

Nils Gloistein

Bremen

## PLAY TIME?

### Zur filmischen Ästhetik der Überforderung

**Abstract:** Was könnte es bedeuten, wenn wir sagen, dass ein Film uns überfordert? Nach einer sozialwissenschaftlichen Hinführung sowie Einordnung der phänomenologischen Strukturen alltagsweltlicher Überforderungen skizziert dieser Beitrag anhand von *Play Time* (Jacques Tati, F 1967), ob und welche Anforderungen filmische Ästhetiken an die Wahrnehmung richten, und wie sie aus kognitiver und phänomenologischer Perspektive zu beschreiben wären. Dabei zeige ich, dass die zentrale Anforderung von *Play Time* in der Navigation seiner Bildfülle besteht. Kognitive Filmtheorien setzen daran mit dem Cue-Schema-Modell an, während phänomenologische Ansätze eher das Erleben von Zeitlichkeiten zentrieren. Dabei komme ich zu dem Ergebnis, dass in der Desynchronisierung eine strukturelle phänomenologische Parallele zwischen alltäglichen und filmischen Überforderungserfahrungen besteht.

---

**Nils Gloistein**, M.A. (er/ihn), wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kunstwissenschaft – Filmwissenschaft – Kunstpädagogik der Universität Bremen. Studium der Gesundheitswissenschaften sowie Kunstwissenschaft // Filmwissenschaft in Bremen. Promoviert derzeit zu den ästhetischen Dimensionen der Überforderung.

## 1. Einleitung

Seit einigen Jahren ist es in sozialen Medien, Zeitungen und Zeitschriften sowie in der Ratgeberliteratur fast unmöglich geworden, nicht mit Überforderung konfrontiert zu werden.<sup>1</sup> Die psychosoziale Stresstheorie begreift Überforderung als stressvollen Spannungszustand, der entsteht, wenn Anforderungen über die Bewältigungsressourcen eines Individuums hinausgehen, bzw. wenn es glaubt, keine geeigneten Mittel zur Bewältigung mobilisieren zu können.<sup>2</sup> Zu den Ressourcen zählen neben Zeit, Wissen, Kompetenzen, sozialer Unterstützung auch soziopolitische Infrastrukturen.<sup>3</sup>

Auch in der Welt des Films beschreibt Überforderung ein Missverhältnis zwischen Anforderungen und Bewältigungsressourcen. So resümiert Anne Spiegel, damalige Jugendministerin in Rheinland-Pfalz, die Aufgabe der freiwilligen Selbstkontrolle (FSK):

Es geht darum, dass wir Kinder und Jugendliche vor Filmen schützen möchten, die nicht ihrer Altersgruppe entsprechen und deren Inhalte sie unter Umständen überfordern und vielleicht sogar seelisch schädigen würden.<sup>4</sup>

Hier referiert Überforderung auf Rezeptionspraktiken, die unzureichend sind, um die Anforderungen eines Films zu bewältigen; der Begriff selbst bleibt aber völlig unbestimmt. Dieser Beitrag fragt daher nach der grundlegenden Prämisse hinter Spiegels Aussage, also nach möglichen Anforderungen des Films und ihrer Bewältigung in der Rezeption sowie nach ästhetischen Mitteln und Strategien und ihren phänomenologischen Strukturen. Ziel des Beitrages ist es, den Begriff für die Filmwissenschaft zu erschließen und filmtheoretisch zu umreißen. Zunächst nehme ich Bezug auf soziologische Zeitdiagnosen und gesundheitswissenschaftliche Forschung, um einen fundierten Überforderungsbegriff zu präsentieren und diesen phänomenologisch als schambesetzte Desynchronisierungserfahrung zu fassen. Auf dieser Basis schlage ich die *Verdichtung* als ästhetische Kategorie vor, die filmische Überforderungserfahrungen im Sinne einer Desynchronisierung hervorbringen kann, weil sich dort, Vivian Sobchack folgend, der Film als Ausdruck verkörperter Wahrnehmung und die verkörperte Wahrnehmung der Rezipient\_innen voneinander entkoppeln.<sup>5</sup> Mein Forschungsgegenstand *Play Time* (Jacques Tati, F 1967) generiert sein Überforderungspotential durch stark verdichtete Bildräume, sodass sich behaupten ließe, er würde die Wahrnehmungskapazitäten überlasten.

<sup>1</sup> Vgl. Albrecht et al. 2024; Jacobs 2024; Schaaf/Schmidt 2022; Schlenz 2024.

<sup>2</sup> Vgl. Antonovsky 1997: 44-45.

<sup>3</sup> Vgl. Antonovsky 1982: 184-185.

<sup>4</sup> FSK Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH 2016: o.S.

<sup>5</sup> Vgl. Sobchack 1992: 23.

Ich kontrastiere mit dem Cue-Schema-Modell der kognitiven Filmtheorie und phänomenologisch fundierten Filmtheorien, die die Rezeption als verkörperte, sinnliche und zeitliche Erfahrung denken – zwei Perspektiven auf *Play Times* Bildräume und ihre rezeptionsästhetische Wirkung, die das Verhältnis aus Anforderung und Bewältigung während einer Filmerfahrung einzukreisen vermögen. Abschließend lege ich dar, inwiefern die Rezeptionswirkung abhängig vom soziohistorischen Kontext sein könnte.

## 2. Überforderungstheorie

Gegenwärtig gliedert sich die Überforderungsforschung in zwei Stränge, die unterschiedliche Aspekte der Begriffsdefinition zentrieren:

Überforderung stellt sich ein, wenn Subjekte trotz Mobilisierung aller Fähigkeiten und Ressourcen äußere und innere Anforderungen nicht mehr erfüllen können und zugleich diese Forderungen als fremd erfahren, ja sich ihnen ohnmächtig unterworfen fühlen.<sup>6</sup>

Der chronopathologische Forschungsstrang fragt nach Bedingungen und Einflussfaktoren für die Entstehung und Dynamik von Anforderungen. Dabei perspektivieren sie das Individuum als Fluchtpunkt sozialer Prozesse, die das Erleben von Zeitlichkeiten prägen. Dieser Zusammenhang ist nicht neu: Bereits 1881 postuliert der ‚Entdecker‘ der Neurasthenie, der US-amerikanische Neurologe George M. Beard, den pathologischen Effekt von Uhren auf das Nervensystem:

A nervous man cannot take out his watch and look at it when the time for an appointment or train is near, without affecting his pulse, and the effect on that pulse [...] would be found out to be correlated to a loss to the nervous system.<sup>7</sup>

Während der menschliche Körper bei Beard Reize analog eines Schaltkreises verarbeitet, synthetisieren aktuelle Ansätze Erkenntnisse der Endokrinologie, Stresstheorie, Phänomenologie und Soziologie, um die Zusammenhänge von Zeitlichkeiten, gesellschaftlichen Zuständen und Gesundheit zu beschreiben. Ausgangspunkt ist eine Opposition zwischen Eigen- und Weltzeit. Erstere bezeichnet ein durch biopsychophysiologische Prozesse (z. B. Hormon- und Wach-Schlafzyklus, intersubjektives/psychosoziales Zeiterleben) kreisförmig strukturiertes und subjektives Zeiterleben.<sup>8</sup> Die Weltzeit hingegen referiert auf die soziale Konstruktion von Zeit, die seit der Industrialisierung durch Kapitalakkumulation, Kreditwesen, Kalender und elektrifizierte Fabriken weitgehend unabhängig von Naturzyklen strikt linear organisiert wird.<sup>9</sup>

<sup>6</sup> Fuchs et al. 2018: 9.

