

## UNTERHALTUNG: EINE FRAGE FÜR DIE ÄSTHETIK

---

RICHARD SHUSTERMAN

Der hartnäckigen hierarchischen Dichotomie von Hoher und Populärer Kunst liegt ein wesentlich grundlegenderer Mechanismus zu Grunde – die Kontrastierung von Kunst und Unterhaltung. Dennoch verrät das komplexe Netzwerk von Sprach-Spielen, die diese Konzepte anwenden, dass Unterhaltung nicht einfach mit Kunst kontrastiert wird, sondern oft mit Kunst als verwandter oder subsumierender Kategorie identifiziert wird. Die Künste selbst werden mitunter als Formen von Unterhaltung beschrieben. Weil das Konzept der Unterhaltung eng und komplex mit dem Konzept der Kunst verbunden ist, und weil es darüber hinaus umfassender und älter als das Konzept der Populären Kunst ist, kann seine Analyse nicht nur richtungsweisend für die Frage der Populären Kunst, sondern auch für die Gesamtheit der Ästhetik sein.

Dieser Aufsatz, der von pragmatistischen Einsichten bestimmt ist, leistet eine genealogische Analyse des Konzepts „Unterhaltung“ und seiner Relation zur Ästhetik und bietet somit Lehren für die zeitgenössische Kunst und Theorie. Indem er die vielfältigen Funktionen von Unterhaltung von einem ästhetischen Standpunkt verteidigt, re-evaluiert der Aufsatz zwei Konzepte – Vergnügen und lebenspraktische Funktionalität –, die dazu verwendet worden sind, Unterhaltung für ihre Trivialität und Begrenztheit zu verdammen, die aber zentral für ihren Wert und den Wert der Kunst sind.

### 1. EINLEITENDE BEMERKUNGEN

#### 1.1 Populäre Kunst und Meliorismus

Eine der wichtigeren ästhetischen Debatten der letzten Zeit betrifft den künstlerischen Status und den generellen kulturellen Wert Populärer

Kunst. Weil Populäre Kunst jene Kunst ist, die von den meisten Menschen in gegenwärtigen diversifizierten Gesellschaften am meisten lustvoll genutzt wird, ist ihr Zustand entscheidend für die demokratische Kultur. Wenn auch einige einflussreiche links orientierte Denker (wie Bakhtin und Gramsci) Populäre Kunst verteidigt haben, schließen sich viele progressive Intellektuelle (wie Theodor Adorno, Hannah Arendt und Pierre Bourdieu) dem Heer kultureller Konservativer an, wenn es um die Ablehnung Populärer Kunst geht und darum aufzuzeigen, dass bereits die Konzepte Populärer Kunst, Populärer Kultur und populärer Ästhetik<sup>1</sup> nichts anderes sind als Widersprüche oder kategoriale Irrtümer. Ich habe die Einsichten des Pragmatismus dazu verwandt, ihre Kritik herauszufordern und eine Verteidigung Populärer Kunst in Form einer Position formuliert, die ich Meliorismus nenne und die die Mängel und Missbräuche Populärer Kunst erkennt, aber auch ihren Verdienst und ihr Potential. Der Meliorismus besagt, dass Populäre Kunst wegen ihrer vielen Defizite der Verbesserung bedarf, aber dass sie verbessert werden *kann*, weil sie wirklichen ästhetischen Wert erreichen und wertvollen sozialen Zwecken dienen kann und dies häufig auch tut (vgl. Shusterman 1992 und 2000).

