Der philosophische Knotenpunkt der ästhetischen Langenweile

Von Anne Gräfe

Für Alva Noë ist die Philosophie eine Form der Kunst: Die Prozesse der Wahrnehmung, die Struktur der Erfahrung und die Wirkungsstrategien von Kunst sind vergleichbar mit dem Erlebnis der Philosophie. Und durch die eigene, je individuelle Erfahrung der Kunst verstehen wir die Bedingungen, Prozesse und Strukturen der menschlichen Erfahrung womöglich etwas besser. In einem Durchgang durch die ästhetische Erfahrung des Videofilms *Lunch Break* von Sharon Lockhart (2008) soll im Folgenden exemplarisch Noës These der Reorganisation von Wahrnehmungsweisen durch Kunst exemplarisch untersucht werden.[1] *Lunch Break* zeigt, radikal auf 83 Minuten verlangsamt, eine einzige, ursprünglich 10-minütige und ungeschnittene 35mm-Filmaufnahme einer Kamerafahrt durch den Hauptgang und Verbindungskorridor der Bath *Iron Works* in Maine, Massachusetts, USA.[2] Diese 83 Videominuten wirken zunächst entsetzlich langweilig, denn die Kamera fährt in quälender Langsamkeit den geraden Gang entlang einem unerreichbaren Fluchtpunkt entgegen. Die Plansequenz[3], auch als *Long Take* bekannt, wurde während einer Mittagspause in der Schiffswerft gedreht. Einer Mittagspause also, in der vermeintlich wenig bis nichts passiert, in der sich in der langgezogenen Darstellung vermeintlich wenig zeigt. Die Kamera fährt in diesen 83 Minuten, beziehungsweise 10 Aufnahmeminuten, ganz langsam an insgesamt 42 Personen vorbei. An Menschen, die essen, lesen, reden, dasitzen und oft einfach nichts tun. Bereits die zehnminütige Originalaufnahme der Mittagspause verfügt über keinen erkennbar markierten Beginn, kein narratives Ende. Durch digitale Dehnung des Materials dauert es nun allein sechs Minuten, bis der erste Arbeiter vorbeizieht, beziehungsweise die Kamera an diesem. Daraufhin dauert es weitere sieben Minuten, bis das sich bewegende Bild bei den nächsten Personen angelangt ist. Innerhalb dieser Zeit schweift jedes Detail des klaustrophobisch anmutenden Korridors in extremer Zeitlupe an den Zuschauer*innen vorbei.

Alva Noë beschreibt Kunst als Prozess des Verstehens, des Sichselbstverständigens und dass Kunst sich hierfür der *technē* als Knotenpunkte und sich entwickelnde Organisationsmuster bedient (Noë 2023). Der Begriff der *technē* umfasst die Verwobenheit des Fachwissens um Eigenschaften und Bearbeitbarkeit eines Materials mit dem Handlungswissen hinsichtlich spezifischer Arbeitsprozesse und situativ-sinnlicher Entscheidungen, bestimmte Dinge so und nicht anders zu machen, die auf Erfahrungen und Intuition beruhen. In Bezug auf die Künste könnte man diese Wissensform als Knotenpunkt einer Art künstlerisch-praktisch geleiteten Handlungsklugheit verstehen. Lockharts Arbeit *Lunch Break* stellt genau das dar: Ein Kunstwerk, dessen immaterielle Aufgabe der Reorganisation von Wahrnehmungsweisen auf dem materiellen Ursprung seiner *technē* und Herstellung beruht. Ursprünglich umfasst das aufgenommene Material eine physische Filmlänge von knapp 274 Metern. Das entspricht 14.400 einzelnen Kadern einer 10-minütigen 35mm-Filmrolle. Jedes dieser fotografischen Einzelbilder wurde durch Lockhart digitalisiert und achtmal nacheinander auf die Timeline einer Schnittsoftware kopiert. Das neunte Videobild sowie dessen sieben Nachfolger entsprechen daher acht vollständig identischen Kopien des digitalisierten, zweiten Filmkaders und so weiter. Zwischen dem achten und neunten Videobild, das heißt circa dreimal pro Sekunde Abspielzeit, generierte Lockhart eine digitale Überblendung, ein künstlich gerendertes, leicht unscharfes Übergangs- oder Zwischenbild.

Charakteristisch für die technische Beschaffenheit von Lockharts Videofilm, für dessen Produktionsästhetik, sind die verschwimmenden Übergänge zwischen den bereits digitalisierten und vervielfältigten Fotografien (Kader 1-8, 9-16, 17-24 usw.), also den digitalisierten und stillstehenden Einzelfotografien der Filmkamera, sowie dem digitalen Video (Überblendungen zwischen Kader 8 und 9, 16 und 17, usw.) also den dreimal pro Sekunde eingeflochtenen, ‚lebendigen' Bewegtbildern sui generis. Das ein wenig verschwommene Zittern der Vorwärtsbewegung macht die subtilen Übergänge des industriellen Zeitalters in unsere digitale Epoche als unsichtbar verschwommene Langsamkeit diffus vernehmbar, da nur fast sichtbar. In der künstlichen Langsamkeit drückt sich darüber hinaus auch eine Achtsamkeit gegenüber dem Gegenstand sowie den abgebildeten Menschen aus. Gerade in der ästhetischen Erfahrung des Fortschreitens einer technisch verlangsamten, dargestellten Zeit wird der zeitgenössischen Wahrnehmung technisch erzeugter Beschleunigungen eine andere Zeitlichkeit entgegengesetzt.[4] Der trockene, weil starr und bis auf die Fahrt in Blickrichtung unbeweglich wirkende Blick der Kamera fängt alles auf gleicher Schärfeebene ein. Die Einrichtung der Schiffswerft bestimmt die Atmosphäre des Filmmaterials: Kabelwände, olivgrüne Gerätekästen, schier endlos aufeinan-

derfolgende graue Schließkästen und Plastikkühltaschen, Röhren und Schläuche, Butterbrotdosen, essende, laufende und verweilende Arbeiter (und eine Arbeiterin), alles im eintönig-gleichförmig fluoreszierenden Licht des Werftgangs. Die Langsamkeit der Aufnahme verleiht der Szenerie trotz allem Pathos, welches zugleich feierlich und bedrückend wirkt.