<sup>7</sup> Beard 1881: 103–104.

<sup>8</sup> Fuchs 2018: 56–60.

<sup>9</sup> Ebd.: 61.

Der Widerspruch der beiden Zeitordnungen wird besonders durch Beschleunigungsvorgänge offenkundig. Obwohl Beschleunigung sozialgeschichtlich als Epochensignatur der Moderne aufgefasst werden kann<sup>10</sup>, löst sich dieser Beitrag von einem transhistorischen Verständnis von Beschleunigungen, um ihre Effekte auf die Eigenzeit zu fokussieren. Dabei erweist sich Hartmut Rosas soziologische Beschleunigungstaxonomie als instruktives Analyseschema. Er unterscheidet technologische Beschleunigung, die Fließgeschwindigkeiten des Waren-, Personen- und Informationsverkehrs umfasst, von der Beschleunigung des sozialen Wandels und der Beschleunigung des alltäglichen Lebenstempos.<sup>11</sup> Rosa zeigt, dass sich abstrakte Zeitgewinne, die Technologien (z. B. KI, Automobile, Haushaltsgeräte) darstellen, nicht in ein Mehr an Freizeit übersetzen.<sup>12</sup> Stattdessen wird die neugewonnene Zeit mit der Erledigung weiterer Aufgaben gefüllt, wodurch die Dichte der „Handlungs- und/oder Erlebnisepisoden pro Zeiteinheit“<sup>13</sup> steigt, weshalb das eigene Lebenstempo als beschleunigt wahrgenommen wird. Somit wären Beschleunigungsvorgänge als Verdichtung der linearen Weltzeit zu betrachten. Der Medienwissenschaftler Kay Kirchmann arbeitet in seiner Historisierung der Interdependenzen von Medien, Zeit und Beschleunigung heraus, dass die Linearzeit seit Beginn ihrer Institutionalisierung von einem durch Beschleunigungen getriebenen Verdichtungsprozess begleitet wird, weshalb er diese Phänomene als ko-konstitutiv betrachtet. Für ihn sind Beschleunigungen schlicht eine „Zunahme von Ereignissen/Teilen innerhalb eines Ensembles“<sup>14</sup>. Die regulative Funktion der sich immer weiter verdichtenden Weltzeit bestehe in der Möglichmachung eines Denkens in standardisierten Zeiträumen (die im ökonomischen Interesse stets verkürzt werden).<sup>15</sup> Vor diesem temporalhistorischen Hintergrund etabliert sich Zeitnot als (spät)modernes Phänomen.<sup>16</sup> Darin erlebt sich das Selbst als „zu langsam“, um mit den Anforderungen „Schritt halten zu können“<sup>17</sup> – Eigen- und Weltzeit desynchronisieren sich voneinander. Selbsttechniken, wie das Verkürzen von Ruhephasen und Multitasking, zielen auf eine Freisetzung weiterer Zeitressourcen, um mehr Anforderungen bewältigen und sich mit der Weltzeit resynchronisieren zu können.

Dagegen arbeiten Ansätze des affektorientierten Forschungsstrangs heraus, wie sich ökonomische Rationalitäten und Imperative (und damit Anforderungen) auf andere Bereiche des Lebens entgrenzen und die Gefühlsstruktur der Überforderung prägen. Wichtiger Bezugspunkt ist Alain Ehrenbergs Studie *Das erschöpfte Selbst*. Darin fragt

<sup>10</sup> Für eine umfassende Rekapitulation kulturwissenschaftlicher Untersuchungen zu Geschwindigkeit und Beschleunigung in der Moderne; vgl. Duffy 2009: 17–46 .

<sup>11</sup> Vgl. Rosa 2005: 112–138.

<sup>12</sup> Ebd.

<sup>13</sup> Ebd.: 135.

<sup>14</sup> Vgl. Kirchmann 1998: 158, 168.

<sup>15</sup> Ebd.: 162.

<sup>16</sup> Vgl. Rosa 2005: 136.

<sup>17</sup> Fuchs 2018: 58.

der französische Soziologe, welche Prozesse inwiefern dazu beigetragen haben, dass die Depression zur Zivilisationskrankheit werden konnte. Neben psychiatriehistorischen Prozessen<sup>18</sup> identifiziert er in den französischen Emanzipationsbewegungen der 1960er Jahre einen beginnenden Paradigmenwechsel hinsichtlich des individuellen Möglichkeitshorizontes der eigenen Lebensgestaltung. Anstelle disziplinargesellschaftlicher Zwänge, Traditionen und Normen, die die alte Grenzlinie *verboten-erlaubt* konstituieren, strukturiert post-1968 die Dichotomie *möglich-unmöglich* den Möglichkeitshorizont.<sup>19</sup> Nun trage das Individuum die Verantwortung „[es] selbst werden zu müssen“.<sup>20</sup> Das Subjekt erschöpft sich bei Ehrenberg, weil es permanent ein Über-Angebot an Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten navigieren muss.<sup>21</sup> Dieser Rahmen ist fluide, da langfristige Planungen zunehmend von temporären und begrenzten Formen der Sozialorganisation abgelöst werden<sup>22</sup>, weshalb es einer kontinuierlichen Reorientierungs- und Ausrichtungsarbeit bedarf.<sup>23</sup>

