

AUGENBLICK

Marburger Hefte zur Medienwissenschaft

41

Paradoxien der Langeweile

SCHÜREN

AugenBlick

Marburger Hefte zur Medienwissenschaft

Eine Veröffentlichung des Instituts für Medienwissenschaft
im Fachbereich 09 der Philipps-Universität Marburg
Herausgegeben von Heinz-B. Heller, Angela Krewani und Karl Prümm
in Kooperation mit Günter Giesenfeld

Heft 41 • April 2008

Gastherausgeber und Redaktion dieser Ausgabe:
Franziska Heller/Elke Rentemeister/Thomas Waitz/Bianca Westermann

Redaktionsanschrift: Institut für Medienwissenschaft
Wilhelm-Röpke-Straße 6A, 35039 Marburg, Tel. 06421/2824634
<http://www.uni-marburg.de/augenblick>

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 • 35037 Marburg
Tel: 06421/63084 • info@schueren-verlag.de
Drei Hefte im Jahr mit je 120 Seiten Umfang
Einzelheft € 9,90 (SFr 19,50 UVP),
Jahresabonnement € 25,- (SFr 47,70 UVP)
Bestellungen an den Verlag.
Anzeigenverwaltung: Katrin Ahnemann (ahnemann@schueren-verlag.de)
www.schueren-verlag.de
© Schüren Verlag, alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Köln
Druck: Majuskel Medienproduktion, Wetzlar
ISSN 0179-2555
ISBN 978-3-89472-641-6

Inhalt

<i>Franziska Heller/Elke Rentemeister/Thomas Waitz/Bianca Westermann</i> Medien und die Erfahrung der Leere Paradoxien der Langeweile	5
<i>Serjoscha Wiemer/Anke Zechner</i> Im Nirgendwo und ohne Ziel lange zu verweilen. Temponauten des grauen Glücks Überlegungen zu Langeweile und Kino ausgehend von Walter Benjamin und Siegfried Kracauer	11
<i>Mariella Schütz</i> Langeweile – das andere Fenster zum Dasein Warum Angela Schanelecs Filme langweilig sind	26
<i>Herbert Schwaab</i> „Der Farbe beim Trocknen zusehen“ Das Wunder des Alltäglichen in den Filmen Eric Rohmers	39
<i>Christian Stewen</i> Kindliche Langeweile, Nostalgie und die Bewegung der Bilder: Zur Zeitkonstruktion in filmischen Kindheitserinnerungen	52
<i>Thomas Weber</i> Entspannungsdramaturgie als Kulturtechnik Langeweile als ‚gehemmte Bewegung‘ am Beispiel von deutschen Fernsehkrimis	61
<i>Sven Grampp</i> Temporäre Taubheit Langweilen mit GUTE ZEITEN – SCHLECHTE ZEITEN und DEAFMAN GLANCE	69
<i>Florian Mundhenke</i> Langeweile als ästhetisches Prinzip künstlerischer Reflexion im 20. Jahrhundert	79
<i>Hans-Friedrich Bormann</i> Hülle der Zeit Räume der Langeweile bei Benjamin, Fried, Warhol	92

Florian Sprenger

The Clock of the Long Now – Die Uhr, die Langeweile und der Beobachter 103

Biografien der Autoren und Herausgeber 112

Medien und die Erfahrung der Leere Paradoxien der Langeweile



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

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

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-



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

delt es sich um einen Film, der das Subjekt 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

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.¹ Das Sprechen vom „Nullmedium“², die Rede vom Fernsehen als einem „traumlosen Traum“³ und die Kritik einer „Kulturindustrie“⁴ haben ein Übriges getan, um solche Sichtweisen zu stützen. Walter Benjamin hielt demgegenüber so lapidar wie folgeschwer fest, „Wenn der Schlaf der Höhepunkt der körperlichen Entspannung ist, so die Langeweile der geistigen.“⁵ In Form seiner sich gegen den Medienskeptizismus wendenden Erörterung versuchte Lorenz Engell nachzuweisen, dass Lan-

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.⁶

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 Zeitvertreib⁷, 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.⁸ 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 Schwebezustand, 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 rekurrten 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 Plätzen.

Im Nirgendwo und ohne Ziel lange zu verweilen. Temponauten des grauen Glücks

Überlegungen zu Langeweile und Kino ausgehend
von Walter Benjamin und Siegfried Kracauer

Das Gefühl der Langeweile

Langeweile als ein besonderer emotionaler Zustand, der unsere Beziehung zu Zeit und Zeitlichkeit erfahrbar macht, ist auch ein Begriff, um Zeit zu denken. Das Denken und die Erfahrung von Zeitlichkeit sind bei den Philosophen der Langeweile niemals klar zu trennen gewesen. Das gilt auch für Walter Benjamin und Siegfried Kracauer, die vielleicht keine Zeitphilosophen im engeren Sinne sind, die jedoch durchaus Begriffe entwickeln, die fruchtbare Ansatzpunkte für das Nachdenken über unterschiedliche Qualitäten zeitlicher Erfahrung bieten. Langeweile und Zerstreuung sind für Kracauer wie Benjamin nicht nur beschreibende Etiketten für subjektive Empfindungen und Wahrnehmungszustände, sondern, wie wir im Folgenden argumentieren werden, analytische Begriffe, mit einem auf paradoxe Weise utopischen Gehalt.

Langeweile ist zunächst ein unangenehmes Gefühl – ein Gefühl, das als Stocken des Lebensprozesses beschrieben und als bedrohlich empfunden wird. Diese Bedrohung durch die Langeweile resultiert aus der Konfrontation mit dem Nichts, dem *Horror vacui*. Im Kern der Langeweile findet sich eine konstitutive Leere, eine Erfahrung fehlenden Sinns, von Welt- und Selbstverlust.

Im Anschluss an Nietzsche koppelt die Frankfurter Schule Langeweile an den Arbeits- und Produktionsprozess. Während noch Kant Arbeit für das beste Rezept gegen Langeweile hielt, wird bei Nietzsche gerade die Arbeit als das eigentliche Problem der Langeweile begriffen. Im Kontext einer sowohl materiell als auch temporal zu denkenden Bedürfnisstruktur ist Langeweile für Nietzsche die Folge der Gewöhnung an Arbeit. Er schreibt 1878 in *Menschliches, Allzumenschliches*:

„Das Bedürfnis zwingt uns zur Arbeit, mit deren Ertrage das Bedürfnis gestillt wird; das immer neue Erwachen der Bedürfnisse gewöhnt uns an die Arbeit. In den Pausen aber, in welchen die Bedürfnisse gestillt sind und gleichsam schlafen, überfällt uns

die Langeweile. Was ist diese? Die Gewöhnung an die Arbeit überhaupt, welche sich jetzt als neues, hinzukommendes Bedürfnis geltend macht;¹



L'ECLISSE (I/F 1962, R: Michelangelo Antonioni).

Diese Gewöhnung wird in ihren negativen Effekten verstärkt durch die „Maschinen-Cultur“ der Industrialisierung.

„[die Maschinenkultur] macht thätig und einförmig, – das erzeugt auf die Dauer eine Gegenwirkung, eine verzweifelte Langeweile der Seele, welche durch sie nach wechselvollem Müßig-gange dürsten lernt.“²

Adorno sieht in diesem Sinne Langeweile „als Komplement zur entfrem-

deten Arbeit“³ und geht davon aus, dass Langeweile mit der Aufhebung der Entfremdung verschwindet. Bei Nietzsche dagegen wird Langeweile nicht nur als Effekt der durch die Produktionsverhältnisse angetriebenen Bedürfnisstruktur gesehen, sondern darüber hinaus zur Möglichkeit, aus der Dynamik derselben zu entkommen. Wenn die Langeweile nämlich nicht zu neuen Bedürfnissen führt, dann kann eine derart radikalisierte Langeweile als Unterbrechung der Bedürfnisstruktur die Utopie einer anderen Zeit, eines dritten Zustandes bedeuten.

Einerseits trägt Langeweile damit als Folge des Arbeitsprozesses ein Wahrheitsmoment der Entfremdung. Andererseits steht sie als „radikale Langeweile“, der Entfremdung gegenüber. Diesen Doppelcharakter der Langeweile wollen wir im Folgenden mit Kracauer und Benjamin weiter verfolgen.

Langeweile als Zeiterfahrung der Moderne

Benjamin sieht Langeweile mit Entstehung der modernen Produktionsverhältnisse als eine Art Krankheit, die sich epidemisch ausbreitet. Die Langeweile ist die Kehrseite des Industrialisierungsprozesses und des mit ihm verbundenen Regimes der Zeit: der Verregelung der Arbeitszeiten,⁴ der Verinnerlichung der Temporalisierung.⁵ Die Mechanisierung der Arbeit, die Rationalisierung und Ökonomisierung von Zeit hat eine Umstrukturierung der gesellschaftlichen Organisation und Vorstellungswelt zur Folge, welche nicht auf den Produktionsprozess beschränkt bleibt.

1 Friedrich Nietzsche: Menschliches, Allzumenschliches. In: Ders.: *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe. Band 2*. Hg. von Giorgio Colli/Mazzino Montinari. 2. Aufl. München 2002, S. 346.

2 Nietzsche, S. 653.

3 Theodor W. Adorno: Spielverderber. In: Ders.: *Minima Moralia. Reflexionen aus einem beschädigten Leben*. 23. Aufl. Frankfurt am Main 1997, S. 230–233, S. 231.

4 Vgl. Martina Kessel: *Langeweile. Zum Umgang mit Zeit und Gefühlen in Deutschland vom späten 18. bis zum frühen 20. Jahrhundert*. Göttingen 2001, S. 214.

5 Vgl. Kessel, S. 193.

Qualitative Zeit wird durch quantitative Zeit ersetzt und dadurch vereinheitlicht. Zugleich wird sie einem strikten teleologischen Fortschrittsdenken unterworfen. Als ein unmögliches Innehalten markiert Langeweile nun einen verbotenen Stillstand und wird daher zum gesellschaftlichen Tabu.

Es geht also nicht nur um die Langeweile des Arbeitsprozesses selber, denn Langeweile befällt alle Schichten der Gesellschaft, nicht nur die Industriearbeiterinnen und -arbeiter. Als ein Phänomen der Moderne hängt sie für Benjamin wesentlich mit deren veränderten Wahrnehmungsbedingungen zusammen und lässt sich als komplementärer Begriff zur Zerstreuung lesen. Die Fragmentarisierung der Wahrnehmung hat die Auflösung des einheitlichen Subjekts zur Folge und ist im Zusammenhang von allgemeiner Beschleunigung und des Verlusts von Erfahrung zu sehen.

In dieser kritischen Situation macht Benjamin den Flaneur als Protestfigur aus: „Langeweile im Produktionsprozess entsteht mit seiner Beschleunigung (durch die Maschinen). Der Flaneur protestiert mit seiner ostentativen Gelassenheit gegen den Produktionsprozess.“⁶

Der Flaneur kann die Langeweile in einer paradoxen Wiederaneignung als Mittel des Protests nutzen, weil sie Stillstand und Unterbrechung des Produktionsprozesses und des Fortschrittsdenkens bedeuten kann. Er macht ein subversives Potential der Langeweile im Widerstand gegen die Beschleunigung sichtbar. In dieser demonstrativen Geste wird Zeit zur Kraft – eine Energie, mit der verschieden umgegangen werden kann. Im *Passagen-Werk* schreibt Benjamin:

„Man muß sich nicht die Zeit vertreiben – muß die Zeit zu sich einladen. Sich die Zeit vertreiben (sich die Zeit austreiben, abschlagen): der Spieler: Zeit spritzt ihm aus allen Poren. – Zeit laden, wie eine Batterie die Kraft lädt: der Flaneur. Endlich der Dritte: er lädt die Zeit und gibt sie in veränderter Gestalt – in jener der Erwartung wieder ab: der Wartende.“⁷

Zeit kann vertrieben, verschwendet, gestaut werden. Zeit als eine energetische Aufladung zeigt sich in der Haltung des Wartens, welche sich mit der Zeit verbündet, statt sie zu vertreiben. Der Flaneur und der Dandy kultivieren die Langeweile bewusst als vornehme Zeit, während sich der Wartende, sich langweilende und nicht



L'ECLISSE (I/F 1962, R: Michelangelo Antonioni).

6 Walter Benjamin: Zentralk. In: Ders.: *Gesammelte Schriften. Band 1,2*. Hg. von Rolf Tiedemann/Herrmann Schwepenhäuser. 2. Aufl. Frankfurt am Main 1978, S. 655–690, S. 679.

7 Walter Benjamin: Das *Passagen-Werk*. In: Ders.: *Gesammelte Schriften. Band V,1*. Hg. von Rolf Tiedemann. Frankfurt am Main 1983, S. 164.

die Zeit vertreibende, öffnet. Sich mit der Zeit zu verbünden bedeutet, sie nicht zu zwingen, sondern sich ihrer Innenseite anzuschmiegen. „Das Warten ist gewissermaßen die ausgefütterte Innenseite der Langeweile.“⁸

Hierbei geht es nicht um die Langeweile beim Warten, sondern das Warten als Haltung innerhalb der Langeweile. Dieses Warten ist genauso wenig zielgerichtet wie die Langeweile selbst. Der Wartende, der die Zeit zu sich einlädt, wartet nicht auf etwas Bestimmtes, sondern befindet sich in einem nicht ausgefüllten, nicht zielgerichteten, nicht funktionalen Zustand.

Benjamin macht Langeweile darüber hinaus als subjektives Erleben stark:

„Langeweile ist ein warmes graues Tuch, das innen mit dem glühendsten, farbigsten Seidenfutter ausgeschlagen ist. In dieses Tuch wickeln wir uns wenn wir träumen. Dann sind wir in den Arabesken seines Futters zuhause. Aber der Schläfer sieht grau und gelangweilt darunter aus. Und wenn er dann erwacht und erzählen will, was er träumte, so teilt er meist nur diese Langeweile mit. Denn wer vermöchte mit einem Griff das Futter der Zeit nach außen zu kehren?“⁹

Langeweile erscheint hier als etwas unerwartet Positives. Sie wird zu einer anderen Art von Zeit, die in einem Verhältnis zur Phantasie steht. Während ihre Oberfläche sich grau und ebenmäßig zeigt, verdeckt diese eine andere, größere und sich ins Unendliche faltende innere Oberfläche, die mit Bildern bedeckt ist. Der scheinbaren Reizarmut steht also ein Reichtum gegenüber, der erst durch die Stillstellung der gewöhnlichen Zeit ermöglicht wird. Auf geheimnisvolle Weise verbinden sich in der stillstehenden Zeit der Langeweile Leere und Fülle.

Ähnlich wie Benjamin entwickelt Kracauer Langeweile als utopischen Begriff von Zeitlichkeit. Die utopische Langeweile steht bei ihm im Gegensatz zur vulgären. Was Kracauer „vulgäre Langeweile“¹⁰ nennt, ist diejenige Langeweile, die als Effekt entfremdeter Arbeit und durch die Unzufriedenheit mit der eigenen Tätigkeit entsteht.

Die utopische Langeweile, die *radikale* oder *richtige* Langeweile kann nur jenseits der Arbeit und der Pflichten stattfinden: Sonntags z.B. oder nach Feierabend, wenn die tätige Betriebsamkeit ausgesetzt oder unterbrochen wird, um die Reproduktion der Arbeitskraft zu erhalten.

Chris Tedjasukmana hat in einer Arbeit über politische Räume des Kinos zu Recht darauf hingewiesen, dass die von Kracauer vorgenommene Unterscheidung zwischen vulgärer und radikaler Langeweile als eine *analytische* zu verstehen ist, die disparate Bedeutungen innerhalb des Begriffs hervorhebt:

8 Benjamin 1983, S. 176.

9 Benjamin 1983, S. 161.

10 Siegfried Kracauer: Langeweile. In: Ders.: *Das Ornament der Masse*. Frankfurt a. M. 1977, S. 321–325, S. 321.

„Als konkretes Erlebnis ist Langeweile immer Langeweile, sie fühlt sich immer langweilig an, wenn auch in unterschiedlichem Maße. Es wäre wenig ergiebig, der jeweiligen Langeweile positive und negative Wertungen zuteil werden zu lassen. Es sollte vielmehr nach den Bedingungen gefragt werden, unter denen Langeweile einen erkenntnistheoretischen Mehrwert besitzt, der in Praxis überführt werden kann: Wann langweilen wir uns dermaßen, dass wir das Gefühl zum Anlass einer veränderten Wahrnehmungsweise nehmen?“¹¹

Die radikale Langeweile, die neue Wahrnehmungsweisen erschließen könnte, wird nach Kracauer jedoch gerade in ihren utopischen Möglichkeiten verhindert, weil die Arbeitsethik Tätigkeit moralisch verbrämt und weil immer dann, wenn man innerlich unausgefüllt und empfänglich für Langeweile ist, die Massenmedien mit ihren Bildern und Klängen in den (Großstadt-)Menschen eindringen.

„Die Welt sorgt dafür, daß man nicht zu sich gelange“¹², schreibt Kracauer 1924 in *Langeweile*.

Wenn es trotz dieses „Antennenschicksals“ in der allgemeinen Betriebsamkeit dennoch zu Langeweile kommt, dann nur aufgrund einer Sättigung an Unerfülltheit, „aus der die Fülle zu keimen vermag“.¹³ Diese Fülle ähnelt der Innenseite des grauen Tuchs bei Benjamin und ist wie dieses zweigesichtig. Auch hier wieder wird Langeweile als ein dialektisches Verhältnis von Fülle und Leere gedacht. Den Reichtum des Erlebens kann man nur von der Innenseite der Langeweile aus sehen. Kracauer spricht von „unirdischer Beglückung“, die man in dieser Innenseite erfahren kann, wenn man die Geduld zur Langeweile aufbringt. Diese Beglückung ist nicht objektivierbar, auch findet das Subjekt in der Zurückgezogenheit nicht wieder zu sich selbst. Die Langeweile ist keine Muße, keine Sammlung oder Kontemplation, die das fragmentierte Subjekt wieder zusammenflicken könnte. Es findet nichts außer Resten.

„Menschen, die heute überhaupt noch Zeit zur Langeweile haben und sich doch nicht langweilen, sind gewiß genauso langweilig wie die andern, die zur Langeweile nicht kommen. Denn ihr Selbst ist verschollen, dessen Gegenwart sie gerade in dieser so betriebsamen Welt dazu nötigen müßte, ohne Ziel und nirgendwo lang zu verweilen.“¹⁴

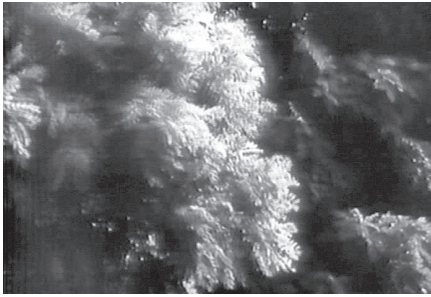
Zunächst beschreibt Kracauer hier die Unmöglichkeit das eigene Selbst wiederzufinden, also einen Verlust, der die Langeweile als Muße unmöglich macht. Beim genaueren Hinsehen aber geht es nicht darum, dass man nirgendwo mehr lange verweilt, also nicht um Kontemplation, sondern darum, in dieser Langeweile *ohne*

11 Chris Tedjasukmana: *Das Versprechen und die Politik der Wahrnehmung. Kinoräume zwischen Populärkultur und Ästhetik*. Abschlussarbeit zur Erlangung des Magister Artium im Fachbereich Neuere Philologien der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Frankfurt am Main 2006, S. 76.

12 Kracauer 1977, S. 322.

13 Kracauer 1977, S. 322.

14 Kracauer 1977, S. 321.



L'ECLISSE (I/F 1962, R: Michelangelo Antonioni).

Ziel und im Nirgendwo *lange* zu verweilen. Langeweile ist ein Verweilen im Nirgendwo, ein utopischer Ort und ein Zustand der Offenheit – wie das Warten. Es geht um die Erfahrung und das Aushalten der Leere, des Sinnverlusts. Das *Ziel* der Langeweile ist gerade, *ohne Ziel* zu sein.

In diesem offenen Zustand des Wartens und der Langeweile wird eine neue Wahrnehmung möglich, die sich dem zuwendet, was bisher durch uniforme Konstruktionen von Sinn verdeckt wurde

– der physischen Realität. Der durch das rationale, ökonomische Denken verstellte Zugang zur äußeren Wirklichkeit kann durch das Kino wiedergefunden werden, argumentiert Kracauer später in seiner *Theorie des Films*.

Das Potential der Zerstreuung

Langeweile steht in einem Spannungsverhältnis zur Zerstreuung. Zerstreuung ist für Kracauer wie für Benjamin ein Schlüsselbegriff, um die *neue Wahrnehmungsweise der Massen* im Zusammenhang der Industrialisierung und der Entstehung der Kinematographie, eine veränderte Haltung zur Fragmentarisierung und Zerstückelung der Wirklichkeit, zu begreifen. Die Zerstreuung der Wahrnehmung im Alltag der Großstadt, das Zusammenhanglose, Oberflächliche, Chaotische findet einen Ort im Kino. Nach Benjamin ist Zerstreuung die der modernen Wirklichkeit entsprechende Rezeptionsform der Masse, die prototypisch im Film sich realisiert.

Zugespielt auf das Kino sieht Benjamin in der Zerstreuung als kollektiver Rezeptionsform eine emanzipatorische Chance des Films. Der Film als technisch reproduziertes Kunstwerk bietet dem Zuschauer keinen kontemplativen Zugang an, keine Möglichkeit der individuellen Versenkung. Statt sich einem individuellen Assoziationsablauf hinzugeben, erleben die Zuschauer in der Kollektivrezeption im Kino einen durch die Präsentationsform und vor allem durch die Schockwirkung der Montagetechnik fortwährend zerstückelten, unterbrochenen Assoziationsablauf. Die politischen Hoffnungen, die Benjamin mit dem Kino und der sich dort realisierenden Zerstreuung verbindet, stehen im Zusammenhang mit einer möglichen und in seiner Perspektive notwendigen „kollektiven Praxis“ einer zum Selbstbewusstsein gelangenden Masse, und d.h. im Hinblick auf eine revolutionäre Praxis: die Ausbildung eines zur politischen Praxis befähigenden Klassenbewusstseins eines vorwiegend proletarisch gedachten Publikums.¹⁵

15 Zu dieser Lesart des Zerstreuungsbegriffs bei Benjamin vgl. Dieter Prokop: *Soziologie des Films*. Erw. Ausgabe. Frankfurt am Main 1982, S. 42–45.

Kracauer hingegen versteht Zerstreuung zugleich auch als ein *Bedürfnis* der Massen in den modernen Großstädten, erzeugt durch die allgemeine Anspannung des Arbeitslebens. Dieses Bedürfnis wird wesentlich durch das Kino als Massenmedium beantwortet. Die Soziologin Emilie Altenloh beschreibt schon 1914:

„Wesentlicher jedoch erscheint mir, daß beide, der Kino und seine Besucher, typische Produkte unserer Zeit sind, die sich durch ein fortwährendes Beschäftigtsein und eine nervöse Unruhe auszeichnen. Der tagsüber im Beruf angespannte Mensch befreit sich von dieser Hast selbst dann nicht, wenn er sich erholen will. Im Vorbeigehen sucht er im Kino für kurze Zeit Zerstreuung und Ablenkung und denkt dabei schon halb an das, womit er die nächsten Stunden ausfülle. Um in ein Kunstwerk, sei es ein Drama, sei es ein Musikstück oder ein Bild, einzudringen, gehört eine gewisse Muße und Willensanspannung. Diese Konzentration verlangt der [sic] Kino nicht.“¹⁶

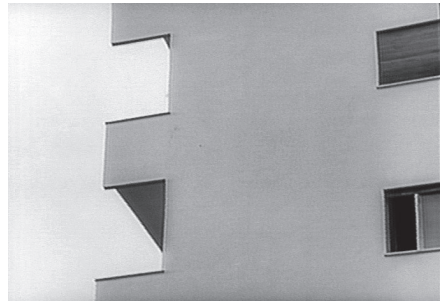
Hier im Kino bildet die Masse als Publikum gestalterische Kräfte aus, sie wird zur - dem Bürgertum gegenüberstehenden - neuen Öffentlichkeit, mit der Kracauer die Hoffnung auf tiefgreifende Veränderungen und eine neue *Ästhetik* verbindet. Um diese Möglichkeit zu erhalten, darf dem

Massenvergnügen kein bürgerlicher Sinn von oben übergestülpt werden. Kracauer beobachtet diese Aneignung von oben in der Umwandlung der Kinos zu Filmpalästen und schreibt zur Verteidigung der Zerstreuung 1926:

„Die Zerstreuung, die sinnvoll einzig als Improvisation ist, als Abbild des unberrschten Durcheinanders unserer Welt, wird von ihnen [den führenden Lichtspielhäusern] mit Draperien umhängt und zurückgezwungen in eine Einheit, die es gar nicht mehr gibt. Statt zum Zerfall sich zu bekennen, den darzustellen ihnen oblag, kleben sie die Stücke nachträglich zusammen und bieten sie als gewachsene Schöpfung an.“¹⁷

In der Zerstreuung liegt ein emanzipatorisches Potential, weshalb sie nicht zum Herrschaftsinstrument verkommen darf, sondern radikalisiert werden muss. Allerdings wendet sich diese Hoffnung nicht an den privaten Einzelnen, sondern an die öffentliche Masse.

Den Vorwurf gegen die Zerstreuung, sie sei reine Ablenkung, hatte Kracauer selbst in seinem Text über die Langeweile vorgebracht. Nun verteidigt er die Zer-



L'ECLISSE (I/F 1962, R: Michelangelo Antonioni).

16 Emilie Altenloh: *Zur Soziologie des Kino. Die Kino-Unternehmung und die sozialen Schichten ihrer Besucher*. Jena 1914, S. 46.

17 Siegfried Kracauer: Kult der Zerstreuung. Über die Berliner Lichtspielhäuser. In: Ders.: *Das Ornament der Masse*. Frankfurt am Main, S. 311–317, S. 316.

streuung im Kino als eine Form der Aufrichtigkeit. Sie enthält ein Wahrheitsmoment der Fragmentarisierung, weil sie sich ästhetisch als zerstückelte Folge von Sinneindrücken präsentiert. Zerstreuung deckt den Zerfall der Sinnzusammenhänge auf und darf nicht wieder von künstlicher Ganzheit verdeckt werden. Die Sinnlosigkeit und pure Äußerlichkeit der Zerstreuung sind in diesem Zusammenhang als positive Eigenschaften zu verstehen, die sich gegen eine falsche (idealistische) Sinnproduktion sperren. In diesem Sinne schreibt Kracauer noch 1960 in seiner *Theorie des Films*: „Kunst im Film ist reaktionär, weil sie Ganzheit symbolisiert und derart die Fortexistenz von Glaubensinhalten vorspiegelt, welche die physische Realität sowohl anrufen wie zudecken.“¹⁸

In diesem Gegensatz zum idealistischen Sinn teilt radikale Zerstreuung im Kino wieder das utopische Potential der Langeweile – als Unterbrechung der Sinnproduktion. Und das tut sie, obwohl sie nicht wie die Langeweile dem allgemeinen Produktionsprozess gegenübersteht.

Langeweile und Zerstreuung im Kino

Wie verhalten sich nun aber Langeweile und Zerstreuung zueinander? Kann Zerstreuung tatsächlich eine Utopie des Kinos bilden? Ist es nicht die Zerstreuung, die, wie Kracauer in seinem Langeweile-Essay sagt, den Menschen von der Langeweile abhält? Ist nicht andererseits das, was der Mensch in der Langeweile finden könnte, nur noch das zerstreute Subjekt? Heide Schlüpmann stellt in *Kinosucht* den utopischen Gehalt des Zerstreuungsbegriffs in Frage. Sie bezeichnet ihn als scheinradikal und bürgerlich-rational, weil er, vor allem bei Benjamin, die Kinoerfahrung aufs Technisch-Ästhetische reduziere.¹⁹ Ihre filmhistorisch ausgerichtete Analyse kritisiert den Begriff der Zerstreuung, wie er bei Benjamin entwickelt wird, mit Blick auf die Situation der Kinobesucher und -besucherinnen im Deutschland der 10er und 20er Jahre. Der Begriff der Zerstreuung berücksichtige zu wenig das vorrationale Regressive des Kinos und die vom Arbeitsprozess Ausgeschlossenen, vor allem die Frauen, die ins Kino aus Langeweile gingen, um angeregt zu werden. Nach Schlüpmann bezeichnet er damit nur ein Oberflächenphänomen des Kinos und antwortet nicht auf die wirklichen Bedürfnisse, die in das Kino getragen werden. Er bricht den alltäglichen Arbeitszusammenhang nicht auf und kann daher kein utopisches Gegenüber sein. Allerdings enthält der Begriff der Zerstreuung als Spiegel der Produktions- und Gesellschaftszusammenhänge ein Wahrheitsmoment. Damit öffnet er „den Blick für den Zusammenhang von gesellschaftlicher Arbeit und individueller Bedürfnisstruktur.“²⁰

18 Siegfried Kracauer: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. 2. Aufl. Frankfurt am Main 1993, S. 391.

19 Vgl. Heide Schlüpmann: Kinosucht. In: *Frauen und Film* 33, 1982, S. 45–52.

20 Schlüpmann 1982, S. 45.

Als Phänomen der Moderne ist Zerstreuung für Kracauer eine unumgängliche Tatsache, deren grundlegende Ambivalenz Schlüpmann in *Ein Detektiv des Kinos* betont:

„Es geht nicht mehr um ein einfaches Für oder Wider das Kino als Ort der Bedürfnisbefriedigung der Massen, sondern entweder etabliert es sich als Organ sozialer Herrschaft oder eine ästhetische Opposition von unten setzt sich durch.“²¹

Die Unterbrechung des Produktionsprozesses, die auch eine Unterbrechung der Sinnproduktion ist, sieht Schlüpmann aber weit mehr im Zustand der Langeweile und des Wartens gegeben als in der Zerstreuung.

„Der Zusammenhang des Kinos mit dem Ende der bürgerlichen Kultur wird nicht so sehr von der Zerstreuung reflektiert, in der sich der Kapitalismus über den Verlust seiner metaphysischen Überhöhung hinaus erhält, als vielmehr in dem, was Unterbrechung des Produktionssystems ist: in der sich gegen den Betrieb behauptenden Langeweile, der Muße, im Warten.“²²

Geht man nun sowohl bei Langeweile als auch bei Zerstreuung von dem Gefühl eines Verlusts aus, einer Spannung des sinnleeren Raums, die offen gehalten werden soll, zeigt sich ein deutlicher Zusammenhang. Die Sinnproduktion unterbrechen nämlich beide: „Repräsentiert die Langeweile den Verlust des Subjekts im protestantischen Inneren, so die Zerstreuung den Verlust des Subjekts in der äußeren Wirklichkeit.“²³ Entfremdung und Fragmentarisierung – in ihren Wahrheitsmomenten nähern sich Zerstreuung und Langeweile wieder an, bzw. sind sie die beiden Seiten der gleichen Entwicklung der Moderne.

Der Begriff der Zerstreuung müsste, um ein utopisches Potential des Kinos benennen zu können, durch Langeweile ergänzt werden. Dagegen, das Kino nur auf der Seite der Zerstreuung anzusiedeln, spricht seine Abgrenzung als besonderer Ort. Dieser kann eine eigene Zeit, eine Zeit jenseits der alltäglichen Zusammenhänge zweckrationaler Wahrnehmung, zugänglich machen. Zugleich ist das Kino, bezogen auf den dunklen Saal, der sich zurückhaltend der Wahrnehmung entzieht, um auf der Leinwand Raum für imaginäre Orte zu öffnen, ein Nicht-Ort, ein Nirgendwo. Es bietet Raum für einen Fluss der bunten Bilder, und die Leinwand selbst ähnelt der Innenseite des grauen Tuchs der Langeweile, auf der sich diese abzeichnen. Das Kino steht somit auch jenem Zustand der Unterbrechung und der Leere nahe, der die Zeiterfahrung der Langeweile kennzeichnet. Und in dieser *Leere* liegt auch das *utopische Moment* des Kinos.

21 Heide Schlüpmann: Phänomenologie des Films. In: Dies.: *Ein Detektiv des Kinos. Studien zu Siegfried Kracauers Filmtheorie*. Basel/Frankfurt am Main 1998, S. 37–53, S. 41.

22 Schlüpmann 1982, S. 50.

23 Heide Schlüpmann: *Öffentliche Intimität. Die Theorie im Kino*. Basel/Frankfurt am Main 2002, S. 72.

Langeweile und Zerstreuung in der Gegenwart: Fernsehen?

Wo sind Langeweile und Zerstreuung in der Gegenwart zu verorten? Der Begriff der *Spaßgesellschaft* suggeriert die Vorstellung von einem Überhandnehmen der Zerstreuung. Das Kino ist aber nicht der Ort der Zerstreuung geworden, den Kracauer oder Benjamin imaginierten und den sie in den Ausläufern des frühen Kinos noch beobachten konnten. Eine Utopie der Zerstreuung zeigt sich vielleicht noch in Dzi-ga Vertovs *DER MENSCH MIT DEM KINOAPPARAT* (UdSSR 1929).²⁴ Dort präsentiert sich das Kino als etwas, das die Selbstwahrnehmung der Massen befördert, sich gegen eine bürgerliche Ästhetik und Einheit des Sinns wendet und Zerstreuung als eine Wahrnehmungsform feiert, die der Masse entspricht.



L'ECLISSE (I/F 1962, R: Michelangelo Antonioni).

Heute aber scheint die Einbettung der Zerstreuung in eine vereinheitlichende Sinnstruktur längst zur allgemeinen Regel geworden zu sein. Das gilt selbst für das moderne Actionkino. Zwar wird dieses zuweilen als Wiederkehr des *Cinema of Attraction* gefeiert, denn der zeitgenössische Actionfilm tendiert dazu, Schauwerte und Schockeffekte in den Vordergrund zu stellen und die Handlungszusammenhänge zu fragmentieren. Wenn man die narrative Struktur dieser Filme

betrachtet, wird aber schnell klar, dass diese keine wirkliche Autonomie der Teile zulässt, sondern sie in Ganzheiten zwingt. In prototypischen Actionfilmen wie *DIE HARD* (USA 1987, R: John McTiernan) oder *SPEED* (USA 1994, R: Jan de Bont) werden die intensiven Elemente der Zerstreuung letztendlich zurückgenommen in der Rettung der amerikanischen Kleinfamilie bzw. des romantischen Paares als deren vermeintlicher Kern. Im aktuellen Massenkino wird die *radikale* Zerstreuung also eingebunden und kanalisiert.²⁵

Wäre vielleicht der Ort radikaler Zerstreuung heutzutage eher im Fernsehen zu finden?

Zumindest lässt sich argumentieren, dass das Medium des Fernsehens Kracauers Hoffnung im Hinblick auf die Zerstreuung als gestalterischer Ausdruck der Masse in größerem Maße als das Kino realisiert. Die Zerstückelung von Sinngehalten in

24 Den geläufigen Titel *DER MANN MIT DER KAMERA* halten wir für eine verkürzende Übersetzung des Originaltitels *ELOVEK S KINOAPPARATOM*. Vgl. auch Siegfried Zielinski: *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele der Geschichte*. Reinbek bei Hamburg 1989, S. 112.