Hinzu kommt die Untermalung durch eine intensive, tief-frequentierte Klangatmosphäre: eine Komposition, in der industrielle Originaltöne der Schiffswerft sowie das Stimmengewirr der Arbeiter verwoben sind. Indem der Originalsound in Aufzeichnungsgeschwindigkeit, also in Normalgeschwindigkeit, abgespielt wird, das Auge aber eine extrem verlangsamte Aufnahme der Realität erblickt, wird die Langgezogenheit der Aufnahme umso deutlicher hervorgehoben. Unsere Wahrnehmungsweisen werden durch die Irritation der gewöhnlichen Korrespondenz zwischen dem Visuellen und Akustischen, aber auch durch die Irritation des Zeitlichkeitsempfindens, wie es im Titel des Sammelbandes heißt, möglicherweise reorganisiert. Die ästhetische Erfahrung von Lunch Break fordert die gewohnten (und unter anderem an Filmen eingeübten) Wahrnehmungsweisen heraus, so dass diese hinterfragt und neu aufgestellt werden müssen, wie es auch Susan Sontag als Sensibilisierung hin zu einer neuen Erfahrungsweise, einer *New Sensibility*, beschreibt: „Die Kunst der Gegenwart ist ein neues Instrument, ein Instrument zur Modifizierung des Bewußtseins und zur Entwicklung neuer Formen des Erlebens." (Sontag 1982: 345)

Durch die gewählte Szenerie einer in den USA nicht mehr selbstverständlichen Mittagspause auf einer Werft, obendrein einer für Kriegsschiffe der Navy, nimmt Lockharts Arbeit darüber hinaus eine Art Re-Humanisierung vor. Arbeiter*innen werden hier nicht als funktionierende Rädchen im Getriebe, sondern als pausierende, nicht-arbeitende, oftmals ins Gespräch vertiefte, soziale Individuen portraitiert. Sie werden bei den genuin menschlichen Beschäftigungen des Pausierens und Erholens, in sozialer Interaktion gezeigt. Die langsame Fahrt, scheinbar beiläufig auch an Gewerkschaftsaufklebern auf den Spinden vorbeigleitend, verstärkt diesen Eindruck der Re-Humanisierung. Die distanzierte Haltung des Long Takes ermöglicht eine sich langsam annähernde Betrachtung der Individuen abseits ihrer Funktionen auf der Werft, denn die unpersönlich-monotone Kamera drängt sich nicht auf, erzwingt keine Nähe.

Es zeigt sich an Lockharts Arbeit, dass die ästhetische Dauer und Dehnung der Zeit fundamentale Wahrnehmungsunterschiede zu evozieren vermag. Denn die in der Arbeit auftauchenden und verschwindenden Personen werden zwar ausgestellt und somit der Betrachtung ausgesetzt, sie können durch die gedehnte Zeit jedoch gleichermaßen als Arbeitende, als Individuen oder auch als Mitmenschen einer gemeinsamen Gegenwart wahrgenommen werden. Dadurch, dass das Kunstwerk Langsamkeit und das Nicht-Arbeiten in der Pause sowohl als eigenes Sujet als auch in der gewählten Form als künstlerische Arbeit ausstellt, wird die entfremdete und zugleich als langweilig und eintönig empfundene industrielle Arbeitswelt der Schwerindustrie, mit all ihren Realitäten einer fordistischen Produktionsweise und der dazugehörigen Taktung in Arbeits- und Freizeit, ausgestellt. Gezeigt wird so aber auch, ganz nebenbei, dass die fordistische Zeiteinteilung sehr wohl fortbesteht und nur vermeintlich aus der Lebensrealität verschwunden ist. Die Lebensrealität der Zuschauenden und der Abgebildeten kommt hier, künstlich vermittelt, in all ihrer unterschiedlichen Erfahrung von Leben, Zeit und Welt in Kontakt. Diese Lebensrealität zeigt sich sowohl im offensichtlich Dargestellten, der Mittagspause als Unterschied zur Arbeitszeit, als auch auf der subtilen Mikroebene der video-filmisch erzeugten Kontrastierungen zwischen Wiederholung und Weiterentwicklung der Einzelbilder. Wahrnehmbar wird sie gleichfalls in der Disjunktion zwischen Verlangsamung der Bildspur und Echtzeit der Aufnahmen des Soundtracks. So wird darüber hinaus eine Aussage über Zeit als Arbeitszeit gegenüber Pausenzeit und Lebenszeit gemacht (vgl. Bellenbaum 2009: 234).[5] Ein quasi mathematischer Zeitfluss der Sekunden wiederum zeigt sich im Vektor der Kamera durch den endlos erscheinenden Gang auf einer Art Zeitstrahl, entlang dessen sich die vermeintliche Unterteilung von Arbeit und Freizeit vermischt, erzitternd ein ineinander Überfließen andeutet.

Die äußerst verlangsamten Aufnahmen führen zu einer gesteigerten Aufmerksamkeit gegenüber gewöhnlichsten Details, beispielsweise von Gewerkschaftsstickern auf den Spinden oder Kreidezeichnungen an der Wand, die einer Echtzeitbetrachtung in der 35mm-Version verborgen bleiben würden. In und durch diese verlangsamte Wahrnehmung kann die Reflexion über die bereits beschriebenen Zusammenhänge ansetzen. Über die lange Weile wird ein Reflexionsraum ermöglicht, innerhalb dessen die Zusammenhänge, welche ihrerseits wiederum erst durch die Langsamkeit wahrnehmbar werden, durchdacht werden können. Unterbricht man die Zeit des Zuschauens vor dem Ende des Films, unterbricht man auch den durch die verlangsamte Kamerafahrt angedeuteten Bewusstseinsstrom, in dem einerseits alles im Fluss abläuft, also nacheinander geschieht, dabei jedoch gleichzeitig diverse Zusammenhänge bewusst, reflektiert und interpretiert werden können.