Gewissermaßen daran anknüpfend, untersucht Ulrich Bröckling in einer soziologischen Diskursanalyse Gebrauchsanweisungen, Ratgeberliteratur, (Selbst)managementprogramme, Gesetze, sozialpolitische Programme, Wissensexpertisen und Lernarrangements auf Modi ökonomischer Adressierung, die in diesen Prozess eingreifen.<sup>24</sup> Dabei zeigt er, dass neoliberale Imperative wie Flexibilität, Belastbarkeit und Selbstverwirklichung mittlerweile in privaten und sozialen Sphären als Anforderungen (beispielsweise Erfüllung sozialer Rollen, Akkumulation von kulturellem Kapital) wirksam werden.<sup>25</sup> Seine untersuchten Artefakte vermitteln ein Set von Techniken, Programmen und Strategien, die die Selbst- und Sozialidentifikation mit ökonomischen Rationalitäten (z. B. Kosten-Nutzen-Maximierung, Zweckrationalität) konsolidiert, weshalb er diese Subjektivierungsform als *Unternehmerisches Selbst* bezeichnet.<sup>26</sup> Erste Spuren findet er in den Arbeitsbedingungen leitender Angestellter in den 1980er Jahren (flachere Hierarchien, hohe Maße an Autonomie, etc.), die anschließend zur sozialen Norm werden. In den 1990er Jahren propagiert die Ratgeberliteratur mit Slogans wie ‚Werden sie zum Unternehmer ihres Lebens‘ Selbsttechniken, die die eigene

<sup>18</sup> Vgl. Ehrenberg 2004 [1998]: 136–193.

<sup>19</sup> Vgl. ebd.: 7–12.

<sup>20</sup> Ebd.: 4.

<sup>21</sup> Vgl. ebd.: 7–12.

<sup>22</sup> Vgl. Baumann 2022 [2000].

<sup>23</sup> Ein Beispiel aus der Arbeitsorganisation: „Heute laufen zumindest in den meisten größeren Unternehmen so viele, sich überlappende [...] Projekte parallel, dass das Multi-Projekt-Management sich zu einer neuen Schlüsselkompetenz entwickelt hat. Deshalb fällt es den Unternehmen auch zunehmend schwer, ihren Erfolg zu planen, weil sich die Rahmenbedingungen permanent ändern“; Schwartz 2015: 36.

<sup>24</sup> Vgl. Bröckling 2007: 24–39.

<sup>25</sup> Ebd.: 37–38.

<sup>26</sup> Ebd.: 46.

Zeitorganisation optimieren sollen. Zum unternehmerischen Anforderungsprofil gehören ferner intensive Selbstkontrolle und -organisation, die Vermarktung eigener Arbeitskompetenzen sowie die „Verbetrieblichung der alltäglichen Lebensführung“<sup>27</sup>, was z. B. die Genussmaximierung beim Konsum miteinschließt. Die darin angelegte Figur der Unternehmer\_in schließt Selbstverwirklichung mit ökonomischem Erfolg kurz und regt zu einer fragmentierten Selbstidentifikation an, bei der sich das Subjekt gleichermaßen als Ware und Produzent\_in, Vorgesetzte\_r und Untergebene\_r sowie Lieferant\_in und Kund\_in verstehen soll.<sup>28</sup> Diese Subjektivierungsform konstruiert menschliches Leben als ökonomisches Potential, für dessen Entwicklung allein das Selbst verantwortlich ist; die Sorge, „nicht genug oder nicht das Richtige getan zu haben“ sowie das „unabstellbare Gefühl des Ungenügens“ gehören ebenso zum unternehmerischen Selbst „wie das merkantile Geschick und der Mut zum Risiko.“<sup>29</sup> In dieser Konstellation wird die Nicht-Erfüllung von Anforderungen als schuldhaftes Zurückbleiben hinter externen/internalisierten Erwartungen empfunden, weshalb solche Erfahrungen unter dem Leitaffekt der Scham erlebt werden.<sup>30</sup> Aufgrund der Omnipräsenz, der Unabschließbarkeit der Selbstarbeit und der Entgrenzung von Anforderungen produziert diese Subjektivierungsform neben unternehmerischen auch überforderte Subjekte.<sup>31</sup>

Für die Filmwissenschaft bedeutet das, Überforderung als historisch spezifische und soziokulturell eingebettete Belastungs- und Grenzerfahrung zu verstehen, die vor allem von Beschleunigungsvorgängen angetrieben wird, indem sie die linearzeitliche Ordnung kontinuierlich verdichtet. Dementsprechend scheint es produktiv, auch filmische Überforderungen phänomenologisch als Desynchronisierungserfahrung zu bestimmen, bei der sich die verkörperte Wahrnehmung der Rezipient\_in und die ästhetische Zeitordnung des kinematografischen Mediums voneinander entkoppeln. Mit Rekurs auf den affektorientierten Forschungsstrang ist zu vermuten, dass filmische Überforderungserfahrungen mit ähnlich negativen Emotionen wie Scham erlebt werden. Wie zu zeigen sein wird, ist eine überforderte Rezeptionserfahrung kein Effekt, der sich allein aus der ästhetischen Anordnung des Films ableiten lässt, sondern hängt auch maßgeblich von den soziokulturellen Umständen und Diskursen ab, in die eine Rezeption immer eingebettet ist. Außerdem kann vermutet werden, dass filmpädagogische Programme, filmkritische Diskursmuster, filmwissenschaftliche Handbücher, Analyse-Methoden und die zahlreichen Institutionen, die an der Konstruktion von Rezipient\_innen beteiligt sind, auch die

<sup>27</sup> Ebd.: 48.

<sup>28</sup> Vgl. ebd.: 61–66.

<sup>29</sup> Ebd.: 74.

<sup>30</sup> Vgl. Micali 2018: 102–108.

<sup>31</sup> Vgl. Bröckling 2007: 288–289.

Gefühlsstrukturen überforderter Rezeptionen prägen, da sie Zuschauer\_innenschaft modellieren.

### 3. PLAY TIME?

Wie beschrieben wurde, sind weniger Beschleunigungen als vielmehr zeitliche Verdichtungen konstitutiv für Überforderungserfahrungen. Das Medium Film hat zahlreiche Möglichkeiten, Zeit in ähnlicher Weise erfahrbar zu machen. *Play Time* strukturiert seine kinematografische Zeitlichkeit hauptsächlich durch hochverdichtete Bildräume. Die filmischen Wimmelbilder sind farblich beinahe monochrom und in ihren Motiven sehr homogen, was zu dem Eindruck führt, dass die Bilder schwierig zu erfassen sind. Dementsprechend konstituiert sich ein Rezeptionsmodus, der, aus Angst etwas zu verpassen, hektisch versucht, die opaken Bilder zu scannen. Ebenjene Bildstrategie wurde wiederholt als Herausforderung für die Filmwahrnehmung beschrieben.<sup>32</sup> Daher schlage ich vor, die Metapher der zeitlichen Verdichtung in die Dimension des Filmbildes zu transferieren und daran filmphänomenologisch ihr überforderndes Potential im Sinne einer Desynchronisierung zu überprüfen.