## 1.2 Begriffsabgrenzung und -gebrauch: „Populäre Kunst“, „Massenkultur“, „Massenunterhaltung“

Bei der Analyse der vielen Kritiken, die meine Argumente hervorgerufen haben, bin ich zu der Einsicht gelangt, dass Widerstand gegen Populäre Kunst häufig in Einstellungen begründet ist, die grundlegendere oder allgemeinere Konzepte betreffen. Der spezifische Begriff „Populäre Kunst“ ist vergleichsweise modern und etwas uneindeutig. Sein englischer Gebrauch scheint nur bis ins 19. Jahrhundert zurückzureichen, und der Begriff scheint auch anwendbar auf die zutreffender als Volkskunst bezeichnete Kunst und nicht nur auf die moderne Massenmedien-Kunst der Unterhaltungs-Industrie, die heute hauptsächlich durch ihn bezeichnet wird.<sup>2</sup> Der Begriff „Populäre Kunst“ steht außerdem im Wettstreit mit anderen Begriffen. Obwohl Theorie und Alltagsgebrauch zu großen Teilen den Begriff „Populäre Kunst“ bevorzugen, bestehen viele Theoretiker statt seiner auf die abwertenderen Termini „Massenkultur“, „Massenkunst“ oder „Massenunterhaltung“.<sup>3</sup>

1 Anmerkung Katrin Keller: Die abweichende Groß-/Kleinschreibung der Begriffe erklärt sich aus dem Umstand, dass Populäre Kunst – ebenso wie Populäre Kultur und Populäre Musik – im Gegensatz etwa zu populärer Ästhetik, populärem Film oder populären Unterhaltungsformen – innerhalb der entsprechenden Diskurse Namens-Status erlangt haben.

2 Vgl. „popular“ in: The Oxford English Dictionary, 2. Auflage, 10. Jg., 125.

3 Ich bevorzuge den Begriff „populär“, weil „Masse“ eine undifferenzierte und typischerweise nicht menschliche Menge impliziert, wohingegen die Publika der Populären Künste tatsächlich oft eher verschieden sind, sogar, wenn sie zu einem gewissen Grad Schnittmengen bilden. Damit Kunst populär ist, bedarf es

Man könnte gar argumentieren, dass bereits der Gebrauch des Begriffs „Populäre Kunst“ zur Beschreibung jener Formen Populärer Musik, Literatur, Theater, Filme und narrativen Fernsehens, die ich verteidige, die ästhetische Frage übergeht, weil der Begriff „Kunst“ selbst einen ästhetischen Wert impliziert, selbst wenn nicht jedes Kunstwerk einen solchen Wert erkennen lässt. So erkennen manche Kritiker bereitwillig den ästhetischen Wert mancher Populärer Musik und Filme an, die ich besprochen habe, während sie argumentieren, dass dies kein Beweis für den Wert Populärer Kunst sei, sondern lediglich der Beweis, dass die fraglichen Werke die Sphäre der Unterhaltung transzendieren, die Populäre Kultur definiert. Andere Kritiker, die sich standhaft weigern, Populärer Musik und populärem Film ein ästhetisches Verdienst oder einen Kunst-Status zuzusprechen, weichen in der Folge dem Vorwurf eines beschränkten Snobismus aus, indem sie versichern, dass sie diese wirklich mögen – jedoch nur als Unterhaltung, nicht als Kunst. Dies hat mich zu der Einsicht gebracht, dass der hartnäckigen hierarchischen Dichotomie von Hoher und Populärer Kunst ein wesentlich grundlegenderer Mechanismus zu Grunde liegt – die Kontrastierung von Kunst und Unterhaltung. Dennoch verrät das komplexe Netzwerk von Sprach-Spielen, die diese Konzepte anwenden, dass Unterhaltung nicht einfach mit Kunst kontrastiert wird, sondern oft mit Kunst als verwandter oder subsumierender Kategorie identifiziert wird. Zeitungen widmen „Kunst und Unterhaltung“ oft ein einziges Ressort, und die Künste werden manchmal als Formen von Unterhaltung beschrieben. Weil das Konzept der Unterhaltung eng und komplex mit dem Konzept der Kunst verbunden zu sein scheint, und weil es darüber hinaus umfassender und älter als das Konzept der Populären Kunst ist, kann seine Analyse nicht nur für die Frage der Populären Kunst erhellend sein, sondern auch für die Gesamtheit der Ästhetik. Deshalb widme ich mich in diesem Aufsatz seiner Analyse aus einer pragmatistischen Perspektive.