Das bedeutet, erst in der Verlangsamung kann andererseits dem vermeintlich Banalen eine besondere Aufmerksamkeit zukommen. Jedes zu erblickende Gerät, jede Farbschattierung der Wände und Arbeitsuniformen, jede Bewegung der Arbeiter ermöglicht potenziell eine Versenkung in die Objekte, Details und Gegenstände, die in das Bildfeld hinein- und wieder herausgleiten. Die Beschäftigung mit den Gegenständen und Arbeitern, aber auch mit der gesamten Umgebung verbindet sich in der Verlangsamung und ermöglicht erst die Vorstellung einer zusammenhängenden Situation. Mit einem Mal kann dann das künstlich verlangsamte Bild im Gesamtzusammenhang des Kunstwerks, das in Echtzeit noch als fast dokumentarischer Verweisungszusammenhang funktionierte, ob der Fülle darüber hinausweisender Anknüpfungspunkte sogar zu schnell vergehen, so dass ein wirklicher Stillstand, ein Anhalten notwendig wäre, um einzelne Details noch genauer betrachten und die Gedanken dazu ausreichend vertiefen zu können. Die Verlangsamung der Lebenszeit im Videofilm in eine fragmentierte, weil in Zeitabschnitten wahrnehmbare Darstellung, bleibt dabei nur eine reproduzierte Version dieser bereits vergangenen Lebenszeit, die Teil des stetig sowohl vergehenden als auch werdenden Zeitflusses ist. Doch gerade in der Verneinung des stillgestellten Anhaltens wie des schnellen Verstreichens des Zeitflusses besteht die spezifische *technē* dieser Arbeit.

So stellt sich trotz der digital ermöglichten Verlangsamung der Aufnahme eine Unschärfe in der Betrachtung ein. Denn in den auf 83 Minuten digital gedehnten HD-Videobildern dieser einen, originär 10-minütigen, 35mm-Rolle ist ein eindeutiger Stillstand nie länger als eine Drittelsekunde erfahrbar, eine wirklich schärfere Betrachtung also gar nicht ermöglicht. Im Gegenteil entsteht durch die gedehnte Verlangsamung eine Verschleierung der Bewegungen, eine gewisse Unschärfe des eigentlich – vormals – scharfgestellt Gezeigten. So kann die Verlangsamung also nicht nur helfen, natürliche Bewegungen genauer zu erkennen, sondern auch in der bekannten Bewegung unbekannte, neue zu zeigen. In Rückgriff auf Rudolf Arnheim (1932: 138) beschreibt Walter Benjamin die Praxis der Zeitlupe wie folgt:

„Unter der Großaufnahme dehnt sich der Raum, unter der Zeitlupe die Bewegung. Und so wenig es bei der Vergrößerung sich um eine bloße Verdeutlichung dessen handelt, was man ‚ohnehin' undeutlich sieht, sondern vielmehr völlig neue Strukturbildungen der Materie zum Vorschein kommen, so wenig bringt die Zeitlupe nur bekannte Bewegungsmotive zum Vorschein, sondern sie entdeckt in diesen bekannten ganz unbekannte, ‚die gar nicht als Verlangsamungen schneller Bewegungen, sondern als eigentümlich gleitende, schwebende, überirdische wirken.**"** (Benjamin 1991: 461)

Benjamin benennt hier eine Veränderung der Wahrnehmung aufgrund der Veränderung von dargestellter Zeit oder dargestelltem Raum über das hinaus, „was man ‚ohnehin' sieht." Es wird also etwas sichtbar, was zuvor weder gesehen noch sichtbar gemacht werden konnte, so, als sei etwas hinzugefügt worden. In physikalischen Termini formuliert, geht mit der Weitung des Raums eine Ausdehnung der Zeit einher. Dadurch, dass in *Lunch Break* digital zusätzliche Bilder generiert und nachträglich in den Ablauf eingeflochten wurden, dehnt Lockhart nicht nur die wahrgenommene Zeit. Sie expandiert auch den dazugehörigen Raum, so dass durch die längere, da verlangsamte Möglichkeit der Betrachtung mehr, durch die spezifische Bildvervielfachung und -interpolation der Dehnung hingegen unschärfer und somit weniger gesehen werden kann. Eben das ist es, was auch Alva Noë unter der Re-Organisation der Wahrnehmung durch die Arbeit von Kunst (im nachfolgenden Zitat spricht er von Choreografie) und Philosophie versteht: „philosophy and choreography are organizational and reorganizational practices. They are practices (not activities) – methods of research – aiming at illuminating the ways we find ourselves organized and so, also, the ways we might reorganize ourself." (Noë 2015: 17)

Für Noë ist Kunst ähnlich wie Philosophie unpraktisch und in diesem Sinne sind Kunstwerke für ihn „Strange Tools": „That is, they are tools we can't use, they are useless. […] Art situations […] are places where so much can happen but only because nothing really happens. They are spaces of self-transformation." (Noë 2015: 114-115) In Sharon Lockharts *Lunch Break* arbeitet die Ästhetik im Sinne einer *aisthesis* mit der voranschreitenden Entwicklung der Technik Hand in Hand an einer neuen ästhetischen Erfahrungssituation. Diese hat höchste Relevanz für hier verhandelte Fragen zu den Potentialen der Langeweile in der Gegenwartskunst als Reorganisation von Wahrnehmungsweisen wie sie Alva Noë beschreibt: Die künstlerische Strategie der Langeweile ermöglicht eine ästhetisch-philosophische Erfahrung, eine Erfahrung von Langeweile, die eine besondere Aufmerksamkeit bewirkt, weil sie sich den Sehgewohnheiten und -erwartungen der Gegenwart widersetzt. Für Noë gehört die Langeweile zur Erfahrungsweise von Kunst per se dazu:

„But when it comes to art – I don't care what kind of art – it isn't that you don't know the rules. There are no rules. There is no code for you to learn such that having learned it you can take the rest for granted and get on with the game. Art always put the status of rules, the very idea that the game – the story, the depiction – has a point, on the block for reconsideration. Art is boring on

purpose. Or rather, it confronts you with a situation that makes boredom a natural, a spontaneous response." (Noë 2015: 116)

Zum einen werden wir uns damit also der Organisation unseres Sehens überhaupt erst bewusst, indem wir auf die Irritation der Gewohnheiten als Erwartungen stoßen. Zum anderen wird durch die Irritation, durch die Erfahrung der vermeintlichen Langeweile selbst, eine Reorganisation angestoßen – um das Erzählte zu verstehen. Es wird eine bestimmte Form von Interaktion zwischen Kunstwerk und Betrachtenden benötigt, wie es Noë beschreibt: „Works of art don't just sit there in the museums, shining for all the world to see. Audiences and makers engage with each other through the opportunities that artists manufacture. We enact art as much as we perceive it." (Noë 2015: 137) Weder eine dezidierte, dabei immer auch manipulative Lenkung des Blicks durch schnelle Blickwechsel und Kameraschwenks, noch geschnittene Schuss-Gegenschuss-Szenerien oder narrativ eindeutige Geschichten sind es, die Lockhart zeigt. Sie nutzt neueste technische Verfahren, um anders zu erzählen, Simultanitäten aufzuzeigen und Zeit zu gewinnen. Dies jedoch nicht durch die immer schon kulturindustriell vereinnahmten visuellen Anreize und Effekte eines lustbringenden, technisch manipulierten Blickregimes, sondern in der ästhetischen Version einer Art der Langzeitbeobachtung, die ihrerseits technisch bearbeitet ist, die aber durch die erzeugte Langeweile gerade nicht lustbringend, sondern quälend langwierig anzusehen, mithin eben – erstmal – langweilig sein kann.

Dass dies gar nicht so neu ist, und damit gerade, wie Noë ebenfalls argumentiert, profunde philosophische Befürworter in allen Zeiten findet, zeigt sich ebenfalls in den essayistischen Überlegungen Siegfried Kracauers, Walter Benjamins oder auch Susan Sontags, um hier exemplarisch einige Vertreter*innen zu nennen. So wird bereits vor einem knappen Jahrhundert in Kracauers Besprechungen des Kinos deutlich, was auch Benjamin und Sontag beobachten: Dass die rasante, technische Entwicklung der Unterhaltungsmedien stets unter den Vorzeichen der Kulturindustrie zu erleben und zu kommentieren ist. Hautnah beobachteten Kracauer und Benjamin damals die aufkommende Technisierung in Form von blitzschnellen fotografischen Momentaufnahmen, bewegten Unterhaltungsfilmen des Kinos oder auch in der Dauerbeschallung durch Radio und Lautsprecheranlagen. Schon für diese beiden Gegenwartsdiagnostiker konnten all diese technischen Verfahren die Zeitwahrnehmung des Subjekts raffen, dehnen oder anderweitig verfremden, sie manipulieren und hierbei re-organisieren.

Kracauer beurteilte dies insbesondere in Bezug zur Langeweile durchaus ambivalent, da sowohl eine problematische, „vulgäre" als auch eine produktive Langeweile so produziert werden könne. Er verortete Möglichkeiten der Kritik nicht in einer distanzierten Perspektive auf diese Phänomene, sondern im Aushalten. In seinem Essay *Langeweile* unterscheidet er zwischen vulgärer Langeweile, welche „weder tödlich ist, noch zu neuem Leben erweckt, sondern nur eine Unbefriedigung ausdrückt" und einer „radikalen", darin besonders „richtigen" und deswegen „legitimen Langeweile", zu der es Geduld bedürfe, deren Preis dann „Beglückungen, die nahezu unirdisch sind" und bei Kracauer als „das stets Vermißte [sic]: die große Passion" benannt werden, die jenen eben nur vulgär Gelangweilten dabei helfen könnte, „sie mit ihrem Kopf wieder" zu vereinen, den sie in der rastlosen Zeit der technischen Neuerungen sich zu „zerstäuben" wissen (vgl. Kracauer 2014: 322). Kracauer erkennt, auch im Rahmen seiner luziden Kritik der politischen Entwicklungen in den 1930er Jahren, im Kino die Möglichkeit, „die Unordnung der Gesellschaft den Tausenden von Augen und Ohren [zu] vermitteln" (Kracauer 2014: 315). Mit Noë kann man hier ergänzen, dass es über die technischen wie populären Mittel des Kinos, als Knotenpunkt der künstlerisch-praktischen Wissens, möglich wird, dem Publikum eine ästhetische Erfahrung zukommen zu lassen, die es (das ist hier wichtig) nicht manipuliert, sondern selbst ermächtigt, ihre eigene Organisation als Unordnung zu erfahren. Hier bleibt Kracauer (und auch Noë) aber nicht stehen. Für Kracauer besteht in der im Film möglichen Zerstreuung, welche unter anderem dazu dient, ‚vulgäre' Langeweile zu vertreiben und zugleich zu erzeugen, ein dialektischer Übergang hin zur Spiegelung und Wahrnehmung der fragmentierten Strukturen der Gegenwart. Die Populärkultur und insbesondere das Kino sind für Kracauer nicht dazu da, nur die fragmentierte, zerstückelte und massenkulturell bestimmte Gegenwart der sozialen Realität (etwa der Angestellten) formal abzubilden, deren vulgäre Langeweile zu zerstreuen und sofort erneut zu erzeugen. „Moralische Bedeutung", so nennt er es, bekommt die Darstellung und der Konsum der Zerstreuung erst dadurch, dass ermöglicht wird, „jene Spannung hervorzurufen und wachzuhalten, die dem notwendigen Umschlag vorangehen muß […], das alles platze unversehens eines Tages entzwei." (Kracauer 2014: 315) Kracauer konstatiert somit einerseits die Notwendigkeit einer richtigen Langeweile, welche eine Wahrnehmung und Klarsicht auf die Verhältnisse ermöglichen würde, so dass ein Umschlag als aktive Veränderung der Verhältnisse daraus erwachsen könne.