#### 3.1 Wahrnehmung, Verdichtung und Rauschen

Jacques Tatis Satire auf die Hochmoderne spielt in einer Zukunftsvision von Paris, für die Tati ein riesiges Set mit zwei ausgestatteten Bürogebäuden, einem Straßensystem, sowie Gas- und Wasserleitungen bauen ließ.<sup>33</sup> Gegen den Produktionsaufwand wirkt der Plot fast minimalistisch: Eine amerikanische Touristengruppe möchte historische Sehenswürdigkeiten in Paris besichtigen, wird jedoch von der desorientierend homogenen Architektur daran gehindert. Lediglich in Glas-Reflexionen lässt sich noch ein Blick auf den Eiffelturm erhaschen. Die Hauptfigur – der von Tati gespielte Monsieur Hulot – verschwindet häufig in den Totalen zwischen den Menschenmassen.

Bereits die Titelsequenz, in der die Filmgewerke vor einem bewölkten Himmel eingeblendet werden, adressiert spielerisch die Publikumswahrnehmung.<sup>34</sup> Schließlich sind Wolken ab dem Kindesalter Objekt eines animierenden Blickes, der sie spielerisch als etwas anderes imaginiert.<sup>35</sup> Der eingeblendete Filmtitel unterstreicht diese Assoziation. In der nächsten Einstellung verstellt ein monolithischer Büroturm den blauen Himmel, wodurch einerseits ironisch das Naturidyll gebrochen und andererseits die grau-blaue Stahl-und-Glas-Ikonografie

<sup>32</sup> Vgl. Hillicker 2002: 319.

<sup>33</sup> Vgl. Bellos 2010 [1999]: 342–348.

<sup>34</sup> *Play Time*: 00:00:50–00:02:54.

<sup>35</sup> Vgl. Merewether 2019: 233–237.

etabliert wird, deren kühle Fassade der Film verhöhnt.<sup>36</sup> Die Schauplätze – ein Flughafen, Warteräume, die Straße und ein Restaurant – werden, paradigmatisch für die Hochmoderne, von geraden Linien rasterartig segmentiert und mit schlichten, funktionalistischen Möbeln ausgestattet. Das an den Rändern leicht gekürzte 70mm-Format schafft durch seine Dimensionen und Tiefenschärfe die bildlichen Rahmenbedingungen, um mehrere Ereignisse gleichzeitig in einem Bild anordnen zu können, ohne eines per Schnitt, Farbe, Fokusverlagerung oder Bewegung hervorzuheben.<sup>37</sup> Das Filmbild ist der Ort der Verdichtungslogik: Leere Flächen zwischen Figuren, Objekten und Tiefenebenen, die zum Filmanfang noch eine sequentielle Blickführung erlauben, werden im Laufe immer weiter ausgefüllt.<sup>38</sup> Mit steigender Dichte wird uneindeutiger, worauf die Aufmerksamkeit gerichtet werden soll. Obwohl der Film diesen Prozess dynamisch moduliert (z. B. zentriert die Kamera in der zweiten Sequenz oft Monsieur Hulot im Figur-Hintergrund-Schema, während er durch ein Bürogebäude irrt)<sup>39</sup>, wird der Bildraum mit der Zeit immer überfüllter. Die filmischen Wimmelbilder oszillieren ambivalent zwischen Transparenz und Opazität: Einerseits suggerieren die distanzierten Kamerapositionen, die aufsichtigen Perspektiven und langen Einstellungsauern die Illusion, die Rezipient\_innen könnten das Treiben klar überblicken, andererseits wird dieser Eindruck durch die Dimensionen, den Grad der Ereignisfülle und die monochrome Farbpalette relativiert. Der Filmkritiker Jonathan Rosenbaum hat *Play Time* einflussreich als *Comic Democracy* bezeichnet, da der Film dem Publikum die Freiheit (und damit die Verantwortung) lasse, die Mise-en-Scène eigenständig zu erkunden, um den Humor darin selbst zu entdecken.<sup>40</sup> Filmwissenschaftler Malcolm Turvey sieht hinter der Anforderung der Partizipation und Autonomie der Rezeption einen pädagogischen Impetus:

According to Tati, we are usually blind to the comedy of everyday life going on around us all the time because we are not observant enough. And he wished to use his art to expand the vision of the audience, which for Tati meant opening their eyes to the comic potential of quotidian reality.<sup>41</sup>

Kristin Thompsons neoformalistische Analyse gibt einen ersten Aufschluss darüber, wie der Film die Wahrnehmung des Publikums erweitert. Ihr Text fragt, wie *Play Times* Ästhetik der „perceptual overload“<sup>42</sup> überhaupt verstehbar werden kann und formuliert die Hypothese, dass der Film aufgrund seiner ästhetischen Singularität hinreichende Cues<sup>43</sup> liefern müsse, um von Rezipient\_innen verstanden werden zu

<sup>36</sup> *Play Time*: 00:02:55.

<sup>37</sup> Für genauere Informationen zum Bildträger; vgl. Klippel 2005: 13–14.

<sup>38</sup> Vgl. *Play Time*: 00:06:04, 01:29:30.

<sup>39</sup> *Play Time*: 00:13:04–00:27:00.

<sup>40</sup> Rosenbaum 2022 [1977].

<sup>41</sup> Turvey 2019: 100.

<sup>42</sup> Thompson 1988: 253.

<sup>43</sup> Vgl. Bordwell 1992: 8.



können.<sup>44</sup> Sie beschreibt die erste Szene<sup>45</sup>, in der zwei Nonnen durch einen Glaskorridor schreiten, wobei deren Kopfbedeckungen bei jedem Schritt synchron auf und ab flattern. Als sie in eine weitgehend leere Wartehalle biegen, schneidet der Film zu einer langen, statischen und aufsichtigen Totalen. Im Vordergrund passieren die Nonnen ein sitzendes Paar. Das Paar unterhält sich; es geht um die Erkältung des Mannes. Weitere Figuren wie eine Reinigungskraft, die den spiegelnden Fußboden vergeblich nach Staub absucht oder eine Krankenschwester, auf deren Arm ein Baby schreit, treten an unterschiedlichen Punkten geräuschvoll ins Bild und unterbrechen die Konversation. Das Paar blickt zu ihnen. Die Rezipient\_innen folgen ihrer Blickverlagerung, so Thompson.<sup>46</sup> Das plötzliche Verstummen des Paares, ihr Gestikulieren in Richtung der neuen Figuren und Dialogzeilen wie „Look. That man looks important“<sup>47</sup> sprechen dafür, dem Paar eine Funktion als mimetische Instruktion zur Erschließung des Bildraums zuzuschreiben.