25 Im Bezug auf die jüngsten Entwicklungen des Kinos seit der Jahrtausendwende müsste diese Diagnose womöglich revidiert werden. Produktionen wie *PIRATES OF THE CARIBBEAN 2* (USA 2006, R: Gore Verbinski) nehmen die *Rollercoaster*-Ästhetik von Vergnügungsparks à la Disneyland auf und folgen gleichzeitig seriellen Erzählstrukturen des Fernsehens. Sie verabschieden sich weitreichender als zuvor von einer sinnstiftenden Dramaturgie.

cliptartiger Ästhetik und Kulturtechniken wie Zappen sind anschauliche Beispiele dafür. Anders als das Kino ist das Fernsehen jedoch kein sozialer Ort, sondern vereinzelt anonymisierte und individualisierte Zuschauer.

Ein weiterer Unterschied zwischen der Zerstreuung im Kino und derjenigen im Fernsehen besteht darin, dass das Fernsehen sich gegenüber dem Kino durch eine konsequentere Form des Sinnmangels auszeichnet. Nach Lorenz Engell ist das Fernsehen charakterisiert durch ein beinahe unterschiedsloses Nacheinander, „eine Präsenz ohne Konturierung“, eine „diffuse Wolke der Ähnlichkeit des Verschiedenen“.²⁶ Der andauernde Fluss des Fernsehens produziere eine Zeitlichkeit ohne erfahrbaren Horizont. Der berühmte *Flow* des endlosen Programmflusses wirke der Zeitverdichtung und damit der Entstehung von Zusammenhängen entgegen. Diese medienspezifische Zeitform des gleichförmigen Dahinfließens ist der Sinnproduktion strukturell entgegengesetzt.²⁷



L'ECLISSE (I/F 1962, R: Michelangelo Antonioni).

Für Lorenz Engell ist nun aber das Fernsehen in seiner wesentlich temporal begründeten fehlenden Sinnstruktur nicht primär durch Zerstreuung charakterisiert, sondern es wird gerade zum Medium der Langeweile. Innerhalb der nicht-linearen und nicht zweckorientierten, widersprüchlichen Zeitstruktur des Fernsehens, in dessen Serien, Wiederholungen und Talkshows liegt für Engell eine Konkretisierung der generellen Struktur der Langeweile vor. In seiner permanenten Gegenwart vertreibt das Fernsehen nicht die Langeweile, sondern die Zeit. Fernsehen, so Engell, führt deshalb nicht aus der Langeweile heraus, sondern nur tiefer in sie hinein. Diese Struktur der Langeweile, nicht seine Inhalte, macht nach Engell die Faszination des Fernsehens aus. In *Vom Widerspruch zur Langeweile* schreibt er: „Nicht obwohl es vollkommen uninteressant und weitestgehend spannungslos ist, fesselt das Fernsehen [...], sondern gerade weil es gleichgültig gegen alles ist, weil es langweilig ist.“²⁸

Im Fernsehen finde sich eine unerwartete Übereinstimmung zwischen Zerstreuung und Langeweile: „Kurzweil und Zerstreuung sind nichts als hartnäckige

26 Lorenz Engell: Die Langeweile und der Krieg. Fernsehen und das Ende der Spaßgesellschaft. In: Alexander Karschnia et al. (Hrsg.): *Zum Zeitertreib. Strategien – Institutionen – Lektüren – Bilder*. Bielefeld 2005, S. 19–32, S. 21, 23.

27 Die Präsentationsform des Fernsehens als permanenter Programmfluss mit ihrer Verabsolutierung des gegenwartserzeugenden Prozesses läuft der Entstehung eines zeitlichen Horizontes und damit der Produktion von Sinn, entgegen. Vgl. Lorenz Engell: *Vom Widerspruch zur Langeweile. Logische und temporale Begründungen des Fernsehens*. Bern/Frankfurt am Main 1989, S. 89ff.

28 Engell 1989, S. 258.

und mittelbare Erscheinungsformen der Langeweile.“²⁹ Zerstreuung ist für Engell nur eine spezifische Erscheinungsform der Langeweile, die wahre Zerstreuung im Fernsehen daher als Ästhetisierung der Langeweile zu denken. Die typische ästhetische Aktivität dieser Zerstreuung ist das Zappen.

In der Zerstreuung des Fernsehens wird Langeweile grundsätzlich veräußerlicht. Dadurch verändert sich ihre Gestalt gegenüber ihrer Bestimmung bei Kracauer und Benjamin. Das von jenen aufgemachte Verhältnis von Innen und Außen, von Fülle und Leere kehrt sich im Fernsehen um. War dort unter dem grauen Tuch der Langeweile eine aufkeimende Fülle verborgen, die von außen nicht sichtbar war, gibt es im Fernsehen ein unendliches buntes Tuch, das die darunter liegende strukturelle Leere des Mediums verdeckt.

Im Vergleich von Fernsehen und Kino ist für Engell das Fernsehen ganz klar der Ort der Langeweile, da Kino durch seine zeitliche Geschlossenheit Sinn produziere, vor allem in starren narrativen Konstruktionen à la Hollywood. Für uns lassen sich entgegen Engells Argumentation aber im Kino Potentiale der Langeweile stark machen. Das Kino als sozialer Ort ermöglicht, anders als das Fernsehen, eine Art Auszeit, ein zeitliches Asyl. Gerade seine zeitliche Begrenztheit ermöglicht das Fallenlassen zweckrationaler Wahrnehmungsweisen und damit das Sich-Einlassen auf andere Zeitstrukturen. Der Besuch des Kinos setzt das Verlassen des eigenen Zuhauses und der alltäglichen Zeit voraus.

Die Reduktion des Kinos auf die Wiederherstellung von Sinn in der Narration des Films ist daher womöglich eindimensional. Allerdings sind die Potentiale der Langeweile an ästhetische Praxen gebunden, welche die Wiederherstellung von Sinn nicht in den Vordergrund geraten lassen. Diese Praxen sind minoritär und nicht als Massenveranstaltung zu sehen. In ihnen kann die fehlende Sinnproduktion, die fehlende Lenkung der Wahrnehmung, das Offenhalten der Spannung der sinnleeren Zeit zur sinnlichen Erfahrung werden. Dadurch wird das Verhältnis von Zerstreuung und Langeweile ein anderes: Im Kino kann die Zerstreuung zu einer Form der Langeweile finden, im Gegensatz zum Fernsehen, wo sich umgekehrt die Langeweile zu einer Form der Zerstreuung veräußerlicht.

In den Fokus geraten so ästhetische Formen der Langeweile, leere Filme, die Fülle möglich machen. Das Potential dieser Leere liegt in der Aufnahmefähigkeit für neue Verknüpfungen³⁰ – ein neues Sehen. Sie ermöglicht eine veränderte Wahrnehmung von Welt. In der Langeweile sieht man die Dinge unterhalb des Sinns in ihrer Materialität.³¹

29 Engell 1989, S. 241.

30 Vgl. Lars H. Svendsen: *Kleine Philosophie der Langeweile*. Frankfurt am Main 2002, S. 152.

31 Zur Zerstörung des Sinns, der Utopie von Innen vgl. Svendsen, S. 148.

Utopische Langeweile im Kino

In L' ECLISSE von Michelangelo Antonioni findet sich ein Beispiel für dieses Potential des Kinos. In diesem Film von 1962 gibt es eine Entwicklung von abgetrennten Räumen, die keine Orientierung mehr bieten, zu leeren, verlassenem, die mit der Entleerung der Subjekte und deren Verlust des Blicks einhergeht.³² So bleibt von einer Szene in einem abgetrennten Raum, einem Flughafen, nur noch der Blick in eine gleißende weiße Fläche, deren Helligkeit alles überstrahlt.³³ Die ProtagonistInnen bestimmen den Raum nicht mehr. Eine scheinbar endlose Zeit spaziert das zentrale Liebespaar, Vittoria (Monica Vitti) und Piero (Alain Delon), mehrere Male durch ein unvollendetes Neubauviertel. Die Kamera verweilt lange auf der durchschrittenen Gegend, dem Boden, den herumliegenden, zurückgelassenen Gegenständen. Am Ende des Films wird die Sequenz wiederholt – diesmal ohne das Paar. Menschenleer wird die Gegend zur reinen Oberfläche, keine Kommunikation findet mehr statt. Das Haptische der Dinge und ihre Zeitlichkeit treten in den Vordergrund.

„L' ECLISSE braucht in der fünfminütigen Schlusssequenz die Protagonisten nicht mehr, der Bild-Raum wird genutzt zu einer fast geophysikalischen Beschreibung von Oberflächen“, schreibt Bernhard Kock.³⁴ Es handelt sich um Bilder, in denen nach Lyotard das Reale sich aufdrängt und die Wahrnehmung taktil wird.³⁵ In ihrem Hervortreten und Für-sich-Stehen lassen die Dinge die Narration zurücktreten. Der durchschrittene Vorort kann so zu einer Art unmenschlicher Landschaft werden. Was von dieser Landschaft in Erinnerung bleibt, ist keine Totale und keine Geschichte, sondern es sind einzelne Bilder, bzw. Dinge in ihrer Materialität: eine mit Wasser gefüllte Blechtonne, in der ein Stück Holz schwimmt; ein grobes Holzgerüst; ein merkwürdig archaisch wirkendes, mit Stroh bedecktes Haus; wie Hochhäuser wirkendes Baumaterial; Wasser, das über eine Straße läuft; glitzerndes Gras; zitternde Bäume und ein irritierender pilzartiger Wasserturm.

Als leere Filme, die das Potential von (radikaler) Langeweile im Kino realisieren, können z.B. auch Filme von Chantal Akermann, James Benning, Abderrahmane Sissako oder Jean-Marie Straub und Danièle Huillet angesehen werden – Filme, die sich mit Deleuze als Zeitbilder beschreiben lassen, die das sensomotorische Aktionsbild unterbrechen. In ihren stillstehenden, materiellen Bildern bricht die Zeit auf.³⁶

32 Vgl. Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main 1990, S. 16f. Vgl. auch Anke Zechner: Unmenschliche Landschaften. In: Barbara Pichler/Andrea Pollach (Hrsg.): *moving landscapes. Landschaft und Film*. Wien 2006, S. 183–196.

33 In anderen Filmen Antonionis übernimmt der immer wiederkehrende Nebel diese auflösende Funktion.

34 Bernhard Kock: *Michelangelo Antonionis Bilderwelt*. München 1994, S. 42.

35 Vgl. Jean-François Lyotard: Idee eines souveränen Films. In: Andreas Rost (Hrsg.): *Reden über den Film 3: Der zweite Atem des Kinos*. Frankfurt am Main 1996, S. 19–46.

36 Vgl. Deleuze 1990, insbesondere das Kapitel „Jenseits des Bewegungs-Bildes“, S. 11–40.



L'ECLISSE (I/F 1962, R: Michelangelo Antonioni).

Der kontemplative Stil von James Benning, seine langen, statischen Einstellungen, die versuchen den Wechsel des Lichts in der Landschaft einzufangen, betonen die Präsenz des Wahrgenommenen in seiner Dauer. Die minimalistische Komposition der Einstellungen erfordert eine außergewöhnlich sorgfältige Auswahl des richtigen Augenblicks der Aufnahme, ein langes Warten auf diesen, welches mit der späteren Erfahrung der Filmwahrnehmung in Zusammenhang

steht. In 13 LAKES (USA 2004, R: James Benning) ermöglicht die Einstellungsdauer von zehn Minuten die Erfahrung kleinster Veränderungen von Licht und Farbe, welche erst in/nach einer langen Weile spürbar werden. Die Dehnung der Zeit korrespondiert mit einer Nichtwiederholbarkeit des aufgenommenen Augenblicks. Die im filmischen Material eingefasste Zeiterfahrung als eine Erfahrung der Dauer und des Wartens eröffnet dem Zuschauer die Potentiale der Langeweile. Scott MacDonald bezeichnet 13 LAKES im Anschluss an Stan Brakhage als „Abenteuer der Wahrnehmung“, in welchem die Zuschauer aus den gewohnten Rezeptionsmustern audiovisueller Medien heraustreten, wenn sie den kleinsten Veränderungen oder auch dem Gleichmaß der Dauer gegenüber sich öffnen, die ihnen im Material gegenüberstehen.³⁷

Ganz besonders langweilig wirken für viele die Filme von Straub/Huillet. Auch in diesen tritt das filmische Material in eine besondere Beziehung zur Dauer und zur Nichtwiederholbarkeit des Augenblicks.³⁸ Die ästhetische lange Weile wird in Straub/Huillet's Filmästhetik dem Zusammenhang von Kapitalismus und Zeitdiebstahl ganz bewusst entgegengesetzt. In ihren Filmen ist die Kamera zumeist statisch, allerdings oft aus geschrägten Winkeln, so dass der Akt des Zeigens sichtbar wird. Der Akt des Zeigens steht dabei nicht im Dienste realistischen Erzählens:

„[D]ie elementaren Bestandteile des Films werden nicht bis zur Unablösbarkeit des einen vom anderen miteinander und ineinander verhakt und verschliert; sie üben keine Herrschaft gegeneinander aus und erzeugen keine Abhängigkeiten; jedes Element ist und bleibt für sich erkennbar und in seiner Beziehung zu jedem anderen Element.“³⁹

37 Scott MacDonald: James Benning's 13 Lakes and 10 Skies, and the Culture of Distraction. In: Barbara Pichler/Claudia Slanar (Hrsg.): *James Benning*. Wien 2007, S. 218–231, S. 226.

38 Bemerkenswert ist die Rolle des filmischen Materials, das sowohl bei Benning als auch bei Straub/Huillet in seiner Transparenz hinterfragt wird. Kleinste Kratzer, die Körnigkeit, spezifische Farbigkeit und Lichtempfindlichkeit filmischen Materials wird zur Sichtbarkeit gebracht. Bei Benning ebenso wie bei Straub/Huillet hat dies mit der bewussten Politik ihrer Filmästhetik zu tun.

39 Rudolf Hohlweg: Musik für Film – Film für Musik. Annäherung an Herzog, Kluge, Straub. In: Peter W. Jansen/Wolfram Schütte (Hrsg.): *Herzog/Kluge/Straub*. München 1976, S. 45–68, S. 66.

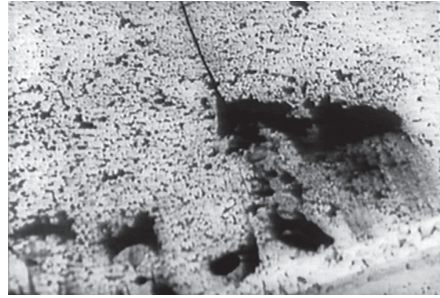
Für Straub/Huillet, so äußern sie sich selbst, ist Realismus Betrug. Sie lehnen den konventionellen filmischen Code ab, der in Erzählfilmern etabliert und reproduziert wird. Stattdessen wollen sie Filme machen, die jeder – eben genau auch ohne Kenntnis des Codes – verstehen kann.

Jean-Marie Straub:

„Ich glaube der Betrug beruht darauf, dass man den Leuten den Eindruck gibt, da passiert etwas im Augenblick, wo der Film abläuft, irgendwas, was die ‚action‘ nennen. Es ist nicht wahr: wenn ein Film abläuft, der nicht auf Betrug beruht, dann passiert eben überhaupt nichts. Das kann nur im Zuschauer passieren, was passiert und das kann nur durch Kombinationen der Bilder und Töne...“

Huillet: „D. h. von Formen –“

Straub: „– von Formen, die dann durch die Ohren und die Augen und durch das Gehirn des Zuschauers und durch seine Reflexionen eingehen.“⁴⁰



L'ECLISSE (I/F 1962, R: Michelangelo Antonioni).

Bei Antonioni bricht die sensomotorische Verkettung der Bilder innerhalb des narrativen Filmparadigmas auf; die Bilder Bennings ermöglichen die Erfahrung von Dauer und Landschaft jenseits des narrativen Kinos und schärfen die Wahrnehmung für kleinste Veränderungen; die nichthierarchische Ordnung der Elemente in der Ästhetik von Straub/Huillet sucht nach einer neuen anti-illusionistischen Erzählweise. In den Praxen der Langeweile im Film werden unterschiedliche politische Haltungen erkennbar: Langeweile wird hier immer zu einer Kritik der herrschenden Formen, auch wenn sich die Genannten in den spezifischen Ausprägungen ihrer Ästhetik unterscheiden.

Die Utopie der Langeweile käme daher im Kino zu sich, in dem Aufbrechen der zweckrationalen Wahrnehmung – ein Aufbrechen, das nach Nietzsche kaum möglich ist. In einem nachgelassenen Fragment schreibt er: „Die alte Gewohnheit aber, bei allem Geschehen an Ziele [...] zu denken, ist so mächtig, dass der Denker Mühe hat, sich selber die Ziellosigkeit der Welt nicht wieder als Absicht zu denken.“⁴¹ Diese Ziellosigkeit ist das Glück, welches das Kino verspricht.

40 Karsten Witte: Interview mit Straub-Huillet. In: Peter W. Jansen/Wolfram Schütte (Hrsg.): *Herzog/Kluge/Straub*. München 1976, S. 205–218, S. 209.

41 Friedrich Nietzsche: Nachgelassene Fragmente, 1884–1885. In: Ders.: *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe. Band 11*. Hg. von Giorgio Colli/Mazzino Montinari. 2. Aufl. München 2002, S. 556.

Langeweile – das andere Fenster zum Dasein

Warum Angela Schanelecs Filme langweilig sind

Der russische Literaturnobelpreisträger Joseph Brodsky richtete an die Abgänger des Kunst-Colleges von Dartmouth bei der Abschlussfeier eine ungewöhnliche Aufforderung:

„Langeweile ist Ihr Fenster zur Zeit. Wenn sich dieses Fenster einmal öffnet, versuchen Sie nicht es zu schließen; im Gegenteil, öffnen Sie es so weit wie möglich.“¹

Langeweile sei ein wesentlicher Teil dessen, was vor ihnen läge, aber weder Geistes- noch Naturwissenschaften böten Kurse in Langeweile an, so Brodsky. Selten wird die Langeweile derart positiv bewertet. Zumeist ist die Langeweile mit negativen Assoziationen besetzt und es häufen sich die Vorschläge, Möglichkeiten und Ratgeber, wie man sie vertreiben kann. Gegenüber der Muße, die positiv bewertet ist und eine gefüllte Zeit zwischen Tätigkeitsperioden beschreibt, wird die Langeweile als quälende Leere am Nullpunkt des Begehrens begriffen. Die Psychologie und die Soziologie schätzen die Langeweile meist als störendes, also negatives Phänomen ein. In der Soziologie ist Langeweile ein außenbedingtes Problem, welches meist durch bestimmte gesellschaftliche Konstellationen hervorgerufen wird.² Langeweile wird

1 Joseph Brodsky: *Der sterbliche Dichter. Über Literatur, Liebschaften und Langeweile*. Frankfurt am Main 2000, S. 212.

2 Anschauliches Beispiel für soziale Konstellationen und Entwicklungen, die Langeweile hervorrufen, sind Macht- und Bedeutungsverluste. Die Langeweile provoziert einen Veränderungsimpuls, der je nach Kontext zu ganz unterschiedlichen Ausprägungen führt. Bei Wolfgang Iepenies (*Melancholie und Gesellschaft*. Frankfurt am Main 1984, S. 47–75) kann man bspw. nachlesen, wie in Frankreich während des Absolutismus der Machtverlust des traditionellen Schwertadels einerseits zu einem ausgefeilten Hofzeremoniell mit einem komplexen System an Umgangsformen sowie der Forderung nach geistigem Witz, also *esprit*, führte und andererseits zu einem Anstieg literarischer Diskussionen (in Form der Salons). Im 18. Jahrhundert hat in Deutschland das Bürgertum, das trotz ökonomischer Bedeutung nicht an der Macht beteiligt war, eine andere Umgangsform entwickelt, um dieses Vakuum der Leere zu kompensieren. „Der Konflikt [...] wird gelöst, indem die Gesellschaft [...] negiert und ihr das einzelne, besondere Individuum als Residuum der Innerlichkeit entgegengesetzt wird, das einsame Genie.“ (Lorenz Engell: *Vom Widerspruch zur Langeweile. Logische und temporale Begründung des Fernsehens*. Frankfurt am Main 1989, S. 268) Das Private wurde also dem Öffentlichen, dem Politischen gegenübergestellt. Somit bahnte sich die Langeweile ihren Weg in die Literatur als Ausdruck von Einsamkeit, Rückzug, Naturzugewandtheit und Weltschmerz. Eine andere Reaktion auf Macht- und Funktionsverlust ist die physische Gewalt bei Jugendlichen in unserer heutigen Zeit. Man hat statistisch Zusammenhänge zwischen Langeweile und Drogen- und Alko-

generell als sozial dysfunktional eingestuft. In der Psychologie wird die Langeweile als ein Resultat von Unter- oder Überforderung begriffen. In der Philosophie liegt der Schwerpunkt auf dem Verständnis von Langeweile im individuellen Erleben, es ist ein Phänomen des gestimmten Zustands. Im Existentialismus stellt sie, neben dem Ekel, der Angst, der Verzweiflung und dem Tod, einen zentralen Erfahrungsmodus dar. Auch in der Literatur ist sie Thema, insbesondere bei Baudelaire, Beckett, Cioran, Flaubert, Moravia, Sartre – um nur die Bekanntesten zu nennen.

Im Folgenden lenke ich die Aufmerksamkeit auf eine andere Perspektive auf und über den Film. Was kann ein Film auslösen, von dem oder über den ich mich langweile? Zuerst möchte ich mich der Langeweile aus philosophischer Sicht zuwenden. Die Langeweile als anderes Fenster zum Dasein: Es geht darum, die Langeweile als Ermöglichung für ein anderes Begreifen des Da-seins zu erobern. Martin Heidegger ist genau diesen Weg gegangen. Seine Freiburger Vorlesung „Grundbegriffe der Metaphysik“ von 1929/30 handelt von der Grundstimmung der tiefen Langeweile, welche die wesentlichen Fragen eröffnet: „Was ist Welt, Was ist Endlichkeit, Was ist Vereinzelung?“

Die drei Formen der Langeweile nach Heidegger

Heidegger unterscheidet drei Formen der tiefen Langeweile: das „Gelangweiltwerden von etwas“, das „Sichlangweilen bei etwas“ und das „es ist einem langweilig“³. Um die jeweiligen Formen der Grundstimmung zu begreifen, differenziert er Strukturmomente, die in den drei Formen je spezifisch vorhanden sind: die Leergelassenheit, die Hingehaltenheit und die Auseinandersetzung mit der Zeit.

In der ersten Form der Langeweile, dem „Gelangweiltwerden von etwas“, ist es ein äußeres Vorkommnis, ein Gegenstand oder der Andere, der einen langweilt. Heidegger wählt als Beispiel das vierstündige Warten auf einen Zug in einem trostlosen Provinzbahnhof. Erfolglos versucht man sich durch Studieren der Fahrpläne, Auf- und Abgehen, Zählen der Deckenbalken oder sonstiges abzulenken. Eine flatternde Unruhe ist kennzeichnend für diese erste Form und äußert sich im Blick auf die Uhr. Der Blick auf die Uhr als pures Messgerät ist zeichenhaft für das Verlangen, sich wieder seinem gewohnten Maß der Zeit hingeben zu wollen. Die Wahrnehmung der vier Stunden als endlose Dauer, als zögernden Zeitverlauf, bezeichnet Heidegger als die Hingehaltenheit. In dem Moment des Wartens, in dem man jeglicher Ablenkung überdrüssig wird, in dem die äußeren Umstände einen nicht ausfüllen können, liegt die Leere. Der so geartete Zustand wirft uns auf uns selbst zurück, und wir werden uns der Hingehaltenheit durch die Zeit und der Leergelassenheit durch die Dinge gewahr.

holmissbrauch, Rauchen, Vandalismus, Aggression, Risikoverhalten und Depression hergestellt (vgl. *Adolescence* 31/1997; *Journal of social behaviour and personality* 4/1997, *Psychological record* 1/1993).

3 Martin Heidegger: *Grundbegriffe der Metaphysik. Welt – Endlichkeit – Einsamkeit*. Hg. von Friedrich-Wilhelm von Herrmann. Frankfurt am Main 1983, S. 163 ff.

Bei der zweiten Form der Langeweile, dem „Sichlangweilen bei etwas“, ist der konkrete Anlass, wie wir ihn bei der ersten Form der Langeweile vorgefunden haben, nicht gegeben. Es ist gerade die Ungebundenheit an das, was in der Situation vor sich geht. Heideggers Beispiel ist eine Einladung am Abend. Es gibt das übliche Essen mit der üblichen Tischunterhaltung, alles ist geschmackvoll und man sitzt danach noch angeregt beisammen, hört Musik und plaudert. Beim Abschied sagt man, dass es sehr nett war, und es findet sich eigentlich nichts, was an diesem Abend langweilig gewesen wäre. Doch bald sagt man sich: Ich habe mich doch gelangweilt. Aber wieso? Im „uneigentlichen“⁴ Dabeisein, im oberflächlichen Mitplätschern lässt man sein eigentliches Selbst zurück. Die Äußerlichkeiten können einen ablenken und die Aufmerksamkeit einfangen, aber das Selbst entleert sich, da es nicht sinnvoll eingebunden ist. Man entgleitet sich selbst, indem man an das Geschehen ausgeliefert ist. Es ist ein unauffälliges, dem sichlangweilenden Selbst verdecktes Sichabspielen des Zeitvertreibs im ganzen Verhalten während der Situation.⁵ Die Suche nach einem Ausgefülltsein des Selbst ist wegen der Lässigkeit des mitplätschernden Daseins unterbunden. Dies äußert sich im Dabeisein als Schein, als Zeitvertreib, der weniger die Langeweile vertreibt, als dass er sie gerade bezeugt und da-sein lässt. Hierin äußert sich die Leergelassenheit. Die Zeit offenbart sich uns in unserer Gebundenheit an ihr. Wir haben uns extra Zeit gelassen.

„Wir bringen die Zeit zum *Stehen*. Wir lassen die genommene Zeit des Abends [...] so während des Abends währen, daß wir im Dabeisein bei dem, was vor sich geht, nicht dessen Ablauf und seine Zeitpunkte beachten. Das Währen des Während verschluckt gleichsam die abfließende Jetztfolge und wird ein *einziges gedehntes Jetzt*, das selbst nicht fließt, sondern steht.“⁶

Dieses Nichtentlassensein von unserer Zeit, da wir ja in ihr gebunden sind, ist die Hingehaltenheit an die Zeit. Der Zeitvertreib ist also ein Ausweichen vor der Langeweile, die Langeweile selbst ein Sichlangweilen-Lassen. Wobei wir uns langweilen, ist gleichzeitig der Zeitvertreib; es ist nur das beiläufig, *bei* dem wir uns langweilen, nicht das, *was* uns langweilt. Die zweite Form der Langeweile, in der das Sich sich langweilt, weil sich das Ich an das ‚Mit-Sein‘ mit den Anderen verliert, ist wegen der ‚stehenden Zeit‘ nicht durch Unruhe, einen Drang zur Nebenbeschäftigung oder einer Unzufriedenheit gekennzeichnet.

Die dritte Form der Langeweile, das „[E]s ist einem langweilig“, ist die tiefste Form der Langeweile. Für sie gibt es kein Beispiel, da es weder einen bestimmten noch einen unbestimmten Anlass gibt und sich nicht nur das Sich langweilt. Das

4 Heidegger differenziert zwei Seinsmodi des Daseins, „Eigentlichkeit“ und „Uneigentlichkeit“. Wenn man sich zueigen ist, d.h. selbstbestimmt die faktischen Möglichkeiten des Handelns ergreift, spricht Heidegger von der Eigentlichkeit. Verlässt sich eine Person auf das, was gemäß der Regeln und Sitten gebräuchlich oder geboten ist, bezeichnet Heidegger es als uneigentliches Dasein.

5 Vgl. Heidegger, S. 197.

6 Heidegger, S. 186.

alltägliche In-der-Welt-Sein ist gebrochen. Sowohl die Situation, als auch das Sich-Selbst sind gleichgültig. Denn

„mit diesem ‚es ist einem langweilig‘ sind wir nicht bloß der *alltäglichen* *Personalität* *enthoben*, ihr irgendwie fern und fremd, sondern in eins damit *hinausgehoben* auch über die jeweilige Situation und das *betreffende Seiende*, das uns da umgibt. Die ganze Situation und wir selbst als dieses individuelle Subjekt sind dabei gleichgültig.“⁷

In dieser Gleichgültigkeit besteht die Leere. Diese Nicht-Fülle, diese Verarmung, die mit diesem „es ist einem langweilig“ bezüglich unserer Person einsetzt,

„bringt das Selbst erst in aller Nacktheit zu ihm selbst als das Selbst, das da ist und sein Da-sein übernommen hat. Wozu? Es zu sein. Nicht mir als mir, sondern dem Dasein in mir versagt sich das Seiende im Ganzen, wenn ich weiß: es ist einem langweilig.“⁸

Da einem selbst die Leergelassenheit gleichgültig ist, sagen wir: Es ist *einem* langweilig. Die zu dieser Leergelassenheit gehörige Hingehaltenheit ist das „im Versagen selbst liegende *Sagen, Hinweisen auf die brachliegenden Möglichkeiten*“⁹. Es ist ein Hingezwungensein an die „*ursprüngliche Ermöglichung des Daseins als eines solchen*“¹⁰. Diese Form des Ein- und Rückgangs des Menschen in sein Dasein kann immer nur vorbereitet, nie erwirkt werden. Das Erwecken der tiefen Langeweile ist von jedem Einzelnen abhängig. Nicht von seinem guten Willen, sondern vom Geschick dessen, was ihm zufällt oder nicht. Alles Zufällige wird für uns aber nur fällig und fällt, wenn wir darauf gewartet haben und warten können.¹¹

Im ersten Fall der Langeweile sind wir bemüht, die Langeweile „durch den Zeitvertreib zu überschreien, damit man *nicht auf sie zu hören braucht*“¹². Im zweiten Fall zeichnet sich die Langeweile durch ein *Nichthörenwollen* aus. Im dritten Fall ist es das „*Gezwungensein zu einem Hören*, ein Gezwungenwerden im Sinne des Zwanges, den alles *Eigentliche* im Dasein hat, das demnach auf die *innerste Freiheit* Bezug hat“¹³. Heidegger betont, dass die tiefe Langeweile, nicht als Kenntnisnehmen von seelischen Zuständen missverstanden werden darf, denn „sie ist das *Hinausgetragenwerden* in die je spezifische Offenbarkeit des Seienden im Ganzen, und das sagt: in die Offenbarkeit des Daseins als solchem, so, wie es sich inmitten dieses Ganzen je befindet“¹⁴.

Nach Brodsky wird uns in der Unendlichkeit der Zeit unsere eigene Bedeutungslosigkeit bewusst, was zu einer Gefährdung des seelischen Gleichgewichts führen

7 Heidegger, S. 207.

8 Heidegger, S. 215.

9 Heidegger, S. 212.

10 Heidegger, S. 216.

11 Vgl. Heidegger, S. 510.

12 Heidegger, S. 205.

13 Heidegger, S. 205.

14 Heidegger, S. 410.

kann. Indem die Zeit für uns maßlos wird, unser Wertsystem aufbricht, lernen wir etwas über uns:

„Dass wir zwar an Bedeutung geringer sind, sie [die Zeit, Anm. d. A.] aber in Empfindungsvermögen übertreffen. [...] Die Unendlichkeit ist ja nicht so schrecklich lebensvoll oder gefühlsbetont. Das zumindest sagt Ihnen Ihre Langeweile. Weil Ihre Langeweile die Langeweile der Unendlichkeit ist. [...] Leidenschaft [ist] das Privileg der Unbedeutenden.“¹⁵

Brodskys Konzeption der Langeweile fokussiert den Zeitaspekt und ist schon fast moralistisch zu nennen in seinem Vorhalten, Langeweile sei die „Lektion von Ihrer völligen Bedeutungslosigkeit“¹⁶. Für Heidegger ist die Zeit nur eine von den in der Stimmung zu findenden Strukturmomenten. Zwar geht es in der Langeweile um „eine Weile, ein Verweilen, um ein eigentümliches Bleiben, Dauern“¹⁷. Während allerdings Brodsky den Blick auf die Relativität des Menschen zu der Zeit richtet, ist die Zeitbetroffenheit in der Langeweile nach Heidegger ein eigentümliches Andrängen der Macht der Zeit, an die wir gebunden sind.¹⁸ Brodsky sieht in der Langeweile einen freiheitlichen Zustand, für Heidegger hingegen sind wir unfreiwillig an die Zeit gebunden. Langeweile ist hinhaltend und leer lassend. Diese äußere wie innere Sinnlosigkeit verursacht ein beunruhigendes, bisweilen beängstigendes Gefühl.

Wieso fordern aber unter anderem Heidegger und Brodsky, dass man sich der Langeweile öffnet, mehr Bereitschaft für „diese Bedrängnis und den ihr zugehörigen Augenblick bildet; für den Augenblick, den der heutige Mensch als die Eiligkeit seines Reagierens und als die Plötzlichkeit seiner Programme missdeutet“¹⁹? Auch Wilhelm Genazino hat in seinem Essayband *Der gedehnte Blick* ein Plädoyer für die Langeweile abgegeben. Ihm geht es um das langsame Hinschauen, um das verzögerte Deuten, welches eine andere Erkenntnisqualität generiert. Im Wechsel von Verweilen, Anschauen, Konzentration und Reflexion sollte die Langeweile, in der das Ich frei ist, nicht fehlen. Zentral ist für Genazino die in der Langeweile angelegte Möglichkeit, sich immer wieder frei zu machen von bestehenden Deutungsmustern und Sinnbezügen, damit man sich (neu) öffnen und einlassen kann. „Lasst die Finger weg von unserer Langeweile! Sie ist das letzte Ich-Fenster, aus dem wir ungestört, weil unkontrolliert in die Welt schauen dürfen!“²⁰ Beide, Brodsky und Genazino, bedienen sich des Bildes des Fensters, das mit seiner spezifischen Rahmung einen Aus- oder Einblick in etwas gewährt, uns etwas (neu) eröffnet – oder auch verschließt. Daher (ver)suche ich eine Antwort in diesem Bild.

15 Brodsky, S. 213f.

16 Brodsky, S. 212.

17 Heidegger, S. 145.

18 Heidegger, S. 148.

19 Heidegger, S. 255.

20 Wilhelm Genazino: Der Untrost und die Untröstlichkeit der Literatur. Laßt die Finger weg von unserer Langeweile! Dankesrede zur Verleihung des Büchner-Preises. In: *Süddeutsche Zeitung* vom 25.10.2004, S. 15.

