

Christoph Bareither, Kaspar Maase, Mirjam Nast. *Unterhaltung und Vergnügung: Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung.* Würzburg: Königshausen & Neumann, 2013. 212 S. ISBN 978-3-8260-5183-8.



Reviewed by Klaus Nathaus

Published on H-Soz-u-Kult (February, 2014)

C. Bareither u.a. (Hrsg.): *Unterhaltung und Vergnügung*

Populärkultur ist ein in der Geschichtswissenschaft anerkanntes Forschungsthema. Keine Überblicksdarstellung, keine Sozial- und Kulturgeschichte der Periode ab dem späten 19. Jahrhundert kommt ohne die Berücksichtigung der zunehmenden Bedeutung und der vielfältigen Bedeutungen von Freizeit, Populärkultur und Unterhaltungsmedien aus. Darüber hinaus werden Themen wie Kino, Radio- und Fernsehunterhaltung, populäre Musik und der Sport durch Spezialforschung erschlossen.

Zur wissenschaftlichen Akzeptanz des Themas hat in Deutschland die Volkskunde bzw. Europäische Ethnologie erheblich beigetragen. Mit Arbeiten zu Trivalliteratur, Arbeiterkultur, kultureller Amerikanisierung im 20. Jahrhundert und Debatten um „Schmutz und Schund“ im Kaiserreich haben Vertreter dieser Disziplin, nicht zuletzt der Mitherausgeber des vorliegenden Bandes, Kaspar Maase, historische Pionierarbeit geleistet. Mit ihrem Interesse an den Forschungen der britischen „Cultural Studies“ hat die Europäische Ethnologie die deutsche Rezeption dieses einflussreichen Ansatzes in Gang gebracht.

Vor diesem Hintergrund liest der Historiker die im vorliegenden Band veröffentlichten Beiträge zur ersten, im Juni 2011 stattgefundenen Tagung der Kommission „Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung“ in der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde mit hohen Erwartungen. Was gibt es Neues aus der Europäischen Ethnologie in Sachen Populärkulturforschung? Welche Themen werden erschlossen, welche Theorien und Methoden diskutiert, und was kann die Geschichtswissenschaft von ihrer Nachbardisziplin lernen?

Der Sammelband wird, nach einem kurzen Vorwort von Hermann Bausinger und einer knappen Einleitung, von drei Beiträgen eröffnet, die sich „Konzepten und Kontexten“ der europäisch-ethnologischen Populärkulturforschung widmen. Bausinger verfolgt in seinem 1994 erstmals veröffentlichten begriffsgeschichtlichen Beitrag zum „Rufmord“ an der Unterhaltung die Entmischung von „hoher“ und „niedriger“ Literatur um 1800, in deren Verlauf der Terminus „Unterhaltung“ die Bedeutung des Seichten und Trägerischen erhielt und von „tiefer“ und „echter“ Kunst unterschieden wurde.

Den gleichen Prozess beleuchtet Jens Wietschorke. Er analysiert die historische Semantik des Begriffs *‚Vergn gen‘*, der im 18. Jahrhundert die Konnotationen des *‚Gen gens‘* und *‚Begn gens‘* verlor und mit Uners ttlichkeit assoziiert wurde. Die Aufkl rung stellte dem nunmehr unernsten, nutzlosen Vergn gen eine Form des gehobenen, verfeinerten, intellektuellen Vergn gens gegen ber.

Der von Bausinger und Wietschorke herausgearbeitete *‚Dualismus von E und U‘* trat in der weiteren Geschichte der Popul rkultur immer wieder in Erscheinung, wie Beispiele des Wandels von *‚Pop‘* zu *‚Kunst‘* (die sp ten Beatles) ebenso zeigen wie F lle der Popularisierung von Hochkultur (das Picasso-Poster aus dem Einrichtungshaus). Popul rkultur ist demnach auch nicht, darauf weist Maase in seinem Beitrag hin, als fester Korpus an Werken und Veranstaltungen mit konsistenten  sthetischen Eigenschaften zu definieren, sondern als Zwischenergebnis fortlaufender Positionsverschiebungen im *‚Kosmos der K nste‘* zu begreifen (S.  26).