Daraus lässt sich extrapolieren, dass kognitivistische Filmtheorien Überforderung als Missverhältnis zwischen Cue (mimetischer Anleitung) und Schema (Blickwechsel) in Bezug auf eine Anforderung (Erschließen des Bildraums) charakterisieren. So wählt auch David Bordwell in seiner Monografie über komplexe Plotstrukturen hinreichende Cues als Kriterium, um zwischen *pleasurably* und *unpleasurably difficult films* zu unterscheiden.<sup>48</sup> Fraglich ist, ob der Film den Blick so schematisch lenkt wie Thompson beschreibt. Schließlich verändert der Film die Rahmenbedingungen der Blickführung nach der ersten Szene, indem er die Simultanität von Bildereignissen multipliziert und dabei nur selten eine Verankerung wie das beschriebene Paar bereitstellt. Über weite Strecken sind Rezipient\_innen auf sich allein gestellt und entscheiden selbst, worauf sie ihre Aufmerksamkeit richten, weswegen sie sich selten sicher sein können, ob sie etwas verpassen. Da die kognitive Filmtheorie vor allem interessiert, wie in der Rezeption eine sinnhafte *Story* entsteht, verhandeln sie derartige Desorientierungen und Überforderungen eher als Hindernis der Bedeutungskonstruktion. Neoformalistische Analysen können zwar formalästhetische Anforderungen identifizieren und beschreiben, haben jedoch keine Begriffe oder Theorien, um Rezeptionshaltungen zu untersuchen, die entstehen, wenn kognitive Verständnisprozesse derart durchkreuzt werden.

Dem stehen filmphänomenologische Theorien gegenüber, die invariante Erfahrungsstrukturen der Rezeption fokussieren und somit einen anderen Blick auf Desorientierungen erlauben.<sup>49</sup> Als Beispiel dafür der Schrei des vermeintlichen

<sup>44</sup> Vgl. Thompson 1988: 247.

<sup>45</sup> *Play Time*: 00:03:04–00:05:30.

<sup>46</sup> Thompson 1988: 254.

<sup>47</sup> *Play Time*: 00:03:34.

<sup>48</sup> Vgl. Bordwell 2023: 16–17.

<sup>49</sup> Ferecz-Flatz/Hanich 2016: 14.

Babys auf dem Arm der vermeintlichen Krankenschwester: Das Baby stellt sich im Gegenschnitt als Handtuch für eine Toilettenkabine heraus. Vor dem Ehepaar steht ein Kinderwagen, der durch seine dunkelgraue Farbigekeit mit den Konturen des Paares und dem Mobiliar verschmilzt und unsichtbar bleibt. Also antizipiert der Film den audiovisuellen Mechanismus, der den Schrei auf dem Arm verortet, um diese Kognition unmittelbar als Trugschluss auszuweisen. In Videoessayform hat der Filmwissenschaftler Eric Faden herausgearbeitet, wie *Play Time* Farbgestaltung und Dichte gezielt choreographiert, um selektive Blindheiten zu erzeugen, die die Wahrnehmung desorientieren.<sup>50</sup> Dazu zählen der ‚doppelte‘ Hulot sowie die kaum erkennbaren, in den Menschenmassen verstreuten Pappfiguren. Solche Strategien bezeichnet Filmwissenschaftler Dominic Lash als desorientierende Figurationen.<sup>51</sup> Mit den Mitteln des Kino-Dispositivs figuriert der Film die Schreie, den doppelten Hulot und die Pappaufsteller zunächst unerkennbar als etwas anderes, um dieses Erkennen anschließend als Trugschluss auszuweisen. Damit überführt der Film Modernitätsthesen (Stadt als Bombardement der Sinne, Austauschbarkeit des Einzelnen) in eine leibliche Erfahrung, in der die Limitierungen der eigenen, verkörperten Filmwahrnehmung erfahrbar werden. Mit Fuchs und Rosa lassen sich diese Beispiele als plötzliche Desynchronisierungen denken, da sie die eigene Wahrnehmung selbst zu ihrem Gegenstand machen und somit ein reflexives Moment besitzen. Währenddessen schreitet die technische Linearzeit des Films jedoch voran, mit der sich die Rezipient\_innen nach der Desorientierung resynchronisieren, um nicht sprichwörtlich aus der Zeit zu fallen.

Diese eher lokalen und punktuellen Desynchronisierungen sind gleichzeitig eingebettet in die und Teil der enormen Bildfülle, die ein ungleich globaleres Desynchronisierungspotential besitzt und Parallelen mit alltagsweltlichen Überforderungen aufweist:

Statt [den Eindruck von Fülle zu entwickeln] sind wir oft damit beschäftigt, das Tempo und den Rhythmus des Films mit unserer inneren Zeit abzugleichen, mit unseren Aufmerksamkeitsspannen und Seh-Bedürfnissen. Oft kommen wir nicht mit und haben den Eindruck vieles zu verpassen, manchmal langweilen wir uns, weil wir uns bereits zu sehr an die jeweilige Szenerie gewöhnt haben, und manchmal geht auch beides ineinander über, z.B. wenn wir aufgrund der visuellen Überforderung Langeweile entwickeln, weil wir es aufgegeben haben, den Details zu folgen – oder umgekehrt, wenn wir die Langsamkeit genießen und uns in den Bildern umschauchen können. Dies ist allerdings eine Rezeptionshaltung, die sehr weit von der des klassischen Kinos, das uns mit allen Mitteln in den Film hineinziehen will, entfernt ist. Sie schwankt zwischen Kontemplation und Überanstrengung und ist näher an der Rezeption von experimentellen Filmen.<sup>52</sup>

<sup>50</sup> Vgl. Faden 2019.

<sup>51</sup> Vgl. Lash 2020: 20.

<sup>52</sup> Klippel 2005: 17.