Wenngleich der Pragmatismus eine zukunftsgerichtete Philosophie ist, die Ideen anhand ihrer Konsequenzen und nicht ihrer Quellen beurteilt, erkennt er, dass philosophische Probleme und Konzepte durch historische Kontexte entstehen und deshalb nur in der Würdigung dieser Geschichte angemessen verstanden werden können. Meine Analyse von Unterhaltung beginnt deshalb mit einer etymologischen Studie des Begriffs-Clusters, das dieses Konzept bezeichnet, gefolgt von einer kurzen genealogischen Kritik seiner Verwendung in der Philosophie. Dann konzentriere ich mich auf ein zentrales Paradoxon der Unterhaltung, das aus dieser Analyse hervorgeht und, wie ich meine, einige wichtige Lehren

---

keines Massen- oder Mainstream-Publikums mit außergewöhnlich gewöhnlichem Geschmack. Es genügt, wenn Kunst ein, wie ich es nenne, „vielzähliges“ Publikum hat. In diesem Sinne können Genres wie Punk Rock oder Rap Musik populäre Kunstformen sein, wenngleich sie dem Geschmack und den Werten des gesellschaftlichen Mainstreams widersprechen.



für die Ästhetik und die zeitgenössische Kunst bereithält. Die Anerkennung dieser Lehren sollte eine größere philosophische Würdigung von Unterhaltung zur Folge haben. Um dies indes zu gewährleisten, muss ich abschließend zwei wichtige Konzepte klären, die sehr zentral für den Wert von Unterhaltung sind, aber dennoch als Waffen verwendet wurden, um ihre Trivialität und Beschränktheit zu kritisieren.

### 1.3 Die kulturellen Kräfte des Konzepts „Unterhaltung“

Ich sollte meiner Analyse zwei allgemeine Bemerkungen über die kulturellen Kräfte voranstellen, die unser Verständnis des Konzepts der Unterhaltung formen. Erstens: Diese Kräfte sind typischerweise hierarchisch und stehen im Wettstreit im Kampf um die Kultur. Wie die Populäre Kunst ist auch die Unterhaltung in hohem Maße durch ihre abwertende Kontrastierung mit dem, was die Philosophie für höhere Formen von Kultur hielt, definiert worden – ob nun eine Unterscheidung von der Philosophie selbst oder (in einem späteren Stadium) von Formen der Hohen Kunst getroffen wird. Folglich sind Theorien der Unterhaltung und Populären Kunst typischerweise zwischen zwei Strategien unentschieden. Die erste nimmt Unterhaltung als einen Bereich an, der von dem Bereich der Hochkultur vollkommen abhängig, abgeleitet und diesem untergeordnet ist, Elemente von der Hochkultur entlehnt und diese korrumpiert. Die zweite Strategie definiert Unterhaltung als eigenständige Sphäre, in trotziger Opposition zur Welt der Hochkultur, aber mit eigenen autonomen Regeln, Werten, Prinzipien und ästhetischen Kriterien.

Die Philosophie hat im Allgemeinen die erste Strategie bevorzugt, seitdem Plato die Kunst dafür verurteilt hat, korrumpierendes Unterhaltungs-Vergnügen aus Imitationen des Wirklichen zu schaffen, die Anspruch auf Wahrheit und Weisheit erheben, aber denen die kognitive Legitimität wahren Wissens fehlt, und die im Gegensatz dazu den moralischen Verfall fördern, indem sie die tiefere Region unserer Seelen anregen. Der Unterhaltungswert der Kunst wird so vollkommen den Idealen und Kriterien der Wahrheit, des moralischen Charakters und politischen Werts untergeordnet, die aus der Philosophie importiert werden. Ein weitaus weniger verbreiteter Ansatz betrachtet Populäre Kunst oder Unterhaltung in ihrem Angebot oppositioneller Vergnügen und Werte als trotzig-kontrastiv zur Hochkultur, insbesondere jener Werte eines befangenen materiellen, sinnlichen, profanen Lebens, das die regenerativen Werte der materiellen Natur zum Ausdruck bringt. Diese Strategie lässt sich wahrscheinlich am besten durch Mikhail Bakhtins Theorie des Karnevalischen veranschaulichen.

