

Anne Gräfe:

Ästhetische Langeweile in der Gegenwartskunst¹

Gegenwartskunst. Sie kritisiert das Gegenwärtige, aktualisiert sich in dieser kritischen Bewegung, transformiert sich und re-aktualisiert sich aus der Reflektion dieser Transformation erneut und erschafft wiederum eine andere, neue, also transformierte, Gegenwartskunst. Juliane Rebentisch zeigt auf, dass der normative Sinn des Begriffs ‚Gegenwartskunst‘ eben darin besteht, dass „sie ihre historische Gegenwart gegenwärtig machen soll“.² Dies bedeutet, nicht nur in Hinblick auf die von mir vorzustellende Ästhetische Langeweile, einen Blick zurück nach vorn zu wagen:

Als 1915 Kasimir Malewitsch sein schwarzes Viereck auf weißem Grund, das *Schwarze Quadrat*, ausstellte und es als „Empfindung der Gegenstandslosigkeit“³, des Nichts, bezeichnete, sprengte er die Idee und Grenzen dessen, was bisher als ‚Kunstwerk‘ wahrgenommen wurde und öffnete die künstlerischen Möglichkeiten einer anti-objektivistischen Auffassung von Kunst.⁴ Kunst wird ab hier zur Kunst, weil es jemand zur Kunst erhebt und somit wird das, was bisher als Kunst verstanden wurde, radikal erweitert – und zugleich radikal infrage gestellt. Das Nicht-Kunstwerk wurde qua Benennung zum Kunstwerk per sé, ebenso wie das Nicht-Bild der schwarzen Leinwand, die reine geometrische Form, zur Bild-Ikone der Malerei. Auf der Suche nach einer einerseits transzendenten und inter-disziplinären Perspektive, auf das, was Kunst sei, dabei aber andererseits absolute Werte und Werturteile verneinend, wurden diese Ideen und Konzepte Inspiration und Ausgangslage für die jeweilige Gegenwart der Gegenwartskunst. Einer Gegenwart, die eben die einer sich

¹ Anne Gräfe, Ästhetische Langeweile in der Gegenwartskunst, das Paper geht zurück auf einen Vortrag im Panel ‚Diagnosen zur Zeit‘ im Rahmen des X. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik, vom 14. – 17.02.2018 in Offenbach am Main.

² Juliane Rebentisch, Realismus heute – Kunst, Politik und die Kritik der Repräsentation, in: Cornelia Klinger, Blindheit und Hellsichtigkeit, Künstlerkritik an Politik und Gesellschaft der Gegenwart, Berlin 2014, S. 245 – 262, hier S. 245.

³ Kasimir Malewitsch, Die gegenstandslose Welt, Mali, Berlin [1927] 1980, S. 66.

⁴ Für die abstrakte Malerei müsste hier ergänzt werden: sowie bereits 1906 Hilma af Klingt mit den ersten abstrakten Bildern ihrer Serie „Urchaos“ begann, eine „neue Lebensanschauung zu verkünden“, und 1911 Wassily Kandinsky und Franz Marc mit dem „Blauen Reiter“ die „volle unbeschränkte Freiheit des Künstlers in der Wahl seiner Mittel“ fordern. Siehe: Wladimir Kandisky, Über das Geistige in der Kunst, insbesondere in der Malerei, München 1912.

„kritisch selbst transformierenden, einer deshalb als wesentlich unvollendet zu denkenden Moderne“ ist.⁵

Diese Erfahrung des Unverständnisses der ‚neuen Kunst‘ wurde in den zeitgenössischen Kunstkritiken häufig zuerst als ‚langweilig‘ vorverurteilt, oft mit dem Zusatz, diese sei zu unverständlich, schwer zugänglich und dadurch eben langweilig. Aber es ist eben diese Langeweile, die es auszuhalten gilt, um den Moment des Alltäglichen als Kunst wahrzunehmen und dadurch in einem anderen Gesamtzusammenhang betrachten, verstehen und auf einmal auch als ‚interessant‘ wahrnehmen zu können. Zugleich bedeutet etwas als langweilig wahrzunehmen und zu beurteilen, mehr, als es nur als **un**interessant wahrzunehmen. Es bedeutet, dass das was langweilt, nicht das Interesse und die Konzentration des Wahrnehmenden halten kann, dass es Unaufmerksamkeit und Inaktivität fördert und die Aufmerksamkeit zu anderen Dingen abschweift, die mehr Attraktion, vermeintlichen Sinn oder Inhalt aufweisen.

