streams unterscheiden sich damit nicht nur von Betrachtungszeitpunkt zu Betrachtungszeitpunkt, sondern sind auch für jeden Nutzer von der Software verschieden generiert. Besucht man das Projekt über das Jahr verteilt immer wieder, wird man von der Seite zu einem offiziellen Sammler erklärt und erhält eine Datei, die die ganze Performance dokumentiert. „Gleichzeitig verändert das Duo den Einsatz des Sammlers, der Zeit statt Geld investieren muss, um die Arbeit zu erwerben“¹⁹, so Tribe und Jana. Damit verlagert sich die Arbeit vom Künstler auf den Rezipienten, der immer wieder beobachten und online sein muss, während die Erschaffer des Projekts die vorgefertigten Clips binnen kürzester Zeit erstellt haben und alle nachfolgenden Manipulationen an den Computer abgegeben haben. Jana und Tribe meinen abschließend: „1 year performance video“ kommentiert die Tatsache, dass menschliche Aktivitäten und unmittelbare Erfahrungen zunehmend durch solche ersetzt werden, die durch Computer-Hard-

16 Tribe/Jana, S. 90.

17 Tribe/Jana, S. 68.

18 Tribe/Jana, S. 68.

19 Tribe/Jana, S. 68.



1 YEAR PERFORMANCE VIDEO (USA 2004 – 2005, P: MTAA).

ware oder -Software ausgeführt und vermittelt werden.“²⁰ Wobei auch vorgeführt werde, wie das Visuelle trotz seiner scheinbaren Authentizität nicht mehr als Messziffer einer faktischen Wirklichkeitsabbildung figurieren könne. Auch hier entsteht Bedeutung und Sinn aus der Banalität der Alltagsereignisse erst in einem zweiten Schritt als jeweiliges Interesse des Betrachters an den Bildern und Ereignissen, wobei die Individualität der Wahrnehmungs- und Sammlungsleistung noch durch die fehlende Übereinstimmung der einzelnen Bilderstrecken, die an jeden Betrachter zufällig übermittelt werden, potenziert wird.

In Bezug auf den Spielfilm lassen sich zumeist Konventionen und Techniken benennen, die vom Filmemacher gezielt eingesetzt werden, um den Zuschauer in eine bestimmte Richtung zu lenken, wobei sich beide – der Filmemacher bei der Konstruktion wie der Zuschauer bei der aktiven Strukturierung des Films – auf dieselben Grundsätze und Normen der Reizung und Beeinflussung beziehen. Dabei jedoch wird immer wieder die durch Interpretation gewonnene Eindeutigkeit an die Stelle von tatsächlich vorhandener Offenheit und Polyvalenz gesetzt. Bedeutend dabei ist, dass die Vereinfachungs-, Kategorisierungs- und Strukturierungsoperationen, die im alltäglichen Leben zur Reduktion und zum Verstehen der Realität unbewusst und beständig ablaufen, während der Rezeption eines künstlerischen Werks bewusst werden und zum Vorschein treten. Durch diese Voreinstellung auf die Arbeitsweise der mentalen Organisation und die angestrebte individuelle Vollendung des künstlerischen Konstrukts wendet sich der Zuschauer der kognitiven Arbeit auf aktive Weise zu. Die Offenheit bzw. Unstrukturiertheit, die mit dem Eindruck der Langeweile verbunden ist, ist insofern immer mit dem Wunsch des Betrachters verbunden, diese Desorientierungen zu überwinden. Wie in der Realität wird durch Handlung (beispielsweise durch einen Input) oder durch Sinnerzeugung Langeweile in einer Situation abgebaut. Damit wird in den hier beschriebenen Werken die Kunsterfahrung an den Sinnesreiz des Realitätseindrucks anzupassen versucht, weil die größere Sensibilität für die Bestimmung und Kategorisierung, die aus der Alltagserfahrung bekannt ist, auch für das stark strukturierte Erlebnis der Empfindung von Kunst fruchtbar gemacht werden soll. Es handelt sich also um eine kognitive Operation, die den Zuschauer dazu bewegen will, jene Vielschichtigkeit und gelegentliche Unentscheidbarkeit aus der Betrachtung und Untersuchung des Realen in die Situation der Rezeption des Kunstwerks zu übertragen.

Mithin vermag es die zeitgenössische interaktive Medien- und die Videokunst also, mithilfe der vom Einzelnen immer wieder geleisteten Zuschreibung von Langeweile, ihn in eine (im Alltag undenkbare) außerhalb liegende Anschauungsperspektive seiner eigenen Wahrnehmung und seiner Situation im Realitätsgefüge anzuhalten: Sie weist darauf hin, wie Menschen die verbindliche, sinnvoll erscheinende Wirklichkeit aus dem Ganzen des realen (oder hier eben künstlerischen) ‚Rohmaterials‘ durch Handlungen und Denkleistungen immer wieder neu in einer aktiven Konstruktion herstellen. Durch das Beobachten und Begründen von Entscheidungs- und Festsetzungsprozessen – und der einhergehenden Überwindung von Langeweile – vermittelt und objektiviert diese Gestaltungsweise die menschliche Kognitionsleistung der Errichtung einer verbindlichen Lebens- und Handlungsrealität. Auf diese Weise – durch die Etablierung einer Möglichkeitsdimension der aktuellen Realität – verallgemeinert die individuell operierende Kunst die menschliche Realitätswahrnehmung und die konstante mentale Neuordnung von Wirklichkeit durch den Einzelnen. Durch Aufrechterhalten einer unstrukturierten Perspektive im Kunstwerk wird die Langeweile auch im künstlerischen Prozess konserviert und als bedeutungsvoll, aber im Moment der Rezeption noch

unerklärlich gekennzeichnet. Die Unmöglichkeit das Weltganze zu vermitteln, scheint deshalb in diesen Werken immer wieder durch, vor allem in der Offenheit zahlreicher Deutungsmöglichkeiten des Geschehens. Durch diese kognitive, nicht totalisierende Blickrichtung wird auf eine Verbindlichkeit und Vollkommenheit weitestgehend verzichtet bzw. wird diese auf den Rezipienten und sein Vermögen fokussiert, während der Betrachtung zunächst empfundene Langeweile abzubauen. Ziel dieser Anordnung ist nicht die interessengeleitete Vermittlung einer Absicht, sondern der Zusammenhang soll erst durch die Intervention und Vermittlung des Zuschauers entstehen, der die Offenheit des Empfundenen in eine individuelle, für ihn gültige Ordnung überführen kann, aber nicht muss. Damit will diese Kunst einer Erweiterung bzw. Kontrolle von Wahrnehmung dienen und trägt auf diese Weise dazu bei, die Substanz der umfassenden Wirklichkeit besser zu verstehen, in die der Mensch beständig verwickelt ist.