Heike Klippel beschreibt einen durch Dichte, Opazität und Ephemeralität des Bildes vermittelten Desynchronisierungsprozess der *inneren Zeit* vom *Rhythmus des Films*. Letzterer figuriert als externe Zeitordnung, die von ästhetischen Parametern so stark verdichtet wird, dass sie sich, unterlegt von ineinander übergehenden Affekten, von der Rezeptionszeit entkoppelt. Obwohl Klippel durchscheinen lässt, dass diese Erfahrung durchaus ästhetisch genussfähig sein kann, entsteht (trotz der Einstellungslängen) Zeitnot, da selten erkennbar ist, was den Schnitt zur nächsten Einstellung motiviert – der Bildumschlag ist also oft nicht zu antizipieren. Mit Mary Ann Doanes Taxonomie filmischer Zeitebenen lassen sich zeitliche Verdichtung und Filmrhythmus in einen ähnlichen Zusammenhang bringen wie Beschleunigung und Weltzeit. Die Bildfülle verdichtet die kinematografische Zeit (Dauer, Tempo und Rhythmus filmischer Anordnungen) gegenüber der Rezeptionszeit (zeitliche Aspekte der Rezeptionspraxis vor, während und nach dem Film).<sup>53</sup> In *Play Time* ist die Asymmetrie so groß, dass lediglich Mehrfachrichtungen die Illusion einer Balance wiederherstellen können.<sup>54</sup>

Damit entwirft *Play Time* einen speziellen Wahrnehmungsraum. Die Bilddimensionen, Tiefenstaffelungen und die Kinetisierung des Blicks sprechen zunächst dafür, den Film als Panorama zu klassifizieren. Jedoch negieren Überfülle, Uniformität und zu kurzen Einstellungslängen die charakteristische Überblicksfunktion dieses Bildtypus.<sup>55</sup> Auch Scott Bukatmans Gegenmodell zum Panorama – die kaleidoskopische Wahrnehmung – passt nicht auf *Play Time*. Zwar überlasten kaleidoskopische Filmformen, wie z. B. die Stargate-Sequenz in *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, USA 1967) die Wahrnehmungsfähigkeiten, kanalisieren jedoch ihre Bilderstürme in transzendente Bewegungsspektakel, die *Play Time* völlig abgehen.<sup>56</sup> Thomas Morschs Weiterentwicklung dessen bietet hingegen einen Zugriff an. Wie die von ihm untersuchten Material-Exzesse und Schnittgewitter des postklassischen Action-Kinos inszeniert Tatis Film eine „Überfülle von Aktionen und Reaktionen, die nicht mehr überschaut oder sequentiell geordnet werden kann“<sup>57</sup>, und tendiert daher zum ästhetischen Modus des Rauschens, also zur Auflösung der Repräsentationsebene.<sup>58</sup> Während das Actionkino mit exhibitionistischer Direktheit *Unübersehbarkeitszustände* produziert, wäre bei *Play Time* eher von *Übersehbarkeitszuständen* zu sprechen. Schließlich droht aufgrund der unübersichtlichen Bilddichte alles – von kleinen Details über ausgearbeitete Gags bis hin zu Hauptfiguren – übersehen zu werden. *Play Times* Genese des Vorbeirauschens hat phänomenologische Parallelen mit

<sup>53</sup> Vgl. Doane 2002: 38.

<sup>54</sup> Zur mehrfachen Sichtung wird in Kritiken oft geraten; vgl. etwa Buckmaster 2022: o.S.

<sup>55</sup> Vgl. Schivelbusch 2014 [1977]: 68–69.

<sup>56</sup> Vgl. Bukatman 2003: 90–91.

<sup>57</sup> Seel 2000: 247–248.

<sup>58</sup> Morsch 2011: 225.

Überforderungen: eine nicht-bewältigbare Dichte bringt eine Erfahrung hervor, in der sich externe und subjektive Zeitordnungen voneinander entkoppeln.

### 3.2 Freiheit oder Desynchronisierung?

Offen bleibt, wie Rezipient\_innen auf Desynchronisierungen reagieren. Prinzipiell drängen sich in *Play Time* zwei Modi auf, die sich zwar überlagern und ineinander übergehen können, hier aber separat skizziert werden. Der erste löst das filmische Angebot eines Wahrnehmungsspielplatzes ein. Neben Tatis eigenen Aussagen und einflussreichen Paratexten lässt sich dieser Rezeptionsmodus auch mit dem historischen Kontext begründen, den der Film widerspiegelt: Im Zuge der französischen Emanzipationsbewegungen in den 1960ern forderten Arbeitskämpfer\_innen mehr Autonomie, Partizipation, Eigenverantwortung, flexible Arbeitszeiten und flachere Hierarchiestrukturen.<sup>59</sup> Im selben Zeitraum suchen Künstler\_innen nach Methoden, mit denen Rezipient\_innen aktiv in die Bedeutungs- und Werkkonstruktion miteinbezogen werden können.<sup>60</sup> Neben einer verstärkten Thematisierung des Alltags drängt Kunst vermehrt in den öffentlichen Raum.<sup>61</sup> Auch Roland Barthes poststrukturalistische Dekonstruktion von Autorschaft *Der Tod des Autors*<sup>62</sup> betont die Kreativität des Rezeptionsakts und versucht, subjektive Lesarten von der Deutungshoheit der Autor\_in zu emanzipieren. Ähnliche emanzipatorische und partizipatorische Gesten hallen auch in *Play Time* nach: sei es in der Rezeptionsgeschichte des Films, die die Freiheit, Individualität und Kreativität seiner Rezeption betont oder in Tatis eigener Aussage, dass *Play Time* ein Film sei, der dem Publikum nach mehrmaligem Sehen ebenso gehöre wie ihm.<sup>63</sup>

Zudem bemerkt David Bellos, dass die zwei Hälften des Films mit den Methoden der *Dérive* und des *Détournements* der Situationist\_innen korrespondieren.<sup>64</sup> Erstere ist eine Form des Flanierens durch den urbanen Raum, bei der temporär alle „Verhältnisse, Arbeits- und Freizeitaktivitäten und alle üblichen Bewegungs- und Handlungsmotive“ fallengelassen werden, um sich von den „Attraktionen des Terrains und den Begegnungen, die man dort macht,“<sup>65</sup> leiten zu lassen. Nicht nur aufgrund des minimalistischen Plots wirkt die erste Hälfte ziellos, sondern weil Szenenübergänge oft durch desorientiert umherstreifende Figuren eingeleitet werden. So erkundet der auf einen Termin wartende Hulot zuerst ein Bürogebäude, verirrt sich wegen einer Reflexion auf die Straße, nur um sich kurz darauf in einer

<sup>59</sup> Boltanski/Chiapello 2018 [1999]: 220–225.

<sup>60</sup> Vgl. Wenzel 2011: 153–154.

<sup>61</sup> Vgl. ebd.

<sup>62</sup> Der Text wird 1967 zuerst im *Aspen Magazine* auf Englisch und 1968 in der Zeitschrift *Manteia* auf Französisch veröffentlicht.

<sup>63</sup> Rosenbaum 2022 [1977].

<sup>64</sup> Bellos 2010 [1999]: 178–184.

<sup>65</sup> Debord 2006 [1958]-b: 61.