Schanelecs Filme als Fenster zur Langeweile

Angela Schanelec wird häufig mit Thomas Arslan und Christian Petzold, alle Abgänger der Deutschen Film- und Fernsehakademie Berlin (dffb), einer „Berliner Schule“ zugerechnet. Auch die Filmemacher, die sich um die Zeitschrift *Revolver*²¹ gruppieren, zählt man dazu.²² Es ist ein Kreis jüngerer deutscher Filmemacher, die weder ein politisches Programm noch ein dogmatisches Regelwerk haben. Vielmehr ist es ein Netzwerk von Gleichgesinnten, die ein Gegengewicht in der deutschen Filmlandschaft zu Produktionen von Bernd Eichinger oder dem X-Verleih bilden. Ihre Filme zeichnen sich durch ästhetische und thematische Ähnlichkeit aus. Erzählt wird nicht mit sich entwickelnden Charakteren und bedeutungsvollen Orten in sinnbildenden Geschichten, bei denen der Zuschauer die Möglichkeit hat, mehr oder weniger intensive emotionale und wertende Beziehungen zu den Figuren aufzubauen. Ganz im Gegenteil. In den entsprechenden Filmen geht es häufig um Figuren, die wie zufällige Passanten wirken. Sie sind sowohl sozial als auch räumlich entwurzelt. Ihre Bewegungen sind nicht zielorientiert, vielmehr befinden sie sich in ziellos-zirkulären Flucht- oder Suchbewegungen. Enge, Einsamkeit, Anonymität, Identitätsverlust, Schweigen und Kommunikationsblockaden sowie schwierige Beziehungsverhältnisse prägen die Filme. Der Zuschauer bleibt meist distanzierter Betrachter, bildet keine Sym- oder Antipathien gegenüber den Gestalten. Der Erzählstil ist anti-dramatisch, minimalistisch, elliptisch mit zögerlichem Rhythmus, ohne Manierismus und Lyrik. Jegliche vordergründige Manipulation oder Vereinnahmung des Zuschauers wird vermieden. Deswegen wird auch auf Musik aus dem Off verzichtet. Die Kamera beobachtet die Figuren manchmal fast beiläufig. Meist bleibt sie unaufdringlich und diskret. Als „trockenen Minimalismus“ und „protestantisches Stildiktat“²³ bezeichnet daher Gerhard Midding die Filme der Berliner Schule. Oskar Roehler²⁴ kommentiert die Filme der Berliner Schule ähnlich kritisch:

„Die sind immer spröde, immer streng. In den Filmen passiert eigentlich nichts. Sie sind langsam, trist und es wird nie etwas wirklich gesagt – das ist dann die ‚Berliner Schule‘. Die kommen bei der Kritik immer gut weg und haben dann so 5.000 bis 10.000 Zuschauer.“²⁵

21 Die „Zeitschrift für Film“ wurde 1998 von Christoph Hochhäusler und Sebastian Kuzli gegründet. Weitere Filmemacher sind Benjamin Heisenberg, Valeska Grisebach, Ulrich Köhler, Henner Winckler und Jessica Hausner.

22 Filme der „Berliner Schule“ sind z.B. Thomas Arslans *DER SCHÖNE TAG* (D 2001), Benjamin Heisenbergs *SCHLÄFER* (D 2005), Christoph Hochhäuslers *MILCHWALD* (D 2003), Valeska Grisebachs *Mein Stern* (D 2001), Ulrich Köhlers *BUNGALOW* (D 2002), Jan Krügers *UNTERWEGS* (D 2004), Christian Petzolds *INNERE SICHERHEIT* (D 2000) und Henner Wincklers *KLASSENFAHRT* (D 2002).

23 Gerhard Midding: Die Verweigerungskünstler. In: *epd Film*, 9/2007.

24 Oskar Roehler ist Filmregisseur, Autor und Journalist. Zu seinen bekanntesten Filmen zählen *DIE UNBERÜHRBARE* (D 2000), *AGNES UND SEINE BRÜDER* (D 2004) und *ELEMENTARTEILCHEN* (D 2006).

25 Zit. nach Rüdiger Suchsland: Langsames Leben, schöne Tage. <http://film-dienst.kim-info.de/artikel.php?nr=151062&dest=frei&pos=artikel> (30.12.2006).

In der Tat loben viele Kritiker die „Wahrheitssucher“, die sich vom Mainstream der „Wirkungsmacher“²⁶ abgrenzen und mutig ihren jeweils eigenen Weg verfolgen. Die Filme werden auch über die nationalen Grenzen hinaus wahrgenommen und in Frankreich spricht man sogar von der „Nouvelle Vague allemande“²⁷.

Nun möchte ich zwei der Filme von Angela Schanelec vorstellen und in Zusammenhang mit der Langeweile nach Heidegger besprechen. Schanelec drehte ihren vorletzten Film, *MARSEILLE* (D 2004), zu großen Teilen in Frankreich, in der titelgebenden Stadt. Die Berlinerin Sophie schlägt es zufällig in die südfranzösische Stadt, weil sie eine Anzeige mit einem Wohnungstauschangebot gelesen hat. Sophie, die nichts Besseres zu tun hat, nimmt das Angebot an. Als fast wortlos die Schlüssel übergeben sind, streift sie ziellos durch Marseille und fotografiert.



MARSEILLE (D 2004, R: Angela Schanelec)

Nachdem sie mehrfach an einer Autowerkstatt vorbeigekommen ist, fragt sie dort, ob sie sich ein Auto leihen könne. Ihren Tagesausflug mit dem Auto bekommt man nicht zu sehen. Erst abends, als Sophie

Pierre, dessen Wagen sie geliehen hatte, in einer Kneipe trifft, weiß man von der Umsetzung des Vorhabens. Als die beiden ins Gespräch kommen, erfährt man, dass sie nur für sich fotografierte, ohne Anlass, der wiederum ihre Freiheit eingeschränkt und ihr zudem einen Erwartungsdruck auferlegt hätte. Sophie ist ungebunden, aber auch allein. Sie wird

„nirgends erwartet – weder in Marseille noch in Berlin, wohin sie in der zweiten Hälfte des Films zurückkehrt – und sie erwartet auch nichts. Eher scheint sie zu warten, auf etwas Unbestimmtes, etwas nicht Vorhersehbares.“²⁸



MARSEILLE (D 2004, R: Angela Schanelec)

Auch der Zuschauer ist in einer Erwartungshaltung. Er wartet auf ein Ereignis, einen Voroder Unfall, ein spannendes oder orientierendes Element, das die Zielführung des Films verdeutlicht. Doch erst am

Ende des Films passiert ein Unfall, und dies nur im Off. Man sieht Sophie kurz bei der Polizei zum Protokoll, nachdem sie komplett ausgeraubt wurde. Von der Polizei bekommt sie daher ein gelbes Kleid. Im Anschluss, der letzten Einstellung des Films, sieht man Sophie aus der Ferne, wie sie in ihrem gelben Kleid in der

26 Rainer Gansera: Das Kino braucht Stilbewusstsein. In: *epd Film* 9/2007.

27 Die Bezeichnung wurde vom Filmverleih ASC geprägt, vgl. http://ccfanantes.free.fr/files/synthese_conference_Heisenberg_Hurst.doc (30.12.2006).

28 Kathrin Peters: Orte im Off. Zum Fotografischen in Angela Schanelecs *Marseille*. <http://www.nachdemfilm.de/no8/pet01dts.html> (30.11.2006).

Abenddämmerung am Strand entlang läuft. Der Überfall scheint eher wie eine Befreiung. Zum ersten Mal erblickt man das Meer und erstmals weitet sich der Blick der Kamera und verlässt den verengten und grauen Filmduktus.

Am Anfang des zweiten Films von Angela Schanelec, *MEIN LANGSAMES LEBEN* (D 2001), erzählt Sophie ihrer Freundin Valerie, dass sie für sechs Monate nach Rom geht. Erst am Ende des Films taucht Sophie nach ihrer Rückkehr wieder auf. Sie erzählt einem Unbekannten, dass sie die ganze Zeit gleichzeitig gelangweilt und aufgeregt war, immer in Erwartung einer Begegnung, eines Erlebnisses, das sich nicht ereignen wollte.

Dazwischen folgt der Film der stillen, ihre Umwelt genau beobachtenden Valerie durch ihr alltägliches, „langsames Leben“. Sie verliebt sich in den Bruder ihrer Mitbewohnerin Marie, wird Zeugin von Maries Beziehungskrise, als diese zum Ärger ihres Freundes erneut schwanger wird, und muss lernen, mit der Krankheit und dem Tod ihres Vaters umzugehen.

Die Figuren zeigen kaum Emotionen, erheben nie die Stimme, lächeln selten, schauen aus dem Bild heraus. Die Dialoge sind trocken: „Schlafen wir zusammen?“, fragt eine Frau einen Mann. „Ja, gern“, antwortet der knapp. „Stirbt er?“, fragt Valerie ihren Bruder, den sie vor dem Krankenhaus trifft, in dem der kranke Vater liegt. „Ja, ich glaube schon“, sagt der nur.

Über Sehnsüchte wird nicht gesprochen, eher werden sie verborgen. Möglicherweise, weil die Figuren auch gar nicht genau wissen, wonach sie sich sehnen. Diese Unsicherheit ist charakteristisch und mehr oder weniger ausgeprägt bei Schanelecs Figuren. Es geht um grundsätzliche Fragen der Freiheit und Individualität gegenüber Sicherheit und (Ein-)Bindung.

„Der Film ist der Versuch, das Leben von außen zu betrachten, Distanz zu gewinnen, nicht einzugreifen, sondern zuzusehen. Ich wollte einen fließenden Übergang



MARSEILLE (D 2004, R: Angela Schanelec)



MEIN LANGSAMES LEBEN (D 2001, R: Angela Schanelec).



MEIN LANGSAMES LEBEN (D 2001, R: Angela Schanelec).



MEIN LANGSAMES LEBEN (D 2001, R: Angela Schanelec)

finden vom Leben zum Film und wieder zurück. Die zwei jungen Frauen im Cafe, zum Beginn, hab' ich tausendfach gesehen, in irgendwelchen Cafés an irgendwelchen Sommertagen. Jede Situation gibt es tausendfach, die Familie, die am Flughafen ankommt, die ältere Frau, die allein im Zug sitzt, die erwachsenen Kinder vor dem Krankenhaus, in dem der Vater stirbt. Es ist normal. Ich hab' mich gefragt, was passiert, wenn man versucht, sich an nichts als an die Normalität zu halten...²⁹

Zwischen den Sequenzen scheint es ebenso wenig eine Verbindung, eine Entwicklung oder gar ein Ziel zu geben. Bei den Figuren wie beim strukturellen Aufbau geht es eher um verpasste Anschlüsse, unbeabsichtigte Bewegungen, Verwehren von Ansprüchen, Freisein von Erwartungen, zielloses Treiben. Selbst der Spannungsbogen, wenn man hiervon überhaupt sprechen kann, entspricht nicht den bekannten Schemata. Kathrin Peters nennt daher diese Struktur treffend „dysnarrativ“³⁰, da es weder eine narrative Verknüpfung gibt, noch eine komplett antinarrative Struktur vorherrscht. Ähnlich unverbunden und unverbindlich wie die Sequenzen sind die zwischenmenschlichen Beziehungen. „Der innere Widerstand Sophies gegen das fremdbestimmte Eingebundensein korreliert mit dem Widerstand der Inszenierung gegen das Eingebundensein in die gängigen visuellen Regeln. Das macht das Zusehen schwer.“³¹ Die Figuren können oder wollen sich in ihrem Leben nicht einrichten, bzw. sich in dessen Eingerichtetsein nicht einfügen. Soll man gehen oder bleiben? Steht das überhaupt in der eigenen Macht? Machtverhältnisse, Beziehungsverhältnisse, Erwartungen und Blicke der Anderen, Gefallenwollen, Posieren, Rolle(n) spielen – das sind zentrale zwischenmenschliche Aspekte, die thematisiert werden. Und dies nicht zuletzt über die Kamera, die nicht immer den Figuren folgt, sondern auf dem Hintergrund, der zum Vordergrund wird, verharret. Somit gewinnt nicht nur das Beiläufige, das primär Nichtnarrative, an Aufmerksamkeit, sondern über diese Unbewegtheit der Kamera und die statische Kadrierung wird das Bühnenhafte und Ausschnitthafte betont.

„Manche Sachen passieren im Off, so dass man sie nur hört. [...] Das Bild ist so kadriert, dass das Off immer wahrnehmbar ist, dadurch dass ich immer versuche, ganz bewusst zu machen, dass wir nur einen Ausschnitt sehen. [...] Es gibt die Ränder und das Außen. Und oft passiert das Eigentliche dort.“³²

Das Zentrum der Aufmerksamkeit des Zuschauers wird also insbesondere durch die filmische Struktur, die Kamera und den Ton auf diese Mischung aus scheinbaren Nebensächlichkeiten und angedeuteten Hauptsachen verlagert.

29 Angela Schanelec über ihren Film *MEIN LANGSAMES LEBEN*, <http://www.peripherfilm.de/meinlang-samesleben/mlm.htm> (04.10.2007).

30 Peters: Orte im Off.

31 N.N.: Marseille. http://www.follow-me-now.de/html/body_marseille.html (30.11.2006).

32 Schanelec in einem Interview, <http://www.revolver-film.de/Inhalte/Rev5/html/Schanelec.html> (30.11.2006).

Der Aufbau des spektatoriellen Gedächtnisses, das normalerweise die perspektivische Wahrnehmung lenkt, ist hinreichend durch die, wie Peters schreibt, „fotografische Organisation“³³ erschwert. Vergleichbar unbekannt kommen dem Zuschauer die neuen Bilder und Einstellungen vor. Die Filme bieten uns zudem keinen Protagonisten, mit dem wir uns identifizieren könnten, an dessen Hand wir durch den Film geführt würden. Selbst die Zeiträume bleiben unmarkiert und bieten keine orientierende Hilfestellung. Schanelec beschreibt dies in ihren Tagebucheinträgen während eines Aufenthalts in Marseille folgendermaßen:

„Dabei will ich nichts erklären, nur berichten, ‚das Geschehen trockenlegen, in dem man alle psychologische Begründung ... abfließen lässt‘, wie Benjamin schreibt, also sollen sie Sätze sagen wie unwillkürliche Bewegungen, Sätze, von denen sie selbst nichts wissen und deren Klang sie, sollten sie ihn überhaupt wahrnehmen, erstaunen würde.“³⁴

Das ‚Trockenlegen‘ erreicht Schanelec über die ruhigen, sich Zeit nehmenden Aufnahmen, das manchmal minutenlange Halten einer einzigen Einstellung. Diese Langsamkeit kann den Zuschauer, in Abhängigkeit von seinem Temperament, an die Grenze zum Unerträglichen führen. Der verweilende Rhythmus, die dynarrative Struktur, die relative Ereignislosigkeit sowie der minimalistische und spröde Diskurs enttäuschen die Erwartungen des Zuschauers und fordern ihn. Im Gegensatz zu Unterhaltungsfilmern muss er Zusammenhänge, Beweggründe, Zustände, Beziehungen, Wertungen etc. aus sich selbst heraus entwickeln. Der Filmbetrachter wird also nicht durch den Film aktiviert, sondern muss selbst aktiv werden. Dies betrifft seine analytisch-konzeptionellen Fähigkeiten ebenso wie seine Emotionen und Wertungen. Die Chance hierbei ist die Möglichkeit der eigenen Dosierung. Der Zuschauer kann den Grad des Sich-Einlassens selbst bestimmen. Er wird nicht überrumpelt von der Wirkung des Films, wie es im Unterhaltungskino üblich ist. Dieses zielt meist gerade auf die Manipulation der Emotionen ab. Zugespitzt könnte man demnach formulieren, dass die Filme von Schanelec radikal diskret mit dem Rezipienten umgehen. Je nach Sehgewohnheiten, Geschmack, Präferenzen und momentaner Gestimmtheit kann dieses filmische Minimalangebot faszinierend oder abstoßend sein, überfordern oder frustrieren. Oder es kann letztendlich keine gute Grundlage oder Projektionsfläche bieten, weil es zu radikal, zu minimalistisch oder subjektiv als ‚nicht gut‘ empfunden wird. Bei den letztgenannten Alternativen wird Langeweile, so wie man sie umgangssprachlich fasst, provoziert.

An dieser Stelle muss Langeweile allerdings differenziert betrachtet werden. Einerseits *inhaltlich* im Sinne einer Unterscheidung nach Heidegger, andererseits *formal* im Hinblick auf die verschiedenen Kommunikationssituationen. In der inneren Kommunikationssituation, d.h. auf der Ebene der dargestellten Wirklichkeit, trifft

33 Peters: Orte im Off.

34 Angela Schanelec: Marseille 1.-10. März. In: new filmkritik für lange texte, März 2002, <http://filmkritik.antville.org/20020312/22796/> (30.11.06).

man auf die ersten beiden Formen der Langeweile nach Heidegger. In *MEIN LANGSAMES LEBEN* ist Sophie von Rom gelangweilt, da sich ihre Vorfreude und Erwartungen nicht erfüllt haben. Die Stadt und das, was Sophie dort antrifft, können ihr Interesse und ihre Aufmerksamkeit nicht aktivieren. Sie fühlt sich leer gelassen. Die Dauer des Aufenthalts band sie an die Zeit. Während Sophie von Rom gelangweilt war, haben Valeries Bruder und ihre Freunde, aber auch der Zuschauer, den Eindruck, dass Valerie *sich* langweile. Für Außenstehende liegt der Schluss nahe, denn ihr Leben erscheint langsam und unausgefüllt. Zudem ist Valerie recht verschwiegen. Sie nimmt zwar am sozialen Leben teil und ist an den geselligen Abenden und sonstigen Treffen dabei, aber scheinbar nur körperlich. Sie wirkt unausgefüllt und leer, ihr Selbst scheint ihr entglitten. Valeries Stimmung entspricht von außen betrachtet der zweiten Form der Heidegger'schen Langeweile.

In der äußeren Kommunikationssituation, also der Interaktion zwischen Film und Zuschauer, tritt bei den Filmen von Schanelec und generell bei denen der „Berliner Schule“ häufig die erste Form der Langeweile auf. Dies spiegelt sich in den schwachen *Box office*-Ergebnissen wider. Bei der Premiere zur Berlinale 2001 ist *MEIN LANGSAMES LEBEN* beim Publikum nicht gut angekommen. Als langweilig, passiv und ereignislos deklarierten ihn die enttäuschten Besucher. Die Ursachen sind multipel und wurden bereits diskutiert. Zentral sind die Enttäuschung und der daraus resultierende, zumindest vorübergehende Unwille, sich auf die dargestellte Wirklichkeit neu einzulassen. Es kann auch physisches oder psychisches Unvermögen sein, wenn man zu müde oder nicht in der Stimmung ist. Letztendlich kann es an der mangelnden Kompetenz oder einfach daran liegen, dass der Film als gegenläufig zum eigenen Geschmack empfunden wird. Verlässt der Kinobesucher diese Kommunikationssituation nicht, wird er von der Zeit (der Zeitlänge des Films) hingehalten und das Gefühl der Langeweile verstärkt sich indes. Zur äußeren Kommunikationssituation zählt zudem, dass der Zuschauer distanzierter Betrachter bleibt. Empathie mit den Figuren und emotionalisierte Verhältnisse werden nicht aufgebaut, Orte und Menschen bleiben gleichgültig. Ähnlich desinteressiert und auch distanziert ist die Haltung in der Erzählsituation gegenüber der dargestellten Wirklichkeit. Die Erzählinstanz, die in Schanelecs Filmen nicht manifest wird, drückt sich über die Einstellung der Kamera gegenüber den Figuren und Verhältnissen aus. Man könnte behaupten, die Erzählinstanz gelangweilt sich. Die darzustellende Wirklichkeit ‚plätschert‘ vor sich hin, ohne dass sie von der Erzählinstanz ergriffen wird. Damit ist die Erzählinstanz nicht nur gegenläufig zu ihrer traditionellen Funktion (u. a. Vermittlung), sondern stellt einen Widerspruch in sich dar.

Die dritte Form der Langeweile nach Heidegger kann nur vorbereitet und nicht direkt erwirkt werden. Die Filme von Angela Schanelec können mögliche Wegbereiter für die Stimmung der tiefen Langeweile in ihrer dritten Form sein. Dies liegt zum einen an den Figuren und Situationen in der dargestellten Wirklichkeit, die durch ihre Inszenierung fern, fremd und teilnahmslos wirken. Sie selbst, ihre Lebensräume, ihre Zeitlichkeit scheinen ihnen gleichgültig. Der Film ist scheinbar sei-

nen Figuren und Räumen gegenüber desinteressiert, denn weder die Figuren noch die Zeiträume werden funktionalisiert und für uns sinnvoll. Eher werden durch Kamera, Kadrierung und Ton Momente hervorgehoben, die nicht in Zusammenhang zu bringen sind. Selbst der Zuschauer scheint dem Film gleichgültig zu sein, denn seine Gewohnheiten, Erwartungen und Bedürfnisse werden nicht befriedigt. Dieses zumutende Leerlassen und Hinhalten kann den Zuschauer in die Stimmung der Langeweile in ihrer dritten Form hinaustragen, bei der die spezifische Offenbarkeit des Seienden im Ganzen anklingt. Die Langeweile ist Thema und Provokation. Daher bezeichne ich Angela Schanelecs Kino als langweilig.

Der langweilige Film als anderes Fenster zum Dasein

Der Mensch ist ein weltbildendes Wesen, das aktiv in seiner Bezüglichkeit Welt konstituiert. Durch den relationalen und konfrontativen Dialog mit Zeit, Raum und dem Anderen (als Subjekt, als das Selbst oder als Objekt) und über Medien oder Institutionen entsteht die persönliche, sinnstiftende Welt in einem dynamischen Prozess. Der Mensch ist abhängig von dieser Relationalität, was gleichzeitig ursächlich für Machtverhältnisse sein kann. Eine Entbehrung oder Bedrohung dieser Relation(en) kann zu Unsicherheit, Differenz- und Maßlosigkeit, Einsamkeit, Halt- oder Sinnlosigkeit führen. Im Zustand der Langeweile ist zumindest eine dieser relationalen Einbindungen primär funktions- und bedeutungslos. Wenn beispielsweise der Andere oder ein Objekt (wie der Film) nicht die Erwartungen erfüllt und auch nicht das Interesse weckt, kommt kein gegenseitiger Bezug, kein Austausch, kein Dialog zustande. Das Ich fühlt sich leergelassen. Leergelassenheit ist nur da möglich, wo ein Anspruch auf Erfüllung, wo die Notwendigkeit einer Fülle besteht. Das Wesentliche liegt also im Bezug des Dings, des Subjekts zu uns bzw. von uns zu ihm und in der Art, wie wir angegangen bzw. nicht angegangen werden.³⁵ Die Langeweile kann also sowohl objektzugehörig (erste Form nach Heidegger) als auch subjektbezogen (z.B. im Bezug auf das Selbst in der zweiten Form nach Heidegger) sein. Letztendlich kann alles, auch dieses Leergelassensein, gleichgültig sein. Jede Grundstimmung ist in ihrem Aufgehen Neudisposition von Welt und Selbst.³⁶ In diesem ‚Mit-sich-allein-in-der-Leere-Weilen‘ liegt eine wesentliche Hinwendung zu sich selbst in seiner ursprünglichen Ermöglichung des Daseins. Diese tiefe Form der Langeweile (der dritte Typ nach Heidegger) setzt einen gelingenden Umgang mit der Freiheit und Bezugslosigkeit, ja Sinnlosigkeit voraus. Sie ist eine radikale Form von Welt- und Daseinsentzug. Heidegger spricht treffend von „Zumutung“: „Bei dieser Zumutung handelt es sich [...] um die *Befreiung des Daseins im Menschen* [...], die jeder nur je für sich aus dem Grund seines Wesens vollziehen kann.“³⁷ Unterhaltende, auf Wirkung und Emotionalisierung zielende Filme können in diesem Sinne nicht zumutbar sein. Filme wie die von Angela Schanelec

35 Vgl. Heidegger, S. 129.

36 Vgl. Heidegger, S. 250.

37 Vgl. Heidegger, S. 216.

wagen diese Zumutung. Sie können den Rahmen bilden, als Fenster fungieren auf eine langweilige Welt ‚da draußen‘, was einen reflektierenden oder gelangweilten Beobachter hervorruft, oder auf die Langeweile ‚da drin‘, was einen selbstreflexiven oder am Selbst Gelangweilten provoziert. Das Fenster fungiert dabei als Bild und als indizierendes Moment. Als Fenster zur Langeweile weist es letztendlich auch auf das, was das Dasein in seiner Möglichkeit ermöglicht. „Im Versagen liegt eine Verweisung auf anderes. Diese Verweisung ist das *Ansagen der brachliegenden Möglichkeiten*.“³⁸ Aber wieso ist das Fenster anders? Hier geht es um Bewertungskriterien: Das Fenster ist anders, weil es sich den üblichen Wertungen entzieht. Prinzipiell ist die Langeweile negativ und die Kurzweile positiv konnotiert, nicht zuletzt aufgrund der negativen Emotionen, welche die Langeweile hervorruft. Daher versucht man den Zustand der Langeweile zu vermeiden und strebt nach kurzweiligen Erlebnissen, die Ablenkung, Zerstreuung und Unterhaltung versprechen. Geht es um die Auseinandersetzung mit dem Selbst und der Welt, um Erkenntnisqualitäten, dann greift diese primär bipolare Einschätzung in Gut und Schlecht nicht. Der langweilige Film ist folglich ein *anderes* Fenster zum Dasein.

„Der Farbe beim Trocknen zusehen“

Das Wunder des Alltäglichen in den Filmen Eric Rohmers

In Arthur Penns Film *NIGHT MOVES* (USA 1975) wird der von Gene Hackman gespielte Privatdetektiv gefragt, ob er in den Rohmer-Film *MA NUIT CHEZ MAUDE* (F 1969) mitkommen wolle. Er antworte, dass er schon einmal einen Rohmer-Film gesehen habe und ergänzt die Antwort mit einer seitdem viel zitierten Beschreibung: „Es war, als ob man zusieht, wie Farbe trocknet.“ Diese Behauptung scheint im ersten Moment auf einen überaus geeigneten Gegenstand für die Themenstellung dieses Beitrags hinzuweisen. Lässt sich etwas Langweiligeres und weniger Unterhaltsames vorstellen, als eine frisch gestrichene Wand anzustarren, auf der die tropfenden Farbnasen langsam zum Halten kommen und der frische Glanz allmählich ermattet? Diese Kritik gibt eine gängige Vorstellung von Rohmers Kino wieder, die bis heute Gültigkeit besitzt: Es geschieht nichts, dafür wird umso mehr geredet. Die Figuren in Rohmers Filmen leben, wie es der Kritiker Pascal Bonitzer ausdrückt, unter der grausamen Herrschaft der Wörter.¹ Diese Erfahrung scheint der unkultivierte Privatdetektiv offenbar, wie viele andere auch, als unerträglich und belastend zu empfinden, was bedeutet, dass die Zuspitzung der Beschreibung auf das Beobachten trocknender Farbe nicht allein eine akkurate Wiedergabe der vom Film zugeführten Erfahrung, sondern auch Ausdruck einer offensichtlichen Irritation ist.

Die folgende Auseinandersetzung wird sich auf zwei Punkte beziehen: Ich argumentiere, dass die Filme Rohmers nicht so sind, als würde man der Farbe beim Trocknen zusehen, das heißt, sie entfalten letztendlich eine dramatische Intensität, aber so ungewohnt hintergründig und zurückhaltend, dass die Betrachter versucht sind, ihnen diese Intensität abzusprechen. Aber ich möchte hier auch beweisen, dass der Farbe beim Trocknen zuzusehen schön sein kann. Es gibt eine für unser Menschsein wichtige Irritation, die nur das Gewöhnliche ebenso wie das Langweilige selbst uns zuzuführen verstehen. Film ist oder war das geeignete Medium zur Verbreitung dieser Irritation. Ich möchte behaupten, dass der souveräne Umgang mit dieser Irritation, die zurückhaltende Verklärung des Alltäglichen, die einige Kritiker von einer „Ästhetik der Sparsamkeit“ sprechen lässt,² gerade eine

1 Pascal Bonitzer: *Eric Rohmer*. Paris 1991, S. 7.

2 Vgl. Pascal Bonitzer/Serge Daney: Die Ästhetik der Sparsamkeit. Eric Rohmer im Gespräch. In: Thomas Petz (Hrsg.): *Verlust der Liebe. Über Eric Rohmer (Arbeitshefte Film 8)*. Hamburg 1981, S. 73–85.

der Errungenschaften des Kinos von Rohmer ist. Sie erklärt, warum uns diese so scheinbar undramatischen, langweiligen, geschwätzigen Filme unterhalten. Seine Meisterschaft im Umgang mit dieser Irritation erreichte Rohmer in den 1980er und 1990er Jahren mit den Filmen seiner beiden Zyklen KOMÖDIEN UND SPRICHWÖRTER und VIER JAHRESZEITEN: Filme wie *LE RAYON VERT* (F 1986), *L'AMI DE MON AMIE* (F 1988) oder *CONTE D'HIVER* (F 1992). Es sind Filme, die der Annäherung an den Alltag eine wundersame Transzendenz abgewinnen, die ihr kaum ein anderer Regisseur abzugewinnen vermag. Es sind aber auch Filme, deren Stil eine Langweiligkeit inkorporiert, die eine widerstandslose, undramatische Entfaltung der Erzählung ermöglicht und die Anklänge an die Klassizität des Hollywoodkinos der 1930er und 1940er Jahre hat. Dadurch wird es möglich, das Langweilige als einen wichtigen Aspekt unseres Lebens darzustellen, ohne damit auf aufdringliche Weise eine mit ihm assoziierte Leere des Daseins oder Erscheinungen der Entfremdung zu fokussieren. Rohmers Filme stehen im Kontrast zu anderen Darstellungen des Langweiligen im intellektuellen Kino, die, so meine These, das Langweilige durch dessen Dramatisierung letztlich zerstören.

Diese Paradoxie des Langweiligen lässt sich mit einer philosophischen Beschäftigung mit dem Gewöhnlichen zusammenführen. Der amerikanische Philosoph Stanley Cavell, an dem sich die folgende Auseinandersetzung mit dem Gewöhnlichen und Langweiligen orientiert, weist auf das menschliche Problem hin, die Bedingung der Gewöhnlichkeit der Existenz hinzunehmen. Die Verleugnung des Gewöhnlichen steht mit der Unzufriedenheit darüber in Zusammenhang, dass uns viele Aspekte des Lebens, des Handelns und vor allem des Sprechens unbewusst bleiben oder keine Begründung erfahren.³ Auch das Langweilige wird als ein wichtiger Aspekt unserer Existenz verdrängt, aber nicht weil mit ihm die Leere des Daseins auf uns lasten würde. Wir verdrängen vielmehr, dass unser Leben keine Aneinanderreihung von Ereignissen und Begegnungen ist, uns wird nicht bewusst, wie viel Zeit zwischen den Ereignissen vergeht.

Cavells Philosophie des Gewöhnlichen, die sich gegen dessen Verleugnung richtet, nimmt vor allem Impulse der späten Arbeiten Wittgensteins auf, der die Paradoxie des Gewöhnlichen in *Philosophische Untersuchungen* beschrieben hat. Das Ziel dieser Philosophie ist es, etwas zu verstehen, „was schon offen vor unsern Augen liegt. Denn das scheinen wir“, so Wittgenstein, „in irgendeinem Sinne, nicht zu verstehen.“⁴ Zur Paradoxie, dass wir das bereits Verstandene verstehen wollen, gesellt sich noch die Paradoxie eines Sinnentzugs des Alltäglichen durch Unsicht-

3 Die Beschäftigung mit dem Gewöhnlichen nimmt ihren Ausgang in den frühen Texten zur Sprachphilosophie (vgl. Stanley Cavell: *Must We Mean What We Say? A Book of Essays*. Cambridge 1976) und erweitert sich bis heute in vielen weiteren Arbeiten zu einer Auseinandersetzung mit den lebensweltlichen Aspekten des philosophischen Skeptizismus, der zu einer Verdrängung oder Verleugnung des Gewöhnlichen führt.

4 Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*. In: *Tractatus logico-philosophicus. Werkausgabe Band 1*. Frankfurt am Main 1984, S. 225–580, S. 291.

barkeit: „Die für uns wichtigsten Aspekte der Dinge sind durch ihre Einfachheit und Alltäglichkeit verborgen. (Man kann es nicht bemerken, – weil man es immer vor Augen hat.)“⁵ Das bedeutet, dass sich unentwegt unserem Blick Dinge entziehen und wir keine Verfügungsgewalt über sie haben. Sie weichen unserem Blick aus, befinden sich sozusagen nicht im höchsten Schärfebereich unserer Wahrnehmung. Es bedeutet aber auch, dass viele wichtige Aspekte unseres Lebens unbeachtet bleiben, beispielsweise die Zeit, die wir damit verbringen, auf Dinge zu warten oder nichts zu tun. Cavells Philosophie des Gewöhnlichen fordert die Bereitschaft dazu, diese verleugneten Aspekte wahrzunehmen, ohne sie mit Bedeutung zu überfrachten, denn dann wäre der positive Effekt des Gewöhnlichen, der unseren Hang zu Narzissmus und Weltverleugnung zu erschüttern vermag, bedroht.

Auf ähnliche Weise beschäftige ich mich mit der Bedrohung des Langweiligen: Das Langweilige ist nicht mehr langweilig, wenn es zu eindeutig in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt wird, wenn einem Hang zur Theatralisierung des Langweiligen nachgegeben wird. Diese Theatralisierung führt zu einer Überbetonung der Ödnis und Leere unseres Lebens, bei der weniger dramatische Seinsaspekte des Langweiligen übersehen werden. Das intellektuelle europäische Kino, das seit den späten 1950er Jahren entstanden ist, lässt sich mit diesem Motiv einer Bloßstellung und Verleugnung des Langweiligen verbinden. Ein wichtiges Sujet des europäischen Kunstfilms, so Geoffrey Nowell-Smith in einem Kapitel der *Geschichte des internationalen Films*, sei „tote Zeit in ausgedehnten Spannen der Ereignislosigkeit“. Dieses Sujet sei so verbreitet, dass es, wenn dies möglich wäre, Bestandteil der Definition eines Genres des Kunstfilms sein müsse.⁶ Damit wird auch angedeutet, dass es so etwas wie ein Stereotyp des Langweiligen im Kunstfilm gibt, das sich auch als Differenzphänomen zu den problemzentrierten, dynamischen und dramatischen Erzählweisen des Hollywoodkinos ergibt.

Es gibt aber eine Langweiligkeit, die nicht Sujet eines kunstwilligen Films ist, sondern wichtige Bedingung eines spezifischen Zugangs zu den Welten, die von Filmen entfaltet werden und die paradoxerweise gerade von dem Kino ermöglicht wird, von dem sich der europäische Kunstfilm abgrenzt. Dieser Aspekt lässt mich an eine Klassizität des Films denken, die sich der theatralischen Exponierung des Langweiligen entzieht. Mit Theatralität verwende ich einen Begriff des Kunstkritikers und -theoretikers Michael Fried, der in seinem in den 1960er Jahren erschienenen Aufsatz *Art and Objecthood* spezifische Entwicklungen in der Kunst der Moderne kritisiert: Theatralität bezieht sich auf Darstellungen, in denen jeder Gegenstand, Aspekt oder jede Figur nur als auf den Betrachter gerichtet vorstellbar ist, wogegen Fried eine Kunstform setzt, die auf aufdringliche Bezugnahme und Inszenierung nicht angewiesen ist. Die von ihm bevorzugten modernistischen Kunstwerke entfalten ihre hintergründige Intensität nur deswegen, weil alles so aussieht oder so

5 Wittgenstein, S. 304.

6 Geoffrey Nowell-Smith: Der Kunstfilm. In: Ders. (Hrsg.): *Die Geschichte des internationalen Films*. Stuttgart/Weimar 1998, S. 522–529, S. 526.

geschieht, als würde kein Betrachter gebraucht werden.⁷ Frieds Konzept der Theatralität als eine Schwundform des Modernismus bezieht sich zwar kritisch auf den Gegenstand des Minimalismus in der Malerei und auf Entwicklungen hin zur Konzeptkunst oder zum Kunsthappening, die auf die Inszenierung des Betrachtens von Kunst angewiesen sind. Er erwähnt aber in diesem Zusammenhang erstaunlicherweise auch den Film, der eine ähnliche Gegenwärtigkeit besitze wie die moderne Kunst vor ihrer Theatralisierung. Kino sei eine nicht-theatralische Kunst; es sieht so aus, als bräuchte es keine Betrachter, es schützt den Zuschauer durch den fotografischen Automatismus davor, sich selbst als Betrachter in das Sujet der filmischen Inszenierung miteinbezogen zu fühlen.⁸

Stanley Cavell hat in den 1960er Jahren einige Impulse von Michael Fried aufgenommen. Er entwirft eine Vorstellung von der Klassizität des Unterhaltungskinos der 1930er und 1940er Jahre, die allerdings durch die Theatralisierung der Kinoerfahrung in der Moderne seit den späten 1950er Jahren verloren gegangen ist. Rohmers Kino ist eines der wenigen Beispiele dafür, wie diese Kunstform auf die aufgeregte Ausstellung des Gewöhnlichen verzichten kann und es der Welt gestattet, sich selbst zu entfalten, daher ist er auch einer der wenigen modernen Filmautoren, die das Interesse Cavells finden.