Dies wirft die f r Historikerinnen und Historiker h chst relevant Frage nach der Dynamik des popul rkulturellen Wandels auf. Maase schl gt vor, sie durch die Analyse des Zusammenspiels von kreativen Urhebern, professionellen Vermittlern, Technologien und Publikum zu beantworten. Zu diesem Zweck skizziert er ein Modell einer sich ab 1850 durchsetzenden westlich-modernen Popul rkultur, deren Angebotsseite von einer *‚kapitalistischen Logik‘*, von *‚ konomischen Interessen‘*, Konkurrenz, dem *‚Ausbau paraindustrieller  sthetischer Herstellungsmethoden‘* und einem *‚Wille zum Popul ren‘* bestimmt sei (S.  31ff.). erinnert dieser Teil der Definition an die von Max Horkheimer und Theodor Adorno verteilte *‚Kulturindustrie‘*, attestiert Maase kommerzieller Popul rkultur im Unterschied zur Kritischen Theorie emanzipatorisches Potenzial, das in der strukturellen  hnlichkeit von Popul rkultur und Demokratie liege. So habe Popul rkultur nicht von ungef hr zuerst in den fr hen angloamerikanischen Demokratien fu gefasst. Sie sei au erdem als *‚Interaktionssystem‘* zu begreifen, denn *‚Produzenten und Publika kommunizieren ‘ ber die Entwicklung der Serien, der K nstler, der Genres‘* (S.  34), so Maase.

Maases Versuch einer *‚Systematik eines Forschungsfeldes‘* vermag kaum die komplexe Dynamik der Kulturproduktion und des popul rkulturellen Wandels zu erschlie en. Vielmehr offenbart sie die Defizite einer

Perspektive, die in ihren Bem hungen zur Rehabilitation und Erm chtigung des Rezipienten der Kritischen Theorie verhaftet bleibt. Von dort bezieht Maase das Zerrbild einer *‚Kulturindustrie‘*, das wenig gemein hat mit der Empirie moderner Kulturproduktion, sich aber als Hintergrund eignet, vor dem die  sthetischen Erfahrungen, die aktiven Aneignungspraktiken und die kreativen Impulse der Rezipienten Profil gewinnen. Zu fragen ist, warum die europ ische Ethnologie ihren akteurszentrierten und empirisch-kleinteiligen Ansatz ausschlie lich f r die Nachfrageseite reserviert, anstatt beispielsweise die Arbeitsabl ufe in Buchverlagen, Fernsehredaktionen oder Plattenfirmen unter die selbe ethnografische Lupe zu nehmen. F r diese Aufgabe kann man aus akteurszentrierter, empirisch-kleinteiliger soziologischer Forschung Anregungen beziehen. Vgl. etwa C. Clayton Childress, *Decision-making, market logic and the rating mindset. Negotiating BookScan in the field of US trade publishing*, in: *European Journal of Cultural Studies* 15 (2012), S.  604 620; Todd Gitlin, *Inside Prime Time*, New York 1983; Keith Negus, *Producing Pop. Culture and Conflict in the Popular Music Industry*, London 1992. Dazu m sste sie wohl die bew hrte Meta-Erz hlung von der Selbstbehauptung der *‚kleinen Leute‘* gegen die *‚Kulturindustrie‘* aufgeben, die den Relevanzanspruch dieser Forschung st tzt und ihr eine ebenso zugkr ftige wie anschlussf hige Pointe bietet. Belohnt w rde sie jedoch mit neuen, kontingenten und komplexeren Geschichten, die nicht auf ein vorgepr gtes Narrativ ausgerichtet sind.