Betrachtet man diese Ansätze in ihrer Extremform, scheint keiner von ihnen gänzlich geeignet, um die Natur von Unterhaltung und Populärer Kunst zu behandeln. Wo der Platonische Ansatz fälschlich alle Werte der philosophischen Wahrheit unterstellt und so jeglichen Grad relativer

Autonomie der ästhetischen Werte von Form und Vergnügen verkennt, wird die extrem autonomistische Haltung gegenüber Populärer Kunst und Unterhaltung den komplexen, intimen Beziehungen zwischen Hochkultur und niederen Unterhaltungsformen genauso wenig gerecht wie den beständigen Spuren der Hegemonie, die erstere immer noch über letztere ausübt. Insoweit der Meliorismus einen Mittelweg zwischen Verdammung und Zelebration einschlägt, brauchen wir eine Theorie der Unterhaltung, die sich zwischen reiner Unterordnung unter und uneingeschränktem Widerstand gegen die Hochkultur bewegt.

#### 1.4 Die Wandelbarkeit der kulturellen Kräfte

Der zweite allgemeine Aspekt zur Vorbereitung meiner Analyse besagt, dass die kulturellen Kräfte, die Vorstellungen Populärer Kunst und Unterhaltung formen, sich historisch wandeln; Gleiches gilt deshalb auch für die Ausdehnung dieser Vorstellungen und die zwischen ihnen und der ersten Kunst gezogene Grenze. Die populären Unterhaltungsformen einer Kultur (wie das griechische oder das Elisabethanische Drama) werden oft zu den hochkulturellen Klassikern einer späteren Zeit. Die Romane der Brontës und Charles Dickens' wurden zunächst als leichte Unterhaltungsliteratur rezipiert, nicht als die Meisterwerke großer Literatur, als die wir sie heute wahrnehmen. Filme haben eine ähnliche Status-Evolution durchlaufen. Tatsächlich kann sogar innerhalb derselben kulturellen Periode ein beliebiges Werk in Abhängigkeit von seiner Präsentation oder Interpretation und Wertschätzung durch ihre Öffentlichkeit als populäre Unterhaltung oder als Hohe Kunst fungieren. In Amerika des 19. Jahrhunderts waren Shakespeares Dramen zugleich Hohes Theater und Varieté (vgl. Lewine 1988). Somit ist die genaue Bedeutung von Unterhaltung in hohem Maße kontextabhängig und hängt davon ab, von was sie unterschieden wird. Im Zuge der Moderne ist der Gegen-Begriff in zunehmendem Maße der ersten Kunst geworden. Früher jedoch wurden Unterhaltung und Vergnügen mit Philosophie und dem Leben als ernstester Angelegenheit kontrastiert, während die schönen Künste in ihrer Gesamtheit als niedere Unterhaltung betrachtet wurden (obgleich man damals unbenommen zwischen höheren und niederen Unterhaltungsformen unterscheiden konnte). Ein Nachhall dieser älteren Unterscheidung ist heute weiterhin spürbar, wenn wir etwa zwischen Arbeit und Unterhaltung oder zwischen instruktivem Lesen und Unterhaltungs-Lesen unterscheiden.