Ich möchte hier kurz beschreiben, wie Stanley Cavell in der filmphilosophischen Arbeit *The World Viewed*⁹ die Effekte der Klassizität von Film beschreibt. Das Kino der 1930er und 1940er Jahre erhält eine konstitutive Unauffälligkeit durch die Konventionalisierung der Filmsprache im Studiosystem Hollywoods. Was als negativer Effekt der Normierung gedeutet werden könnte, erlaubt eine Transparenz des Filmischen, in der sich unser Blick unverstellt auf die sich im Film enthüllende Welt richtet. Film erweckt den Eindruck, den Betrachter nicht zu brauchen, er ermöglicht „ungesehen zu betrachten“,¹⁰ weil der fotografische Mechanismus ein Moment der Abwesenheit eines menschlichen Zugriffs erhält und somit eine ‚entsubjektivierte‘ Kunst schafft, was Bazin, auf den sich Cavell sehr stark bezieht, als die von der Menschheit ersehnte Befreiung der Kunst vom Menschen beschreibt.¹¹ Die vom Film entfaltenen Welten, so führt Cavell weiter aus, mögen unmittelbar wirklich erscheinen oder intensive Wirklichkeitseffekte in sich bergen, die Leinwand jedoch beschreibt eine unüberbrückbare

7 Michael Fried: Art and Objecthood. In: Ders.: *Art and Objecthood. Essays and Reviews*. Chicago/London 1998, S. 148–172, S. 163. Vgl. auch den Beitrag von Hans-Friedrich Bormann in diesem Band.

8 Fried, S. 164. Die Argumentation Frieds weist hier Kino als nicht-theatralische Kunst aus, weil im Moment des filmischen Automatismus, der vor allem in den Arbeiten André Bazins definiert worden war, die Verantwortung für die Darstellung dem Apparat übertragen wird, was eine Befreiung der Kunstform von der Tatsache ihrer Zurschaustellung ermöglicht. Weil dies aber nicht bewusst geschehe, überwindet Film nicht die Bedingungen der Theatralisierung, sondern biete allenfalls ein Refugium von ihr, was auf den widersprüchlichen Status von Film als Kunstform hinweist.

9 Stanley Cavell: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge Mass./London 1979.

10 Cavell 1979, S. 102.

11 André Bazin: L'ontologie de l'image photographique. In: *Qu'est-ce que le cinéma*. 2. Ausgabe. Paris 1985, S. 9–19, S. 13.

Grenze, die eine Differenz schafft, in der das reflexive Potenzial von Film zu finden sei.¹² Das klassische Kino interessiert Cavell deswegen, weil es unsere Aufmerksamkeit an die erzählte Welt bindet und nicht an die Tatsache des Erzählens, nicht an stilistische Auffälligkeiten, die für das nachklassische Kino der Modernität so wichtig geworden sind. Es interessiert ihn aber auch deswegen, weil es eine Beiläufigkeit des Betrachtens geben konnte, die es im Unterhaltungskino seit den 1950er Jahren nicht mehr gibt, weil das Kino zunehmend zu einem Ereignisraum außergewöhnlicher Erfahrungen wird. Cavell kommentiert den Verlust seiner ‚natürlichen‘ Beziehung zu Film,¹³ um den filmgeschichtlichen Umstand des Endes des klassischen Hollywoodkinos und des Entstehens der modernen Filmkultur zu beschreiben, deren ästhetischen Voraussetzungen und deren Vorführungspraxen sich in signifikanter Weise unterscheiden. Der moderne Film, ob Unterhaltung oder Kunst, spricht uns direkt an und bedrängt uns. Er tut dies entweder in unterhaltender Absicht, was in der Ereignishaftigkeit des Blockbusterkinos am deutlichsten sichtbar wird, oder in der Thematisierung einer problematischen Subjektivität des Filmbetrachters aus politischen Gründen, wie beispielsweise in dem Spiel mit dysnarrativen Momenten in den Filmen Jean-Luc Godards: Beide Formen erlauben kein beiläufiges Entfalten filmischer Welten. Der nicht-moderne Film ermöglicht uns ‚unbeteiligtes Beteiligtsein‘, er hält uns in einer idealen, reflexiven Entfernung, hat genau jene Mischung aus Immersion und Distanz, ermöglicht genau jenes Wechselspiel von Ermächtigung und Entmachtung des beteiligten Subjekts, die Film so ertragreich für die Auseinandersetzung mit Mensch und Welt werden lassen.

Das Etikett langweilig bezieht sich häufig, so scheint Cavell anzudeuten, auf Filme, die bestimmte Auffälligkeitsparameter des modernen Kinos nicht erfüllen. Daraus erklärt sich, so könnte behauptet werden, auch ein spezifisches Desinteresse für die Filme Rohmers, das mit dem Vorurteil ihrer Langweiligkeit untermauert wird. Die Filmtheorie langweilt sich bei den Filmen Rohmers, sie gehören zu den weniger bevorzugten Gegenständen der Medienwissenschaft. Dabei wird aber verkannt, dass es ein ästhetisches Verfahren gibt, zu dem die notwendige Inkorporation der Bedingung des Langweiligen gehört: Langeweile ist ein Aspekt der Klassizität von Film, die Rohmer als einer der wenigen zu imitieren versteht. Langeweile bezieht sich auf ein Kino, dessen Repräsentationsmuster scheinbar so geläufig sind, dass die Erzählung ohne Widerstand dahin zu fließen scheint und keine Haltepunkte bietet. Es konfligiert aber mit einem Kino, in dem jeder Film in dieser oder jener Hinsicht auf auffällige Weise auf seine Zuschauer Bezug nimmt oder auf die Anwendung filmischer Effekte angewiesen ist. Das Ideal des klassischen Hollywoodkinos ist somit zu einer Irritation geworden, einer Irritation, die Rohmers Kino auf ähnliche Weise auszeichnet, die aber nicht das Ergebnis einer Vermeidung von Kunst darstellt,

12 Cavell 1979, S. 25: „A screen is a barrier. [...] It screens me from the world it holds – that is, makes me invisible. And it screens that world from me – that is, screens its existence from me. That the projected world does not exist (now) is its only difference from reality.“

13 Cavell 1979, S. XIX.

sondern das Ergebnis einer wohldurchdachten filmischen Darstellungsform ist, die hier näher zu erläutern ist.

Rohmers filmästhetische und -theoretische Kompetenz zeigt sich in seiner zentralen Rolle als programmatischer Vertreter des französischen Kinos, sowohl in seiner langjährigen Tätigkeit als Chefredakteur der *Cahiers du Cinéma* als auch in seiner Bedeutung als Mitbegründer der Nouvelle Vague. Rohmer verweigert sich aber der expliziten Selbstreferenzialität eines Truffauts und Godards, deren Kino die Bedingungen des Kinos erforscht und dadurch zu einer Transformation und Intensivierung des filmischen Erlebens gelangen kann. Rohmer vertritt im Gegensatz dazu programmatisch eine Ästhetik der Armut. Sie offenbart sich in der Ansicht, dass das Bild nur dazu da sei zu zeigen, weil es für die Aufgabe des Bedeutens bereits ein geeignetes Instrument gebe, nämlich die Sprache.¹⁴ Stumme, durch rhythmische Montage von Einstellungen komponierte Sequenzen, die meist Bewegungen von Rohmers Figuren von einem Punkt zum anderen verhandeln, wechseln sich mit langen, statischen Einstellungen ab, in denen sie sich unterhalten. Durch die von ihm angestrebte radikale Aufteilung in Bild und Ton führt Rohmer puristisch das Kino auf seine Grundbedingungen zurück, so als müsse er dabei den Tonfilm neu erfinden. Daraus ergibt sich die deutlichste Parallelität zum Klassizismus des Hollywoodkinos, das in wenigen Jahren gelernt hat, den Tonfilm für seine Zwecke zu instrumentalisieren und dessen großartigsten Verkörperungen von einer bestechenden visuellen Unauffälligkeit geprägt sein können.

Langeweile fungiert sozusagen als Grundbedingung der Klassizität des Kinos, als notwendige Form der Nicht-Außergewöhnlichkeit von Film, die seit den 1960er Jahren in Frage gestellt wurde. Ich behaupte, dass es eine Klassizität des Filmischen gibt, die uns, ohne dass die Filme auf bedrückende Weise langweilig wären, die Möglichkeit gibt, geistig zu entspannen. Das heißt, ein Film muss ein wenig langweilig sein, es muss uns rätselhaft bleiben, warum er uns interessiert hat, er muss den Eindruck erwecken, auf uns als Betrachter nicht angewiesen zu sein, ohne uns dabei explizit abzuweisen. Gleichzeitig darf ein Film nicht zu langweilig sein, er darf nicht die prekäre Situation des Langweiligseins herausstellen und theatralisieren, er darf sein Langweiligsein nicht so inszenieren, dass der Betrachter darauf gestoßen wird. Diese von einigen Filmen ermöglichte Rezeptionshaltung bietet mehr als eine wohltuende Entlastung von der Gedankenschwere der Welt, sie bietet die Möglichkeit der sinnlichen Durchdringung unserer Lebenswirklichkeiten. Aus diesem Grund lässt Cavell die klassische Hollywoodkomödie in seiner Arbeit *Pursuits of Happiness* zum idealen Reflexionsmedium der menschlichen Gebundenheit an die Gewöhnlichkeit der Existenz und der Überwindung der negativen Aspekte dieser oftmals als belastend empfundenen Gebundenheit werden.¹⁵

14 „L'image n'est pas faite pour signifier, mais pour montrer [...] pour signifier, il existe un outil excellent, le langage parlé.“ (zitiert in Bonitzer 1991, S. 18).

15 Cavell weist in dem 1981 veröffentlichten *Pursuits of Happiness* explizit darauf hin, dass diese Filme häufig aus dem Aufmerksamkeitsparameter der Filmwissenschaft und der Kritik herausfallen. Ca-

Die Irritation über die Filme Rohmers, denen der Unterhaltungswert trockener Farbe zugeschrieben wird, gibt die Konditionierung des modernen Betrachters wieder. Die künstlerische oder unterhaltende Ereignishaftigkeit von Film, die das moderne Kino prägt, verlangt uns nicht mehr die Geduld ab, wie Cavell mit Heidegger behauptet, Welt als Welt erscheinen zu lassen, das heißt, sie ohne unser Zutun vor unseren Augen entfalten zu lassen.¹⁶

Es fällt dem Film schwer, so möchte ich hier behaupten, das Langweilige als das Gewöhnliche angemessen zu inkorporieren. Der positive Effekt der Langeweile zerstört sich, wenn er zum kalkulierten künstlerischen Effekt wird, wenn die leeren Orte dieser Welt zu melodramatischen Stätten werden, eine existenzielle Leere bildend wie in Antonionis *L'AVVENTURA* (I 1960). Langeweile wird theatralisiert, wenn Film zum Objekt eines aufdringlichen Purismus und Realismus wird und, wie vor allem in den Dogma-Filmen, die Wirklichkeit nur als im Ausnahmezustand befindlich auffassen kann, als wüsten, hässlichen Alltag, der von einer aufgeregt bewegten Kamera in ebenso bewegten Bildern eingefangen wird. Der positive Effekt der Langeweile zerstört sich, wenn uns die Stille und Ödnis des alltäglichen Lebens unsere Gottesferne und Transzendenzverluste vorführen soll, wie in den Filmen Robert Bressons, oder wenn es um eine ästhetisch auffällige Zurschaustellung von Leere geht, mit der eine in irgendeiner Form assoziierte Leere des Daseins entfremdeter Subjekte gemeint ist, wie in den Filmen Michael Hanekes oder in den Arbeiten der so genannten Berliner Schule¹⁷. Diese Filme leisten alle auf ihre Weise auch so etwas wie eine Kritik am Alltag, die zugleich als dessen Verleugnung, als eine Form des Ausweichens vor ihm gedeutet werden kann. Es findet in den Filmen nur die Thematisierung einer Art von Langeweile statt, unzählige andere Formen der Langeweile bleiben unthematisiert. Es soll hier deutlich werden, dass gerade das Kino Rohmers einige dieser nicht berücksichtigten Formen des Wartens, des Gelangens von einem Ort zum anderen, des ziellosen Gehens und der Unentschlossenheit, aber auch des Verbringens von Zeit im Urlaub oder bei der Arbeit auf undramatische Weise thematisiert und auf eine Brandmarkung dieser Leere verzichtet.

Um diese Ausstellung und zerstörerische Betonung des Langweiligen zu vermeiden, bedarf es eines Blickes, der nur um wenige Zentimeter von den viel betretenen Pfaden abweicht, es bedarf einer Technik des Ausweichens vom Alltag, um den Alltag zu entdecken. Cavell bezieht sich immer wieder auf die weltliche Romantik eines Ralph Waldo Emersons oder Henry David Thoreaus, mit denen er eine Philosophie

vell versucht zu zeigen, dass gerade die Klassizität dieser Filme, die sie im besten Fall als unszeniert erscheinen lässt, ein wichtiger Aspekt ihrer intensiven und nachhaltigen Wirkung auf uns ist. Und er weist darauf hin, dass die Filme sich sowohl inhaltlich als auch ästhetisch auf das Gewöhnliche beziehen. Sie werden wie im Fall des Films *THE AWFUL TRUTH* (USA, R: Leo McCarey) von 1937 zu einer „comedy of dailiness“, welche Möglichkeiten untersucht, den Alltag ihrer Figuren interessant und unterhaltend erscheinen zu lassen (vgl. Stanley Cavell: *Pursuits of Happiness. The Hollywood Comedy of Remarriage*. Cambridge 1981).

16 Cavell 1979, S. 159.

17 Vgl. auch den Beitrag von Mariella Schütz in diesem Band.

des Gewöhnlichen beginnt, die von Wittgensteins Spätphilosophie oder von John L. Austins Arbeiten zur Philosophie der Alltagssprache im 20. Jahrhundert fortgesetzt wurde. Vor allem eine Passage aus Emersons wichtiger Schrift von 1832, *The American Scholar*, führt uns diese Technik des minimal abgelenkten Blickes vor:

„I ask not for the great, the remote, the romantic; what is doing in Italy or Arabia; what is Greek art, or Provençal minstrelsy; I embrace the common, I explore and sit at the feet of the familiar, the low. [...] What would we really know the meaning of? The meal in the firkin; the milk in the pan; the ballad of the street; the news of the boat; the glance of the eye; the form and the gait of the body [...].“¹⁸

Emersons Weisung richtet sich gegen eine theatralische Form der Verklärung von Natur und Vergangenheit, mit der die Romantik assoziiert wird. Sie wünscht sich stattdessen eine Verklärung des Wunderbaren, das um die nächste Ecke lauert – ein beiläufiger Blick, der das erfasst, was sich unseren Blicken entzieht. Das Zitat beschließt eine Aufzählung dieser kleinen Wunder des Alltäglichen. Diese Aufzählung „the meal in the firkin, the milk in the pan...“ liest sich auch wie eine filmische Montagesequenz, etwa in der Art, wie Rohmer beiläufige, unscheinbare Details eines Ortes zusammenfügt. Diese Sequenzen sind wohlüberlegte, aber unberechnend wirkende Umsetzungen eines puristischen Konzeptes, sie haben eine unfokussiert scheinende, transparente Ästhetik. Rohmer vertritt, wie Armond White es in der Zeitschrift *Film Comment* ausdrückt, einen „leaner aestheticism“, das Produkt einer Ästhetik des Ausgleichs zwischen Realismus und Inszenierung.¹⁹ Die Filme haben, so fährt White fort, einen bestimmten Stil, aber sie drängen ihn nicht dem Betrachter auf. Sie überlassen sich in vielen Momenten den sinnlichen Reizen der Natur, aber sie verlieren sich nicht darin. Die Filme suchen nach spirituellen Erfahrungen, aber diese haben eine soziologische Basis.²⁰ Rohmers Verwendung von *establishing shots* sind, so könnte behauptet werden, dazu da, nicht nur in den Ort einzuführen, sondern auch ein Gefühl für den Ort zu vermitteln. Cavell interessiert sich aus dem Grund für Rohmer, weil er den Filmen und ihrer ästhetischen Armut ein philosophisches Thema zuschreibt: das „Wunderbare der Alltäglichkeit, die Möglichkeit und Notwendigkeit uns jeden neuen Tag aufs Neue dafür zu erwecken“. Cavell spricht hier auch von einer Säkularisierung des Transzendenten.²¹ Das bedeutet, dass Rohmer genau das unaufgeregte Wunder des Alltäglichen in seinen Filmen darstellt, welches Emerson beschrieben hat und das dazu führt, dass wir die Verklärung des Alltäglichen nicht als eine fortgesetzte Weltflucht begreifen, die dessen Außergewöhnlichkeit betont, sondern als eine Fortsetzung unserer Existenz, als

18 Ralph Waldo Emerson: *The American Scholar*. In Ders.: *Selected Writings of Ralph Waldo Emerson*. London 1888, S. 318–335, S. 333.

19 Armond White: Auteurcritique. Eric Rohmer reflects. In: *Film Comment* 32 Nr. 5, 1996, S. 14–19, S. 18.

20 White, S.18.

21 Stanley Cavell: *Two Tales of Winter. Shakespeare and Rohmer*. In: Ders.: *Cities of Words. Pedagogical Letters on a Register of Moral Life*. Cambridge Mass. 2004, S. 421–443, S. 437.

eine Säkularisierung der Transzendenz und deren Verortung im Hier und Jetzt, die letztendlich auch die ästhetische Anerkennung der Langweiligkeit unseres Lebens nicht verweigert. Die Anerkennung zeigt sich in der Aufmerksamkeit für konkrete Ereignisse des Langweiligen, die in vielen Filmen unbeachtet bleiben.

Aber wie haben wir uns diese Ästhetik in den Filmen vorzustellen? Rohmers Filme sind durchaus unterhaltsam, was bedeutet, dass sie eine bestimmte Form der Geduld und unfokussierten Aufmerksamkeit belohnen, bei der Langeweile als Rezeptionsaspekt positiv konnotiert ist und sich mit der Ebene des Dargestellten verschränkt. Was sich in den Filmen finden lässt, ist eine Anerkennung der Langweiligkeit unseres Lebens. Diese führt zu pragmatischen Überlegungen, wie Zeit verbracht werden kann, die aber immer auch auf der philosophischen Frage basieren, wie wir unser Leben leben sollen.

Einer seiner schönsten Filme, *LE RAYON VERT* (1986), handelt allein davon, dass der weiblichen Hauptfigur Delphine kurz vor Beginn der großen Sommerferien in Paris die Reisepartnerin absagt und sie, die weder in Gesellschaft noch allein mit sich etwas anfangen kann, ihren Urlaub neu planen muss und dabei verschiedene Varianten durchspielt: Urlaub an der nordfranzösischen Atlantikküste bei den Bekannten einer Freundin, ein nach nur einem Tag abgebrochener Urlaub in den Alpen, einige überaus frustrierende Tage im heißen Paris und schließlich der Resturlaub in Biarritz in der Wohnung einer anderen Freundin, der sie in Paris zufällig begegnet ist. Sie lässt sich treiben und gelangt nirgendwo an. Die banale Frage, wie Urlaub verbracht und wie Zeit verbraucht werden kann, wird hier, sehr realistisch, zu einer bitteren existenziellen Frage. Am deutlichsten wird dies in einer Szene, in der sie mit Badesachen ausgerüstet den sommerlichen Seinestrand in Paris begutachtet und sich niederlegen will, und im letzten Moment für sich erkennt, dass sie sich dort unwohl fühlt und diese Verklärung eines großstädtischen Flussufers zu einem Urlaubsareal nicht mitmachen will.

Deutlich wird dies auch in einer weiteren Szene, wenn die Kamera nüchtern ihren Bergspaziergang dokumentiert und selbst innerhalb der majestätischen Kulisse der Alpen alles grau und trist erscheint und keine Option für das Verbringen von Zeit darstellt. Das alles ist, bei aller Beiläufigkeit, bedrückend realistisch, rührend und spannend – rührend auch deswegen, weil der Film trotz der



LE RAYON VERT (F 1986,
R: Eric Rohmer)

genauen Dokumentation des Urlaubsdesasters nicht darauf verzichtet, seiner Figur in diesem Treiben ein Ziel zu schenken, das auf der Wahrnehmung eines von Jules Vernes beschriebenen physikalischen Phänomens, des ‚grünen Leuchtens‘, beruht. Als sie mit der späten Zufallsbekanntschaft in den letzten Minuten der im Ozean untergehenden Sonne genau jenes grüne Leuchten sieht, ereignet sich für den Betrachter ein kleiner Moment filmischer Transzendenz, auch und gerade weil weder bestätigt noch ausgeschlossen werden kann, dass wir selbst dieses grüne Leuchten gesehen haben.



LE RAYON VERT (F 1986, R: Eric Rohmer)

nige Kulminationspunkte hat. Der Rest der Zeit wird unsere Wahrnehmung dadurch herausgefordert, dass wir die Option haben, einer Unzahl von Dingen die Aufmerksamkeit zu schenken oder zu verweigern. „Alles zieht an unseren Augen vorüber, aber nichts geht verloren“, so beschreibt Cavell die wichtige Bedingung der gleichzeitigen Flüchtigkeit und Permanenz filmischer Objekte.²² Auf diese Weise gelingt einer undramatisch wirkenden, ausgeklügelten filmischen Dramaturgie die minimale Verschiebung des Blicks auf den Alltag, die uns für dieses Wunder empfänglich macht. Film ergreift selten diese Option eines leicht verschobenen, undramatischen Blicks auf den Alltag. Zwei weitere Ausnahmen stellen Rohmers PAULINE À LA PLAGE (1981) und CONTE D'ÉTÉ (1996) dar, zwei Filme, die auf wunderbare Weise das langsame Verstreichen der Zeit während eines Strandurlaubes darstellen.

Mit L'AMI DE MON AMIE (1988), ein weiterer Film aus dem Zyklus KOMÖDIEN UND SPRICHWÖRTER, möchte ich hier einen anderen Film herausstellen, der auf ähnliche Weise Aufmerksamkeit und Geduld belohnt, dabei aber auch die konkrete Frage nach dem Ort unseres Lebens bearbeitet. Im Grunde genommen handelt es sich dabei nur um eine kleine Komödie der Irrungen, in der wie in allen Filmen Rohmers die persönlichen Lebensphilosophien gewöhnlicher Menschen verhandelt

Dass der Film seine dramatische Kraft dadurch entfaltet, über seine gesamten Länge scheinbar nichts geschehen und die Geschichte mit einem kleinen Ereignis enden zu lassen, ist nichts anderes als die banale Realisierung der Autonomie der filmischen Zeit: Film hält uns nicht dann gefesselt, wenn unentwegt Außergewöhnliches geschieht, sondern gerade dann, wenn die filmische Erzählung nur einen oder we-

werden. Das führt zu einem anhaltenden, selbstverliebten philosophischen Gemurmel, das in diesen Filmen unentwegt zu vernehmen ist. Aber der kleine, unterhalt-same Film leistet wieder etwas, das nur wenige Filme leisten. Er versucht einen Ort bewohnbar zu machen, Cergy, eine künstliche Trabantenstadt vor den Toren Paris, die ihren mittelständischen Bewohnern alle Annehmlichkeiten einer gepflegten Urbanität geben soll.

Sie ist aber wohl tatsächlich nichts anderes als das Produkt jener ambitionierten Städtebaukonzepte der 1980er Jahre, die sich innerhalb kürzester Zeit von abstrakten Arrangements öffentlicher Räume in absurd leere Orte voller aufgegebenen Einkaufspassagen, verfallender Betontreppen und -brücken verwandelt haben und überall in Europa zu finden sind. Rohmer macht, während eines Sommers wenigstens, filmisch eine dieser



L'AMI DE MON AMIE (F 1988, R: Eric Rohmer)

leeren Einöden, die so neu ist, dass selbst deren Grünflächen Brachen sind, bewohnbar und verhandelt damit konkret die Frage, *wie* und vor allem *wo* wir leben können. Können wir unser Leben in künstliche, geplante Areale verlegen, können wir sie so animieren, dass wir in ihnen heimisch werden können?

In L'AMI DE MON AMIE bleibt es offen, ob dieses Postkartenidyll Wirklichkeit, Utopie oder Parodie ist, aber Rohmer lässt diese Stadt, die so öde wirkt, zu einem Raum werden, der unzählige Übergänge erlaubt – beispielsweise durch ein beiläufiges Gleiten in die Freizeit an den künstlichen Seen oder durch Begegnungen auf den Plätzen der Stadt. Und innerhalb einer Sequenz dieses Filmes findet sich genau jene Sensibilität für das nahe liegende und nicht außergewöhnliche Gewöhnliche, die Emerson in seiner Abweisung der romantischen Sehnsucht nach dem Großartigen beschrieben hat. Die weibliche Hauptfigur und der Freund der Freundin befinden sich in einem dieser zivilisationsnahen Naturräume, die in Cergy und seinen künstlichen Freizeitwelten zu finden sind. Der Wind bewegt die Wipfel der Bäume, die Kamera verliert sich in einem kleinen Panoramaschwenk entlang der Linie, die Himmel und Bäume miteinander verbindet. In diesem kleinen Moment, der uns das Vergehen der Zeit vorführt, ereignet sich ein kleines Wunder des Alltäglichen. Die Hauptfigur verliert ihre Fassung und bricht über den Anblick dieser beiläufigen und zufälligen Schönheit eines Sommernachmittags in Tränen aus.

CONTE D'HIVER (1992), Rohmers zweiter Beitrag zum Zyklus der VIER JAHRESZEITEN, verhandelt ganz offenherzig ein Wunder. Seine audiovisuelle Armse-



L'AMI DE MON AMIE (F 1988, R: Eric Rohmer)

dem Wundersamen verdeutlicht, hat durch einen kleinen Lapsus die große Liebe ihres Lebens verloren, die wir in den Eingangssequenzen des Films sehen und von der sie eine Tochter hat. Sie muss nun während der Weihnachtsfeiertage und der Zeit zwischen den Jahren in Paris die Entscheidung treffen, mit wem von zwei eher schlechten Kompromissen sie zusammenleben will.

Der Film zeigt uns den Alltag der Heldin mit allen Details – am deutlichsten in einer wortlosen Montagesequenz, die akribisch genau mit jeder einzelnen Station ihren Weg mit Zug und Metro von ihrem Wohnort zu ihrem Arbeitsort nachzeichnet.

Der Film imitiert aber auch die Beiläufigkeit des Blickes auf das Alltägliche, zum Beispiel in einer kurzen Sequenz, in der ein ungeschickt blinkender, trister Tannenbaum für einen kurzen Moment isoliert von allen Protagonisten eingeblendet wird. Die Kamera folgt Félicie und einem ihrer zwei Liebhaber durch den Winternebel der mittelalterlichen Stadt Nevers, erforscht die kleinbürgerliche Wohnung über einem Frisiersalon, blickt in die Auslagen verheißungsloser Ausstattungsläden. Alles könnte so traurig sein und so dramatisch langweilig, aber die duldsame Anspannung des Betrachters findet nicht ihre Auflösung in einer pathetischen Bestätigung der Langweiligkeit unserer Existenz, in der ein trauriger Alltag uns jeder Form von Transzendenz beraubt, sondern auch hier greift eine unaufdringliche Fokussierung auf ein kleines Wunder des Alltäglichen, das uns bereitwillig den Preis zahlen lässt, mit der Protagonistin während des Films den wortreichen und bildarmen Alltag zu verbringen. Es wird in aller Augenscheinlichkeit ein sehr unwahrscheinlicher Zufall des Wiederfindens des Geliebten inszeniert, ähnlich wie das Wunder in Shakespeares *Wintermärchen*, in dem eine tot geglaubte Königin in Form einer Statue wiederbelebt wird. Es ist die Vorführung dieses Wunders in einer Inszenierung des Stückes, die Félicie daran glauben lässt, dass sie ihr Leben ihrem Traum widmen soll, auch

ligkeit ist nahezu bestechend und lässt den Film als kalkulierten Versuch der Anwendung einer Fernsehästhetik erscheinen.²³ Das Material ist grobkörnig, in aufgeblasenen 16mm gedreht, die Farbtöne sind durchweg winterlich grau. Nur die Amateuraufnahmen einer Urlaubsidylle, die in den Film einführen, beschwören die Utopie eines anderen Raumes und einer anderen Welt. Félicie, deren Namen ihre Vertrautheit mit

23 Vgl. Laurence Giavarini: Les vies de Félicie. In: *Cahiers du Cinéma* 452, 1992, S. 20–22, S. 21.



CONTE D'HIVER (F 1992, R: Eric Rohmer)

wenn dessen Erfüllung ungewiss ist. Das Wunder fällt in den unglamourösen Raum eines öffentlichen Busses, der durch die Vorstädte von Paris fährt, unvermittelt ein und beendet diesen Film mit einer Belohnung für dessen wundergläubige Heldenin.

Hat dieses Kino, indem es uns das kleine Wunder vorführt, tatsächlich die Aufgabe bewältigt, uns das Betrachten des Trocknens der Farbe nicht als Ausdruck unendlicher Öde und Leere erscheinen zu lassen? Ich möchte diese Frage nicht abschließend beantworten. Aber ich möchte diese Fragestellung, die einen Vorwurf und eine Irritation impliziert, nutzen, um darauf hinweisen, dass ich die Filme Rohmers deswegen liebe, weil sie das Langweilige in sich aufnehmen, weil die anachronistische Klassizität ihrer Ästhetik es erlaubt, die Ereignisse so geschehen zu lassen, als würden sie keinen Betrachter brauchen. In diesem Sinne erlebe ich den Effekt der Langeweile auch als einen Effekt der Selbstermächtigung des Zuschauers, als wohltuendes Erlernen von Geduld, als Herausforderung an meine Kapazitäten als Betrachter, als Überwindung einer zunehmenden Überfrachtung des Bildes im Film vor und nach der Postmoderne. Ich verteidige dieses Kino, weil ich das Gefühl habe, dass die Präferenzen der Filmtheorie, der Cinephilie oder der Filmphilosophie meist dem auffälligen und theatralischen Film gelten. Mit dieser ungleich verteilten Aufmerksamkeit geht eine Ignoranz gegenüber den eher beiläufigen, hintergründigen ästhetischen Reizen von Filmen einher. Das Kino solle, so Rohmer, die Welt und nicht das Kino repräsentieren, es solle Bewunderung für die Welt erzeugen, also nicht zu einem Instrument der Abwendung unseres Interesses von der Welt werden.²⁴ Dass die Filme Rohmers langweilig sind, bedeutet letztendlich, dass sie sich nicht der Welt entziehen, und dass sie, wie Cavell es ausdrückt, den Platz des Menschen in seiner konkreten Wirklichkeit bestimmen und keiner fortgesetzten Weltflucht, keinem narzisstischen Rückzug in vorgestellte Welten Raum geben.²⁵

24 Bonitzer 1981, S. 70f.

25 Vgl. Stanley Cavell: On Eric Rohmer's *A Tale of Winter*. In: William Rothman (Hrsg.): *Cavell on Film. Edited and with an Introduction by William Rothman*. Albany 2005, S. 287–293, S. 292.

Kindliche Langeweile, Nostalgie und die Bewegung der Bilder:

Zur Zeitkonstruktion in filmischen Kindheitserinnerungen

Langeweile scheint im alltäglichen Zeiterleben von Kindern eine bedeutsame und wiederkehrende Erfahrung zu sein. Oftmals sind Kinder auf Beschäftigungsvorschläge aus der Umwelt angewiesen, weil sie ‚nichts mit ihrer Zeit anzufangen‘ wissen. Diese Form der vornehmlich psychologisch und pädagogisch beschriebenen Langeweile ist ein scheinbar spezifisch kindliches Phänomen der erlebten Zeitdehnung.¹

Gleichwohl wird existenzielle Langeweile, die sich im Umfeld von Melancholie und Depression bestimmen lässt², in philosophischen Kontexten als Eindruck einer umfassenden Sinnlosigkeit als ausschließlich erwachsenes Phänomen der erlebten Zeitentleerung begriffen.³

Diese Vorstellungen finden sich in aktuellen US-amerikanischen Spielfilmen, die Handlungen als Kindheitserinnerungen narrativisieren und auf diese Weise kindliche und erwachsene Zeiterfahrungen zueinander in Beziehung setzen: Kindliches Zeiterleben wird inszeniert im Kontext des retrospektiven Zeit- und Geschichtsbewusstseins eines sich erinnernden Erwachsenen. Mit dieser Perspektivverschiebung ändern sich auch temporale Einschätzungen von Lange- und Kurzweile im Blick des Erinnerungsträgers. Kinder und Erwachsene werden mit verschiedenen Formen von Langeweile assoziiert, was unterschiedlichen Verortungen innerhalb des Konstruktes Zeit entspricht. Die betrachteten Filme inszenieren diese Beziehungen mithilfe diverser inszenatorischer Gestaltungsmöglichkeiten wie Rückblenden, Parallelmontagen, Farbfiltern und Kamerabewegungen. Merkmale kindlicher wie erwachsener Zeitwahrnehmung finden zudem eine Entsprechung in der spezifisch filmischen Möglichkeit der Zeitmanipulation, in der Beschleunigung und Verlangsamung der Bewegung der Bilder: Zeitlupen, Wiederholungen und Standbilder werden eingesetzt als filmische Manifestationen von Lange-Weile.

1 Vgl. Erich H. Müller: *Erfüllte Gegenwart und Langeweile. Zeitgebundenheit und Zeitfreiheit im Leben des Kindes*. Heidelberg 1969.

2 Vgl. Martina Kessel: *Langeweile. Zum Umgang mit Zeit und Gefühlen in Deutschland vom späten 18. bis zum frühen 20. Jahrhundert*. Göttingen 2001, S. 75.

3 Vgl. Lars Svendsen: *Kleine Philosophie der Langeweile*. Frankfurt am Main/Leipzig 2002, S. 13–51.

Die folgende Analyse beschäftigt sich in diesem Sinne mit filmischen Inszenierungsformen von Langeweile als Moment der individuellen Zeiterfahrungen, die mithin im Mittelpunkt der Filmbetrachtung stehen sollen. Langeweile entsteht als vielseitiger Effekt der Inszenierung, der zuerst als Moment der filmischen Handlung lokalisiert und dann im Hinblick auf seine medialen strukturellen Implikationen beschrieben werden soll. Ausgehend von der Frage nach der erlebten Langeweile als psychologischem Phänomen lassen sich in einem ersten Schritt folgende Analysefragen an die Filme richten: Wie werden die Filmfiguren innerhalb einer individuellen Lebensgeschichte verortet? Verstehen sich die Protagonisten als Teile einer historischen, politischen Zeitgeschichte? Welche Rollen nehmen sie innerhalb der filmisch narrativisierten Geschichte ein? Haben Kinder eine ‚Geschichte‘? Wem werden retardierende/ ‚langweilige‘ Momente innerhalb der Narration zugewiesen? Und wie finden diese Formen der Zeitkonstruktion schließlich eine Entsprechung im vielseitig wiederkehrenden Motiv der Bewegung?