Ein Teil der im vorliegenden Band versammelten Beitr ge folgt den von Maase, Bausinger und Wietschorke vorgezeichneten Pfaden und kontrastiert an empirischen Beispielen *‚vern ftige‘* E-Kultur mit eigensinnigem Vergn gen, mit Parteinahme f r die popul re Kultur *‚von unten‘*. Mirjam Nast bricht in ihrem Beitrag zur Rezeption von Perry-Rhodan-Heftromanen eine Lanze f r die Leserschaft vermeintlicher Schundliteratur. In Absetzung von einer (mittlerweile  berholten) germanistischen Kritik an *‚leichtem‘* Lesestoff zeigt sie, dass die von ihr interviewten Leserinnen und Leser viel Zeit, Geld und intellektuelle Anstrengungen investieren, um die Ausgaben dieser Reihe zu lesen und zu sammeln, sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen und als Rezensenten oder Modellbauer selbst produktiv zu werden. Marketa Spiritova pr sentierte Beobachtungen  ffentlicher Feiern zum 20. Jahrestag der *‚samtenen‘* Revolution in Tschechien, die im November 2009 stattfanden. Sie lenkt den Blick auf die unterhaltenden Elemente, die in den Medien und von den Veranstaltern als st rende Ab-

lenkung von den ernstesten Aspekten der Feierlichkeiten verurteilt wurden, nach Ansicht von Spiritova jedoch als Manifestationen von „Erinnerungskulturen“ von unten“ (S. 129) zu deuten seien. Vermutlich sei populäre Kultur, so Spiritova, noch am ehesten geeignet, in der „postmodernen Gesellschaft“ verschiedene soziale Milieus zu erreichen und dort ein Wir-Gefühl zu erzeugen (S. 129).

Darijana Hahn illustriert am Beispiel des Kinderspielplatzes das von Wietschorke herausgearbeitete „prodesse et delectare“, unter dem Mitte des 18. Jahrhunderts das Spielen kolonisiert, reguliert und für Zwecke wie Bildung und Körpererhaltung in den Dienst genommen wurde. Sie verweist in dem Zusammenhang auf den zeitlichen Wandel und die ausgeprägten nationalen Unterschiede in der Spielplatzgestaltung und fragt, ob diese Geschmackspräferenzen Rückschlüsse auf die Gesellschaft im Ganzen zulassen (S. 91). Plausiblere Erklärungen für Wandel und Unterschiede wird man wohl eher im Zusammenspiel der Spielplatzmacher finden. Markus Tauschek interpretiert Fernsehsendungen wie *Deutschland sucht den Superstar* als „Effekt der Leistungsgesellschaft“ (S. 192), deren „diffundierende Leistungsideologien“ die Genese von Castingshows erst ermöglicht haben (S. 193). Dieser kulturanthropologische Direktschluss von Medieninhalten auf allgemein geteilte Normen, Werte und Vorstellungen ist wenig überzeugend. Nicht nur ließen sich Beispiele anführen, die dem vermeintlichen Trend zur „Castinggesellschaft“ widersprechen. Darüber hinaus ist die These konzeptionell fragwürdig, da sie außer Acht lässt, dass TV-Shows nicht vom „Zeitgeist“, sondern von Fernsehmacher/innen konzipiert werden, die mit eigenen Ideen unter den spezifischen Bedingungen ihres professionellen Umfeldes operieren. Diese Hälfte des populkulturellen Prozesses ist jedoch, wie oben erläutert, nicht Bestandteil des europäisch-ethnologischen Forschungsfeldes.

Überzeugender verknüpfen Magdalena Puchberger und Moritz Ege in ihren Beiträgen Populärkultur und Gesellschaft. Puchberger verfolgt die Auseinandersetzungen um die „korrekte“ Bestimmung und Pflege urbaner Heimatkultur im Wien der 1930er-Jahre und zeigt, wie Akteur/innen aus der bündischen Jugend und der Jugendbewegung die Definitionsmacht über den Gegenstand gewannen. Vor dem Hintergrund der Verwissenschaftlichung der Volkskunde und mit dem Wohlwollen des austrofaschistischen Regimes trieben sie die Systematisierung, ästhetische Erhaltung und die Ideologisierung von Heimatkultur voran. Dazu zogen sie eine