Andererseits erkennt er im Ablenken und Abgelenkt-werden seiner Gegenwart eine ‚vulgäre Langeweile', welche gleichermaßen Langeweile-zerstäubend und gleich darauf wiedererweckend wirkt. Zwar sieht er in der ‚richtigen Langeweile' die Chance einer Erweckung. Doch die Ablenkung von der und durch die ‚vulgäre Langeweile' ermöglicht es gerade nicht, sich einer wiederum legi-

timen und ‚richtigen' Langeweile auszusetzen, da diese überhaupt erst ausgehalten werden müsse und von Nöten ist, um die vermisste Passion zu wecken. Dennoch erkennt er im Film die Möglichkeit, „radikal auf eine Zerstreuung ab[zu]zielen, die den Zerfall entblößt, nicht ihn verhüllt." (Kracauer 2014: 317) Diese Kontrastierung zwischen richtiger und falscher Langeweile hilft beim weiteren begrifflichen Erfassen der *ästhetischen Langeweile*. Diese tiefe Langeweile müsse, so Kracauer, ausgehalten werden, so „daß [sic] man sozusagen noch über sein Dasein verfügt" (Kracauer 2014: 324). Mit Noë könnte man erweitern, dass im Aushalten der Langeweile eine Reorganisation der Wahrnehmungsweisen des Einzelnen als Selbstverständnis der Selbstorganisation in der Masse ermöglicht werden würde. Denn im Aushalten durch die ästhetische Erfahrung der ästhetischen Langeweile ist es dem diese ästhetische Langeweile je individuell erfahrenden Subjekt möglich, zu erkennen, auf welche Erfahrungen und gewohnten Wahrnehmungen die hier aufkommende und ausgehaltene Stimmung der Langeweile rekurriert. Im hierin ermöglichten Fehlvernehmen der eigenen subjektiven Wahrnehmung ist der Schluss auf eine kollektive Gegenwartsanalyse des ‚Zerfalls' möglich, dem nicht individuell in der Zerstreuung, sondern nur kollektiv in der Veränderung der Verhältnisse zu begegnen ist.

In der videofilmischen Darstellung einer Mittagspause von Werftarbeiter*innen in Lockharts lassen sich wiederum bereits, je nach Ausrichtung des Interesses, wichtige Aspekte von Langeweile interpretieren und begreifen: Auch die Langeweile, die mittels technisch-verlängerter Darstellung aufkommt, kann dann in der und durch diese Interpretation schnell durch interessante Kommentare und Interpretationen verändert, gar verdeckt werden. Doch im Aushalten der durch technische Manipulationen erzeugten Verlängerung der dargestellten Mittagspause kommen die Zuschauenden nicht umhin, sich einer langen Weile auszusetzen, in der ebenfalls die möglichen Interpretationen, Kommentare und Zusammenhänge aufscheinen. Darüber hinaus wird im Aushalten dieser langen Weile eine Veränderung der eigenen Zeitwahrnehmung deutlich.

Die Differenz zwischen Eigenzeit der ästhetischen Erfahrung und Eigenzeit des filmischen Materials wird zusammengeführt. Das ermöglicht eine Zeiterfahrung, die der dargestellten Zeit im Film zugleich ent- als auch widerspricht. Denn die Zeit der Betrachtung in Relation zu der im Film dargestellten Zeit wird zu einem wesentlichen Merkmal des Kunstwerks. Die Zuschauer*innen benötigen für die Betrachtung des Films eine weitaus längere Zeitspanne, als die Mittagspause gedauert hat. Sie erfahren den Zeitabschnitt als deutlich länger, da die Zeit der aufgenommenen Pause verlängert beziehungsweise in eine noch längere Weile gedehnt wurde. Dass nun also eine Pause deutlich länger erfahren wird, als sie eigentlich war, kann auf die Zuschauenden zugleich als verlängerte Pausendarstellung und als ihnen zugesprochene Pause, die sie gar nicht benötigt oder erwartet haben, wirken. Es handelte sich dadurch um eine gänzlich andere Pausenerfahrung, die so auch den gewohnten Fluss diverser Filmkunstbetrachtungen, letztlich der Erwartungshaltung an einen Film, ob Kunst oder Populärkultur insgesamt, unterbricht, diese selbst zum Pausieren bringt. Nicht zuletzt, indem die Zuschauenden im Zuschauen pausieren. Jörg Heiser beobachtete das 2009 während der Berlinale-Vorführung eben dieses Films, ich zitiere ihn und sein Filmerlebnis hier kurz als Auszug:

„*Lunch Break* is as much about the break from production by the workers as it is about the ‚break' from doing the kind of ‚production-consumption' that cineastes enter in when they analyze the plot and smartly fill in its elliptic gaps." (Heiser 2019)

Zugleich kann in der Betrachtung von *Lunch Break* die (eigentliche) Zeit des verlangsamten Bildes mit der Echtzeit desselben in Beziehung gesetzt werden: Das dargestellte und verlangsamte Bild verleiht dem Bild der Echtzeiterfahrung in der ästhetischen Langeweile-Erfahrung eine Bedeutung, die über die reine Langeweile der Verlangsamung einer Pausensituation hinausweist. Denn die Pause wird in Zeitlupe als solche zur verlängerten Erfahrung einer an sich kurzen Unterbrechung der vergleichsweise langen Arbeitszeit. Jedes markierende Utensil, welches die Zeit in Pausenzeit und Arbeitszeit unterteilt, etwa Kabeltrommeln oder Brotdosen, wird nun als Requisit den jeweils dargestellten Zeiten zugeordnet, mithin anders erfahrbar. So wird in der Kamerafahrt sowie in der kontemplativen Betrachtung der Mittagspause auch das gezeigt, was im Film einer Pause eigentlich ungezeigt ist, die Arbeitszeit. Gerade ihre Abwesenheit an einem Ort der arbeitsintensiven Betriebsamkeit führt unweigerlich zu einer Erinnerung an das Abwesende, beispielsweise an die körperlich intensive Arbeit der Werftangestellten.