Im zweiten Analyseschritt werden Fragen nach den temporalen Relationen zwischen den Zeitdimensionen gestellt: Wie ändern sich die Einschätzungen von Lange- und Kurzweile im Moment der kindlichen Initiation und im erwachsenen Rückblick? Auf welche Weise treffen schließlich filmische Formen des kindlichen Vor- und des erwachsenen Rück- und Vor- aufeinander?

Die Analyse beschränkt sich im Folgenden auf den Spielfilm *HEARTS IN ATLANTIS* (USA 2001, R: Scott Hicks), der exemplarisch für zahlreiche US-amerikanische Filme der Jahrtausendwende steht, die vergangene Ereignisse in Form von Kindheitserinnerungen narrativisieren.⁴

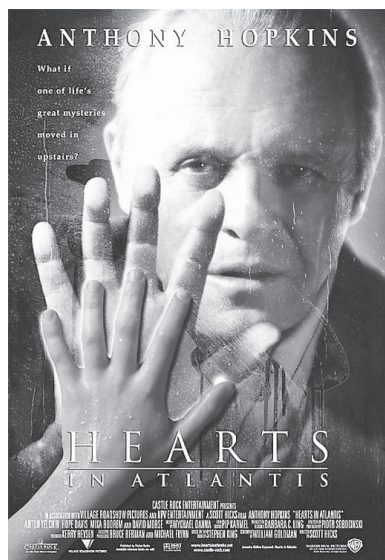
In der Rahmenhandlung des Films erinnert sich der nun erwachsene Erzähler Bobby an seine Kindheit in den 1960er Jahren. Die Ereignisse werden in Rückblenden inszeniert und sind stark geprägt von der Beziehung des Jungen zum älteren Nachbarn Ted, der sich als politisch Verfolgter versteckt und viel Zeit mit Bobby verbringt.

Zeiterleben

Sowohl die Rahmenstruktur als auch die episodische Nebeneinanderstellung von kindlichen und erwachsenen Erlebnissen konstruieren Vergangenheit und Gegenwart, Erinnern und Erleben, Kindheit und Erwachsen-Sein als Gegensatzpaare. Kind und Erwachsener scheinen in ‚anderen Zeit(lich)en (Vorstellungen)‘ zu leben.

Die Analyse greift diese Dichotomien als Strukturelemente auf und beschreibt filmische Formen kindlicher wie erwachsener Zeitkonstruktion. Ausgangspunkt hierbei ist die Frage nach den unterschiedlichen Formen der Langeweile. Im Folgenden beschränkt sich die Betrachtung weitgehend auf die Beziehung zwischen

4 Vgl. *NOW AND THEN* (USA 1995, R: Lesli Linka Glatter), *LIBERTY HEIGHTS* (USA 1999, R: Barry Levinson), *CRAZY IN ALABAMA* (USA 1999, R: Antonio Banderas), *ANGELA'S ASHES* (USA/Irland 1999, R: Alan Parker), *THE LEGEND OF BAGGER VANCE* (USA 2000, R: Robert Redford), *ALMOST FAMOUS* (USA 2000, R: Cameron Crowe), *ROAD TO PERDITION* (USA 2002, R: Sam Mendes).



HEARTS IN ATLANTIS (USA 2001,
R: Scott Hicks)

Bobby und Ted innerhalb der Rückblenden.

Im Film *HEARTS IN ATLANTIS* gibt der elfjährige Protagonist Bobby seinem Gefühl von Langeweile Ausdruck, indem er enttäuscht bemerkt: „In dieser Straße geschieht nie etwas“. Diesen kindlichen Eindruck der Ereignislosigkeit, des Stillstands und der Lange-Weiligkeit⁵ bindet die Inszenierung im Verlauf des Films an weitere Wahrnehmungseffekte: Ereignisse und Handlungen begreift Bobby zu Beginn noch nicht als Teile einer sinnhaften (narrativen) Geschichte, er weiß mit seiner Zeit ‚nichts anzufangen‘: „Ich habe sowieso nichts Besseres zu tun.“ Zudem hat der kindliche Protagonist noch keine Vorstellung von der Endlichkeit des Lebens: Auch wenn er seinen Vater schon früh verloren hat, wird es der Verlust seines Freundes Ted am Filmende sein, der sein Zeitbewusstsein maßgeblich prägt. Seine

subjektive Zeiteinteilung orientiert sich nicht an historischen, politischen Ereignissen, sondern an bedeutsamen persönlichen Erfahrungen: Auf die Frage „Wie lange wohnst Du schon hier?“ antwortet er nicht etwa mit einer präzisen Jahreszahl, sondern mit „seit mein Vater gestorben ist“. Weitere Ereignisse, die die Lebenszeit des Kindes strukturieren, sind der Beginn der Sommerferien, der eigene Geburtstag und der Besuch des Jahrmarktes. Bobby vertreibt sich die Zeit mit kontextlosem, selbstbezogenem Spiel wie Baden, Fahrradfahrten und Brettspielen. Dementsprechend werden diese Aktivitäten als episodische, lose narrativ gebundene, aneinander gereihte ‚Momentaufnahmen‘ inszeniert, die als retardierende Momente in eine ‚erwachsen‘ konnotierte narrative Handlungskette montiert sind. Die Wahrnehmung des Kindes ist weiterhin gekennzeichnet durch Unmittelbarkeit des Erlebens und Verstehens: Symbole und Metaphern weiß Bobby nicht zu entschlüsseln. Die formal-ästhetische Gestaltung dieser Spiel-Szenen zeichnet sich durch visuelle und akustische Eindrücklichkeit aus, die mithilfe von Kamerabewegungen, farbenfrohen, lichtdurchfluteten Bildkompositionen sowie zeitgenössischer, beschwingter Musik erzeugt wird.

Langeweile im Erleben des elfjährigen Kindes lässt sich somit als Gefühl zeitlicher Ungebundenheit begreifen. Bobby scheint außerhalb temporaler, historischer wie narrativer Sinnzusammenhänge und somit auch außerhalb der Erlebniswelt

5 „Damals konnte ein Tag ewig dauern“, weiß der erwachsene Erinnerungsträger.

seiner erwachsenen Bezugspersonen zu stehen: So verspätet er sich beispielsweise mit den Worten „Entschuldigung, ich habe die Zeit vergessen“; er ist nicht *in time*.

Diese Zeitkonstruktionen laufen zusammen in der wiederkehrenden Szene, in der Bobby vor dem Schaufenster eines Geschäftes steht und mit sehnsuchtsvollen Augen ein sich gleichmäßig im Uhrzeigersinn drehendes Fahrrad bewundert, das zum Sinnbild bewusst erlebter Zeitlichkeit wird (siehe unten).



HEARTS IN ATLANTIS (USA 2001, R: Scott Hicks).

Im Gegensatz hierzu definiert sich die Wahrnehmung des begleitenden Erwachsenen, der sich bereits in fortgeschrittenem Alter befindet: „Das ist nur ein Augenblick“ charakterisiert Teds retrospektiven Eindruck der Kürze des menschlichen Lebens und der Fülle vergangener Ereignisse. Er empfindet die Abfolge der Geschehnisse als Beschleunigung, als bewegten Lebenslauf: „Wir sind alle immer auf der Durchreise“. Der alte Mann versteht sich als Handlungsträger einer narrativen (Lebens-) Geschichte, die eine Verknüpfung aufweist zu historischen, politischen Sinnzusammenhängen wie der Kommunistenverfolgung. Er ‚hat eine Vergangenheit‘, er ‚hat eine Geschichte‘. Seine Strategien der temporalen Sinnstiftung beinhalten Formen eines historischen Bewusstseins (Zeitungslektüre) und des narrativen Erzählens. So berichtet er von vergangenen Erlebnissen in Form von dramatisierten, prosaisch formulierten Geschichten, die den Romanen und Kinofilmen zu entstammen scheinen, die Ted konsumiert. Mithilfe von literarischen Sentenzen stiftet er Sinn aus seiner Lebenszeit und zitiert Ben Jonson mit den Worten: „Die Zeit ist eine alte, kahlköpfige Betrügerin“. Er begreift Zeit als Ordnungsschema, als begrenzenden Rahmen. Ted besitzt ein Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit und verortet seine Existenz innerhalb einer umfassenden Lebens- und Menschheitsgeschichte, die „seit Jahrhunderten“ fortläuft. Vor diesem Hintergrund begreift er Zeit in einem mathematischen Verständnis als abstraktes Konstrukt. Dementsprechend ist seine Wahrnehmung bestimmt durch eine reflexive Distanz, die durch geistige Versteehensprozesse, erinnerndes Nach-Erleben und das Entschlüsseln von Mehrdeutigkeiten gekennzeichnet ist (Gebrauch von Fremdwörtern und Metaphern). Die In-

szenierung seiner Person konzentriert sich auf seine wortreichen Erzählungen und zeigt ihn in langen, geräuscharmen Einstellungen und langsamen Kamerafahrten als aktionslosen Erzähler, der auf der Veranda oder in der abgedunkelten, kargen Wohnung sitzt.

Das Zeitbewusstsein des Erwachsenen zeichnet sich also aus durch die Positionierung in temporalen Sinnkategorien von Narration und Historie. Die Erkenntnisse des Verlustes von Zeit (der Kindheit, der Vergangenheit, aber auch der Zukunft) und der zeitlichen Unumkehrbarkeit führen zu einer melancholischen, nostalgisch gefärbten Rückschau als Moment der historischen Sinnstiftung. Ted erlebt die Zeit als begrenzende Dimension, als ein ‚zu wenig‘ und erklärt mit den Worten Boris Pasternaks: „Wir sind Gefangene der Zeit, Geiseln der Ewigkeit“.⁶

„Wenn man ein Kind ist, kann ein Tag ewig dauern und jetzt kommt es mir vor, als wären alle diese Jahre wie im Flug vergangen“⁷, stellt der erwachsene Protagonist mit Bedauern fest und fasst so die Gegensätzlichkeit kindlichen und erwachsenen Zeitbewusstseins zusammen: Lässt sich die Langeweile des Kindes als Bedauern über die zeitliche Ungebundenheit als erlebte Zeitdehnung fassen, so definiert sich die Langeweile des alternden Erwachsenen als Bedauern über die Beschleunigung, die Endlichkeit und letztlich die Sinnlosigkeit des Lebens in Anbetracht des Todes.⁸

Übergangsmomente

Wie bereits angedeutet, werden Gegenwart und Vergangenheit, Kindheit und Erwachsen-Sein in einem Aushandlungsprozess inszeniert. Dabei nähern sich im Verlauf des Films die vermeintlich gegensätzlichen Positionen vor dem Hintergrund der enger werdenden Beziehung zwischen Bobby und Ted einander an. Hier lassen sich zwei Formen der Bezugnahme beschreiben.

Bobby wird im Laufe des Films mit den als erwachsen charakterisierten Zeitvorstellungen bekannt gemacht. Der erwachsene Ted führt ihn an literarische, narrative und historisierende Sinnstiftungsmechanismen heran: So ermutigt Ted den Jungen, seinen Bibliotheksausweis zu nutzen, und nimmt ihn mit ins Kino. Ted bezahlt Bobby dafür, dass er ihm täglich die Zeitung vorliest, und lehrt ihn, Fremdwörter und Mehrdeutigkeiten zu verstehen. Bobby begreift schließlich die Beziehungen, die zwischen Teds Vergangenheit und der historischen Zeitgeschichte bestehen:

6 Svendsen stellt die Überlegung an, dass die „Verlusterfahrung“, die Merkmal existenzieller Langeweile ist, sich aus dem Bewusstsein des zeitlichen Verlustes der Kindheit erklärt (Svendsen, S. 160).

7 Die englischsprachige Entsprechung „now, all those years just seem like a blink“ weist bereits darauf hin, dass das ‚Blinzeln‘ der Erinnerung den vergangenen Augen-Blick als bewegungsloses Einzelbild aus der (filmischen) Bewegung der Zeit herauslöst (vgl. Abschnitt 2).

8 Die Unterschiede des zeitlichen Erlebens lassen sich entsprechend auch als psychologisches Phänomen beschreiben: „Mit zunehmendem Alter beschleunigt sich das subjektive Gefühl der ablaufenden Zeit, die dann scheinbar sehr viel schneller abläuft, als noch etwa in der Kindheit, in der der Zeitraum von einem Jahr als ein kaum noch im Jetzt überschaubarer Riesenzeitraum erscheint.“ (Ludwig Haesler: Zeitgefühl, Zeiterleben. In: Wolfgang Mertens (Hrsg.): *Handbuch psychoanalytischer Grundbegriffe*. Stuttgart u.a. 2002, S. 816).

Ted wird politisch verfolgt. So wird Bobby selbst bedeutsamer Teil der ‚Geschichte‘; letztlich kommt ihm die aktive Rolle eines für die Film- und Lebensdramaturgie entscheidenden Handlungsträgers zu. Zudem lernt er durch den Ortswechsel am Filmende und durch den Verlust von Ted die Endlichkeit des Lebens kennen.

Diese Entwicklung verbindet sich mit dem Motiv der Bewegung, die eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung des kindlichen Zeitbewusstseins spielt und sich in dem Wunsch nach Beschleunigung manifestiert. Die narrative Abfolge der Ereignisse wird im Verlauf des Films dichter, in einem ‚Wettlauf mit der Zeit‘ muss Bobby schließlich ‚rechtzeitig‘ sowohl seiner Freundin Carol als auch Ted zu Hilfe kommen. Das Kind wird nicht nur aktiver in seinen Handlungen, auch die filmische Inszenierung akzeptiert es als Fluchtpunkt rasanter Kamerafahrten.

Von zentraler Bedeutung für Bobbys Bewegungserleben sind in diesem Kontext diverse Fortbewegungsmittel: Kinder, die auf Eisenbahngleisen laufen, werden hier zu einem filmischen Motiv für die kindliche Annäherung an erwachsene, zielgerichtete Formen (filmischer) Bewegung.⁹ Bezeichnend ist Bobbys Wunsch nach einem Fahrrad als Wunsch nach Beschleunigung. Dieses erscheint als (Fahr-) Rad der Zeit, das dem Kind ein neues Zeitbewusstsein in Form eines beschleunigten Bewegungserlebens ermöglicht, indem es ihn aus seiner Langeweile löst und ihm auf dem Weg zum Erwachsen-Sein die ‚Zeit verkürzt‘. In diesem Sinne bringt der Wunsch nach einem Fahrrad die Ereignisse der Handlung auch erst ins ‚Rollen‘: Bobby nimmt Teds Angebot an, weil er sich von dem verdienten Geld ein Fahrrad kaufen möchte.¹⁰

Neben diesem in die Zukunft gerichteten Streben des Kindes findet sich sowohl in Teds Blick als auch in dem retrospektiven Blick des sich erinnernden Erzählers in der Rahmenhandlung eine gedankliche Rückwendung zur Vergangenheit. Die Nachricht vom Tod eines Jugendfreundes ist der Auslöser für die einsetzende Erinnerung, die vergangene Ereignisse in ein sinnvolles Verhältnis zur Gegenwart setzt. Das Gefühl der Trauer in Anbetracht des Todes wird überlagert von der nostalgischen Rückwendung zur Kindheit. Nostalgie lässt sich verstehen als Modus der Erinnerung, der die Vergangenheit idealisiert.¹¹ Die vom Kind selbst als unangenehm empfundene Zeitungebundenheit wird in der Retrospektion zum Objekt erwachsener Sehnsucht und schließlich in der fotografischen Reproduktion auch als gegenständliches Objekt fassbar.

9 Vgl. *STAND BY ME* (USA 1986, Rob Reiner).

10 Auch Jean Piaget weist in seiner psychologischen Studie die Entwicklung des Zeitbegriffs anhand der Fähigkeiten zur Einschätzung von Bewegungen und zur Rekonstruktion kausaler Handlungsketten nach (Jean Piaget: *Die Bildung des Zeitbegriffs beim Kinde*. Frankfurt am Main 1974).

11 Susan Stewart beschreibt Nostalgie als „sadness without an object, a sadness which creates a longing that of necessity is inauthentic because it does not take part in lived experience. Rather it remains behind and before that experience. Hostile to history and its invisible origins, and yet longing for an impossibly pure context of lived experience as a place of origin, nostalgia wears a distinctly utopian face, a face that turns toward a future-past, a past which has only ideological reality” (Susan Stewart: *On longing: narratives of the miniature, the gigantic, the souvenir, the collection*. Baltimore/London 1984, S. 23).

Filmisch funktioniert Nostalgie als Filter, den die Erinnerung vor die Vergangenheit legt: Nostalgie wird zu einem ästhetischen Prinzip, das sich durch filmische Merkmale auszeichnet wie die Tönung der Filmbilder (goldenes Dämmerlicht), die zeitgenössische Musik, die oftmals die Stimmen der Vergangenheit übertönt, sowie durch die filmischen Verlangsamungstechniken der Wiederholung, des Standbildes und der Zeitlupe. Bilder vom abendlichen Baden, vom Monopolspiel und von kindlichem Lachen werden unter den Augen des beobachtenden Erwachsenen entschleunigt. Als Ted den Jungen nach seiner schönsten Erinnerung fragt, zeigt der Film sich verlangsamende Aufnahmen einer erinnerten Geburtstagsfeier, die schließlich im schwarz/weißen Foto eines geliebten Mädchens zum Stehen kommen. Dieses still gestellte Bild ist eines der wenigen Objekte, die dem erwachsenen Bobby in der Rahmenhandlung als Souvenirs seiner Kindheit verblieben sind. Das erwachsene Gefühl der Nostalgie in Anbetracht der vergangenen Kindheitszeit und die filmische Rückschau gehen einher mit der Verlangsamung und Stillsetzung der Bilder. Im Prozess der Erinnerung wird die filmische Bewegung zersetzt; vergangene Ereignisse sind in der Gegenwart der Rahmenhandlung lediglich als fotografische Standbilder greifbar¹²: „[M]emory-stories [...] are often narrated as a montage of vignettes, anecdotes, fragments, ‘snapshots’, flashes.“¹³ Fotografie und Film werden hier in einem intermedialen Diskurs als Lange- bzw. Kurz-Weilen thematisiert, wobei der Film die bewegungslose Fotografie als ultimative filmische Lange-Weile inszeniert¹⁴.

Zusammenführung

Die abschließende Filmszene führt die beiden Bewegungsmomente inszenatorisch zusammen. Die Bewegung des Fahrrads des kindlichen Bobby in der Vergangenheit und die Autofahrt des erwachsenen Bobby in der Gegenwart werden in ihrer Bewegung filmisch parallel zueinander montiert, die Zeitebenen berühren sich jedoch paradoxerweise in einer gegenläufigen Bewegung: In der Beschleunigung scheint sich der Junge seiner bildlichen Fixierung entziehen zu wollen; er ist Teil einer narrativ bewegten, eigenen Geschichte geworden. Der Blick des Erinnerungsträgers hält die Zeit jedoch in Form der Fahrrad- und Kamerafahrt wie der kindlichen Entwicklung mithilfe der Zeitlupe auf. Der kindliche Wunsch nach Zukunft und die erwachsene Sehnsucht nach Vergangenheit laufen einander entgegen. So bedankt sich Bobby im *Voice-Over* Kommentar einerseits dafür, dass Ted die „Zukunft hereingelassen hat“, zeigt andererseits nostalgisches Bedauern in Formulierungen wie „das war der letzte Sommer meiner Kindheit“.

12 Der Goldschimmer der nostalgisch erinnerten Szenen ähnelt in dieser Logik der Patina historischer, ‚vergibteter‘ Fotografien.

13 Annette Kuhn: *An Everyday Magic: Cinema and Cultural Memory*. London/New York 2002, S. 11.

14 Die Beziehung zwischen zeitlicher Rückwendung und Verlangsamungsprozess zeigt sich u. a. im englischsprachigen Wort *still*, das einerseits auf das zeitliche Überdauern (‚immer noch‘), andererseits auf die Bewegungslosigkeit hindeutet (auch *Filmstill*).



HEARTS IN ATLANTIS (USA 2001, R: Scott Hicks).

Das dämmernde Tageslicht weist ebenso wie die Jahreszeit Winter auf einen temporalen Übergangsmoment hin. Die tief stehende Sonne erscheint als Lampe der filmischen Projektion, die in der verlangsamen Bewegung des Fahrrads bzw. der Kamerafahrt durch die winterlich kahlen Bäume einen stroboskopischen Effekt anschaulich macht, der Grundlage der filmischen Illusion von Bewegung ist.¹⁵ Einzelne Bilder werden hier im retrospektiven Blick aus ihrem filmischen Bewegungszusammenhang herausgelöst. Das Medium Film wird (analog zum Fahrrad) als Zeitmaschine erkennbar, die Erinnerung als filmischer Prozess, der Erinnerungsträger als Erzählinstanz, die die filmische Bewegung der Bilder bedingt. Zu Beginn des Films ist der erwachsene Bobby zu sehen, der als professioneller Fotograf chronofotografische Serienaufnahmen einer Fahrradfahrt erstellt.

Die unterschiedlichen Zeitkonstruktionen werden im Film HEARTS IN ATLANTIS in einem paradoxen Verhältnis inszeniert: Die Selbstverortung im kindlichen Zeitkonzept, die Überwindung des Eindrucks der Langeweile als temporale Ungebundenheit geht einher mit dem Wunsch nach Beschleunigung, der verbunden ist mit dem erwartungsvollen Blick in die Zukunft. Erwachsene Versuche hingegen, aus der (Lebens-) Zeit Sinn zu stiften, die Überwindung des Eindrucks der Zeitgebundenheit und Endlichkeit gehen einher mit der nostalgischen Rückwendung und Idealisierung kindlicher Zeitlosigkeit, womit sich eine Verlangsamung des filmischen Bewegungsmechanismus verbindet.¹⁶

15 In einer ähnlichen Szene des Films wird eine Fahrrad- bzw. Kamerafahrt entlang eines Lattenzaunes inszeniert.

16 Mit diesem Wissen fallen weitere gegenläufige Drehmomente und zurück gehaltene Bewegungsläufe in der Diegese auf: Das Fahrrad in dem Geschäft scheint sich aufgrund der Lenkradstellung rückwärts zu bewegen, die zahlreichen Ventilatoren drehen sich so schnell, dass die Bewegungsrichtung rückläufig zu sein scheint und die unterschiedlichen Drehmomente der Karussells auf der Kirmes heben die Bewegungen gegenseitig auf.



HEARTS IN ATLANTIS (USA 2001, R: Scott Hicks).

Das Erwachsen-Sein wird als zeitliche Erfüllung in der Sehnsucht des Kindes ebenso verkannt wie die Kindheit, die sich in der Betrachtung des Erwachsenen als paradiesischer, unschuldiger Ort (Atlantis) darstellt: Was beiden als ersehnter Zeitpunkt erscheint, ist im jeweiligen Erleben Auslöser der entsprechenden Langeweile. Vergangenheit und Zukunft werden als filmische Konstruktionen der Erinnerung und der Voraussicht inszeniert. Dieser zeitlichen Umbewertung entspricht auch ein psychologisches Paradoxon des Langeweile-Erlebens.

„Erfüllt‘ erlebte Zeit erscheint dem Subjekt als kurzweilig und schnell verlaufend, während ‚leere Zeit‘ der Untätigkeit oder des Wartens auf ein für wichtig erachtetes zukünftiges Geschehen als langsam verlaufend erlebt wird und ‚endlos‘ oder ‚langweilig‘ erscheint. Im Rückblick erscheint dagegen eine erfüllte Zeit subjektiv als lang, während unerfüllte, ‚leere Zeitabschnitte‘ in der Erinnerung zusammenschrumpfen und im Gedächtnis als belanglos schwinden.“¹⁷

Wie die Filmanalyse gezeigt hat, besteht das Potential des Mediums Film in der Möglichkeit, das paradoxe Verhältnis von kindlicher und erwachsener Langeweile in der Beschleunigung und Entschleunigung der Bewegung der Bilder zu inszenieren.

Entspannungsdramaturgie als Kulturtechnik

Langeweile als ‚gehemmte Bewegung‘ am
Beispiel von deutschen Fernsehkrimis

Langeweile als Entspannungsdramaturgie

Wenn mit der formelhaften Ankündigung „Wir wünschen Ihnen spannende Unterhaltung“ eine Kriminalfernsehserie wie – sagen wir pars pro toto DERRICK, der deutsche Fernsehexportschlager schlechthin – jahrzehntelang angesagt wurde, dann kann man sicher sein, dass das Publikum auch nach der x-ten Wiederholung im In- und Ausland „Spannung“ nicht ernsthaft erwartet. Das Fernsehen ritualisiert das Spiel mit vermeintlich Spannendem, von Dieter Prokop einst in den 70er Jahren als Dialektik von „Faszination und Langeweile“ beschrieben, und löst es im Fernsehalltag zugunsten einer letztlich langweiligen Normalität auf. Wurde dieses Ritual früher vor allem im Hinblick auf seine ideologische Konnotation diskutiert, die das Langweilige allenfalls etwa im Sinne von Jürgen Link als Normalismus interpretierte, also als ideologischen Normalzustand der Mehrheitsgesellschaft, lässt es sich heute im Zuge eines wissenschaftstheoretischen Paradigmenwechsels als Kulturtechnik identifizieren.

Das Fernsehen wird dabei unter dem Aspekt seines Funktionierens und nicht zuletzt aus der Perspektive seines Nutzens betrachtet. Doch das Phänomen der Langeweile hat dabei bisher weder in kulturtheoretischen noch in dezidiert fernsehwissenschaftlichen Ansätzen (und schon gar nicht im so genannten *Uses- and Gratification-Approach*) einen systematischen Platz gefunden, da es dem Publikum keinen erkennbaren Nutzen bietet und gleichsam eine Art ‚Nullstellung‘ der Systemfunktionen zu sein scheint.

Allenfalls wird anhand neuerer, integrativer medienwissenschaftlicher Arbeiten, medienphilosophischer oder gar mediologischer Ansätze eine Sichtweise deutlich, die weniger die Inhalte selbst als vielmehr den Modus ihrer Übermittlung analysiert und damit auch Langeweile als zentralen Bestandteil dieser Kulturtechnik wahrnehmen kann.

Vor allem von der Zeitphilosophie inspirierte Arbeiten haben in den letzten Jahren hier Standards gesetzt; erwähnt sei hier nur der von Gilles Deleuze beeinflusste

Medienphilosoph Lorenz Engell¹, der die These vertritt, dass Langeweile der eigentliche Sinn bzw. Nicht-Sinn von Fernsehen sei.²

Doch auch wenn man geneigt ist, diesem allgemeinen Befund zum Funktionieren des Fernsehens als Gesamtsystem zuzustimmen, stellt sich die Frage, ob nicht unterhalb der Schwelle von Programmclustern differenziertere Antworten zu geben sind; ob also einzelne Programme oder besser noch einzelne Sendeformate sich mit dem gewählten Instrumentarium differenzierter beschreiben lassen oder ob hierfür nicht eine andere Perspektive geeigneter wäre.

Geht man nicht von Erfahrungen mit der Zeit, also Zeiterfahrungen im Sinne der Zeitphilosophie aus, sondern von Erfahrungen in der Zeit, die sich also in der Zeit, die von einem zeitbasierten Werk konstituiert wird, entfalten, dann bahnt sich auch eine andere Sicht auf Langeweile an: Vorgeschlagen wird ein auf das Subjekt hin angelegter (bei Benjamin etwa in Ansätzen skizzierter) Erfahrungsbegriff, der die Wahrnehmung und die Wirkung einer ästhetischen Konstruktion von Langeweile mit erfassen kann; mithin also weniger von medienphilosophischen Überlegungen ausgeht als vielmehr von einer erweiterten Vorstellung von Dramaturgie.

Am Beispiel von deutschen Fernsehkrimis möchte ich eine erste, skizzenhafte Annäherung an das Phänomen versuchen und anhand von vier Thesen der Frage nachgehen, wie die Verwandlung von an sich Spannendem und Aufregendem wie *Sex and Crime* in Langeweile bzw. in Entspannung gelingt und wie Entspannungsdramaturgie als Kulturtechnik so erfolgreich funktioniert.

Langeweile als Bedingung von Unterhaltung

Die Begriffe Unterhaltung und Langeweile können hier kaum grundlegend, gar abschließend geklärt werden, da sie mit einem breiten Spektrum von Bedeutungen aufgeladen sind. Unter Langeweile wird hier im Folgenden allgemein eine Weile verstanden, also eine Zeit, die dem Subjekt lang erscheint oder ihm zumindest den Eindruck vermittelt, es verfüge noch über einen von Sorgen freien Zeitüberfluss.

Die Auffassungen von Unterhaltung sind nicht erst in der modernen Mediengesellschaft so verschieden wie die Individuen, die täglich nach ihr suchen. Was für den einen das ‚Abschalten‘ nach einem anstrengenden Arbeitstag ist, vertreibt

1 Lorenz Engell: Die Langeweile und der Krieg. Fernsehen und das Ende der Spaßgesellschaft. In: Alexander Karschnia/Oliver Kohns et al. (Hrsg.): *Zum Zeitvertreib. Strategien – Institutionen – Lektüren – Bilder*. Bielefeld 2005, S. 19–32. Vgl. auch Lorenz Engell: *Vom Widerspruch zur Langeweile. Logische und temporale Begründungen des Fernsehens*. Frankfurt am Main u.a. 1989.

2 „Fernsehen ist langweilig. Es ist nicht einfach nur so langweilig, manchmal überwiegend und in manchen seiner Erscheinungsformen mehr oder in anderen weniger. Die Langeweile ist keine einfache bloße Eigenschaft des Fernsehens, die auch anders ausfallen könnte. Es ist vielmehr zutiefst und abgründig langweilig und bietet jeder und jedem je nach Erwartungshorizont und Akkulturation genau die Langeweile, die sie oder er sucht. Eben darin findet es seinen Sinn oder genauer seinen Nicht-Sinn. Denn wir müssen davon ausgehen, dass wir nicht fernsehen, um der Langeweile zu entfliehen, sondern ganz im Gegenteil, weil wir sie suchen; so wie es ja vermutlich ein Irrtum ist anzunehmen, im Zeitvertreib ginge es um die Vermeidung von Langeweile.“ (Engell 2005, S. 20).

dem anderen die Langeweile nach einem ereignislosen Tag. So verwundert es auch nicht, dass eine über Jahrhunderte zurückzuverfolgende Debatte über ‚Unterhaltung‘ im Allgemeinen nur wenig zu einer konkreten Klärung des Begriffs beizutragen vermochte, ja kaum mehr zeigte, als dass es sich wohl um ein menschliches Grundbedürfnis handelt. So wies z. B. schon Montaigne darauf hin, dass sich aus der „geistigen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Unsicherheit“ des Menschen ein inneres Unbehagen ergebe, das ihn dazu zwingt, „vor sich selbst davonzulaufen.“ Dies gelinge „jedoch nur, wenn die Flucht in abwechslungsreiche Stoffe und Tätigkeiten“ hineinführe.³

Die von Montaigne skizzierte Funktion von Unterhaltung lässt bereits eine Dimension erkennen, die die Langeweile selbst als integralen Bestandteil von Unterhaltung erscheinen lässt. Langeweile kann nur aufkommen, wenn man von der von Montaigne erwähnten „geistigen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Unsicherheit“ frei ist. Doch nicht erst, wenn man die tatsächlich nötige intellektuelle und emotionale Selbstsicherheit, soziale Anerkennung und wirtschaftliche Absicherung besitzt, kann man aus Langeweile nach Unterhaltung suchen, sondern gerade durch die Flucht in Unterhaltung wird die notwendige mentale Basis für die gepflegte und durch Unterhaltung kultivierte Langeweile erst geschaffen.

Als eine Art Flucht hat auch Walter Benjamin die Unterhaltung der Kriminalliteratur beschrieben. „Mit blitzartig klarer Intuition“, bemerkte er einmal,

„daß ein Reisender, der in der Bahn einen Detektivroman liest, zeitweilig eine Angst durch eine andere vertreibt. Reisende fürchten die Ungewißheit der Reise, der Ankunft am Ziel und das, was geschehen wird, wenn sie angekommen sind. Sie können diese Angst zeitweilig vertreiben (und mithin vergessen), indem sie sich in unschuldige Ängste um Verbrechen und Verbrecher verstricken lassen, die, wie sie wohl wissen, nichts mit ihrem persönlichen Schicksal zu tun haben.“⁴

Bei Benjamin, so könnte man resümieren, wird eine existenzielle Angst in einer anderen, ästhetisch vermittelten Angst für die Dauer der Lektüre aufgehoben – sie verschwindet nicht, sondern wird sublimiert. Dieser Prozess der Sublimierung, der Transformierung von Affekten (dabei handelt es sich nicht nur um ‚Angst‘ und ‚Fluchtreflex‘), enthüllt überraschend auch die Paradoxie von Unterhaltung. Soll sie gelingen, muss sie den Rezipienten gleichzeitig Gegensätzliches mit entsprechend konträren affektiven Qualitäten bieten: Geborgenheit und Risiko, klare Orientierung und Unbekanntes, Sicherheit und Stimulation.⁵

3 Zit. n. Leo Löwenthal: *Schriften I. Literatur und Massenkultur*. Frankfurt am Main 1980, S. 18.

4 Zit. n. Ernest Mandel: *Ein schöner Mord. Sozialgeschichte des Kriminalromans*. 2. Aufl. Frankfurt am Main 1988, S. 19.

5 Vgl. Louis Bosshart: *Dynamik der Fernseh-Unterhaltung. Eine kommunikationswissenschaftliche Analyse und Synthese*. Freiburg (Schweiz) 1979, S. 91.

Langeweile als dramaturgisches Modell der ‚gehemmten Bewegung‘

Im Kriminalgenre finden sich typische, als Spannungsmittel geltende Elemente wie Verfolgungsjagden, Schießereien, Rätsel, Intrigen usw., die in je unterschiedlicher Gewichtung in verschiedenen Medien eingesetzt werden. Doch erzeugen sie in allen Medien gleichermaßen Spannung?

Spannung lässt sich nun als subjektive Empfindung kaum verallgemeinern und insofern die Frage nicht eindeutig beantworten. Doch seit der aristotelischen Poetik kann man sie mittels dramaturgischer Modelle beschreiben. Dramaturgie wird dabei nicht einfach nur als Einteilung und Organisation von Zeit, also als Aufteilung eines zeitbasierten Werkes in Anfang, Hauptteil und Schluss aufgefasst, sondern als ästhetisches Konstruktionsprinzip von Emotionen.

Aus dem Theater sind in Anlehnung an Aristoteles Begriffe wie die Erregung von Furcht und Mitleid oder seit Lessing auch der der Leidenschaft bekannt, die die emotionale Ansprache des Zuschauers bezeichnen und damit eine *innere* Anspannung zum Ausdruck bringen, die sich aus dem gespannten Verhältnis der Figuren zueinander ergibt. Im Kino-Thriller werden diese Emotionen in bewegte Bilder übersetzt; aus der Identifikation mit dem Protagonisten, der in existenzielle Gefahr gerät, wird auch der Zuschauer für Momente verunsichert. Es wird ihm die als real empfundene Illusion einer Bewegung vermittelt, die die innere Anspannung in äußere Bewegung überträgt, z. B.: Ein Auto rast durch die Innenstadt oder eine Figur geht Zigaretten rauchend unruhig im Zimmer hin und her.