Messehalle wiederzufinden.<sup>66</sup> Die Figuren lassen sich von dem Terrain ebenso anziehen wie der Blick der Rezipient\_innen von der Detailflut des Filmbilds. In der zweiten Hälfte – dem chaotischen Eröffnungsabend des Royal Garden<sup>67</sup> – inszeniert der Film ein *détournement*; die autonome Aneignung einer Situation.<sup>68</sup> In der langen Sequenz fällt das überhastet eröffnete Restaurant langsam auseinander.<sup>69</sup> Statt pikiert auf den Verfall zu reagieren, stürmen Gäst\_innen die Bühne, bringen sich gegenseitig Musikstücke auf dem Klavier bei, tanzen ausgelassen mit Fremden und installieren aus der einbrechenden Saaldecke eine autonome Zone. Diese Selbstermächtigung bringt die einzige Instanz im Film hervor, in der genuines Amusement und Gemeinschaft entstehen. Just in diesem Moment bereichern kontrastreiche Rot-, Gelb- und Grüntöne die vorher beinahe monochrome Farbpalette; und auch die sich auf rechtwinkligen Pfaden bewegenden Figuren strömen nun in alle Richtungen. In dem Umsturz eines sozialen Ordnungssystems kündigt sich eine neue Utopie an<sup>70</sup>, die auf metatextueller Ebene Gäst\_innen und Rezipient\_innen gleichsetzt: Beide bekommen in *Play Time* nicht das immergleiche serviert, sondern müssen selbst aktiv werden. In beiden Fällen macht *Play Time* geltend, dass dieser Prozess freier und fröhlicher ist als die serielle Bedürfnisbefriedigung einer Kulturindustrie. Wenn die Gäst\_innen ausgelassen feiern, feiert der Film damit auch Tatis utopische Vision des Kinos als transformativem Ort.

Dass dieses Ideal nicht immer und nicht von jeder Person realisiert werden kann, sollte deutlich geworden sein: Oft rauscht der Film an Rezipient\_innen vorbei, entweder weil sie von der Rezeptionsarbeit erschöpft sind oder weil sie die Anforderungen des Films nicht verstehen. Es ist nun die Frage, wie darauf reagiert wird: Begibt man sich in eine arbeitssame Rezeptionshaltung und sichtet den Film mehrfach, fertigt man Loops an und liest Texte, Kritiken und Kommentare, um Ordnung ins Chaos zu bringen und die Filmerfahrung für sich handhabbar zu machen? Oder gibt man sich dem Spannungszustand der Desynchronisierung hin, lässt die Bilder an sich vorbeiströmen und wartet darauf, bis etwas die Aufmerksamkeit ergreift? Sicherlich lässt sich kulturpessimistisch einwenden, dass die alltäglichen Gefühlsstrukturen der Überforderung wie Scham und Hektik auch in der Filmrezeption wirksam sind. In jedem Fall tut sich in den Reaktionen ein Spannungsfeld zwischen unternehmerischer/arbeitsamer und desynchronisierter Rezeption auf, deren zugrundeliegenden filmsoziologische Motivationen und Diskursformationen hier den Rahmen sprengen würden. Überforderung nicht als rein negatives Phänomen, sondern als reflexives, ästhetisches und kritisches Moment der Filmästhetik, das sich kaum ökonomisch vereinnahmen lässt,

<sup>66</sup> *Play Time*: 00:26:10–00:27:53.

<sup>67</sup> *Play Time*: 00:59:50–01:51:10.

<sup>68</sup> Debord/Wolman 2006 [1956]: 20.

<sup>69</sup> *Play Time*: 01:02:33–01:51:10.

<sup>70</sup> Debord 2006 [1958]-a: 67.

betrachten und erleben zu können, ist vielleicht der größte Gewinn, den ein ästhetischer Zugriff auf Überforderung und Überforderungskino à la *Play Time* bietet.

#### 4. Schluss

In diesem Beitrag ging es darum, eine Denkbewegung zu skizzieren, die versucht, filmische Anforderungen exemplarisch zu greifen und zu theoretisieren. Für *Play Time* ist zu resümieren, dass seine Bildlichkeiten so verdichtet konstruiert sind, dass sie Wahrnehmungsfähigkeiten überlasten. Kognitivistische Filmtheorien würden Anforderungen über das Cue-Schema-Modell erklären, welches dazu tendiert, die Komplexitäten, Ambivalenzen und Prozessualität der Filmwahrnehmung zu verflachen. Phänomenologische Ansätze hingegen sind eher dazu in der Lage, das Verhältnis zwischen ästhetischen Anforderungen und rezeptionsästhetischer Wirkung differenziert zu beschreiben und zu theoretisieren. Nichtsdestotrotz helfen neoformalistische Filmanalysen, die spezifischen ästhetischen Strukturen zu zentrieren, die zur Überforderung beitragen. In der Gegenüberstellung heutiger Überforderungs- und historischer Freiheits- und Autonomiediskurse deutet sich die historische Varianz überforderter Rezeptionserfahrungen an. Während die ästhetische Grenzerfahrung der Wahrnehmungsüberlastung zur Zeit der Erstauswertung primär unter dem Rubrum der Freiheit diskutiert wurde, lässt sich der Film mit dem Vokabular des aktuellen Überforderungsdiskurses aufgrund seiner Bildfülle und Insistenz auf die Selbstständigkeit der Rezipient\_innen als überfordernd klassifizieren, womit kein normatives Werturteil gemeint, sondern ein Teil seiner Filmästhetik deskriptiv bezeichnet ist. Offensichtlich ist die Evidenz dieses Beitrags limitiert: die Analyse hätte sicherlich von einer detaillierten Sequenzanalyse profitiert, für die an dieser Stelle kein Platz ist. Außerdem ist das Verhältnis von zeitgeschichtlichem Kontext und Rezeptionsästhetik noch lose und zu eindeutig schematisiert. Nicht nur daran wäre zukünftig anzuschließen: es bleiben die Fragen offen, inwiefern andere ästhetische Kategorien, wie z. B. ausgeprägte Langsamkeiten und Beschleunigungen oder narratologische Komplexität filmische Überforderungen hervorbringen können.