Mit Susan Sontag möchte ich im Folgenden den Zusammenhang zwischen Langeweile und Interesse in der zeitgenössischen Kunst in ihrer Gegenwart beschreiben, wenn Sontag schreibt:

„People say “it's boring” - as if that were a final standard of appeal, and no work of art had the right to bore us. **But most of the interesting art of our time is boring.** Jasper Johns is boring. Beckett is boring, Robbe-Grillet is boring. Etc. Etc. Maybe art has to be boring, now. (Which obviously doesn't mean that boring art is necessarily good – obviously.)“ (Hervorhebung A.G.).⁶

Sontag vermerkt in diesem Zitat, dass das Urteil, dass etwas langweilig sei, fälschlicherweise darauf verweise, dass es einen endgültigen, finalen, letztendlichen Maßstab bzw. Standard für Anziehungskraft gäbe, als ob kein Kunstwerk das Recht besäße, zu langweilen. Aber nach Sontag sei gerade die *interessante* zeitgenössische Kunst ihrer Gegenwart eben langweilig und eben das *müsse* vielleicht nun so sein.

Mit Blick auf die von ihr benannten Künstler, soll daher zumindest kurz Jasper Johns in den Fokus rücken, nachdem Lydia Goehr in ihrer Keynote zum diesjährigen DGÄ-

⁵ Juliane Rebentisch, Theorien der Gegenwartskunst - Zur Einführung, Hamburg 2013, S. 20.

⁶ Susan Sontag, As Consciousness is Harnessed to Flesh: Diaries 1964-1980, London 2012.

Kongress am Mittwoch bereits bei Beckett das ‚Warten‘ sowie das ‚Grau in Grau‘ der Leere in *Endgame* kurz angeschnitten hat: Johns Skulptur *Painted Bronze* von 1960 sieht auf den ersten Blick aus, wie zwei echte Bierdosen der Marke *Ballantine*. Allein der Umstand, dass diese im Museum ausgestellt sind, verleitet zu einem zweiten Blick: Johns bemalte den Bronzeabguss mit dem Logo der Marke *Ballantine* und imitierte hierbei maßstabsgetreu und farblich identisch das Markenlogo, so dass der Abguss nun aussieht, wie zwei Bierdosen der Marke *Ballantine* – es aber nicht ist, sondern eben ein bemalter Bronzeabguss zweier Bierdosen. Vorderhand erscheint die Ausstellung eines alltäglichen Konsumguts wie der Bierdose, das selbst für Langeweilebekämpfung und Freizeit steht, ausdruckslos, alltäglich, langweilig. Auch die bloße Kopie eines Konsumguts erscheint vorderhand als nicht künstlerisch interessant, sondern eben als bloße Kopie.

Johns spielt ironisch – oder bier-ernst – mit den Wahrnehmungen und Erwartungshaltungen seiner Betrachter_innen und einer zeitgenössischen Kunstkritik, die in Kunst weiterhin einen Sinn, eine direkte Verbindung zur Welt verstehen wollte und diesen in Bronzeabgüssen (zunächst) schwierig fand. John Cage, den wir ebenfalls bereits bei Lydia Goehr in action beim Warten bewundern konnten, kommentierte Johns künstlerische Beschäftigung mit dem banalen Alltäglichen, als Methode: “the repetition of something boring might make it interesting again”⁷.

Die Wiederholung, bzw. die Reproduktion eines langweiligen Gegenstands im Bereich der Kunst, verändert die Wahrnehmung sowohl dieses Gegenstands, als auch des reproduzierten Kunstobjekts. Mit dem Fokus auf die Bierdose als Beschäftigungsgegenstand der Kunst werden vielfache Assoziationen möglich: Sei es der Hinweis auf die Alltäglichkeit des Alkoholprodukts, welches noch 30 Jahre vor Entstehen des Johns’schen Kunstwerks im Fokus der Prohibition stand, sei es das explizite Verweisen auf eine der dreigrößten US-amerikanischen Biermarken dieser Zeit als Hinweis auf den alltäglichen Konsum oder aber die Trennung von Arbeit und Freizeit, für die das Feierabendbier von *Ballantine* seinerzeit geradezu sinnbildlich steht. Zugleich passiert etwas mit dem Gegenstand als Kunst- und Ausstellungsobjekt. In der Reproduktion des Alltags im Museum, wird eben dieser Alltag ausgestellt und dadurch besonders. Im beginnenden Scheidemoment der

⁷ John Cage zitiert aus Riva Castleman, Jasper Johns: A Print Retrospective, New York 1986, S. 20.