Nun sind die für die jeweiligen Medien charakteristischen Konzeptionen in der Regel nicht idealtypisch voneinander getrennt, sondern miteinander vermischt. Auch das Theater kennt bewegte Szenen und der Thriller versucht, die äußere Bewegung der Bilder in eine innere Bewegung der Zuschauer zu verwandeln. Dabei kann man mit Hitchcock zwei unterschiedliche Strategien unterscheiden: „Suspense“ und „Surprise“⁶ – also zwischen der Ankündigung, dass eine Bombe zu einem bestimmten Zeitpunkt explodieren wird, und der überraschenden Explosion einer Bombe. Suspense konstruiert einen langen Spannungsbogen mit einer für die Dauer dieser Spannung vermehrten, virtuell ungehemmten Bewegung, die erst gegen Ende des Films zum Stillstand kommt. Surprise dagegen orientiert sich an Plot Points, die die Bewegung zerstückeln und ihr verschiedene Wendungen geben. Voraussetzung für die virtuell ungehemmte Bewegung ist die Verwirrung der Zuschauerorientierung; man muss ihm in gewisser Weise ein Gefühl vermitteln wie „eine Achterbahn beim Looping“, merken Roloff und Seeßlen an.⁷

In Kriminalfernsehserien sind dagegen alle Bewegungen gehemmt. Im Gegensatz zu Theater und Kino vermeidet der deutsche Fernsehkrimi die Konstruktion von langen Spannungsbögen und löst die Handlung in relativ kurze, spannungstragende Sequenzen auf, auf die jeweils entsprechend ruhigere folgen. Befragungen

6 François Truffaut: *Hitchcock*. London 1968, S. 59–60.

7 Bernhard Roloff/Georg Seeßlen (Hrsg.): *Kino der Angst. Geschichte und Mythologie des Film-Thrillers. Grundlagen des populären Films. Band 5*. Reinbek bei Hamburg 1980, S. 17.

von Verdächtigen z. B. münden immer wieder im Büro auf der Polizeiwache, das sich als Ort der Reflexion erweist, an dem das Gehörte diskutiert und beraten wird und insofern Bewegung hemmt. Auch allzu häufige Wendungen der Handlung oder die Häufung von Parallelisierungen verschiedener Handlungsstränge führen im Ergebnis zu einer Hemmung von Bewegung, da so nur kurze Spannungsbögen entstehen können, zwischen denen auch noch die Werbeblöcke eingefügt werden. Auf diese Weise werden viele kleine, zerstückelte Bewegungen konstruiert, die sich gegenseitig neutralisieren. Anders als im Thriller wird Bewegung nicht freigesetzt, sondern *gehemmt*. Spannung kann immer nur für die Dauer eines Spannungsbogens entstehen, ganz gleich, welche Spannungsmittel konkret eingesetzt werden. Auch die insbesondere seit Beginn der 80er Jahre zu beobachtende Tendenz, die früher bevorzugten ‚intellektuelleren‘ Spannungsmittel wie Rätsel und Intrige durch visuell attraktivere Action-Szenen zu ersetzen, dynamisiert die Handlung nur an der Oberfläche, bindet die Aufmerksamkeit der Zuschauer nur für die Dauer der Action-Handlung (mit Vorliebe vor Werbeblöcken) und ist allein nicht geeignet, längere Spannungsbögen zu konstruieren.

Das stabile Unterhaltungsschema des deutschen Fernsehkrimis

Drei Merkmale fallen in der Entwicklung des deutschen Fernsehkrimis auf, die in besonderem Maße Bewegung hemmen:

1. Unter Ausschluss möglicher Alternativen etablierte sich bereits in den 50er Jahren als bevorzugte Form des Krimis der Polizeifilm – also eine Erzählform, die die Polizisten als Hauptfiguren in den Mittelpunkt rückte – Gangster waren allenfalls in Komödien als Protagonisten gefragt und Privatdetektive kommen zunächst gar nicht vor.⁸ Mit dieser Entscheidung wurden existentielle Risiken als mögliche Motivation für dramaturgische Bewegung weitgehend ausgeschlossen.
2. Während die nach dem US-Vorbild *Dragnet* 1958 in Deutschland gestartete, erste Krimiserie *Stahl net z* noch auf ein festes Stammpersonal verzichtete und von Folge zu Folge ein anderes Fahndungsteam ins Rennen schickte, änderte sich dies 1969 grundlegend mit der Einführung der Serie *Der Kommissar*, in der Erik Ode in der Rolle des Kommissars Keller in jeder Folge ermittelte und allein schon durch pure Telepräsenz zu einem festen Faktor im neuen Unterhaltungsschemas wurde, nicht zuletzt belohnt durch eine bis dahin ungekannte Aufmerksamkeit der Zuschauer in einem nunmehr etablierten Massenmedium, das über 90 % aller Haushalte erreichte.
3. Die besondere Stellung des Kommissars als Protagonist im Zentrum der Handlung wird von zwei Tendenzen geprägt, die gleichermaßen zur Hemmung von Bewegung beitragen.

8 Erst ab Ende der 70er Jahre kommen im Gefolge US-amerikanischer Vorbilder private Ermittler zum Einsatz, wenngleich kaum allein, sondern meist mit einem Anwalt an ihrer Seite wie etwa in *EIN FALL FÜR ZWEI*, der für die Wahrung der deutschen Rechtsordnung sorgte.

Einerseits wirkt der Kommissar vor allem als Moderator: Er ist derjenige, der die Verdächtigen befragt, der die Informationen zusammenträgt, mit seinem Team diskutiert und bewertet und so in ein von ihm dominiertes Sinnschema einordnet. Dabei werden weniger seine eigenen Motive als vielmehr die der Verdächtigen sichtbar, die jedoch an der ritualisierten Form der polizeilichen Kommentierung nicht zu einer Enthemmung von Bewegung führen können.

Andererseits kann und muss der Kommissar auch private Seiten zeigen, womit immer auch die Form der Moderation moralisch ‚gefärbt‘, d. h. mit Wertvorstellungen aufgeladen wird.

Das mit den beiden ZDF-Serien entwickelte, auf einen Kommissar als Hauptperson zugeschnittene Unterhaltungsmuster wurde im Prinzip auch von allen anderen Fernsehkrimis übernommen, selbst von der auf höhere qualitative Ansprüche hin angelegten TATORT-Reihe, bei der immerhin die Kommissare von Sendeanstalt zu Sendeanstalt wechselten. Auch wurde in immer stärkerem Maße eine Darstellung des Privatlebens der Protagonisten versucht, wie etwa bei dem in Scheidung lebenden Kommissar Haferkamp oder bei einem Schimanski, dem es sogar ansatzweise gelingt, sich aus dem hier skizzierten Schema zu befreien.

Auch wenn es immer wieder kleine Variationen gegeben hat, ist doch vor allem die Kontinuität dieses auf gehemmte Bewegung hin angelegten Schemas verblüffend.

Dies zeigt sich etwa in der Nachfolgeserie von DER KOMMISSAR, die das ZDF unter dem Titel DERRICK 1974 startete und die fast unverändert über 30 Jahre hinweg ihren Platz im Programm gefunden hatte⁹ und als Exportschlager unter den deutschen Serien in mehr als 100 Ländern ausgestrahlt wurde. Dabei steht zu vermuten, dass die Serie DERRICK nicht durch besondere Spannung überzeugte, sondern durch ihre verlässliche Langeweile, durch die Beruhigung, die die ermittelnde Hauptfigur, Inspektor Derrick, vermittelte.

Was Oliver Storz, selbst gelegentlich als Serienautor aktiv, einst über die Bürokraten-Kommissare der 70er Jahre bemerkte, gilt auch noch für die waghalsigen Individualisten nachfolgender Jahrzehnte: „Immer müssen sie ein unausgesprochenes ‚Seid getrost‘ mitspielen.“¹⁰ Dies scheint Storz letztlich sogar der Grund

„für den Ewigkeitsbonus an Vertrauen und Sympathie, die unsere Finkes, Veigls, Haferkamps, Kellers und Derricks in der Tasche haben: es sind – in Schattierungen – bürgerliche, gutbürgerliche Helden. [...] Man kann sagen, daß der deutsche Polizeikrimi von Folge zu Folge die Verklärung des Bürgerlichen zum Heldischen leistet.“¹¹

9 Lediglich in den ersten zwölf Folgen hatte man versucht, eine kleine Variation des Schema durchzuführen, die aber beim Zuschauer keinen Erfolg hatte, vgl. dazu auch: Thomas Weber: *Die unterhaltsame Aufklärung. Ideologiekritische Interpretation von Kriminalfernsehserien des westdeutschen Fernsehens*. Bielefeld 1992, S. 77–78.

10 Oliver Storz: Der Kommissar – Ein deutscher Traum. In: Fritz Hufen/Wolfgang Lörcher (Hrsg.): *Phänomen Fernsehen. Aufgaben – Probleme – Ziele, dargestellt am ZDF*. Düsseldorf/Wien 1978, S. 290–291.

11 Storz, S. 292. Vgl. auch Thomas Weber: Die beruhigende Mörderjagd. Zur Ästhetik und Funktion von westdeutschen Fernsehkrimis. In: *SPIEL* (Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen

Doch nicht nur die Gutbürgerlichkeit von Moralvorstellungen garantierte den beschaulichen Charakter des deutschen Fernsehkrimis, sondern die damit verbundene Moderationsarbeit, die weit über die pure Aufklärungsarbeit hinausging. Gerade in Konstellationen, die nicht dem klischeehaften Gut-Böse-Antagonismus folgten, wurde von ihm Interpretationsarbeit geradezu erwartet, mit der er zumindest symbolisch eine gestörte Ordnung wieder herstellte.

Die Besonderheit dieses Unterhaltungsschemas wird deutlich, wenn man sich die historisch wie auch aktuell im Programm zu findenden Alternativen vergewärtigt, die als Ausnahmen immer wieder hervorstechen wie z. B. DR. KIMBLE – AUF DER FLUCHT oder 24 (oder auch im Vergleich zu diesen weniger prominente deutsche Serien wie DER FAHNDER oder KDD – KRIMINALDAUERDIENST).

Langeweile als Teil eines sich selbst verstärkenden Regelkreislafs der Fernsehunterhaltung

Kommt man noch einmal auf die Frage zurück, warum Fernsehkrimis oder weiter gefragt Entspannungsdramaturgien und die von ihnen generierte Langeweile so erfolgreich sind, ja warum sie in den letzten Jahren deutlich noch einmal weiter ausgeweitet wurden, dann wird man kaum umhin kommen, Langeweile nicht nur als Voraussetzung, sondern auch als Effekt von Unterhaltung aufzufassen. Langeweile wird somit nicht mehr vordergründig ideologisch als Normalismus verstanden, sondern vielmehr als Normalität eines massenmedial geregelten Alltags und insofern als Teil der Kulturtechnik Entspannungsdramaturgie.

Diese basiert auf zwei einander verstärkenden Faktoren, die ich hier verkürzt als Vergessen im Luhmann'schen Sinne und als Kontroll- bzw. Selbstbestätigungssillusion bezeichne:

1. Vergessen als Folge von Habitualisierung also Gewöhnung stellt sich immer dann ein, wenn etwas als Besonderes oder gar als Störendes nicht mehr wahrgenommen wird. In Fernsehkrimis werden zwar gesellschaftliche Probleme immer wieder dargestellt, zugleich aber in einer Form dramaturgisch aufbereitet und in ein Ritual überführt, die den Zuschauer nicht verstört und ein Gefühl von Normalität vermittelt; Entspannungsdramaturgie leistet damit im Kontext von Fernsehkrimis nicht zuletzt auch eine ritualisierte Aufhebung von Kriminalität und Gewalt im Unterhaltungsschema.¹² Verzichtet man auf den medienpädagogischen Zeigefinger, enthüllt sich in der Gewöhnung gerade der Nutzen für die Zuschauer; es zeigt sich, dass das Fernsehen Vergessen organisiert oder, wie Luhmann darlegte, „daß die Funktion der Massenmedien in der ständigen Erzeugung und Bearbeitung von Irritation be-

Literaturwissenschaft), Jg. 13 (1994), Heft 2, Frankfurt am Main u.a. 1996, S. 256–277, S. 267–268.

12 Claudius Seidl: Die Echten und die Rechten. SPIEGEL-Redakteur Claudius Seidl über die Rückkehr der Realität in Kunst und Kultur. In: DER SPIEGEL, 52, 1993, S. 168–169.

steht – und weder in der Vermehrung von Erkenntnis noch in einer Sozialisation oder Erziehung in Richtung auf Konformität mit Normen.“¹³

2. Die Kontroll- oder Selbstbestätigungssillusion bezeichnet den ‚Eindruck‘ einer Kontrolle der sozialen Umwelt, also das Gefühl, die Veränderungen der sozialen Umwelt zu überblicken; dieser Eindruck ist keineswegs an ein bestimmtes Medium gebunden, auch wenn das Fernsehen hier durch sein Programmschema eigene Maßstäbe als Maschine zur Strukturierung des Alltags gesetzt hat. Die Kontrollillusion beginnt mit einer verlässlichen Strukturierung des Alltags und endet nicht zuletzt bei der Vermittlung des subjektiven Eindrucks, dass das Individuum sich mit seiner Weltsicht nicht irrt und sich in seiner Community geborgen fühlen kann.

Man könnte in diesem Kontext auch von einer Selbstvergewisserungs- oder Selbstbestätigungssillusion sprechen, die dem Fernsehzuschauer nicht nur das Gefühl von affektiver Stabilität vermittelt, sondern die Illusion, dass seine Sicht der Welt realitätstauglich ist.

Der zerstreute Blick des Flaneurs, den Benjamin einst beschrieb, und der die Zerstretheit der Rezeption des Filmzuschauers antizipiert, weicht dem zerstreuten Blick des Wachmanns vor seinem Kontrollmonitor. Man wartet gespannt darauf, dass nichts geschieht – Ausdruck der maximalen Langeweile.

Beide Faktoren, Vergessen und Kontrollillusion, bieten zusammen dem gestressten Menschen eine Form der Unterhaltung, die ihn zwar stimuliert, ihm jedoch gleichzeitig nichts abverlangt, die sich jederzeit leicht konsumieren lässt, ohne ‚Übergangsarbeit‘, ohne intellektuelle oder emotionale Investition, die sich ebenso leicht wieder beenden lässt, eine Instant-Unterhaltung, die auf den schmerzlosen, kurzfristigen, jederzeit widerruflichen Bruch mit dem Alltag zielt, ohne sich wirklich aus ihm entfernen zu müssen. Die Unterhaltungsindustrie hat insofern keineswegs allein nur die Absicht, Aufmerksamkeit zu erregen; sie bietet nicht nur Spannung, Schauwert und Spaß, sondern zugleich auch deren Dosierung, also die Rationierung von Affekten.

Der Effekt Langeweile trägt zur Steuerung des Regelkreislaufs Unterhaltung bei, indem er den Appetit auf immer mehr Unterhaltung wachhält und zugleich die Illusion einer von Existenzsorgen freien Zeit produziert.

Entspannungsdramaturgie wird vom Publikum wie ein Genussmittel konsumiert, das ihm zur raschen, ja übereilten Versöhnung mit dem Alltag dient und das Gefühl einer umfassenden Normalität erzeugt. In seine Privatsphäre zurückgezogen steht dem Zuschauer beim kleinsten Unbehagen ein affektives Ersatz- und Kompensationsangebot zur Verfügung – auf Knopfdruck jederzeit ein Kommissar, der schon für Ordnung sorgen wird. Man kann, wie Enzensberger schon in den 80er Jahren schrieb, den Fernseher anschalten, um abzuschalten.

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.¹ Seit 1992 läuft die Serie werktäglich 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:² 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.

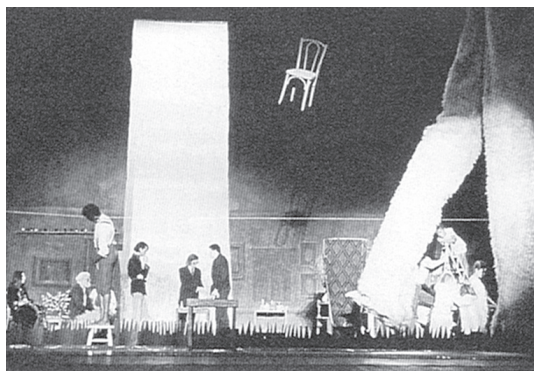
Noch bevor überhaupt THE RESTLESS YEARS, das Vorbild von GZSZ, im australischen Fernsehen ausgestrahlt wurde, konzipierte Robert Wilson sein Theaterstück DEAFMAN GLANCE (DER BLICK DES TAUBEN). Es wurde 1970 in New York zum ersten Mal (in Teilen) aufgeführt und erlebte seither bis in die jüngste Vergangenheit immer wieder Neuinszenierungen.³ 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.⁴ 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.“⁵ 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.⁶ 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.“⁷

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 [...]“.⁸

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“⁹ 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.¹⁰ Oder anders gewendet: 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.“¹¹

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.¹² 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 vorgenommen.¹³ Insofern ist die selbstähnliche Wiederholung zumindest kein dominierendes 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 Erzähltempo 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 Teilssegmente 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.¹⁴ 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.¹⁵

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.¹⁶ 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*.“¹⁷

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 (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.“¹⁸

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.¹⁹ Ein Stück wie *DEAFMAN GLANCE* kann aufgrund seiner Organisationsprinzipien für solche Ansprüche geradezu emblematisch eintreten. 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“²⁰ 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 Ereignisentzug 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).

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 Scheugl 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 Scheugl/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.): *40JahreVideokunst.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 aneinandergekoppelt. 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 abgeben 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 interessen geleitete 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.

Hülle der Zeit

Räume der Langeweile bei Benjamin, Fried, Warhol

„Wenn man uns“, schreibt Gaston Bachelard in seiner *Poetik des Raumes*, „nach der wertvollsten Annehmlichkeit des Hauses fragte, würden wir sagen: das Haus beschützt die Träumerei, das Haus umhegt den Träumer, das Haus erlaubt uns, in Frieden zu träumen.“¹ Bachelard versteht das Haus – und insbesondere das *Elternhaus* – dabei nicht als eine bestimmbare topologische Einheit, sondern als einen Schauplatz des Imaginären, der auf eine ursprüngliche und verlorene Geborgenheit verweist. „Das Elternhaus im Traumvorgang bewohnen ist mehr als es in der Erinnerung bewohnen, es heißt in dem verschwundenen Hause leben, wie wir darin geträumt haben.“² Die wesentliche Voraussetzung für diese Träumereien ist die Einsamkeit; das Elternhaus ist insofern – trotz, oder gerade wegen seiner sozialen Komponente – ein Ort für die Einsamkeit, und das heißt auch: für die Langeweile.

„Über alle realen Geborgenheitswerte hinaus entstehen [...] im Elternhaus die Werte des Traumes, die letzten Werte, die bleiben, wenn das Haus nicht mehr ist. Zentren der Langeweile, Zentren der Einsamkeit, Zentren der Träumereien verbinden sich zu Gruppen, um das Traumhaus zu gründen, das dauerhafter ist als die im Elternhaus verstreuten Erinnerungen.“³

Bachelards Reflexionen bilden den Ausgangspunkt für diese Untersuchung, und dies nicht nur deswegen, weil sie Einspruch erheben gegen die gängige Abwertung der Langeweile als ein zu vermeidendes Übel. Wichtiger noch ist, dass Bachelard Langeweile als *Ort* der Selbst-Reflexion bestimmt, der das meist im Vordergrund stehende temporale Moment einer ‚langen Weile‘ allererst hervorbringt:

„Hier ist der Raum alles, denn die Zeit lebt nicht im Gedächtnis. Das Gedächtnis – seltsam genug! – registriert nicht die konkrete Dauer, die Dauer im Sinne Bergsons. Die aufgehobene Dauer kann man nicht wieder aufleben lassen. Man kann sie nur denken, und zwar auf der Linie einer abstrakten, jeder Stofflichkeit beraubten Zeit. Nur mit Hilfe des Raumes finden wir die schönen Fossilien der Dauer, konkretisiert durch lange Aufenthalte.“⁴

1 Gaston Bachelard: *Poetik des Raumes*. Frankfurt am Main 1987, S. 33.

2 Bachelard, S. 42.

3 Bachelard, S. 42.

4 Bachelard, S. 35.

Und noch etwas ist wichtig: Das Haus des Imaginären umgrenzt einen *freien, leeren* Raum, was der gängigen Vorstellung entspricht, welche die Langeweile mit der Negation und dem Entzug verknüpft. Zum „Speicher der Langeweile“⁵ wird das Haus jedoch nicht durch die Abwesenheit von Gegenständen, sondern dadurch, daß die Beziehung zur Gegenständlichkeit, zum Sinn *vollständig* (also nicht durch eine einfache Negation) gekappt wird: indem es sich jeder allein inhaltlichen Bestimmung entzieht.

Es gilt, Langeweile als einen relationalen Bezug zu verstehen, der weder von der Welt insgesamt noch von einzelnen Gegenständen der Wahrnehmung (oder deren Entzug) ausgeht. Diese Relationalität lässt sich mit Hilfe der im Deutschen oft genutzten Klage „Mir ist langweilig!“ erläutern. Dabei handelt es sich, genau genommen, weder um eine qualitative oder quantitative Aussage über bestimmte Eigenschaften von Gegenständen noch um eine Kennzeichnung der eigenen Wahrnehmung. Vielmehr wird ein *Verhältnis* zum Raum und zur Zeit artikuliert, in dem die Position des Sprechers buchstäblich ver-rückt erscheint: Durch das kategorial unbestimmte und semantisch aufgehobene Subjekt „es“ und die dativische Konstruktion scheint die Welt dem Sprecher zugleich zuzugehören und von ihm abgewandt zu sein: Sie ist zwar *für ihn* da, doch nur *indem sie sich entzieht*. Insofern könnte man sagen, dass die semantische Form selbst – und zwar stärker und nachhaltiger als jede wertende Zuschreibung – zum Ausdruck bringt, dass Langeweile weder ein Gegenstand ist noch einen Gegenstand hat.

Stattdessen kann man Langeweile als Schauplatz eines kontinuierlichen Umschlags verstehen: als eine *Verräumlichung der Zeit* und eine *Verzeitlichung des Raums*. Die in diesem Beitrag aufgerufenen Autoren verbindet – über die historische und inhaltliche Diversität hinweg –, dass sie beiden Aspekten nachgehen und sich nicht auf das temporale Moment der Dauer beschränken.⁶

Das *Passagen-Werk* Walter Benjamins dient dafür im ersten Teil als doppelter Bezugspunkt: Zum einen lassen sich Bachelards Überlegungen mit Blick auf den Umschlag zwischen Erinnerung und Antizipation, Leere und Fülle, Ereignis und Dauer in Benjamins Begriff des „dialektischen Bildes“ genauer bestimmen, zum anderen finden sich am gleichen Ort zahlreiche Notate zur Langeweile, die deren räumliche Verfassung in den Blick nehmen. Im zweiten Teil möchte ich die Aktualität dieses Verständnisses anhand des von Michael Fried geprägten Diskurses über die *Minimal Art* für die Kunst (bzw. die Kunstgeschichtsschreibung) seit den 1960er Jahren plausibel machen. Schließen möchte ich mit Andy Warhol, der Langeweile in seinen Selbstzeugnissen ebenfalls nicht nur positiv bestimmt hat, sondern zum Anlass einer grundlegenden Selbst-Reflexion genommen hat.

5 Bachelard, S. 42.

6 Vgl. dazu auch Gottfried Boehm: Das spezifische Gewicht des Raumes. Temporalität und Struktur. In: Angela Lammert et al. (Hrsg.): *Topos RAUM. Die Aktualität des Raums in den Künsten der Gegenwart*. Nürnberg 2005, S. 31–41.

Walter Benjamin

Zur Erinnerung: Der Topos des „dialektischen Bildes“ steht bei Benjamin im Kontext seiner Geschichtsphilosophie und dient als Einspruch gegenüber dem Versuch des Historismus, die Zeugnisse der Vergangenheit auf eine objektivierbare Wahrheit zu verpflichten und so zu einer verbindenden, verbindlichen Ordnung zu gelangen. Dagegen setzt er, dass sich die Vergangenheit einzig und allein in der Gegenwart zeigt, die ihrerseits aufgeladen ist mit dem, was sie nicht ist.

„Nicht ist es so, daß das Vergangene sein Licht auf das Gegenwärtige oder das Gegenwärtige sein Licht auf das Vergangene wirft, sondern Bild ist dasjenige, worin das Gewesene mit dem Jetzt blitzhaft zu einer Konstellation zusammentritt. Mit anderen Worten: Bild ist die Dialektik im Stillstand.“⁷

Die Verklammerung von Dauer und Momenthaftigkeit stiftet auch Benjamins Begrifflichkeit. Schließlich setzt das Bild ein Innehalten des Zeitverlaufs voraus, während sich die Dialektik wesentlich in und mit der Zeit vollzieht.⁸ Ihr Zusammenfallen markiert bei Benjamin zugleich die U-Topie einer messianischen Erwartung, den *Beginn der Geschichte*, insofern diese mehr ist als die immerwährende Wiederkehr des Gleichen. Mit anderen Worten: Das Aufleuchten des Vergangenen wird zur Bedingung der Möglichkeit der Zukunft. Der „exemplarische Fall des Erinnerns“⁹ (und damit der entscheidende Bezugspunkt des „dialektischen Bildes“) ist das *Erwachen*, also die Schwellen-Zeit zwischen Schlaf und Wachheit.¹⁰ „Erwachen ist nämlich die dialektische, kopernikanische Wendung des Eingedenkens. Es ist ein eminent durchkomponierter Umschlag der Welt des Träumers in die Welt der Wachen.“¹¹

Die Rede vom Träumer bedeutet allerdings nicht, dass dieses Erwachen einem Subjekt oder Individuum zugeschlagen werden könnte. Vielmehr handelt es sich um die Signatur einer historischen Konstellation mit einem historischen Ort und Protagonisten: die *Passagen* im Paris des 19. Jahrhunderts, die dem Werk Benjamins ihren Namen gegeben haben, und den *Flaneur*, der zugleich ihr / sein Leser ist.¹² Für den Flaneur sind die *Passagen* ein Schwellen-Raum, und dies in genauer Entsprechung zur Schwellen-Zeit des Erwachens: aufgespannt nicht nur zwischen Vergangenheit und Gegenwart, sondern auch zwischen Innen und Außen. Dem Flaneur „tritt die Stadt in ihre dialektischen Pole auseinander. Sie eröffnet sich ihm als Landschaft, sie umschließt ihn als Stube.“¹³

7 Walter Benjamin: *Gesammelte Schriften. Band V/I*. Frankfurt am Main 1982, S. 576.

8 Vgl. dazu Ansgar Hillach: Dialektisches Bild. In: Michael Opitz und Erdmut Wizisla (Hrsg.): *Benjamins Begriffe. Erster Band*. Frankfurt am Main 2000, S. 186–229.

9 Walter Benjamin: *Gesammelte Schriften. Band V/II*. Frankfurt am Main 1982, S. 1057.

10 Vgl. dazu Heiner Weidner: Erwachen/Traum. In: Michael Opitz und Erdmut Wizisla (Hrsg.): *Benjamins Begriffe. Erster Band*. Frankfurt am Main 2000, S. 341–362, dort auch weitere Hinweise zu Langeweile.

11 Opitz/Wizisla, S. 1058.

12 Zum *Passagen-Werk* Benjamins vgl. grundlegend Susan Buck-Morss: *Dialektik des Sehens. Walter Benjamin und das Passagen-Werk*. Frankfurt am Main 2000.

13 Benjamin, *Band V/I*, S. 525.

In einem der ausführlichsten Abschnitte seiner Reflexionen über Langeweile greift Benjamin auf eben diese Konstellation von Passagen und Träumer / Flaneur zurück.

„Langeweile ist ein warmes graues Tuch, das innen mit dem glühendsten, farbigsten Seidenfutter ausgeschlagen ist. In dieses Tuch wickeln wir uns, wenn wir träumen. Dann sind wir in den Arabesken seines Futters zuhause. Aber der Schläfer sieht grau und gelangweilt darunter aus. Und wenn er dann erwacht und erzählen will, was er träumte, so teilt er meist nur diese Langeweile mit. Denn wer vermöchte mit einem Griff das Futter der Zeit nach außen zu kehren? Und doch heißt Träume erzählen nichts anderes. Und nicht anders kann man von den Passagen handeln, Architekturen, in denen wir traumhaft das Leben unserer Eltern, Großeltern nochmals leben wie der Embryo in der Mutter das Leben der Tiere. Das Dasein in diesen Räumen verfließt denn auch akzentlos wie das Geschehen in Träumen. Flanieren ist die Rhythmik dieses Schlummers.“¹⁴

Es lohnt sich, diese Passage genau zu lesen, denn sie ermöglicht ein Verständnis der kontinuierlichen Umwendung, die sich im Zeichen des „dialektischen Bildes“ vollzieht. Langeweile wird als „ein warmes graues Tuch“ beschrieben, das die Möglichkeit birgt, zu einer Art Schutzraum zu werden, zu einer zwar instabilen, gleichwohl aber wärmenden Behausung. Dieses Tuch hat zwei Seiten: eine Innenseite mit einem aufwendig gestalteten, farbigen Futter und eine graue, unscheinbare Außenseite. Für den Träumer allerdings entziehen sich sowohl die Außen- wie die Innenseite der Wahrnehmung, und dies jeweils in doppelter Weise: weil das Tuch nur unter der Bedingung zur Behausung wird, dass man sich darin ein- (und das Licht aus-) schließt bzw. den Blick von der Außenseite abwendet, zum anderen, weil man eben dies als Träumer tut – mit geschlossenen Augen. Gleichwohl scheinen dem Träumer die Arabesken des Futters zugänglich zu sein: insofern er – wiederum: *als Träumer* – darin zu Hause ist. Mit dem Erwachen (das hier verknüpft wird mit dem Verlassen der Behausung / des Zuhauses und dem Erzählen-Wollen) vollzieht sich die nächste Wendung: Seltsamerweise kann auch der Träumer nur von der Außenseite erzählen, so als ob er sich (wie ein weiterer, nicht näher bestimmter Beobachter) während des Traums von außen (also durch das Tuch) hätte sehen können, während andererseits vorausgesetzt wird, dass sein Traum in der Betrachtung des Futters bestanden hat. Was aber, so könnte man fragen, ist dann mit der Innerlichkeit des Erlebens, die man dem Traum gemeinhin zuspricht? Oder anders: Auf welche Weise wird die Innenseite des Tuchs zum Außen des Traums? Und wie das Außen des Tuchs zu seinem Innen?

Wichtig sind nicht die Antworten, sondern die Fragen selbst: Benjamin vollzieht in seiner Notiz eine kontinuierliche Umwendung zwischen Innen und Außen – wohlmerkt: eine räumliche Bewegung, die zugleich die Langeweile kennzeich-

14 Benjamin, *Band V/I*, S. 161f. Vgl. auch den Beitrag von Anke Zechner und Serjoscha Wiemer in diesem Band.

nen soll. Offenbar hat für ihn auch die Langeweile einen räumlichen Aspekt, eine Innen- und Außenseite, die sich allerdings der eindeutigen Zuschreibung stets aufs Neue entziehen. Gleichwohl könnte man die graue Außenseite als Bild für jene Negationen, negativen Kennzeichnungen und Urteile ansehen, welche die Rede von der Langeweile geprägt haben. Umso interessanter wäre die Frage nach der Innenseite. Wie können wir von etwas sprechen, dass sich unserer (bewussten) Wahrnehmung so grundlegend entzieht? Wie können wir von der Erfahrung der Langeweile reden, ohne ihre Farbigkeit, ihre Fülle im Akt des Erinnerns / Erzählens zu leugnen?

Der Flaneur, mit dem Benjamin den Träumenden vergleicht, befindet sich in einer auf den ersten Blick sehr konkreten und klar geregelten Situation – doch eben dieser Augenschein führt in die Irre. Auch in den Pariser Passagen des 19. Jahrhunderts schlagen Innen und Außen, Vergangenheit und Gegenwart ineinander um, sie werden damit implizit nicht nur zu Behausungen, sondern auch zu *Räumen der Langeweile*. Und auch wenn das Erleben des Flaneurs einen universalhistorischen Zug aufweist – das Problem des Erinnerns verändert sich nicht: Wie beim Träumer wird die Erzählung über die Erfahrung zum Ausweis ihrer (Un-)Möglichkeit.

In einer anderen Anmerkung, in der er sich dem temporalen Aspekt von Langeweile widmet, stellt Benjamin dem Flaneur den *Spieler* und den *Wartenden* an die Seite. Auch dort wird das Problem der Erfahrung nicht gelöst, erfährt aber eine weitere (und diesmal positive) Umwendung.

„Man muß sich nicht die Zeit vertreiben – muß die Zeit zu sich einladen. Sich die Zeit vertreiben (sich die Zeit austreiben, abschlagen): der Spieler. Zeit spritzt ihm aus allen Poren. – Zeit laden, wie eine Batterie Kraft lädt: der Flaneur. Endlich der Dritte: er lädt die Zeit und gibt sie in veränderter Gestalt – in jener der Erwartung – wieder ab: der Wartende.“¹⁵

Auch wenn der Träumer hier nicht explizit genannt wird, so lässt sich das Bild der Batterie, und genauer: das Moment der energetischen Aufladung durchaus mit dem Aspekt des Schlafs verknüpfen. Auch der Wartende ist ein Träumer / Flaneur, und zugleich ist er mehr: An die Stelle der (Un-)Möglichkeit der Erzählung tritt bei ihm die *Erwartung*, die Benjamin als einen Zeit-Speicher versteht, der es erlaubt, in einen Austauschprozess einzutreten. Entscheidend ist dabei, dass diese Erwartung weder inhaltlich bestimmt noch adressiert ist. Sie ist, in einer radikalen und unaussprechbaren Weise, in die Zukunft gerichtet. Das ist auch die Pointe einer weiteren Anmerkung:

„Langeweile haben wir, wenn wir nicht wissen, worauf wir warten. Daß wir es wissen oder zu wissen glauben, das ist fast immer nichts als der Ausdruck unserer Seichtheit oder Zerfahrenheit. Die Langeweile ist die Schwelle zu großen Taten. – Nun wäre zu wissen wichtig: der dialektische Gegensatz zur Langeweile [sic!]?“¹⁶

15 Benjamin, *Band V/I*, S. 164.

16 Benjamin, *Band V/I*, S. 161.

Benjamin kehrt hier die gängige Vorstellung um, dass Langeweile auf einen Mangel an Interesse, sinnlichen Reizen oder Sinn zurückzuführen ist – einen Mangel, der durch entsprechende Angebote behoben werden kann. Vielmehr erscheinen die potentiellen Lösungen ihrerseits als Ausdruck des Problems. Zu wissen, worauf man wartet (und vielleicht ließe sich ergänzen: zu wissen, was zu bedenken, wahrzunehmen, zu tun ist) schließt gerade das Moment von Er-Wartung aus – und damit den Aspekt des Zukünftigen. „Schwelle zu großen Taten“ ist allein das Nicht- oder Noch-Nicht-Wissen, der Aufschub – die Langeweile. Dass auch die positive Bestimmung nicht ohne Einspruch, ohne dialektische Umwendung auskommt, ist durchaus plausibel: Gerade das Nicht- oder Noch-Nicht-Wissen kann und muss befragt werden, und sei es im Konjunktiv, der diese Befragung nur ankündigt und der Zukunft überlässt.