Die reale Zeitdarstellung des Films hat somit wenig mit der möglichen, ästhetischen Erfahrungszeit oder der Eigenzeit der Betrachtung zu tun, zeigt aber, dass das Fehlende in seiner Abwesenheit oftmals präsenter wahrgenommen wird als in seiner alltäglichen, darin vermeintlich banalen und langweiligen Anwesenheit. Ähnliches gilt für die Zeit der Betrachtung: Denn wenn mit Kracauer Langeweile und Zerstreuung filmisch ausgestellt und erfahrbar gemacht werden sollen, wird hier nichts anderes ermöglicht, als sich *nicht* den Kopf und die Zeit zerstreuen zu lassen, sondern Zerstreuung und Langeweile als solche zu erfahren. Das bedeutet auch und ist hier wichtig festzuhalten: Das, was aus- und dargestellt wird, ist somit keinesfalls identisch mit der ästhetischen Erfahrung. Im Unterhaltungsfilm ist sich das Publikum der auch im Kino verstreichenden ablaufenden Lebenszeit als

Zeit oftmals nicht bewusst. Dieses nicht bewusste Vergehen der Zeit will Kracauer bewusst machen. Doch eine solche Bewusstmachung kann nicht vollständig im intellektuellen Verstehen, mithin nicht im unvermittelten Erfahrungsmoment, stattfinden. Denn, wie Noë schreibt, gibt es „no code for you to learn such that having learned it you can take the rest for granted and get on with the game." (Noë 2015: 116) Das spontane Erfassen des komplexen Zusammenhangs birgt die Gefahr, zu früh abzubrechen und sich dadurch nicht der ästhetischen Eigenzeiterfahrung auszusetzen, sondern sich nur im Sinne einer vulgären Langeweile zu zerstreuen.

Dieser, regelrecht interaktive, Aspekt an *Lunch Break* ist interessant für die Erfahrung der ästhetischen Langeweile. Die verlangsamte Zeitdarstellung erscheint verführerisch, da alles gerade in dieser Langsamkeit durch die jeweils singuläre Betrachtung erfassbar, erfahrbar und identifizierbar wird. Zeit und Augenblick werden beherrschbar, weil alles technisch verlangsamt und somit jede Sekunde in mehrere Sekunden verlängert und gedehnt werden kann. Doch gerade im Moment der wahrgenommenen langen Weile der auch als Videoinstallation ausgestellten Arbeit kann der Betrachter*in deutlich werden, dass die eigene Zeit, die Gegenwartszeit der Betrachtung, weiterhin vergeht und nicht als lange Weile der Langeweile beherrscht werden kann. Die lange Weile stellt dann die Zeit der Betrachter*in in Frage. Das Bedürfnis, die Zeit wirklich in einer langen Weile zu erfahren und nicht nur als vermittelte, kann so geschaffen werden.

Lunch Break macht die Langeweile demnach erfahrbar, indem sie die technischen Möglichkeiten nutzt, Zeit aufzuzeichnen, den Blick zu lenken, zu fokussieren und dabei auch zu verunklären. Die Zuschauenden können eine genaue Beobachtung der Szenerie vornehmen. Wie bei einem in Zeitlupe gedehnten Augenblick lässt sich alles ganz genau betrachten. Zugleich widerspricht eine derart verlangsamte Kamerafahrt jedweden Überwachungstendenzen, deren Charakteristika sich in Echtzeit-Übertragungen und gehetzten Bildern ausdrücken. Doch es zeigt sich wiederum in der um ein Vielfaches verlangsamten Aufnahme eine technische Spielart eben jener Totalüberwachungen, die sonst kaum sichtbare Bewegungen und Details zu zeigen vermögen. Darüber hinaus provoziert Lockhart die Erwartungshaltung an das Medium Film – es soll unterhalten, informieren, sowohl Zeit raffen als auch ablenken –, indem sie die Zeit in eine lange Weile dehnt und allen Erwartungshaltungen weder direkt ent- noch widerspricht. Kracauer bescheinigt dem Film die Möglichkeit, vorher Ungesehenes sichtbar und erfahrbar zu machen, indem die „Filme wirklich zeigen, was sie zeigen." (Kracauer 1985: 389) Jenes ‚wirklich zeigen' ist dabei der springende Punkt, ähnlich dem schillernden Begriff der Langeweile, der zwischen der vulgären Version und jener legitimen, zur großen Passion verhelfenden Version hin- und herzuschwingen scheint. Das ästhetisch-philosophische Moment von *Lunch Break* besteht also in dem verbindenden Knotenpunkt, in der Strategie und *technē*, der ästhetischen Langeweile, die sich bei den Betrachtenden einstellen kann und somit den Blick sowohl auf zuvor fast Unsichtbares lenkt und dabei neue Zusammenhänge eröffnet, als auch auf die eigenen Wahrnehmungsweisen mitsamt ihren Erwartungen verweist.