1960er Jahre zwischen der alten, fordistischen Industriegesellschaft und der neuen noch nicht ganz spätmodernen (oder postmodernen) Gesellschaft der Singularitäten wird der langweilige Alltag, seine Gegenstände und damit verbundene Langeweilerfahrung, sowie die Gestaltung desselben zum Besonderen und Ausstellungswürdigen in der Kunst. Hier zeichnet sich der Beginn des Strukturwandels der Moderne zur folgenden Spätmoderne ab, in der der oder die Künstler_in zum Idealtypus der *Gesellschaft der Singularitäten* erhoben wird. Einer Gesellschaft deren Subjekte, nach Andreas Reckwitz gleichlautendem Buch, nicht mehr nach Konformität, Durchschnitt und Anpassung oder reiner Individualität sondern nach Einzigartigkeit, Außergewöhnlichkeit und Attraktivität streben – nach Authentizität.⁸

Der langweilige immer gleiche Alltag, auf den Johns hier irritierend im Oszillieren zwischen Ding, Symbol, Alltagsgegenstand und Kunstwerk verweist, wird in den Fokus der Kunstbetrachtung verschoben: er wird also interessant. In diesem Hinübergleiten der eindeutigen Identifikation und Zuschreibung hin zu einer anderen Identität und Zuschreibung erscheint das, was eigentlich interessant ist.

Die vermeintlichen Antonyme ‚langweilig‘ und ‚interessant‘ kommen so in einen direkten Sinnzusammenhang, der mit dem „now“ einer Gegenwart zu tun hat, deren Kunsturteil und Kunstkritik bisher die Langeweile als zulässiges Kriterium für gute Kunst ausgeschlossen hat, auch wenn natürlich weiterhin das Urteil der Langeweile auch für schlechte Kunst stünde – nur eben nun auch für gute ‚interessante‘ Kunst. Dies löst das Kunsturteil von der Funktion der Unterhaltung und Zerstreuung, wie es vielleicht noch bisherige – damalige – Hochkultur verlangte. Langeweile, welche als Urteil also einerseits als Ausschlusskriterium und als Unterscheidungsmerkmal von guter, schlechter und interessanter Kunst galt, fällt nun andererseits durch das bisherige Raster der kunstkritischen Rasterfahndung und kann nun ebenfalls, wie bisher nur das Urteil des Interessanten und Guten, zur Beurteilung von Kunst herangezogen werden. Zugleich versteckt sich in diesem Sinnzusammenhang eine Bewertungsperspektive, die qua Urteil auf den ‚Wert‘ der Kunst abzielt. Dieser Wert wird daran gemessen, wie ‚neu‘ und ‚anders‘ und damit ‚interessant‘ etwas im Vergleich zu etwas bereits Vorhandenem ist. Darüber hinaus wird der Wert vom

⁸ Andreas Reckwitz, *Die Gesellschaft der Singularitäten*, Berlin 2017.

„Interesse“, mit Kants Definition des ästhetischen Urteils, als „interesseloses Wohlgefallen“ losgelöst.

Sontags anfänglich zitierte Notiz führt das folgendermaßen weiter aus:

„We should not expect art to entertain or divert any more. At least, not high art. **Boredom is a function of attention.**“

We are learning new modes of attention - say, favoring the ear more than the eye - but so long as we work within the old attention-frame we find X boring ... e.g. listening for sense rather than sound (being to message-oriented).