Michael Fried

Mit der kunsthistorischen Kategorie der *Minimal Art* ist eine Erscheinungsform zeitgenössischer Kunst benannt, die in einem gängigen Verständnis immer wieder als ‚langweilig‘ angesehen wird. Dies gilt bereits für die Vorstellung des *Minimalen* selbst, es gilt umso mehr für die skulpturalen Objekte seit den 1960er Jahren, die dieser Kunstrichtung zugerechnet werden.¹⁷ Immerhin lassen sich, selbst wenn man die Unterschiedlichkeit der einzelnen Künstler und ihrer Arbeiten anerkennt, einige allgemeine Kennzeichen festhalten – etwa die Betonung einfacher geometrischer Grundformen, ihre Reihung in Serien, die Verwendung industrieller Materialien und Fertigungsweisen und der Verzicht auf narrative oder expressive Momente. Gleichwohl scheinen mir diese Bestimmungen noch nicht ausreichend zu sein, um die Zuschreibung von Langeweile zu erklären. Denn sie verharren noch diesseits von Inhalt bzw. Form und Gegenständlichkeit und verfehlen so das entscheidende *strukturelle* Moment: die Relationalität (in) der Wahrnehmung.

Auf eben dieses Moment des Minimalismus ist in jüngerer Zeit häufiger aufmerksam gemacht worden, und zwar unter Berufung auf Michael Frieds Essay *Art and Objecthood* von 1967, auf den auch ich mich beziehen möchte.¹⁸ Dabei soll nicht versucht werden, Frieds vielschichtige und durchaus widersprüchliche Argumentation nachzuzeichnen; vielmehr möchte ich mich auf die vom Autor selbst vorgegebene thesenhafte Verkürzung einlassen.

17 Zur kunsthistorischen Diskussion vgl. Gregor Stemmrich (Hrsg.): *Minimal Art. Eine kritische Retrospektive*. Dresden/Basel 1995. Zur Aktualität des Minimalismus vgl. Christoph Metzger et al. (Hrsg.): *Minimalisms*. Ostfildern 1998.

18 Michael Fried: *Art and Objecthood*. In: Gregory Battcock (Hrsg.): *Minimal Art. A Critical Anthology*. Berkeley (Calif.) 1995, S. 116–147. Vgl. die deutsche Übersetzung unter dem Titel „Kunst und Objekthaftigkeit“ in Stemmrich, S. 334–374. Exemplarisch sei noch auf zwei Publikationen hingewiesen, in denen Frieds Essay unter anderem mit Blick auf Benjamin diskutiert wird: Georges Didi-Huberman: *Was wir sehen blickt uns an. Zur Metapsychologie des Bildes*. München 1999, sowie Juliane Rebentisch: *Ästhetik der Installation*. Frankfurt am Main 2003, bes. S. 40–81. Vgl. auch den Beitrag von Herbert Schwaab in diesem Band.

Fried versteht den Minimalismus (er selbst spricht von „literalistischer Kunst“) als Bruch mit der Tradition der Moderne, und nicht nur das: als eine Kampfansage an die Kunst insgesamt. Den Gegensatz von Kunst, der sich im Minimalismus exemplarisch zeige, nennt er „Theater“.¹⁹ Gemeint ist damit weder eine Kunstform noch eine Institution, sondern vielmehr eine allgemeine „Sensibilität“, die (darauf dürfte die Schärfe der Argumentation Frieds zurückzuführen sein) durch den Minimalismus gefördert wird. Worin aber besteht diese Sensibilität? Im Text heißt es dazu:

„Literalist sensibility is theatrical because, to begin with, it is concerned with the actual circumstances in which the beholder encounters literalist work. [...] Whereas in previous art, what is to be had from the work is strictly within (it),‘ the experience of literalist art is of an object *in a situation* – one that, virtually by definition, *includes the beholder*[.]“²⁰

Dabei handelt es sich nicht um eine rezeptionsästhetische Aufwertung der Betrachterrolle. Fried beschreibt die minimalistische „Gesamtsituation“²¹ als ein grundlegendes, und zwar grundlegend widersprüchliches Wechselverhältnis zwischen Skulptur und Betrachter. So spricht er auf der einen Seite von einer zugleich physischen und psychischen Distanzierung und Isolation des Betrachters durch das Objekt, während es kurz danach heißt: „The object, not the beholder, must remain the center or focus of the situation; but the situation itself *belongs to the beholder* – it is *his* situation.“²² Das minimalistische Objekt und sein Betrachter befinden sich also in einer *entgrenzten* Situation, die zugleich allein *für* den Betrachter existiert. Distanzierung und Isolation bezeichnen in räumlichen Kategorien, was Fried an anderer Stelle als (potentiell unendliches) An-Dauern der Erfahrung beschreibt:

„The literalist preoccupation with time – more precisely, with the *duration of experience* is, I suggest, paradigmatically theatrical: as though theatre confronts the beholder, and thereby isolates him, with the endlessness not of just objecthood but of *time*; or as though the sense which, at bottom, theatre addresses is a sense of temporality, of time passing and to come, *simultaneously approaching and receding*, as if apprehended in an infinite perspective...“²³

Auffallend ist, dass Fried hier nicht von der *Erfahrung der Dauer*, sondern von der *Dauer der Erfahrung* spricht. Offenbar geht er von einer relationalen, und das heißt: nicht-messbaren, nicht-objektivierbaren, gegenstands-losen Beziehung zwischen

19 Diesen Aspekt nehme ich in einer anderen Lektüre des Essays zum Ausgangspunkt: Hans-Friedrich Bormann: Theatralität als Vorschrift. Zu Michael Frieds *Kunst und Objekthaftigkeit*. In: Erika Fischer-Lichte et al. (Hrsg.): *Diskurse des Theatralen*. Tübingen/Basel 2005, S. 91–106.

20 Fried, S. 125. Fried zitiert in diesem Zitat einen Essay des Künstlers Robert Morris. Alle Hervorhebungen folgen dem Original.

21 Vgl. Fried, S. 127.

22 Fried, S. 127.

23 Fried, S. 145.

Objekt bzw. Raum und Betrachter aus. Ohne dass der Topos der Langeweile überhaupt angesprochen würde²⁴, wird deutlich, dass die durch das minimalistische Objekt provozierte Erfahrung eine Situation herstellt, die in einer radikalen Weise *offen* ist, und zwar sowohl hinsichtlich des Raumes als auch hinsichtlich der Zeit. In dieselbe Richtung weist auch die „unendliche Perspektive“, in die das Objekt den Betrachter zu versetzen scheint.

Was das heißt, wird noch deutlicher, wenn man die von Fried beschriebene Alternative (die Erfahrung des modernen Kunstwerks) einbezieht. Natürlich findet auch dessen Wahrnehmung in Zeit und Raum statt, doch untersteht sie nicht der Prämisse der Dauer, sondern des Ereignisses im Sinne einer ausdehnungslosen Singularität – „because at every moment the work is wholly manifest.“²⁵

„It is this continuous and entire presentness, amounting, as it were, to the perpetual creation of itself, that one experiences as a kind of *instantaneousness*: as though if only one were infinitely more acute, a single infinitely brief instant would be long enough to see everything, to experience the work in all its depth and fullness, to be forever convinced by it.“²⁶

Fried schreibt hier von einer Erfahrung, die nicht nur ohne relationalen Bezug, sondern gänzlich ohne Wahrnehmung auszukommen scheint; in letzter Konsequenz ist dabei sogar das künstlerische Artefakt entbehrlich – an dessen Stelle tritt die Epiphanie.

Anders gesagt: Während Fried dem Minimalismus das unaufhörliche An-Dauern zuweist, steht das moderne Kunstwerk für ein blitzhaftes Aufleuchten, mit dem jede Verbindung zu einer geschichtlichen Zeit negiert wird. Auffallend ist jedoch, dass Fried diese unvereinbaren Modi mit zwei eng zusammenhängenden Begriffen bezeichnet: „presentment“ (dt. Gegenwärtigung) steht für die „literalistische“ Dauer, „presentness“ (dt. Gegenwärtigkeit) für das „moderne“ Ereignis.²⁷ Mit Blick auf Benjamins „dialektisches Bild“ könnte man sagen, dass die Horizontalität der Geschichte und die Vertikalität des Erkennens auseinandertreten, und zwar als Pole, zwischen denen keine Vermittlung möglich ist. Andererseits tun sie eben dies in größtmöglicher sprachlicher Nähe. Auffallend ist auch, dass Frieds Proklamation einer *notwendigen* (das heißt: durch kein Argument vermittelbaren) Überzeugungskraft der Kunst wiederum auf ein messianisches Moment verweist, das er am Schluss des Textes in seiner Reinheit hervortreten lässt – nicht ohne auch die Mög-

24 In seiner einzigen Bemerkung zu diesem Thema deutet Fried an, dass er einer negativen Kennzeichnung nicht folgen würde – gerade deswegen aber scheint er nicht bereit zu sein, sie dem Minimalismus zuzuschreiben: „Literalist work is often condemned – when it is condemned – for being boring. A tougher charge would be that it is merely interesting.“ (Fried, S. 142)

25 Fried, S. 142.

26 Fried, S. 146.

27 Vgl. Fried, S. 144f.

lichkeit, wenn nicht die Notwendigkeit des Scheiterns einzugestehen: „We are all literalists most or all of our lives. Presentness is grace.“²⁸

Es geht in unserem Zusammenhang weder darum, die Stimmigkeit der Argumentation zu prüfen, noch darum, Frieds Wertungen zu kritisieren. Im Gegenteil: Gerade in den Brüchen und Widersprüchen, gerade in der polemischen Stoßrichtung zeigen sich jene Momente, die bei Bachelard der Dichtung und bei Benjamin der Geschichte zugewiesen wurden: Der Minimalismus bzw. das „Theater“ markieren einen Raum der Langeweile, verstanden als eine radikale Öffnung, eine Leerstelle für die Aufmerksamkeit. Der Betrachter befindet sich, so Fried, in einer räumlich und zeitlich unbegrenzten Situation, die ihm gleichwohl zugehört. Insofern ist er durchaus mit dem Träumer / Flaneur Benjamins zu vergleichen, der die Außenwelt der Passagen als Innenwelt (s)eines Traums erfährt, der die Zeit zu sich einlädt, statt sie zu vertreiben, und vielleicht auch als jemand, der sich (die) Zukunft erwartet.

Andy Warhol

Andy Warhol gehört zweifellos zu den Künstlern, die in keiner Geschichte der Langeweile fehlen würden. Nicht nur wurden Leere und Oberflächlichkeit zu wesentlichen Kennzeichen seiner Arbeiten erklärt, er selbst kokettiert in zahlreichen öffentlichen Äußerungen immer wieder mit einem lustbetonten Verhältnis zur Langeweile.²⁹ In seiner im Jahr 1980 erschienenen, gemeinsam mit Pat Hackett verfassten Publikation *POPism*, in der Warhol auf seine künstlerischen Anfänge in der Kunstszene im New York der 1960er Jahre zurückblickt, findet sich folgende Passage:

„I’ve been quoting a lot as saying, ‘I like boring things.’ Well, I said it and I meant it. But that doesn’t mean I’m not bored by them. Of course, what I think is boring must not be the same as what other people think is, since I could never stand to watch all the most popular action shows on TV, because they’re essentially the same plots and the same shots and the same cuts over and over again. Apparently, most people love watching the same basic thing, as long as the details are different. But I’m just the opposite: if I’m going to sit and watch the same thing I saw the night before, I don’t want it to be essentially the same – I want it to be exactly the same. Because the more you look at the same exact thing, the more the meaning goes away, and the better and emptier you feel.“³⁰

Zuallererst fällt auf, dass Warhol die Gelegenheit zur einer Richtigstellung nutzt: Die Tatsache, dass er „langweilige Dinge mag“, hieße nicht, dass er sie nicht langweilig fände. Damit geht er auf Distanz zu der durchaus gängigen (zugleich rela-

28 Fried, S. 147.

29 Vgl. William Wilson: ‚Prince of Boredom‘. The Repetitions and Passivities of Andy Warhol. In: Steven Henry Madoff (Hrsg.): *Pop Art. A Critical History*. Berkeley (Calif.) 1997, S. 291–294, sowie das Kapitel zu Warhol in: Lars Svendsen: *Kleine Philosophie der Langeweile*. Frankfurt am Main/Leipzig 2002, S. 106–113.

30 Andy Warhol und Pat Hackett: *POPism. The Warhol ‘60s*. New York/London 1980, S. 50.

tivistischen und einvernehmenden) Position, die davon ausgeht, dass das, was für den einen langweilig, für den anderen interessant sein könne. Auf den ersten Blick scheint das folgende Beispiel der „action shows“ zwar genau diese Sicht zu bestätigen (Warhol langweilt sich bei dem, was andere interessiert), doch tatsächlich geht es um etwas anderes: Der Erfolg der Serien basiert, so Warhol, auf einer Vermittlung zwischen der strukturellen Wiederholung von inhaltlichen und formalen Aspekten – den Handlungsentwürfen sowie den Kameraeinstellungen und Schnitten (vgl. die Rede vom *Wiedererkennungswert*) – und deren inhaltlicher Variation, die den Anschein des Neuen hervorbringt. Warhol dagegen orientiert sich diesseits der Wiederholung. Man könnte sagen: Die Fernsehserien sind ihm nicht langweilig *genug*. Dies stellt er in den Kontext eines umfassenden Projekts der Selbst-Enteignung, in dem das (strukturell bestimmte) *Zurückweichen des Sinns* mit einer Entleerung des Subjekts einhergeht. Seine Lust richtet sich also nicht auf ein bestimmtes Objekt, das quantitativ oder qualitativ bestimmbar wäre, sondern auf die Ent-Objektivierung, die Ent-Gegenständlichung als solche. So erzeugt Langeweile ihren eigenen Raum, eine *Hülle aus Zeit*, die das Subjekt nicht nur um- und entgrenzt, sondern zum *Platzhalter der Leere* macht.

Dem entspricht eine Notiz aus der *Philosophie des Andy Warhol* von 1975: „I’m sure I’m going to look in the mirror and see nothing. People are always calling me a mirror and if a mirror looks into a mirror, what is there to see?“³¹ Abermals wird hier das Moment der Zuschreibung aufgerufen: Das Künstler-Subjekt übernimmt ein Urteil, eine Außen-Sicht, der fremde Blick wird zum eigenen erklärt. Was aber, fragt Warhol weiter, wenn eben diese Zuschreibung ihrerseits auf die Abwesenheit des Eigenen verweist? Ein Spiegel, der in einen Spiegel schaut, bezeugt nichts anderes als (s)eine Abwesenheit. Zugleich aber entsteht dabei ein virtueller Raum, der solange unsichtbar bleibt, bis er vom Betrachter durchkreuzt (und damit zerstört) wird. Es handelt sich um einen imaginären Raum, einen Raum des Imaginären, dem man sich nur mit einer Frage nähern kann.

In der Philosophie gibt es auch eine ausführliche Reflexion über die Möglichkeiten leerer Räume. Abermals taucht der Topos der Langeweile nicht direkt auf, doch könnte sich diese Aussparung (wie schon bei Michael Fried) als hilfreich für die Beschreibung seiner strukturellen Paradoxien erweisen. Schließlich rückt hier der Raum ins Zentrum, und zwar zugleich als *Gedanken-* und als *Wohnraum* – und in beiden Fällen erscheint er als leer, genauer: als eine potentielle Ent-Leerung.

„Space is all one space and thought is all one thought, but my mind divides its spaces into spaces into spaces and thoughts into thoughts into thoughts. Like a large condominium. Occasionally I think about the one Space and the one Thought, but usually I don’t. Usually I think about my condominium.

[...]

31 Andy Warhol: *The Philosophy of Andy Warhol (From A to B and Back Again)*. London/New York 1975, S. 7.

Your mind makes spaces into spaces. It's a lot of hard work. A lot of hard spaces. As you get older you get more spaces, and more compartments. And more things to put in the compartments.

To be really rich, I believe, is to have one space. One big empty space I really believe in empty spaces, although, as an artist, I make a lot of junk. Empty space is never-wasted space.

Wasted space is any space that has art in it.³²

Der *Eine Raum* ist, wie der *Eine Gedanke* nicht der *eigene* – sobald die Frage des Eigenen ins Spiel kommt, sobald der Raum zu einer *Eigentumswohnung* (engl. condominium) wird, verliert er Potential eines ursprünglichen, einheitlichen und zugleich unzugänglichen Gedanken-Raums. Seine Zerstörung vollzieht sich auf doppelte Weise: durch die Aufspaltung in einzelne Räume (zum Beispiel mit bestimmten Funktionen) und durch die Möblierung, Ausschmückung etc., das Angefüllt-Werden mit Gegenständen.

Diese doppelte, unaufhörliche Zerstörung des Raums scheint sich zwangsläufig zu vollziehen, und auch der Künstler Warhol bekennt sich als Agent dieser Zerstörung. Immerhin produziert er eben jene Artefakte, die an die Stelle der Leere des Raums treten, die sein Potential negieren:

„So on one hand I really believe in empty spaces, but on the other hand, because I'm still making some art, I'm still making junk for people to put in their spaces that I believe should be empty: i.e., I'm helping people *waste* their space when what I really want to do is help them *empty* their space.“³³

Mit der wiederholten Rede von der Kunst als *junk* (dt. Gerümpel, Ramsch, Ausschuss etc.) zeigt sich jedoch auch die andere Perspektive, nämlich jene Umwendung, die den Raum nicht von seinen Grenzen, seiner Be-Grenzung aus denkt, sondern von seiner Leere. Schließlich ist es die Leere, von der aus gesehen die Kunst allererst zum Gerümpel wird. Oder andersherum: Als Gerümpel ruft die Kunst das Potential der Leere auf – insofern sie den Raum, den sie einnimmt, negiert. Genau dieses Verhältnis beschreibt Warhol kurz darauf:

„When I look at things, I always see the space they occupy. I always want the space to reappear, to make a comeback, because it's lost space when there's something in it. If I see a chair in a beautiful space, no matter how beautiful the chair is, it can never be as beautiful to me as the plain space.“³⁴

Offenbar kann die Leere als solche, *als sie selbst* nicht erscheinen: Sie erscheint einzig dort, wo sie nicht (mehr) ist, als eine Ver-Räumlichung im Umschlag jener Aufladung und Ent-Leerung, die sich zwischen Raum und Objekt vollzieht. Im gleichen

32 Warhol, S. 143.

33 Warhol, S. 144.

34 Warhol, S. 144.

Maß, wie das Objekt – potentiell – die Leere des Raums hervortreten lässt, bringt der Raum – ebenfalls potentiell – die Leere des Objekts hervor. Kunst wird so zum Ausweis der Möglichkeit ihrer eigenen Abwesenheit, wenn nicht der Abwesenheit des Eigenen insgesamt.

„My favourite piece of sculpture“, sagt Warhol, „is a solid wall with a hole in it to frame the space on the other side.“³⁵ Spätestens an dieser Stelle wird das Objekt zum *Rahmen der Leere*. Es stellt sie aus, es bringt sie hervor – in dem Maße, wie es selbst zurücktritt. Dies betrifft auch den Betrachter, mit dem und für den sich diese Situation allererst erzeugt: Wer die Wand als Skulptur wahrnimmt, ist blind für die Leere, wer die Leere wahrnimmt, ist blind für die Skulptur. Dazwischen liegt, unbestimmbar, der Moment eines Erwachens.

Warhols leere Räume sind in einem radikalen und unausmessbaren Sinn *offen*, vor allem in zeitlicher Hinsicht: Sie markieren den Abstand zwischen dem Nicht-Mehr des Vergangenen und dem Noch-Nicht der Zukunft. Es sind Räume für Erfahrungen, die selbst unbestimmbar bleiben, die von keiner Ideologie (und keiner Philosophie, und sei es die von Andy Warhol) einholbar sind.

„I go even further in not following my own philosophy, because I can't even empty my own spaces. It's not that my philosophy is failing me, it's that I am failing my own philosophy. I breach what I preach more than I practice it.“³⁶

Und wiederum ist es das Scheitern, das Zeugnis ablegt von einem Potential. Denn hier zeigt sich die unabschließbare Bewegung des Denkens selbst. So wie die Leere des Raums sich allererst in und mit dem Objekt zeigt, so bleibt auch das Moment der Erfahrung an deren Unterbrechung geknüpft. Von den Träumen, von der Langeweile, von der Leere sprechen, heißt sie zu leugnen: weil wir darauf angewiesen sind, das Fremde zum Eigenen zu machen. Und doch geht es auch um die Möglichkeit von *Zukunftsräumen*: um Räume der Gastlichkeit, die sich in der Sprache öffnen.³⁷ Auch hier und auch jetzt, und auch in dem Satz: „Mir ist langweilig.“

35 Warhol, S. 144.

36 Warhol, S. 144.

37 Vgl. Jacques Derrida: *Von der Gastfreundschaft*. Wien 2001, sowie Ders.: *Eine gewisse unmögliche Möglichkeit, vom Ereignis zu sprechen*. Berlin 2003.

The Clock of the Long Now – Die Uhr, die Langeweile und der Beobachter

Das wohl bekannteste Motiv, mit dem Langeweile ausgedrückt werden kann, ob in Bild oder Wort, ist eine Uhr, deren Zeiger sich quälend langsam bewegen. Jede Minute wird in die Länge gezogen, in eine nur noch subjektiv empfindbare, aber nicht mehr messbare Dauer.

In seinem Vortrag *Der Begriff der Zeit* von 1924, einer Vorarbeit zu seinem Hauptwerk *Sein und Zeit*, sagt Martin Heidegger: „Wenn wir uns darüber ins Klare setzen, was eine Uhr ist, wird damit die in der Physik lebende Erfassungsart lebendig und damit die Weise, in der die Zeit Gelegenheit bekommt, sich zu zeigen.“¹ Heidegger unternimmt in den folgenden Jahren den Versuch, das Dasein auf die Zeitlichkeit als die spezifische Seinsart des Menschen zurückzuführen.² Die Uhr ist dabei ein „Zuhandenes, das in seiner regelmäßigen Wiederkehr im gewärtigenden Gegenwärtigen zugänglich geworden ist.“³ Eine Uhr macht, um Heideggers Überlegungen kurzzufassen, Zeit als Phänomen zerteilbar, sie macht datierbar, anschreibbar und damit strukturierbar. Sie lässt die Zeit jedoch auch als „Besorgen des Daseins“⁴ begegnen.

Was, wenn diese subjektive Empfindung eine objektive, eine objekthafte Gestalt annimmt, die ganz ohne Subjekt und Beobachter auskommen soll? THE CLOCK OF THE LONG NOW heißt ein Projekt der 1996 gegründeten *Long Now Foundation* um unter anderem den Ambient-Musiker Brian Eno, den umtriebigen Kybernetiker und Computerentwickler Steward Brand, den Physiker Kevin Kelley und den Erfinder Daniel Hillis. Die *Long Now Foundation* hat es sich zur Aufgabe gemacht, Langzeitphänomene zu beobachten und zu diskutieren, um so das ‚faster/cheaper mindset‘ durch ein ‚slower/better thinking‘ zu ersetzen. Es geht um ‚Long-Term Thinking‘, wie es auch für Umweltschutzbewegungen und den Club of Rome, für Statistiken über langfristige Veränderungen und für Religionen, für Geologen und für Archäologen relevant ist. Das Long Now Projekt ist nicht zuletzt aus einer

1 Martin Heidegger: *Der Begriff der Zeit. Gesamtausgabe Band 64*. Frankfurt am Main 2004, S. 108.

2 Vgl. auch in Bezug auf das Motiv der Langeweile bei Heidegger und seine damit verbundene Abgrenzung des Menschen vom nicht von Langeweile geplagten Tier Giorgio Agamben: *Das Offene. Der Mensch und das Tier*. Frankfurt am Main 2002, S. 72ff.

3 Martin Heidegger: *Sein und Zeit*. Tübingen 1986, S. 413.

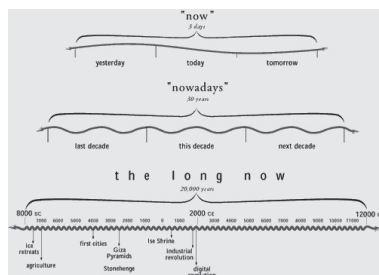
4 „Die Uhr gebrauchen, heißt die ständige Verfügbarkeit dieses weltlich Vorhandenen besorgen und darin die jeweils gesprochenen ‚Jetzt‘ bestimmt sein lassen.“ Heidegger 1924, S. 72.

ethischen Bewegung geboren, in der sich Hippie- bzw. Althippietum mit Computerwissenschaft verbinden.

„Die Zivilisation steuert mit Höchstgeschwindigkeit auf pathologisch kurze Aufmerksamkeitsspannen zu. [...] Die Kurzsichtigkeit braucht ein ausgleichendes Korrektiv, einen Mechanismus oder Mythos, der zu Weitblick und Übernahme langfristiger Verantwortung ermutigt, einer Verantwortung, deren ‚Langfristigkeit‘ mindestens in Jahrhunderten gemessen wird.“⁵

Die Beschäftigung mit Langzeitphänomenen bedeutet für Steward Brand zunächst die Übernahme einer utilitaristischen Ethik, die den Grundsatz des Utilitarismus, ‚Das größte Glück für die größte Zahl‘, durch einen Utilitarismus auf Zeit ersetzt, für den ‚Das längste Glück für die größte Zahl‘ erstrebenswert ist. Dieses Glück kann nur in der Zukunft der Ungeborenen liegen, denn deren Anzahl ist immer größer als die der jetzt Lebenden.⁶ Diese Ethik wird mit der Vorstellung einer offenen Zukunft verknüpft, an der das Handeln auszurichten sei, um so Verantwortungsgefühle zu schärfen: „Was kann man tun, um das Übernehmen langfristiger Verantwortung zu einer Selbstverständlichkeit zu machen?“⁷

Eines der Projekte der *Long Now Foundation* ist die bereits genannte *CLOCK OF THE LONG NOW*. Diese Uhr, die bisher nur in zwei Prototypen existiert, soll aus der langen Dauer von 10.000 Jahren ein langes Jetzt machen. Sie soll 10.000 Jahre lang die Zeit anzeigen und einen schier unmöglichen Zeithorizont überbrücken, so dass jeder sie sehen könnte, auch wenn niemand mehr da ist. Ein Prototyp der Uhr ist zurzeit im Science Museum in London ausgestellt. Aber es geht mit dieser Uhr um mehr als nur um die Messung der Zeit. Durch ihre Technik und den Kontext ihrer Umgebung eröffnet



Graphische Darstellung des Long-Now, entnommen <http://www.longnow.org/about/images/longnow-explain.png> (30.1.2008).

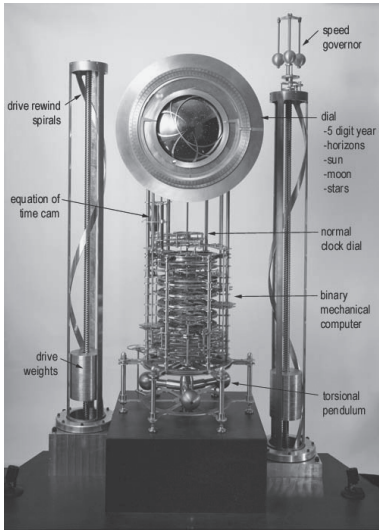
sie vielmehr eine Perspektive auf das, was mit dem Gemessenen zugleich geschieht, nämlich die lange Weile, die über das Messen immer schon hinausgeht. Langeweile bedeutet, so könnte man in einem ersten Zugriff sagen, dass eine Zeitdauer in der Empfindung immer länger wird, länger als die Zeit wirkt, die mit einer Uhr gemessen vergeht. Nun sind 10.000 Jahre eine wirklich lange Zeit. Deshalb könnte uns das Nachdenken über diese Uhr einen Blickwinkel auf die Langeweile vermitteln, der sie erstens auf die Zeit zurückführt und der zweitens den philosophischen Gehalt hervorhebt, der sich in all dem verbirgt, was das Thema Langeweile aufgibt. Ich

5 Steward Brand: *Das Ticken des langen Jetzt*. Frankfurt am Main 1999, S. 8.

6 Brand, S. 13.

7 Brand, S. 7.

möchte dafür plädieren, diese Uhr als einen Gegenstand ernst zu nehmen, bei dem ästhetische Entscheidungen mit epistemologischen Klärungen, also mit Veränderungen im Wissen, verbunden sind.⁸ Damit lassen sich an der Uhr die Schwierigkeiten aufzeigen, sich einen Begriff oder ein Bild von der Zeit zu machen.



Prototyp 1, Fotografie von Rolfe Horn, entnommen <http://www.longnow.org/projects/clock/prototype1/> (30.1.2008).

Fünf Prinzipien

Danny Hillis, Initiator des Uhr-Projekts, schrieb 1999 mit einem durchaus heideggerisch-schwarzwäldlerischem Unterton über seine Uhr:

„I want to build a clock that ticks once a year. The century hand advances once every one hundred years, and the cuckoo comes out on the millennium. I want the cuckoo to come out every millennium for the next 10,000 years. If I hurry I should finish the clock in time to see the cuckoo to come out for the first time.“⁹

Auch der zweite Prototyp, der ein kleines Planetarium integriert, soll mit minimalem Aufwand betrieben werden, bzw. sich möglichst selbst betreiben. Dazu ist eine Energieversorgung notwendig, die dauerhafte, wartungsfreie Leistung garantiert. 10.000 Jahre werden deswegen veranschlagt, weil das in etwa dem Zeitraum entspricht, den

wir rückblickend überschauen können. Die Orientierung von Kulturen an Zeit wird damit ganz grundlegend verstanden: Der Ackerbau, ‚cultus‘, von dem sich der Kulturbegriff ursprünglich herleitet, ist vom Wechsel der Jahreszeiten abhängig.

Es sollen zwei Uhren aufgestellt werden, die eine in einer Höhle in der Wüste Nevadas und die andere in einer Großstadt der USA. Beiden soll eine Bibliothek angegliedert werden, also ein Archiv, das insofern nur lose an die Entwicklung der Kultur gekoppelt ist als es durch eine eigenständige Speicherung kulturelle Güter von der Zeit abkoppelt. Die Uhr in der Stadt soll mindestens 6 Meter, die in der Wüste mindestens 18 Meter hoch sein. Vielleicht wird sie aber auch über mehrere Räume verteilt, von denen jeder ein anderes Display sein kann: ein Raum für den Mond, einer für die Sonne, einer für die Sterne. Danny Hillis war, das sei zur Erklärung gesagt, früher als Freizeitparkgestalter bei Disney beschäftigt. Finanziert wird

8 Vgl. Joseph Vogl: Für eine Poetologie des Wissens. In: Karl Richter, Jörg Schöner, Michael Titzmann (Hrsg.): *Die Literatur und die Wissenschaften*. Stuttgart 1997, S. 107–127.

9 <http://www.longnow.org/projects/clock> (7.8.2007).

die sehr kostenintensive Foundation durch befreundete Silicon-Valley-Unternehmer.

Um auch in 10.000 Jahren noch zu funktionieren wie am ersten Tag soll die Uhr fünf Prinzipien genügen: erstens *Langlebigkeit* durch dauerhafte, aber wertlose und deshalb für Diebstähle aller Art nicht lohnenswerte Materialien. Genau genommen soll die Uhr auch nicht Ticken, weil diese Beanspruchung an die Mechanik schnell – relativ schnell – zu Problemen führen würde. Zweitens soll selbst mit Werkzeugen aus der Bronzezeit eine einfache *Instandhaltung* möglich sein. Drittens soll ihre Konstruktion ebenso wie ihre Intention *transparent* sein. Sie soll sich gewissermaßen selbst erklären. In intakter Form soll sie analysierbar sein, ohne dass sie auseinandergebaut werden müsste. Viertens soll es möglich sein, sie zu *verbessern* ohne sie zu zerstören. Und fünftens soll ihre heutige Entwicklung und Herstellung selbst einem *evolutiven Prozess* unterliegen, indem an verschiedenen Modellen mögliche Verfahren untersucht und modifiziert werden. Jeder ist aufgefordert, sich zu beteiligen.

Die Uhr soll damit Auswirkungen auf das kulturelle Gedächtnis haben, also auf den kommunikativ erzeugten ‚Zwischenspeicher‘ einer Kultur. Einer der Vorschläge, die Hillis erreichten, lautete entsprechend, zu verbreiten, dass es diese Uhr gäbe, sie aber gar nicht zu bauen, um so die Mythenbildung anzuregen. Dieser Vorschlag erinnert an die Atompriesterschaft, die den über ähnliche Zeiträume gefährlichen Atom Müll bewachen soll, indem die kulturelle Weitergabe von Wissen genutzt wird, um eben dieses Wissen zu stabilisieren.¹⁰

Man könnte dieses Projekt darauf beziehen, dass Hillis, als Entwickler des schnellsten Computers der Welt, es sich zur Aufgabe macht, den langsamsten Computer der Welt zu entwickeln. Man könnte dieses Projekt historiographisch deuten als Anlehnung an die *Longue Durée* der französischen Annales-Schule, die historische Prozesse nach ihren langfristigen Formationen befragt. Man könnte dieses



Prototyp 2, Fotografie von Nicholas Chatfield-Taylor, entnommen <http://www.longnow.org/projects/clock/orre-ry/> (30.1.2008).

10 Vgl. Florian Sprenger: Atommüllendlager. Zur unmittelbaren Überwindung einer konstitutiven Trennung. In: Claus Pias (Hrsg.): *Kulturfreie Bilder*. Berlin 2008. Im Erscheinen.

Projekt auch auf spirituelle Strömungen aus dem Hippie-Hintergrund einiger Begründer zurückführen, in denen aus dem langen Jetzt der Meditation ein bewusstes Handeln resultiert. Langeweile soll hier produktiv werden und nicht in einer völligen Interesselosigkeit und Passivität münden. Sie soll aus der Erfahrung einer langen Weile neue Kraft schöpfbar machen. Man könnte die CLOCK OF THE LONG NOW als in technischer Form manifestierte Meditation beschreiben. Im Buddhismus geht es gerade darum, den Beobachter auszuschalten: Dieser findet sich in einer Situation, „wo wir aus der Vergangenheit hervorgegangen sind und noch keine Zukunft hergestellt haben, uns aber seltsamerweise doch irgendwo befinden.“¹¹ Genau das lässt sich auch für die CLOCK OF THE LONG NOW konstatieren: sie behandelt eine Zeitdauer, die nur ohne (menschlichen) Beobachter gedacht werden kann (selbst wenn wir als Beobachter natürlich weiterhin die Uhr beobachten). Was für einen Sinn macht es, Zeit zu messen, die niemand erleben kann, eine Zeit, die in Abschnitten zu messen müßig erscheint, weil ihr Maß für einen Beobachter nahezu infinit geworden ist?

Die Flüchtigkeit des Phänomens Zeit resultiert in Versuchen, es doch zu fassen und messbar zu machen. Zum Messen braucht man ein Maß. Gemessene Zeit ist deshalb extensiv, denn sie bezieht sich immer auf dieses Maß. Die ‚andere‘ Zeit, oder vielmehr ‚eine‘ andere Zeit, auf deren Betrachtung hin mir die Uhr gebaut und auf deren Verbreitung hin die *Long Now Foundation* gegründet zu sein scheint, ist eine intensive Zeit. Sie bezieht ihren Maßstab aus sich selbst. Long-Term Thinking bedeutet, soviel sei vorweggenommen, beides zu integrieren. Bis zur Entstellung vereinfacht könnte man von quantitativer und qualitativer Zeit sprechen. Steward Brand formuliert diesen Anspruch auf eine Veränderung des Denkens und Handelns der Menschheit ganz explizit: „Im Idealfall würde sie für das Zeitbewusstsein dasselbe bedeuten wie die ersten Bilder der Erde aus dem All für das Umweltbewusstsein. Solche Ikonen geben dem Denken einen anderen Rahmen.“¹² Und um die These abzurunden: Diese beiden Zeiten – und es gibt noch viele mehr, die hier allenfalls am Rande betrachtet werden können – haben natürlich etwas mit der Langeweile zu tun.