Nach Kracauer ist das „Kino materialistisch gesinnt; es bewegt sich von ‚unten' nach ‚oben'." (Kracauer 1985: 400) Im Film sollen die physischen Gegebenheiten der Realität ausgekundschaftet werden, so dass sich von dort zu einem Problem hinaufgearbeitet werden kann. So macht *Lunch Break* „sichtbar, was wir zuvor nicht gesehen haben oder vielleicht nicht einmal sehen konnten." (Kracauer 1985: 389) Es ist das Zusammenspiel von technischer Verlangsamung als solcher und dem Aushalten der langen Weile der 83 Minuten, welches „die psycho-physischen Entsprechungen zu entdecken" (Kracauer 1985: 389) verhilft. *Lunch Break* fungiert sowohl als Zeugenschaft einer zwar nicht mehr gesamtgesellschaftlich aber partiell noch existierenden fordistischen Realität und zeigt, was sie zeigt, aber „als Abbild des unbeherrschten Durcheinanders unserer Welt" (Kracauer2014: 316) und als Medium der ästhetischen Wahrnehmung der Zeit, in dem die Zerstreuung, „die den Zerfall entblößt" (Kracauer 2014: 317), wahrnehmbar wird.

Darüber hinaus ist auch die Kontextualisierung der Arbeit als Installation, Ausstellung oder Darstellung im jeweiligen Raum oft genug bereits Teil der ästhetischen Erfahrung, wie es auch Noë in seinem Kapitel zur langweilenden Kunst beschreibt. So wurde Lockharts Arbeit in gänzlich unterschiedlichen Konstellationen und Settings in deutlicher Verbindung von Zeiterfahrung und Rauminszenierung ausgestellt: Zum einen als Installation des Gesamtprojekts 2008 in der *Wiener Secession*, zusammen mit dem Film, der in fünf Einstellungen die Arbeiter*innen beim Verlassen der Werft zeigt, und mit Fotoserien der im Film benutzten Brotzeitdosen, sowie Aufnahmen von Arbeiter*innen und ihren selbstgeschaffenen Verkaufsständen. Als ein solches Gesamtprojekt ausgestellt, werden unterschiedliche Zeitlichkeiten abseits der Arbeitszeit thematisiert: eine hochgradig verlangsamte Pause, das Ende einer Schicht (in Erinnerung an den Film *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* der Brüder Lumière von 1895 und somit in Überlagerung mit dieser vergangenen Zeit), sowie die fixierte Zeitlichkeit der fotografierten Porträtserien, in denen noch am eh-

esten etwas passiert, wenn die zeitliche Abfolge von Veränderung in den zueinander gruppierten Bildern dargestellt wird.

2009 wurde *Lunch Break* außerdem auf der Berlinale gezeigt, während die Fotoserien in der Galerie *neugerriemschneider* in Berlin ausgestellt wurden. Im Kinosaal sitzend, sah sich das Publikum sowohl mit dem 83-minütigen Film konfrontiert als auch mit der eigenen Erwartungshaltung an einen Film auf einem Filmfestival. Ein irritierendes Erlebnis, selbst für Freunde experimenteller Filmformate: „You may feel that urge to use your time more ‚productively' (and aren't culture professionals, often self-employed and used to working super-flexible hours, anxious to lose time on an almost existential level?)." (Heiser 2009) Der temporale wie räumliche Unterschied zur Projektion im Kunstraum wird hier erst anhand der Erfahrung der Kinobesucher*innen deutlich, denn diese können nicht jederzeit kommen, gehen und wiederkommen, sondern sind auf einen bestimmten Augenblick der Betrachtung festgeschrieben.

2011 wiederum wurde *Lunch Break* am Ende eines Treppenaufgangs im vierten Stock des *San Francisco Museum of Modern Art* ausgestellt, wobei die Besucher*innen sich in diesem Gang in derselben Bewegung auf den Film zu, vorbei an anderen Zuschauer*innen, befanden, wie die Filmkamera ihrerseits sich stetig auf das Ende eines Gangs zu bewegte, vorbei an den Arbeitern der Werft. Jede dieser Ausstellungskonstellationen spielt im je eigenen räumlichen Setting mit der kontingenten ästhetischen Erfahrung der Zeit als spezifisch-ästhetischer Eigenzeit. Um aber diese Erfahrung jeweils machen zu können, bedarf es in allen Settings einer Beschäftigung mit der technē, mithin also dem Verstehen der verknoteten Verbindung der spezifischen Eigenzeiten und der ästhetisch-praktischen Handlungsklugheit.

Mitnichten lässt sich ein bereits vorbestimmter und nur noch zu entbergender Weg zu dieser möglichen ästhetischen Erfahrung ableiten. Es gibt keinen natürlichen und an sich bereits ästhetischen Aufmerksamkeitstypus, den es mechanisch zu wecken gälte, um ein ästhetisches Verstehen ein- und das Alltagsverstehen auszusetzen. Im Gegenteil ist gerade im spezifisch ästhetischen Spannungsverhältnis eines jeden Kunstwerks selbst angelegt, dass dieser Verstehenszusammenhang, wie Juliane Rebentisch formuliert, „verstellt ist", und „daß [sic] die selbstreflexiv-performative Tätigkeit des ästhetisch erfahrenden Subjekts keineswegs vollständig unter dessen Kontrolle steht." (Rebentisch 2003: 19) Für die mögliche Langeweile-Erfahrung bedeutet das, dass sich keine Synchronisierung der ästhetischen Erfahrung mit dem zeitlichen Verlauf des Filmmaterials ergibt. Erst qua Zumutung der hochgradig verlangsamten Aufnahme kann eine gesteigerte Aufmerksamkeit erzeugt werden, die wiederum eine eigene schöpferische Leistung der Betrachter*innen bezüglich des Verstehenszusammenhangs ermöglicht, je nach Kontextwissen und Kontexteinbettung.