scharfe Trennlinie zwischen „authentischer“ Volkskultur und dem Treiben proletarischer und kleinbürgerlicher Traditionsvereine, das zur „bloßen volkstümlichen Unterhaltung“ herabgestuft wurde. Ege reflektiert die Bedeutung antagonistischer Motive im Leben junger Männer, die sich in Verweisen auf Rap-Texte, Kleidung oder Tätowierungen („Fight to Live – Live to Fight“) manifestieren. In seiner analysierenden Beschreibung hält er sich einerseits fern von der einfachen Lesart, die von der populkulturellen Symbolik auf handlungsleitende Normen, Werte und Vorstellungen schließt, denn ihm entgeht weder die kommerziell-generische Herkunft der Verhaltenslehren der Horte noch die Inkohärenz, mit der die jungen Männer die kämpferischen Lebensweisen in Anspruch nehmen. Andererseits bezeichnet Ege die Inanspruchnahme antagonistischer Motive nicht als leere Rhetorik, sondern betont ihre umfassende Relevanz für seine Interviewpartner, die sie auch in Lebensbereichen jenseits der „Straße“ vertreten (S. 157). Ohne sich auf eine Position festzulegen, diskutiert Ege ein Spektrum möglicher Deutungen, wobei er tief in die Kulturtheorie einsteigt und dabei im Unterschied zu den meisten anderen Beiträgern des Sammelbandes US-amerikanische und britische Forschungsliteratur zur Kenntnis nimmt.

Eges Referat unterstreicht die Wichtigkeit situativer Rahmungen, in denen Akteure Populärkultur in ihr Leben einweben. Dazu zählen beispielsweise Orte wie Tanzsäle, die Birgit Speckle in ihrem Beitrag behandelt. Sie gibt Einblick in ein laufendes Projekt zur Dokumentation von Sälen in Unterfranken, das die Architektur, Gestaltung und Nutzung dieser Lokaltäten erforscht und der historischen Forschung reiches Material verspricht. Teil des Projekts ist der Aufbau einer Datenbank. Siehe (24.01.2014). Dies lenkt den Blick auch auf die situations- oder genrespezifischen Konventionen der Kulturrezeption, die Ethnografen durch die teilnehmende Beobachtung erschließen können. Im vorliegenden Band tun dies Jochen Bonz, der dem Phänomen der Fußballbegeisterung auf die Spur geht und dazu als „Kiebitz“ ein Training der Profimannschaft von Werder Bremen besucht, und Christoph Bareither, der von seinen Erfahrungen beim Spielen von Online-Multiplayer-Shootern berichtet und oberflächlichen Killerspiel-Debatten eine nuancierte Innenansicht entgegenstellt.

Unter dem Strich enthält der vorliegende Band auch für Historikerinnen und Historiker anregende Überlegungen zur Erforschung der Erfahrungsdimension und der konkreten Bezugnahme auf popu-

l  rkulturelle Repertoires. Diese   berlegungen f  hren weg von pauschalen Schlussfolgerungen von Symbolen auf vermeintliche gesamtgesellschaftliche Gro  trends, aber auch vom vertrauten Narrativ der subkulturellen Widerst  ndigkeit hin zu lokalen Analysen von Orten und Situationen, in denen sich Akteure aus dem popul  rkulturellen Werkzeugkasten bedienen. Zur Definition von Kultur als   tool kit   vgl. Ann Swidler, *Talk of Love. How Culture Matters*, Chicago 2001.

Weniger   berzeugend sind die Beitr  ge, die Popul  rkultur als Spiegel   der Gesellschaft   betrachten oder den Eigensinn der Rezipienten gegen eine   Kulturindustrie   feiern. Die Schwachstelle des Bandes ist die Vernachl  ssigung der Angebotsseite von Popul  rkultur, die zu verstehen f  r die Kontextualisierung von Rezeptionspraktiken und Erfahrungen wichtig w  re. Deren Erforschung steht in der Europ  ischen Ethnografie aber ebenso aus wie in der Geschichtswissenschaft.

If there is additional discussion of this review, you may access it through the network, at:

<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/>

Citation: Klaus Nathaus. Review of Bareither, Christoph; Maase, Kaspar; Nast, Mirjam, *Unterhaltung und Vergn  gung: Beitr  ge der Europ  ischen Ethnologie zur Popul  rkulturforschung*. H-Soz-u-Kult, H-Net Reviews. February, 2014.

URL: <http://www.h-net.org/reviews/showrev.php?id=41097>

Copyright    2014 by H-Net, Clio-online, and the author, all rights reserved. This work may be copied and redistributed for non-commercial, educational purposes, if permission is granted by the author and usage right holders. For permission please contact H-SOZ-U-KULT@H-NET.MSU.EDU.