Possibly after repetition of the same single phrase or level of language or image for a long while – in a given written text or piece of music or film, if we become bored, we should ask if we are operating in the right frame of attention. Or – maybe we are operating in one right frame, where we should be operating in two simultaneously, thus halving the load on each (as sense and sound).“⁹

Kunst, wenn sie interessant und überhaupt Kunst sein will, kann und soll nun nicht mehr unterhalten, wie bereits oben beschrieben wurde, Kunst soll nicht mehr gefallen, soll, so schreibt es Sontag an anderer Stelle mit Pierre Boulez, kein Vergnügen mehr bereiten, soll ernsthaft und antihedonistisch sein und doch letztlich wieder Vergnügen bereiten, wenn der Menschen die neuen Aufmerksamkeitsmodi erlernt hat, die die durch die Kunst wahrgenommene Langeweile ihn lehren kann.¹⁰ Sontag plädiert für eine „New Sensibility“, eine neue Erlebnisweise, und schreibt der Kunst die Funktion der Schulung, Modifizierung und Programmierung unserer Sinneswahrnehmungen zu, die durch den Bruch mit den gegebenen Erwartungen ermöglicht würde.

Dieser Bruch mit den zeitgenössischen Unterhaltungserwartungen geht einher mit einer Irritation, einer Verstörung, einer Überforderung und einem Unbehagen, das aus dem Unvermögen qua Unvernehmen entspringt, gleich einer Bewegung des aus dem Fehl-Vernehmen erwachsenden Neu-Vernehmens der Wahrnehmung. Denn es ist das Wahrnehmen der Wiederholung, das ein Werk verständlich macht. In der Wiederholung ihrer Praktiken, Techniken und ihres kommunizierten Inhalts, lag oft

⁹ Susan Sontag, *As Consciousness is Harnessed to Flesh: Diaries 1964-1980*, London 2012.

¹⁰ Susan Sontag, *One Culture and the new sensibility*, in: dies., *Against Interpretation*, S. 202 – 210, hier S. 209.

der Zugang zur Verständlichkeit des Kunstwerks – und somit zum Vergnügen, dass das Kunstwerk bereiten konnte.

Als Antwort auf den stetigen Wandel der Gegenwart, der als solcher selbst nicht mehr sinnlich zu erfassen ist, konnte die Kunst als Ausdruck dieser Gegenwart, nicht zum Hort der Geborgenheit und Harmonie verkommen, sondern musste sich – immer wieder – diesem Wandel aussetzen, ihn aufnehmen und eben wieder-geben. Und darin, in der Irritation und dem unheimlichen Unverständnis, kann die Gegenwartskunst gerade schmerzlich frustrierend wahrgenommen werden. Letztlich ist das Banausurteil, dass die Kunst langweilig sei, demnach also das Urteil eines frustrierten Publikums, welches nichts mehr versteht. Die totale Sinnentleerung des Kunstwerks (ob bei Johns, Beckett, Cage, Warhol etc.) führt bei jenem Publikum, das Sinnstiftung erwartet hatte, zu einem Schock in der Wahrnehmung, denn da passiert nicht nur nichts, das Nichts hat auch – vordergründig – keinen Sinn.

Das Urteil der Langeweile ist das eines Sinnesapparates, der in der jeweiligen Gegenwart noch nicht „programmiert“ also ausgebildet ist. Denn dass etwas „langweilt“, meint mehr als, dass es nicht interessiert, sondern es kann das Interesse, die Konzentration des gelangweilten Subjekts für sich selbst nicht halten. Das Interesse wandert daraufhin zu anderen vermeintlich interessante(re)n Dingen, wird abgelenkt, weil es etwas anderes erwartet hat. ‚Langweilig‘ ist also nicht das Antonym zu ‚interessant‘ sondern steht mit diesem in einer Art Verwandtschaft. Langeweile ist demnach der Zustand des, möglicherweise noch nicht „programmierten“, gebildeten, Subjekts gegenüber dem Kunstwerk und nicht ein Zustand, der dem Kunstwerk per sé eigen ist, auch wenn es natürlich weiterhin höchst stumpfsinnige, triviale und banale also auch im hintergründigen Sinne langweilige Kunst gibt und geben wird. In der Besprechung zu Warhols Film *Sleep* von Henry Geldzahler wird der Prozess der Entwicklung, Ausbildung, bzw. eben Sontags „Programmierung“ des Sinnesapparates durch die vermeintlich langweilige Kunst deutlich: „As less and less happens on the screen, we become satisfied with almost

nothing and find the slightest shift in the body of the sleeper or the least movement of the camera interesting enough.“¹¹