Die Uhr ist mithin ein nicht nur technisch überaus komplexer Gegenstand. Gleiches gilt für die Zeit. Beim Abarbeiten dieses Zentralmassivs der Philosophie kann natürlich nicht der Anspruch erhoben werden, etwas Neues über die Zeit zu sagen. Man wird mir Aporien nachweisen können, wo ich über die Zeit spreche – man braucht nur zu fragen, ob die Zeit teilbar ist oder nicht. Aber das ist das Schicksal, auf das man sich einlässt, wenn man sich dieses Begriffes annimmt: „Was also ist die Zeit? Wenn mich niemand danach fragt, weiß ich es; wenn ich es jemandem auf seine Frage hin erklären soll, weiß ich es nicht.“¹³

11 Chöngyam Trungpa: *Die Insel des Jetzt im Strom der Zeit. Bardo-Erfahrungen im Buddhismus*. München 1998, S. 19.

12 Brand, S. 8.

13 Augustinus: *Bekenntnisse*. Hg. von Kurt Flasch und Burkhard Mojsisch. Stuttgart 1989, S. 314.

Energieversorgung

Die Gefahr des Stehenbleiben aus Energiemangel, die alle unsere Uhren ständig bedroht (und die den Traum vom selbsterhaltenden Perpetuum Mobile angeleitet hat), verweist, so Hans-Joachim Lenger, auf eine „Insuffizienz des Technischen, die es versagen lässt vor dem, was es messen und gefügig machen möchte.“¹⁴ Nun sind 10.000 Jahre eine lange Zeit zum Stehen bleiben. Atomkriege, außerirdische Besucher, Sintfluten, intelligente Insektenkollektive – es kann viel passieren. Drei interagierende Systeme sollen das Versagen der Technik verhindern: Die Energieversorgung, das ‚Timing‘, also die Messung des zeitlichen Abstands zwischen zwei Ereignissen, und die Darstellung der vergehenden Zeit auf einem Interface.

Gemäß dem Transparenz-Prinzip darf keine komplexe Energieversorgung, etwa durch Solarenergie oder Atomkraft, genutzt werden. Wasser und Wind scheiden wegen mangelnder Vorhersagbarkeit aus, denn sie sind zu stark an die jeweilige Umwelt gebunden. Der Mechanismus des aktuellen Prototyps muss in regelmäßigen Abständen aufgezogen werden. Eine menschliche Wartung wird also in dieser Projektphase doch vorausgesetzt. Das Ziel ist allerdings eine Version, die zwar ohne Wartung auskommt, aber mit Wartung besser läuft: „The perfect power system could handle neglect but would respond to love.“¹⁵ In Betracht gezogen wird auch eine Versorgung durch Nutzung von Temperaturschwankungen. Hier scheint noch einiges an Entwicklungsarbeit geleistet werden zu müssen. Aber man hat ja Zeit.

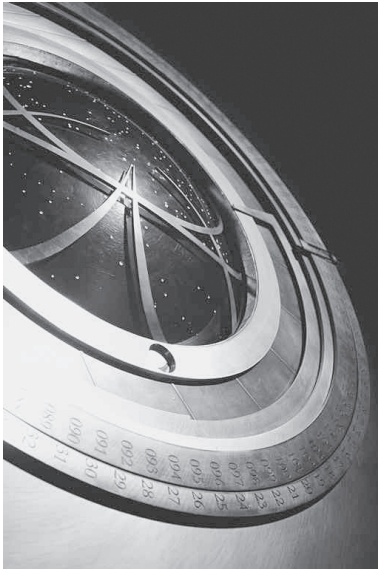
Eine digitale Mechanik, von Charles Babbage inspiriert, dem Entwickler von Rechenmaschinen und Vorgängern des Computers, ist das Herz der Uhr. Sie ist patentiert als *Serial Bit Adder* und umfasst ein binäres System, das mit einer 32-Bit-Berechnung extrem genau geht. In 10.000 Jahren gibt es lediglich eine Abweichung von einem halben Tag.¹⁶ Sonnenstrahlen sollen täglich in dem Moment, wo die Sonne im Zenit steht, auf eine Linse fallen, die einen Schalter erwärmt, der die Uhr neu kalibriert. Aber selbst wenn sich eine gewisse Verspätung über die Jahrhunderte kulminierte – woran sollte man sie messen? Dafür bräuchte man eine andere Uhr als Vergleich oder zumindest Wissen um die Planetenbewegungen.

Archäologen haben kürzlich das Rätsel einer in einem griechischen Schiffswrack gefundenen, auf das Jahr 80 vor Christus datierten Maschine gelöst. Sie besteht aus 40 Zahnrädern, die ein komplexes, verschachteltes System von Verschaltungen und Interfaces bilden. Der gelehrte Betrachter kann daran Planetenstände und Sonnen-

14 Hans-Joachim Lenger: Zeithunger. Oder: Über die Kolonisierung der Zukunft. In: Ursula Keller (Hrsg.): *Zeitsprünge*. Berlin 1999, S. 131.

15 <http://www.longnow.org/press/articles/ArtDiscover02005.php> (7.8.2007).

16 „Das ist ein Ring, der sich langsam auf einer Scheibe dreht und auf dem Stifte befestigt sind, die sich an einer festen Bezugsgröße orientieren (z.B. den 29,5305882 Tagen des Mondzyklus). Durch Vor- und Zurücklegen eines einfachen Hebels („On, Off“) zählt der Ring diese Bezugsgröße in seriell gemäß Stellenwert angeordneten Bits („0“, „1“) aufwärts. Ein Zähler dieser Hebelbewegungen dreht genau zum richtigen Zeitpunkt den Anzeigering weiter. Jeder Anzeigering hat seinen eigenen Ringaddierer. Berechnungen werden nur zweimal pro Tag durchgeführt, zu Mittag und Mitternacht – sehr geringer Verschleiß.“ Brand, S. 75.



Display Prototyp 1, Fotografie von Rolf Horn, entnommen <http://www.longnow.org/projects/clock/prototype1/> (30.1.2008).

bzw. Mondfinsternisse vorhersagen.¹⁷ Einen solchen Mechanismus herzustellen, scheint also mit einfachen Werkzeugen möglich, auch wenn ähnliches erst sehr viel später wieder gelungen ist, etwa mit der ‚astronomischen Weltmaschine‘ des Pfarrers Phillip Matthäus Hahn von 1791, die im Germanischen Nationalmuseum in Nürnberg ausgestellt ist. Sie umfasst neben einem heliozentrischen auch ein geozentrisches Planetarium und neben Zifferblättern für Stunde, Tag und Jahr auch eines für die biblische Weltzeit, das mit dem Jahr 0 und Adam beginnt und im Jahr 7777 mit dem Neuen Jerusalem endet – dann aber, wenn die Uhr bei der Apokalypse nicht zerstört wurde und der runden Scheibe sei dank, wieder im Paradies beginnt. Hahns Uhr umfasst also gleich ein ganzes Arsenal an Zeit- und Weltanschauungen und manifestiert diese in einer einzigen Mechanik.

Ein Planetarium als Display war demnach schon in der Antike bekannt. Die Anzeige der CLOCK OF THE LONG NOW soll das

jeweilige Jahr (nach dem gregorianischen Kalender, der anhand von Tabellen auf die anderen Kalender umrechenbar ist), die Position zur Sonne (also die ungefähre Stunde), die Mondphasen, die Sonnenauf- und untergangszeiten (also den Tag) sowie den Stand der 6 inneren Planeten unseres Sonnensystems und den 25784-jährigen Zyklus der Drehung der Erdachsen darstellen. Der Schritt zurück in eine mechanische Physik ist insofern plausibel, als es der *Long Now Foundation* gerade um die Lebenswelt geht, zwar um ihre Erweiterung in einen globalen Maßstab, aber eben keinen interstellaren. Dafür reicht die Newtonsche Physik aus. Physikalisch ist dieser Aufsatz also nicht ganz up to date, doch für die Langeweile braucht man kein Zeitverständnis aus der Relativitätstheorie.¹⁸

17 Vgl. Tobias Hürter: Das Uhrwerk. In: *Die Zeit*, 30.11.2006.

18 Die Uhr geht genau genommen noch hinter die Relativitätstheorie zurück, deren Entstehungsbedingung, wie Peter Galison gezeigt hat, das Synchronisierungsproblem war: Wie gelingt es, zwei Uhren die exakt gleiche Zeit anzeigen zu lassen, wenn der zur Synchronisierung nötige Signalaustausch zwischen den Uhren selbst schon eine bestimmte Zeit zur Übertragung benötigt? Die *Clock of the Long Now* muss nicht mit anderen synchronisiert werden, sondern richtet sich an sich selbst aus. Vgl. Peter Galison: *Einsteins Uhren, Poincares Karten. Die Arbeit an der Ordnung der Zeit*. Frankfurt am Main 2006.

Differenz der Zukunft

In der Physik des Aristoteles ist die Bewegung das Prinzip des Seins. Ein Körper ohne Bewegung hat kein Sein. Um konkrete Bewegungen, wie etwa die der Schildkröte im berühmten Achilles-Paradox, zu erfassen, müssen der Ort bzw. die Orte, an denen die Bewegung stattfindet, bekannt sein. Ebenso muss die Zeit, die dazu dient, die Bewegung zu messen, herausgefunden werden. „Die Gegenwart [also das ‚durchschneidende‘ Jetzt] ist nur dazu da, um Zukunft in Vergangenheit umzufüllen“,¹⁹ Zukunft bedeutet Differenz von der Gegenwart. So hätte es Aristoteles formulieren können. Eine Uhr, die in einer Höhle aufgestellt wird, also an einem Ort, dessen äußeres Erscheinungsbild sich in 10.000 Jahren nur rudimentär verändert und damit unerträglich langweilig sein kann, stellt an einem gleich bleibenden, bewegungslosen Ort eine Veränderung durch die Sichtbarmachung von Bewegung und damit von Zeit her. Die Uhr erzeugt also in einem – idealisiert und auf einen menschlichen Beobachter bezogen gedacht – indifferenten Raum eine Differenz. Sie misst das, was in der geologischen Indifferenz Veränderung bedeutet. Das heißt, sie macht mechanische Zeit sichtbar, wie sie am Lauf der Sterne oder eben im Ticken einer Uhr vernehmbar wird. Aber das Ticken der Uhr, bzw. die Addition eines Bits des Serial Bit Adders, also das Vorrücken des Zeigers, ist nichts Neues. Es geschieht strukturell immer das gleiche. Kaum etwas ist so vorhersagbar wie das Ticken einer Uhr, wie die mechanischen Abläufe in ihrem Innern. Sie erzeugt also gleichzeitig Gegenwart. Die Uhr stellt Erwartbarkeit her, Wahrscheinlichkeit. Dieses Ereignis des Tickens ist, streng genommen, Teil einer hintergründigen Kontinuität, denn es hört, im Gegensatz zu einer gewöhnlichen Uhr, nie auf und ist vorhersagbar. Es ist fast schon übertrieben, von einem Ereignis zu sprechen, denn singulär und einzigartig ist das Ticken kaum. Es verändert die Uhr, und das erzeugt erst das nächste Ticken. Zukunft, also Differenz, entsteht durch Veränderung, und Gegenwart, also Wiederholung, durch Identität (und Technik).²⁰ Die Clock verbindet beides in einem ästhetischen wie technischen Gegenstand. Die Technik gewährleistet dabei durch ihre Beständigkeit, Dauerhaftigkeit und Verlässlichkeit das Long Now.

Das Lange Jetzt soll die gesamte Kultur umfassen, 10.000 Jahre in die Vergangenheit und 10.000 Jahre oder mehr in die Zukunft. Das ist zumindest die Idee, die verbreitet werden und das Denken verändern soll. Die Uhr scheint Verschiedenes zu integrieren und nicht gegeneinander auszuspielen. Man mag dafür Gründe unterschiedlichster Art anführen können und das Projekt auch für seine amerikanische Perspektive kritisieren. Hier steht jedoch die Bedeutung der Langen-Weile im Mittelpunkt.²¹ Denn Long Now, 10.000 Jahre, das ist Deep Time. Deep Time, das

19 François Jullien: *Über die Zeit. Elemente einer Philosophie des Lebens*. Berlin 2004, S. 119.

20 Vgl. Hans-Jörg Rheinberger: *Experimentalsysteme und epistemische Dinge*. Frankfurt am Main 2006, S. 33.

21 Mit der Betonung der ‚langen Weile‘ wird durchaus konsistent auf die Begriffsgeschichte verwiesen, denn noch Goethe verwendet das Wort in beiden Teilen flektiert und nicht zu einem zusammengefasst: „Der Dichter pfllegt, um nicht zu langeweilen, sein unterstes von Grund auf umzuwüh-

ist die Tiefenzeit der Geologie. Dieser Begriff soll die Zeiträume beschreiben, durch die hindurch sich die Erdoberfläche gestaltet hat. Wie kann es gelingen, Deep Time, tiefe Zeit, darzustellen, eine Zeit, die über alle Fassungsvermögen des Menschen schlicht deswegen hinausgeht, weil sie die äußersten Bedingungen menschlicher Erkenntnis – die Lebensdauer – überschreitet? Deep Time ist begrifflich nur schwer fassbar, und genau deswegen an bestimmte Darstellungsmodi gebunden. Nicht Poesie oder Statistik, sondern Technik soll Zeit repräsentieren (und ist genau darin nicht mehr nur eine technische, sondern eine philosophische Frage).

Man könnte sagen, dass Deep Time das Altern der Erde bezeichnet. Die CLOCK OF THE LONG NOW zeigt Deep Time zwar nicht an, aber durch die genannte Differenz von der Umwelt schließt sie sie mit ein, und verdeutlicht damit das Altern der Erde. Altern lässt sich aber nicht als Intervall fassen, also als Abstand zwischen zwei Ereignissen, sondern ist immer schon im Übergang auch über die begrenzenden Zustände hinaus begriffen. Altern bedeutet nicht, von einem in den anderen Zustand zu wechseln. In den Worten des französischen Sinologen und Philosophen François Jullien: „Altern ist so umfassend und so kontinuierlich, dass man gar nicht merkt, was man wird; oder, weil dieses ‚was‘ dem Subjekt als objektives Fundament dient und noch zu stabilisierend ist: dass man gar nicht merkt, dass man ‚wird‘.“²² Im Altern gibt es also eine Kontinuität des Übergangs.

Zeitmessung und einheitliches Maß

Eine Uhr zeigt einen Zustand an, der in Relation zu anderen Zuständen als Zeitpunkt lesbar wird.²³ Das heißt ganz einfach, dass wir, um zu wissen, dass es 17:48 ist, eine Uhr haben müssen, mittels der wir vergleichen können. Um eine Uhr zu stellen, braucht man eine andere, gleichzeitig existierende Uhr. Eine gewöhnliche mechanische Uhr macht Zeit als etwas fixierbar, dass sich zwischen zwei Zuständen derselben Uhr, zwischen zwei verschiedenen Konstellationen ihrer Materialität ereignet. Der eine Zustand unterscheidet die Uhr vom anderen. Sie bilden eine Differenz. Die Mechanik der Uhr ist an bestimmten Maßstäben ausgerichtet, die als kulturell codierte Zeiteinheiten gelten. Bis 1800 gab es beispielsweise kaum Uhren mit Minutenzeiger. Ohne Uhr gibt es keine Sekunden, auch wenn wohl jede Kultur den Wandel der Jahreszeiten, den Mondzyklus und den Wechsel von Tag und Nacht verfolgt, weil unser Leben weitgehend an diesen natürlichen Zeitverläufen orientiert ist bzw. war. Diese Vorgänge liefern aber kein einheitliches Maß, das eine moderne, ausdifferenzierte Gesellschaft synchronisieren könnte.²⁴

len.“ (Johann Wolfgang von Goethe: *Berliner Ausgabe. Poetische Werke, Band 1*. Berlin 1960 ff, S. 281–282.)

22 Jullien, S. 82.

23 Besonders deutlich wird dies an Funkuhren, die nur deswegen so genau funktionieren, weil sie ständig von einer Atomuhr synchronisiert werden.

24 Zwar ist die Unterteilung des Tages in zweimal zwölf Stunden schon in der Antike nachgewiesen, besonders wirksam wurde die Stunde jedoch im klösterlichen Leben des Mittelalter, das die Zeit organisieren musste. Jeder Stunde war eine bestimmte Tätigkeit zugeordnet. Minuten oder gar Se-

Marshall McLuhan weist in *Understanding Media* implizit auf diesen Zusammenhang der beschriebenen Zeit als etwas, das sich zwischen zwei Zuständen einer Uhr abspielt, und der Langeweile hin:

„From our division of time into uniform, visualizable units comes our sense of duration and our impatience when we cannot endure the delay between events. Such a sense of impatience, or of time as duration, is unknown among non-literate cultures. Just as *work* began with the division of labor, duration begins with the division of time, and especially with those subdivisions by which mechanical clocks impose uniform succession on the time sense.“²⁵

Der Quantifizierung der Zeit durch Uhren folgen enorme Umschichtungen der Kultur, die hier nur gestreift werden können: Die Industrialisierung der Arbeit ist ebenso an Uhren gebunden wie der Aufstieg der Eisenbahn als Transportmittel – ohne Uhren kein Fahrplan – und die Tagesschau-Linie im deutschen Fernsehen.

Was aber, wenn die Clock irgendwann doch um 74 Jahre nachgeht? Zeigt eine laufende Uhr auch dann das Jetzt an, wenn sie falsch geht? Eine Uhr gibt es nie alleine, deshalb muss diese Frage verneint werden. Wenn meine Uhr 7:28 anzeigt, und es in dem mit Jetzt bezeichneten Moment auf allen anderen Uhren 18:32 ist, dann zeigt meine Uhr nicht das Jetzt an. Aber man kann einwenden: Was zeigt sie dann? Die Vergangenheit oder die Zukunft? Wohl kaum, denn sie zeigt immer das, was sie anzeigt, wenn sie jemand ansieht, und ist das nicht immer das Jetzt? Aber Jetzt ist eben nicht 7:28.

Was meinen wir, wenn wir Jetzt sagen? Zwei gleichzeitige Jetzts sind nicht möglich. Ist das Jetzt immer das Gleiche? Dann gäbe es nur ein Jetzt, und das wäre nie vorbei. Wenn es mehrere Jetzts gibt, wo hören sie dann auf? Dann müssten wir doch zwischen zwei Jetzts immer noch ein anderes finden ad infinitum.

Das lange Jetzt ist jedenfalls nicht einfach eine Verlängerung des Jetzt der paar Sekunden, die wir damit meinen, oder der Woche, die wir terminlich erfassen, oder des Semesters, das wir planen. Ein langes Jetzt könnte bedeuten, dass Zukunft, Vergangenheit und Gegenwart in ein und demselben Jetzt sind. Das ist insofern problematisch, als das Jetzt von Aristoteles und an ihn anschließend der westlichen Philosophie als Grenze zwischen Vergangenheit und Zukunft aufgefasst wurde. „Zeit nämlich scheint das zu sein, was wir durch das Jetzt abgrenzen“²⁶, schreibt Aristoteles. Also sind Jetzts als Zeitpunkte die Grenzen von Intervallen, sie sind das, was eine Differenz erzeugt. Diese Differenz speise sich aus dem beständigen Verfließen der Zeit. Wenn man also von einem langen Jetzt spricht, dann löst man damit gewissermaßen die schon in der Spätantike sich durchsetzende Meinung auf,

kunden hingegen sind an bestimmte technische Entwicklungen gekoppelt. Ohne eine Uhr, die eine Sekunde anzeigt, gibt es keine Sekunde. Vgl. Gerhard Dohrn-van Rossum: *Die Geschichte der Stunde. Uhren und moderne Zeitrechnung*. München 1992.

25 Marshall McLuhan: *Understanding Media*. New York 1964, S. 135.

26 Aristoteles: *Physik*. Hamburg 1987, S. 217a.

Zeit sei einerseits ein momentaner Zeitpunkt, ein Jetzt, andererseits aber auch die Ewigkeit.

Dennoch findet sich auch dieses Zeitverständnis im Projekt wieder: Die Uhr soll von einem aus zehn unterschiedlichen Klängen bestehendem Sound begleitet werden, den Brian Eno entwickelt hat. Die Summe der möglichen Kombinationen von 10 Klängen ist nämlich fast identisch mit der Menge der Tage in 10.000 Jahren. Das bedeutet, dass mittels eines Zufallsgenerators jeden Tag ein anderer Klang ertönen soll. Steht also eines Tages in 7.833 Jahren jemand vor dieser Uhr, hört er einen Klang, den vor ihm niemand gehört hat und den nach ihm niemand mehr vernehmen wird. Das Jetzt ist damit auf eine Einmaligkeit geschrumpft, obwohl die Menge, aus der sich der Klang speist, für alle Töne die gleiche ist. Wobei zu sagen ist, dass Eno sich hier etwas vehement von John Cage hat inspirieren lassen.

Long Now – Gestern, heute, morgen

Vielleicht kann das Long-Term Thinking verstanden werden als Versuch, die Zeit nicht mehr nach aristotelischem Modell zu denken, d.h. nicht mehr als etwas, das zwischen zwei Zuständen geschieht und sich nur an den Differenzen der zwei Zustände ablesen lässt. Denkt man Zeit nach aristotelischem Modell, dann sind die Zustände, also z.B. der Leser dieses Textes vor und nach der Lektüre, zwar unterschiedlich, aber sie werden eben doch auf eine Einheit hin beschrieben, auf eine Identität zurückgeführt: der Leser ist immer der Leser. Für eine Uhr gilt das gleiche. Ihr Zustand ist um 14 Uhr unterschiedlich zu dem um 16 Uhr, aber ihr Uhr-Sein, das bleibt identisch. Aber nehmen wir den Leser oder die Uhr damit nicht zugleich aus der Zeit heraus? Wenn Zeit so gemessen wird, als Abstand und Intervall, die man mit einem Schnitt voneinander trennen könnte, dann wird der Prozess verborgen, der beide Seiten einholt, der Übergang, der von A nach B und darüber hinaus führt und verändert. Das Leben eines Menschen ist nicht das Intervall zwischen Geburt und Tod. Mit der Uhr geht es nicht um die exakte Summe der 10.000 Jahre zwischen heute und 12.008. Das lange Jetzt lässt sich so nicht erfassen, denn es umfasst die Grenzen des Intervalls immer schon.

Um diesen allerletzten Gedanken auszuführen, möchte ich auf den Anfang des Textes und den Titel des Bandes zurückzukommen. Paradoxien pendeln zwischen Zuständen. Wenn ich sage, ich lüge, dann ist der Satz falsch, wenn er wahr ist, und wahr, wenn er falsch ist. Vielleicht bedeutet Long-Term Thinking, genau diese Oszillation auf die Zeit anzuwenden: Eine lange Weile zu denken, die außerhalb von Intervallen statthat, eine Langeweile, die sich nicht darauf zurückrechnen lässt, dass aus einem Zustand in der Zeit ein anderer, von diesem verschiedener Zustand wird – ohne dass dies damit aufgehoben wäre. Ein Denken in Prozessen also, die sich aus dem erneuern, was im Gang ist²⁷; eine Langeweile also, die nicht dort entsteht, wo keine Veränderung stattfindet. Keine Veränderung also, die die sich verändernden

Dinge nur durch die Zeit voneinander getrennt erscheinen lässt wie die Zustände einer Uhr, obwohl sie substantiell mit sich identisch bleibt. Für Aristoteles ist Veränderung ein Vollzug von einem Anfangs- zu einem Endpunkt. Diese Uhr aber hat kein Ziel, kein Telos, sie ist keine Stoppuhr. Diese Uhr hat keinen Rahmen mehr, denn die 10.000 Jahre sind nur ein Richtwert. Ob sie 1000 Jahre länger läuft, ist unbedeutend, auch wenn das momentane Display bei 11.999 endet. Wenn sie schon eine so lange Zeit übersteht, dann kann sie auch weitaus länger laufen.

Stattdessen geht es mit dieser Uhr um eine Langeweile, die im Sich-Verändern einer Situation ihr Erscheinen findet, in der „Kontinuität des Übergangs“²⁸, in der Modifikation, mit der sich die Erdoberfläche verändert, die nicht mutiert, sondern in einem wandelnden Prozess begriffen ist.

Die Funktion der Uhr liegt nicht mehr nur in einer Strukturierung von Zeit. Diese Uhr bleibt trotz aller vergehenden Zeit und aller Zustände mit sich identisch. Das lässt sich nicht vermeiden. Wir haben es jedoch mit einer Uhr zu tun, die nicht ewig, sondern kontinuierlich sein soll. Ewigkeit ist für Aristoteles nicht mehr in der Zeit, weil sie ohne Bewegung ist und sich deshalb nicht messen lässt, aber sie ist die Ursache aller Bewegung. Genau diese wirkungsmächtige Unterscheidung fasst hier nicht. Es geht nicht um eine Zeit, die gleichsam die unendliche Menge ist, aus der sich die verfließende Zeit speist. Es geht um das Verfließen, das stetig prozessiert, ein Vergehen von Zeit, das wie das Altern in einem Übergang begriffen ist und nicht in einer Differenzierung.

Und diese Kontinuität soll sich auch im handelnden Verändern einer Situation finden, wenn man den Beobachter wieder integrieren möchte: Er soll Zeit auf das Jetzt beziehen. Die Zeit soll ja nicht in der Zukunft belassen werden. Das Zukünftigsein der Zeit wird durch das Long Now ersetzt, durch eine, ein letztes Mal mit Heidegger gesprochen, „Mannigfaltigkeit von Jetzt“²⁹. Mit der abendländischen Tradition gedacht, bedeutet dies, dass das Jetzt dauerhaft anwesend wird und nicht mehr vergeht. Das *anwesende Anwesen*, von dem Heidegger spricht, wird nicht mehr zerteilt. Aus dieser Perspektive erscheint die Uhr als metaphysisches Projekt ersten Grades.

Gerade ein ökologisch geschultes Denken in Rückkopplungen und kybernetischen Schleifen bestimmt die Vergangenheit und die Zukunft in Referenz zur Gegenwart. Die Auswirkungen des Handelns der Vergangenheit werden in der Gegenwart spürbar, von der aus handelnd die Zukunft modifiziert werden soll. Long Now, das lange Jetzt, ist also eine Zeit, deren Ausdehnung als Lange-Weile nicht mehr nur als zeitliche Strecke zwischen Vorher und Nachher zu verstehen ist, als Sukzession von qualitativ gleichen Elementen. Langeweile macht Zeit inhomogen und damit ist sie nicht mehr messbar, weil das Jetzt keine Trennung in Vorher und Nachher mehr vollzieht – und ein Long Now genauso wenig.

28 Jullien, S. 86.

29 Heidegger 1924, S. 71.

Und vielleicht wird hier deutlich, dass Langeweile ein zutiefst philosophisches Problem ist, wenn man sie über die Frage des Daseins des Menschen, über seine gesellschaftliche Stellung und über mediale Zerstreuungen hinausgehen lässt. Sie umfasst all das, und geht doch in keiner Frage auf, auch nicht in der, die die *Long Now Foundation* stellt. Denn sie berührt die Frage, ob die Welt zwischen den Augenblicken geschieht oder in den Augenblicken, kurz gesagt und noch einmal bis zur Entstellung, bis zur Schmerzgrenze vereinfacht: ob die Welt ein Werden oder ein Sein ist. Und hier kann ich guten Gewissens abbrechen.

Biografien der Autoren und Herausgeber

Dr. phil. Hans-Friedrich Bormann, Studium der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen. Tätig als wissenschaftlicher Assistent am Institut für Theaterwissenschaft der Freien Universität Berlin. Mitarbeit u.a. im Sonderforschungsbereich „Kulturen des Performativen“ und im Zentrum für Bewegungsforschung. Publikationen zur Geschichte und Theorie der performativen Künste, darunter: *Verschwiegene Stille. John Cages performative Ästhetik*, München 2005.

Sven Grampp, M.A.; Studium der Deutschen Literatur, Philosophie, Kunst- und Medienwissenschaft in Konstanz; derzeit Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Theater- und Medienwissenschaft der Universität Erlangen-Nürnberg; zuletzt erschienen: (zus. mit Kay Kirchmann) „Meine Herrschaften, es geht das Gerücht um, dass ich ein Feind des Röntgenbildes bin.“ Der Arzt als Zeichenleser, Medienkritiker und Sinnstifter in populären Mediendiskursen. In: Frank Stahnisch/Heijko Bauer (Hrsg.): *Bild und Gestalt. Wie formen Medienpraktiken das Wissen in Medizin und Humanwissenschaften?*. Münster 2007, S. 181–198.

Franziska Heller, M.A.; Studium der Film- und Fernsehwissenschaft, der Theaterwissenschaft und der Komparatistik in Bochum; arbeitet zur Zeit an einer Dissertation über *Filmisches Erzählen im Fluss der Bilder. Das Fluide als ästhetisches Strukturelement*; Mitglied des *Allgemeinen Promotionskollegs* sowie der *Research School* der Ruhr-Universität Bochum; Mitglied des Graduiertennetzwerks *kooperative m*; zuletzt erschienen: *Instabile Relationen: Alfred Hitchcock vs. Peter Greenaway? Nachfragen zu bildlichen Narrationsstrategien*. In: Andreas R. Becker/Doreen Hartmann/Don Cecil Lorey et al. (Hrsg.): *Medien–Diskurse–Deutungen*. Marburg 2007, S.11-18.

Dr. phil. Florian Mundhenke, hat Neuere deutsche Literatur und Medienwissenschaft, Europäische Ethnologie und Amerikanistik in Marburg studiert. Tätigkeiten als Redakteur bei Radio X, Frankfurt, und verantwortlicher Redakteur bei der Zeitschrift MEDIENwissenschaft. Demnächst erscheint: *Zufall und Schicksal, Möglichkeit und Wirklichkeit. Erscheinungsweisen des Zufalls im zeitgenössischen Film* (Marburg, Reihe „Aufblende - Schriften zum Film“).

Elke Rentemeister, Gestaltungstechnikerin, M.A.; Studium der Film- und Fernsehwissenschaft, der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, der Sozialpsychologie und -anthropologie an der Ruhr-Universität Bochum. Seit 2003 angestellt am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum; Mitglied des Graduiertennetzwerks *kooperative m*. Dissertationsprojekt *Die mediale Konstitution von Zeit*.

Mariella Schütz, M.A.; Studium der Romanistik und BWL in Mannheim und Lyon (E.M.) 1997–2003. 2003–2005 wiss. Angestellte am Lehrstuhl Romanistik III, Universität Mannheim. Seit Juli 2005 Sales Manager France bei BASF AG. Seit Februar 2007 Lehrbeauftragte der Universität Freiburg am Zentrum für Schlüsselqualifikationen (Thema: Gesprächsführung). Derzeit Promotion über das filmische Werk der Brüder Dardenne. Vorträge und Publikationen in den Veröffentlichungen des 17., 18. und 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums.

Dr. des. Herbert Schwaab, Studium der Film- und Fernsehwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum. Dozent und Lehrbeauftragter für Medienwissenschaft. 2006 beendete Promotion mit einer Arbeit zur Filmphilosophie Stanley Cavells (erscheint als *Erfahrung des Gewöhnlichen*, Münster 2008). Vorträge und Texte u. a. zum Unterhaltungsfilm, zu Fernsehserien sowie zum Zusammenhang zwischen Filmphilosophie, Cultural Studies und Medienwissenschaft. Zuletzt erschienen: Blockbusterkino, CGI und die Essenzen des Films. In: *Zukunft Kino* (Herausgegeben von Daniela Klock, Marburg 2007).

Florian Sprenger, M.A.; studierte Medienwissenschaft und Philosophie in Bochum sowie Medienkultur in Weimar; derzeit Kollegiat am Initiativkolleg Sinne – Technik – Inszenierung an der Universität Wien, Arbeit an einer Dissertation über „Medien der Unmittelbarkeit“. Letzte Veröffentlichung: Atommüllendlager. Zur unmittelbaren Überwindung einer konstitutiven Trennung. In: Claus Pias (Hrsg.): *Kulturfreie Bilder*. Berlin 2008.

Christian Stewen, M.A.; studierte an der Ruhr-Universität Bochum Film- und Fernsehwissenschaften, Psychologie und Kunstgeschichte; Magisterarbeit zum Thema „Reconstructing America – Nationale Geschichtsinszenierung im zeitgenössischen US-amerikanischen Kriegsfilm“; aktuelles Dissertationsprojekt mit dem Titel *Framing the children – Zur Konstruktion von Kindheit in filmischen und medienpädagogischen Diskursen*; arbeitete 2006 beim Internationalen Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) beim Bayerischen Rundfunk; derzeit Autor für das Institut für Kino und Filmkultur (IKF).

Thomas Waitz, M.A.; Studium der Film- und Fernsehwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum. Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Forschungskolleg „Medien und kulturelle Kommunikation“, Universität zu Köln. Mitglied des Graduiertennetzwerks *kooperative m.* Arbeitsschwerpunkte: Medienwissenschaftliche Raumtheorie, Ästhetik, Theorie und Politik von Film und Fernsehen. Zuletzt erschienen: Leere der Bilder – Bilder der Leere. Jem Cohens Film ‚Chain‘ und das Regressive im Sprechen vom ‚Nicht-Ort‘. In: Sebastian Scholz et al. (Hrsg.): *BildKonText. Zur politischen Verfasstheit des Medialen*. Münster 2007.

PD. Dr. habil. Thomas Weber, arbeitet seit 1998 als Medienwissenschaftler an der Humboldt-Universität zu Berlin, zuvor war er mehrere Jahre als DAAD-Lektor an einer Grande École in Paris tätig. Zu seinen Arbeitsschwerpunkten zählen Medienästhetik und Medialitätsforschung, interkulturelle Kommunikation und französische Mediologie. Zuletzt publiziert: *Medialität als Grenzerfahrung. Futurische Medien im Kino der 80er und 90er Jahre*. Bielefeld 2008.

Bianca Westermann, M.A.; Studium der Film- und Fernsehwissenschaft, Neueren deutschen Literaturwissenschaft und Germanistischen Linguistik an der Ruhr-Universität Bochum. Seit Ende 2003 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum; Mitglied des Graduiertennetzwerks *kooperative m*. Dissertationsprojekt zu Interdependenzen von Medientechnik und Körperkonzepten.

Serjoscha Wiemer, M.A.; Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Sozialpsychologie und Germanistischen Linguistik an der Ruhr-Universität Bochum. Seit 2006 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienforschung an der HBK-Braunschweig. Forschungsschwerpunkte: Körper und Massenmedien, Video, Kybernetik, Science Fiction, Computerspiele. Zuletzt erschienen: *Affekte. Analysen ästhetisch-medialer Prozesse*. Bielefeld 2006 (hg. gemeinsam mit Heike Oehlschlägel und Antje Krause-Wahl).

Anke Zechner, M.A.; Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Germanistik und Philosophie in Frankfurt am Main, Paris und London, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaften in Paderborn. Zuletzt erschienen: *Unmenschliche Landschaften*. In: Barbara Pichler, Andrea Pollach (Hrsg.): *moving landscapes. Landschaft und Film*. Wien 2006. Das Affektbild als Stillstand der Narration: Überlegungen zur Schlusszene von *VIVE L'AMOUR – ES LEBE DIE LIEBE*. In: Antje Krause-Wahl, Heike Oehlschlägel, Serjoscha Wiemer (Hrsg.): *Affekte. Analysen ästhetisch-medialer Prozesse*. Bielefeld 2006.