So kann die langwierige Erfahrung der verlangsamten Aufnahme also einerseits dazu führen, dass jedes Detail in seinem Wert innerhalb des Verstehenszusammenhangs amplifiziert wird und man gar nicht lange genug immer neue Details entdecken, betrachten und analysieren kann, so dass die zunächst gedehnte Zeit jäh zu kurz erscheint. Andererseits kann in der langen Weile der Betrachtung ebenjener gedehnten Aus- und Darstellung die Aufmerksamkeit für Details beeinträchtigt werden, sie kann sich gar verlieren. In einem solchen Fall kann nicht mehr von kontrolliertem Zugang zu den dargestellten Objekten und Subjekten gesprochen werden, wohl aber von einer ästhetischen Erfahrung als selbstreflexiv-performativer Tätigkeit, oder wie es Noë im letzten Absatz seines Buchs *Strange Tools* schreibt, dass die ästhetische Erfahrung von Kunst der Prozess der Philosophie selbst ist. Ein je subjektiver Prozess, der das Besondere der individuellen Erfahrung der Kunst ins Allgemeine einer diese Kunst und das erfahrende Subjekt umgebende Gesellschaft zu überführen imstande ist und hierbei zu Wechselwirkungen auf die jeweilige Selbstkonstitution des Subjekts in der jeweiligen Gesellschaft führt: „Art is philosophy. […] Art is writing ourselves" (Noë 2015: 206).

Diese selbstreflexiv-performative Tätigkeit entsteht in der Auseinandersetzung der Betrachtenden mit dem Kunstwerk und der durch diese hervorgebrachte Langeweile selbst. Denn der Langeweile ist nicht zu entkommen, indem man sich ihr entzieht, sondern im Gegenteil gerade, indem man sie aushält und durchläuft. Ihr auszuweichen hieße, ihr Potential zu verkennen. Indem aber jene neuen Wahrnehmungsweisen eingeübt werden, die die Aufmerksamkeit selbst infrage stellen, transformiert die ästhetisch vermittelte Langeweile sowohl das Subjekt der Gegenwart als auch die Erfahrung der Langeweile in dieser.

Literatur

Benjamin, Walter (1991): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Tiedemann, Rolf/Schweppenhäuser, Hermann (Hrsg.), Walter Benjamin. Gesammelte Schriften, Band VII, Ausgabe I, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 431-469.

Bellenbaum, Rainer (2009): Exit to Enter. In: Texte zur Kunst (73/2009), S. 230-234.

Drügh, Heinz (2022): Poisis. In: Siegmund, Judith (Hrsg.): Handbuch Kunstphilosophie. Bielefeld: transcript, S. 49-58.

Heiser, Jörg (2009): Trading Places. Witnessing a screening of Sharon Lockhart's new film – the second time around. In: FRIEZE (17.2.2009). Online: https://frieze.com/article/trading-places-0 [18.04.2023]

Kracauer, Siegfried (2014): Das Ornament der Masse. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Kracauer, Siegfried (1985): Theorie des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Noë, Alva (2015): Strange Tools. Art and human nature. New York: Hill & Wang.

Noë, Alva (2023): The entanglement. How art and philosophy make us what we are. Princeton/Oxford: Princeton University Press.

Sontag, Susan (1982): Die Einheit der Kultur und die neue Erlebnisweise. In: Dies.: Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 342-354.

Anmerkungen

[1] In meiner 2022 verteidigten Doktorarbeit, „Radikale Kontingenz aushalten. Die Dialektik der ästhetischen Langweile in der Gegenwartskunst", arbeite ich im zweiten Kapitel die Frage der Langeweile als zeitliche Langeweile weiter aus. Der hier vorliegende Beitrag ist eine kondensierte Form dieser Überlegungen, die sich aber in Teilen wortwörtlich mit dem Abschnitt zu Sharon Lockhart aus der Dissertation deckt. Siehe die publizierte Version: Anne Gräfe, Langeweile Aushalten. Kontingenzerfahrung in der Gegenwartskunst, Kulturverlag Kadmos, Berlin 2024, hier insbesondere das zweite Unterkapitel des zweiten Kapitels „Lange Weile als verlangsamte Raum-Zeit", S. 40-53.

[2] Sharon Lockhart, *Lunch Break*, USA 2008, 35mm Tonfilm als HD-Videoscan, 83 Min., Blum & Poe, Gladstone Gallery, neugerriemschneider, Kamera: Richard Rutkowski; Musik: Becky Allen; Schnitt: James Benning.

[3] Siehe zum Begriff der Plansequenz: André Bazin: Schneiden verboten!, in: ders., Was ist Film?, Berlin 2015, S. 75-90. Theo Bender und Hans Jürgen Wulff beschreiben die Plansequenz im Lexikon der Filmbegriffe der Universität Kiel: „Der Begriff bezeichnet eine Sequenz, die in einer einzigen Einstellung gedreht ist und oft kompliziert choreographiert ist. Dabei soll die Bedeutung der Szene aus der Bewegung und Aktion innerhalb des Bildes entstehen und nicht aus der Bewegung von Einstellung zu Einstellung.", siehe: https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/p:plansequenz-290, zuletzt abgerufen 01.02.24.

[4] Hier aktualisiert sich Gegenwartskunst in ihrer besten Form, wenn u.a. an Michael Snows Wavelength von 1967 angeknüpft wird, aber auch an die früheren Arbeiten von Bill Viola, Gus Van Sant sowie James Benning, der gemeinsam mit Amy Bell für den Sound in Lockharts Arbeit verantwortlich zeichnet. Siehe u.a. Tom Holert, Sharon Lockhart: Lunch Break, in: *Camera Austria International* (105/2009), S. 73-74 und Catherine S. Fowler, The Artist Long Take as Passage in Sharon Lockhart's Installation Lunch Break (2008), in: John Gibbs, Douglas Pye (Hrsg.), The Long Take. Palgrave Close Readings in Film and Television, London 2017, S. 193-206.

[5] Bellenbaums Versuch, *Lunch Break* hermeneutisch als dezidiert ‚politisch' zu interpretieren, verfehlt jedoch ebenso den künstlerischen Gehalt der Arbeit wie Tom Holerts gegensätzliche Interpretation der Arbeit als gänzlich ‚unpolitisch' da informationslos (Holert, Sharon Lockhart: Lunch Break, siehe Fußnote 3). Lunch Break ist vielmehr, wie noch zu zeigen sein wird, eine politische Arbeit auch ohne Gewerkschaftsanleihen oder anderweitig eindeutige Narrative.