Aber stimmt das noch so? Wir, das Kunstpublikum, werden also „satisfied with almost nothing“, weil so wenig passiert – die Kunst als Entzugsklinik der Kultur- und Unterhaltungsindustrie!? Es braucht also nur die Unterbrechung der Wahrnehmungsgewohnheiten, die dann als langweilig wahrgenommen werden um dann möglicherweise neue Wahrnehmungskategorien zu programmieren, „say, favoring the ear more than the eye“? Diese Unterbrechung, der Begriff des Bruchs, wird vor allem mit den historischen Avantgarden assoziiert. Insofern könnte also das Urteil der Langeweile, als Bruch mit den gewohnten Wahrnehmungskategorien, die Kunst einer jeweils gegenwärtigen Avant-Garde geradezu vorauseilend legitimieren. Doch zugleich ist laut Simon Denny gerade „diese avantgardistischste aller Operationen – nämlich die des Bruchs – [...] inzwischen als radikale Geschäftsstrategie anerkannt“ und daher scheint, anders als zum Zeitpunkt der historischen Avantgarden und ihrer modernen historischen Nachfolger, zu denen bis zu einem bestimmten Grad mittlerweile auch Sontags Zeitgenossen zu zählen sind, die Frage der Gegenwartskunst mit Denny zu lauten, „was im zeitgenössischen Kunstdiskurs echte Radikalität sein könnte“?¹² Die Langeweile der Gegenwartskunst ist eine andere, muss eine andere sein, da sich die Kunst und die Strategien der Langeweile als Alert des möglichen falschen Aufmerksamkeitsrahmens mit der Entwicklung der Gegenwart weiterentwickelt haben.

Ich habe kurz umrissen, dass die Strategien der Langeweile in der Avantgarde und Moderne sich aus der Wiederholung, Re-petition, Iteration, der Wiederkehr des Alltagsgegenstands in der Kunst speisen. Dass also einerseits das Urteil ‚langweilig‘ getroffen werden kann, wenn eine Unterbrechung der Wiederholung, also des Bekannten und Verständlichen, stattfindet, etwa in Formen der Monotonie, des Monochromen, der Sinnleere, Langatmigkeit und Langsamkeit oder über den Rückgriff auf Alltagsgegenstände, -erfahrungen, Unlust und repetitiven Wiederholungen des als bekannt Abgelegten. Ich denke, dass in der Gegenwart eine weitere doppelte Strategie der Langeweile hinzukommt, hinzukommen muss. Mein

11 Henry Geldzahler, Some Notes on Sleep, in: Film Cultural Reader, hg. Von P. Adams Sitney, New York 1970, S. 300 f.

¹² Simon Denny, Disrupt, in: *Texte zur Kunst*, 100, 2015, S. 123.

Vorschlag wäre hier, die Langeweile aus der Wiederholung mit der Strategie des Überflusses – sowie der dazugehörigen Apathie und Ermüdung – zu beschreiben, die den Wahrnehmungsapparat des Verstehens erneut in Bewegung zu versetzen vermag.

Mit Blick auf die Performance *ANGST II* von Anne Imhof vom 14. September 2016 im Hamburger Bahnhof in Berlin ließ sich zunächst Folgendes beobachten¹³:

Ein für vier Stunden in Nebelschwaden gefüllter Museumsraum. Die Requisiten dieser Performance bestanden aus den Marken-Accessoires der Gegenwart: iPhone, Pepsi Light, Marlboro- und E-Zigaretten, Drohnen, Wegwerfkaffeebecher, Gillette-Rasierschaum und die Normcore-Kleidung der Tänzer_innen und Models.

Die Aufführung zeichnete zugleich eine Entgrenzung und Zusammenführung der Genres aus: Oper, Tanz, Film, Skulptur und fotografische Szenerien verbanden sich hier zu einer Art malerisch-performativen Gesamtkunstwerk. Die Protagonist_innen dieser vierstündigen Performance waren allesamt jung, ähnlich unidentifizierbar, ob als Individuen, als genderzugehörig oder als Protagonist_innen, und wirkten gelangweilt, unbeteiligt, singular. Über die Lautsprecher wurde eine extra für die Aufführung geschriebene, atmosphärische Musik eingespielt. Zwischendurch spielten die Tänzer_innen via iPhone eigene musikalische Leitmotive ab und imitierten qua akustischer Individuation doch nur die Einheit des Vereinzelungsprozesses qua digitaler Medien.