## Literaturverzeichnis

- Albrecht, Harro/Schnabel, Ulrich/Schweitzer, Jan (2024): „Die ganz persönliche Energiewende“. In: *DIE ZEIT* 07/2024 (14.02.2024), S. 28 (Wissen).
- Antonovsky, Aaron (1982): *Health, Stress and Coping: New Perspectives on Mental and Physical Well-Being*. San Francisco/Washington/London: Jossey-Bass.
- Antonovsky, Aaron (1997): *Salutogenese. Zur Entmystifizierung von Gesundheit*. Tübingen: Dgvt.
- Bauman, Zygmunt (2022 [2000]): *Flüchtige Moderne*. Berlin: Suhrkamp.
- Bellos, David (2010 [1999]): *Jacques Tati: His Life And Art*. London: The Harvill Press.
- Boltanski, Luc/Chiapello, Ève (2018 [1999]): *Der neue Geist des Kapitalismus*. Köln: Herbert von Halem.
- Bordwell, David (1992): „Kognition und Verstehen: Sehen und Vergessen in MILDRED PIERCE“. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 1.1, S. 5–24.
- Bordwell, David (2023): *Perplexing Plots. Popular Storytelling and the Poetics of Murder*. New York: Columbia University Press.
- Bröckling, Ulrich (2007): *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Buckmaster, Luke (2022): „Playtime: Jacques Tati’s masterpiece took cinema close to a video game“. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/culture/2022/oct/04/playtime-jacques-tatis-masterpiece-took-cinema-close-to-a-video-game> (19.04.2024).
- Bukatman, Scott (2003): *Matters of Gravity: Special Effects and Supermen in the 20th Century*. Durham/London: Duke University Press.
- Debord, Guy (2006 [1958]-a): „Détournement as Negation and Prelude“. In: Knabb, Ken (Hrsg.): *Situationist International Anthology. Revised and Expanded Edition*. Berkeley: Bureau of Public Secrets, S. 67–68.
- Debord, Guy (2006 [1958]-b): „Theory of the Dérive“. In: Knabb, Ken (Hrsg.): *Situationist International Anthology. Revised and Expanded Edition*. Berkeley: Bureau of Public Secrets, S. 62–67.
- Debord, Guy/Wolman, Gil J. (2006 [1956]): „A User’s Guide to Detournement“. In: Knabb, Ken (Hrsg.): *Situationist International Anthology. Revised and Expanded Edition*. Berkeley: Bureau of Public Secrets, S. 14–21.
- Doane, Mary Ann (2002): *The Emergence of Cinematic Time. Modernity Contingency, The Archive*. Cambridge/London: Harvard University Press.
- Ehrenberg, Alain (2004 [1998]): *Das erschöpfte Selbst. Depression und Gesellschaft in der Gegenwart*. Frankfurt a. M.: Campus.
- Ferecz-Flatz, Christian/Hanich, Julian (2016): „Editors’ Introduction: What is Film Phenomenology?“. In: *Studia Phaenomenologica* 16.1, S. 11–61.
- FSK Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH (2016): „Ministerin Anne Spiegel besucht die FSK in Wiesbaden“. *FSK Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH*. <https://www.fsk.de/?seitid=2881&tid=188> (25.11.2024).
- Fuchs, Thomas (2018): „Chronopathologie der Überforderung. Zeitstrukturen und psychische Krankheit“. In: Fuchs, Thomas/Iwer, Lukas/Micali, Stefano (Hrsg.): *Das überforderte Subjekt. Zeitdiagnosen einer beschleunigten Gesellschaft*. Berlin: Suhrkamp, S. 52–79.

- Hillicker, Lee (2002): „In the Modernist Mirror: Jacques Tati and the Parisian Landscape“. In: *The French Review* 76.2, S. 318–329.
- Jacobs, Luisa (2024): „Sind sie auch so erschöpft?“. *ZEIT Online*.  
<https://www.zeit.de/arbeit/2024-04/ueberlastung-erschopfung-muedigkeit-fatigue-aufruf> (21.05.2024).
- Kirchmann, Kay (1998): *Verdichtung, Weltverlust und Zeitdruck. Grundzüge einer Theorie der Interdependenzen von Medien, Zeit und Geschwindigkeit im neuzeitlichen Zivilisationsprozess*. Wiesbaden: Springer.
- Klippel, Heike (2005): „Play Time: Herrliche Zeiten?“. In: Glasmeier, Michael/Klippel, Heike (Hrsg.): *Playtime - Film Interdisziplinär. Ein Film und Acht Perspektiven*. Münster: Lit, S. 12–24.
- Lash, Dominic (2020): *The Cinema of Disorientation. Inviting Confusions*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Merewether, Jane (2019): „Listening with Young Children. Enchanted Animism of Trees, Rocks, Clouds (and other Things)“. In: *Pedagogy, Culture & Society* 27.2, S. 233–250.
- Micali, Stefano (2018): „Depression in der unternehmerischen Gesellschaft“. In: Fuchs, Thomas/Iwer, Lukas/Micali, Stefano (Hrsg.): *Das überforderte Subjekt. Zeitdiagnosen einer beschleunigten Gesellschaft*. Suhrkamp: Berlin, S. 80–114.
- Morsch, Thomas (2011): *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Rosa, Hartmut (2005): *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstruktur in der Moderne*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Rosenbaum, Jonathan (2022 [1977]): „Tati’s Democracy: An Interview and Introduction“. <https://jonathanrosenbaum.net/2022/08/tatis-democracy/> (04.11.2023).
- Schaaf, Julia/Schmidt, Lucia (2022): „Das Gefühl des Jahres? Überforderung“. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. <https://www.faz.net/aktuell/stil/leib-seele/das-hilft-gegen-erschopfung-im-umgang-mit-krisen-18505792.html> (24.04.2024).
- Schivelbusch, Wolfgang (2014 [1977]): *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Schlenz, Kester (2024): *Ich komm da nicht mehr mit: Wie Informationsflut und digitale Überforderung uns in den Wahnsinn treiben – wenn wir es zulassen!* München: Mosaik.
- Schwartz, Michael (2015): „Rasender Stillstand“. In: *Sozialwirtschaft* 25.1, S. 36–37.
- Seel, Martin (2000): *Ästhetik des Erscheinens*. München: Carl Hanser.
- Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Thompson, Kristin (1988): *Breaking The Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton: Princeton University Press.
- Turvey, Malcolm (2019): *Play Time. Jacques Tati and Comedic Modernism*. New York: Columbia University Press.
- Wenzel, Anna-Lena (2011): *Grenzüberschreitungen in der Gegenwartskunst. Ästhetische und Philosophische Positionen*. Bielefeld: transcript.



## Filmverzeichnis

*Play Time* (*Tatis herrliche Zeiten*). F 1967, Jacques Tati, 115 Min.

*Visual Disturbances: An Essay Film on Cinematic Blindness*. USA 2019, Eric Faden, 46 Min.

<http://videographicessay.org/works/videographic-essay/visual-disturbances> (28.10.2024).

*2001: A Space Odyssey* (*2001: Odyssee im Weltraum*). USA/UK 1968, Stanley Kubrick, 142 Min.