Die Performance bestand aus fragmentierten mal gleichzeitig, mal wiederholenden Situationen im Nebel, die jeweils Angst verursachen könnten¹⁴: Ob das vorsichtige und langsam ausgeführte Balancieren auf einem Drahtseil, das gegenseitige Rasieren mit Rasiermessern, die Drohnenbedrohung, die stummen Schreie der Tänzer_innen während der Kontakttanz-Nichtberührungsbewegungen, das Besteigen der im Nichts endenden Wendeltreppen, sowie die ins Leere starrenden auf ihren Mobiltelefonen tippenden, E-Zigarette-rauchenden und Pepsi-Light-trinkenden Protagonist_innen, oder die Leere des Augenblicks, wenn über längere Abschnitte einfach nichts

¹³ Eine visuelle Kurzzusammenfassung der Performance als „Film zur Ausstellung“ findet sich hier: <https://www.youtube.com/watch?v=bjVGOLmWmRw&feature=youtu.be>, zuletzt abgerufen am 17.02.2018.

¹⁴ Situationenen, die aber bei den Zuschauer_innen in erster Linie als Performance und somit nicht als real wahrgenommen wurden.

passiert. Und natürlich auch die Situation im Nebel mit einer Masse an Zuschauer_innen in einem Raum zusammengepfercht zu sein. Das alles erinnerte an eine Bedrohung, die dem englischen Begriffskonzept „Angst“ mehr entspricht, als der deutsche Begriff zu fassen vermag. Zugleich waren die Protagonist_innen oft nicht nur ob des Nebels kaum von den Zuschauer_innen zu unterscheiden: Beide Gruppen bewegten sich langsam, oft inaktiv, abwesend, distanziert und nicht miteinander agierend durch den Raum. Alle befanden sich auf einer Ebene, begegneten sich auf einer Augenhöhe und waren in den gleichen Nebel getaucht. Zuschauer_innen oder Protagonist_innen standen herum, gingen rauchend umher und fütterten das Internet über ihre kleinen leuchtenden Mobiltelefonbildschirme mit Informationen, Bildern, Likes, Tweets.

Aber auch durch die lange Dauer der Performance wurden Zuschauer_innen und Tänzer_innen zu ebenbürtigen Protagonist_innen dieser Performance: Hatten Sie sich nicht bereits auf dem Nachhauseweg begeben, weil sie vermeintlich alles gesehen und verstanden hatten, verweilten sie – teilweise – sitzend, wartend, vielleicht auch gelangweilt auf dem Boden. Sie scrollten durch ihre Mobiltelefone. Sie waren präsent vor Ort und doch abwesend und reagierten nach und nach immer weniger, minimal bis überhaupt nicht mehr auf ihre Umgebung. Der Nebel, der zu Beginn noch mystisch oder vielleicht auch bedrohlich wirkte, weil er ein Nichterkennen, vom Anderen, von Ende und Anfang, von klaren Grenzen, imaginierte, ermöglichte durch die vergehende Zeit und die dadurch entstehende Anpassung an die Situation eine geradezu private Atmosphäre, in der dann wiederum die begrenzte sichtbare Dimension in eine Art Privatheit des sichtbaren Raums überführt wurde. Und in der der Andere, und damit das Fremde, im nichtsichtbaren Raum verschwand. Was nicht gesehen werden konnte, wurde letztlich aus den Wahrnehmungskategorien bewusst-unbewusst ausgeblendet.

Nach dem Erleben einiger Szenen könnten die Zuschauer_innen verstanden haben, dass nichts passiert, nichts passieren, kein Zweck erfüllt, kein Sinn gestiftet werden wird. Zeit vergeht, Situationen und Szenen wiederholen sich, Interaktivität wurde nicht gefordert, im Gegenteil Passivität, Ermüdung und darüber hinaus wirkliche Langeweile (der Tänzer_innen, der möglicherweise darzustellenden Gesellschaft, sowie vor Ort der Zuschauer_innen) waren Teil des Konzepts.

35 Jahre nach Susan Sontag gibt Sianne Ngai, eine weitere Keynotespeakerin des Kongresses, der Verbindung aus den Werturteilen ‚interessant‘ und ‚langweilig‘ eine weitere intellektuelle Wendung, die wiederum einer Wiederholung des Diskurses entspricht. Sie benennt diese neue ästhetische Erfahrung der Gegenwartskunst als Alternative zum Kantischen Erhabenen und nennt es das ‚Dumm-Erhabenen‘ („stuplimity“), welches „ein Synkretismus aus Langeweile und Erstaunen, aus exzessivem Reiz und extremer Desensibilisierung und Ermüdung“ sei. Ngai beschreibt die Ermüdung der Aufmerksamkeit der Betrachter_innen (in ihren Beispielen anderer) zeitgenössischer Kunst als die Art von Erschöpfung, die man erleidet, wenn man versucht, ein Wörterbuch zu lesen. Und ebenso können sich die Betrachter_innen von Imhofs Performance fühlen, nach vier Stunden ermüdet, überfordert und gelangweilt ob dieser Überforderung anhand einer nicht sofort verständlicher Performance. Zugleich, und da setzt Sianne Ngai an, ist diese wahrgenommene Langeweile etwas, dass uns fragen lässt, „what ways of responding our culture makes available to us, and under what conditions“¹⁵.

Die Frage nach den Bedingungen der Sinneswahrnehmungen und – empfindungen ist jene, die die Transformation der Gegenwartskunst ausmacht. Wo Sontag noch von Modifikation und Programmierung qua Langeweile aus Sinnleere oder Alltags-Remodifikation und –reenactment in der Kunst der 1960er Jahre sprach, findet Sianne Ngai gerade in der Ermüdung, Langeweile und erschöpfenden Langatmigkeit die Grenzerfahrung der Sinneswahrnehmung. So scheinen der Begriff der Langeweile und seine vielfältigen Synonyme vordergründig als starkes Antonym mit dem Mobilitäts-, dem Kreativitäts-, dem Optimierungs- und dem Produktivitätsanspruch der postfordistischen Lebensverhältnisse verbunden, die auch Imhof in ihrer Performance etwas vermittelter aufscheinen lässt. Aber gerade durch das durch Ngai entwickelte Konzept der ‚stuplimity‘, also im Oszillieren zwischen Langeweile und Interesse, werden die Fragen nach den Bedingungen der Gegenwart der wahrgenommenen Gegenwartskunst sichtbar: Denn unter Langeweile fällt eben auch die körperliche Erfahrung der großen Ermüdung oder Erschlaffung, die bei Imhof sowohl die Tänzer_innen, Modells und Zuschauer_innen – also alle Protagonist_innen – erfasst und die zum möglichen Einschlafen führen. Dieser

¹⁵ Sianne Ngai, *Ugly feelings*, S. 262.

gelangweilte Schlaf ohne Regenerationsfunktion (!) wird ebenso wie die Langeweile negativ konnotiert und verweist doch zugleich auf die damit verbundene Idee einer körperlich andauernden Erwartungsperspektive. Einer Unterhaltungserwartung und Anspannung innerhalb der – natürlich ebenso im alternativen Milieu vorzufindenden – auf Leistung, Unterhaltung, Produktivität oder Spektakel ausgerichteten Leistungsgesellschaft, welche sich im Zwang der stetig zu erfolgenden Selbstverwirklichung bereits selbst diszipliniert.

Und somit schwingt das ‚Langweilige‘ ebenso wie das ‚Interessante‘ als ästhetisches Werturteil demnach stetig zwischen diesen beiden Werturteilen und beide sind als kein definitiver Zustand zu beschreiben. Jederzeit kann etwas Interessantes langweilig werden – und umgekehrt! Denn bei beiden Wahrnehmungsarten gibt es eine Art der Ungewissheit, was wir eigentlich wahrnehmen. Und diese affizierte Ungewissheit, das macht Ngai deutlich, kommt aus der Assoziation des „Interessanten“ mit dem Ambivalenten, Coolen und eben der Neutralität – bspw. jener von Imhofs Protagonist_innen.