## 2. TERMINOLOGISCHE KOMPLEXITÄTEN

### 2.1 Etymologische Analyse des Begriffs-Clusters der „Unterhaltung“

Im Laufe seiner langen philosophischen Geschichte in der westlichen Welt ist das Unterhaltungs-Konzept in Form einer Vielzahl von Begriffen mit leicht verschiedenen, aber sich überschneidenden Bedeutungen formuliert worden. Der Kürze halber beschränke ich mich hier auf die drei wichtigsten europäischen Sprachen der modernen Philosophie: Englisch, Französisch und Deutsch. Neben dem Begriff „entertainment“ wird das Konzept „Unterhaltung“ unter anderem durch die Worte „amusement“ (Unterhaltung, Vergnügen), „pastime“ (Unterhaltung, Zeitvertreib), „distraktion“ (Unterhaltung, Ablenkung, Zerstreuung), „divertissement“ (Unterhaltung, Ablenkung) und „recreation“ (Unterhaltung, Erholung, Entspannung) ausgedrückt. (Aber auch verwandte Wörter wie „play“ und „game“ (Spiel) werden gelegentlich benutzt.) Franzosen benutzen hauptsächlich Begriffe wie „amusement“, „divertissement“ und „distraktion“, sie verwenden jedoch auch Begriffe wie „rejouissance“ (Freude, Belustigung) und „passe-temps“. Im Deutschen ist „Unterhaltung“ der meist verwandte Begriff, aber auch die Begriffe „Zerstören“, „Zeitvertreib“ und „Belustigung“ werden benutzt. Der englische Begriff „entertainment“ geht letztlich auf das lateinische *inter + tenere* zurück, was „zusammenhalten“, „aufrecht erhalten“, „unterhalten“ oder „hochhalten“ bedeutet. Die frühesten englischen Verwendungen von „entertainment“ im 16. Jahrhundert galten tatsächlich dieser Bedeutung der Erhaltung und Unterstützung: insbesondere dem Unterhalt von Personen (vor allem Gästen und Soldaten) in Form materieller Vorräte und, bezogen auf das Benehmen, der Erhaltung ordentlicher Manieren und Behandlung. Eine andere frühe Verwendung von „entertainment“ (gefunden in Shakespeares *Love's Labours Lost*) ist eine „occupation“ (Beschäftigung) oder „spending of time“ (Zeitaufwendung). Aus diesen früheren Bedeutungen scheint die ästhetische Hauptbedeutung von „entertainment“ abgeleitet worden zu sein: „der Vorgang, die Aufmerksamkeit (einer Person) auf angenehme Weise zu beschäftigen“, „etwas, das Interesse und Vergnügen bietet“, „eine öffentliche Handlung oder Veranstaltung, die interessieren oder amüsieren soll“. Der deutsche Begriff „Unterhaltung“ weist deutliche Parallelen zum Englischen auf. So bewegt er sich von Konnotationen der Unterstützung und Erhaltung zu der Vorstellung eines angenehmen Zeitvertreibs (ebenso wie „Belustigung“). Die offensichtliche philosophische Lehre dieser Etymologie besagt, dass ein guter, wenn nicht sogar notwendiger Weg zur Selbst-Erhaltung darin besteht, sich angenehm und mit Interesse zu beschäftigen. Dieselbe Idee kommt im Begriff „recreation“ zum Ausdruck, wo sich jemand (unt-)erhält, in-



dem er Energie durch angenehme Aktivität regeneriert. Evolutions-Biologen betonen, dass Vergnügen zu Überleben und Wachstum verhilft.

## 2.2 Die philosophische Lektion der Begriffsabgrenzung

Die philosophische Lektion wird indes komplexer, wenn wir die englischen und französischen Begriffe „amusement“, „divertissement“ und „distraktion“ in die Betrachtungen einbeziehen. Statt den Unterhalt des eigenen Selbst (oder seiner Gäste) zu betonen, wird der Fokus hier auf eine andere, scheinbar weitaus weniger wichtige Angelegenheit gelenkt, die unsere Aufmerksamkeit bindet. Der englische Begriff „amusement“ leitet sich von dem Verb „to muse“ ab, dessen frühe Bedeutungen „in Gedanken versunken sein“, „sich fragen“ und „verblüfft sein“ sind. Aber beide englischen Begriffe gehen auf das französische „muser“ zurück, was „Zeit verschwenden“ oder „durch müßige Beschäftigung mit leichten Angelegenheiten vertrödeln“ bedeutet.<sup>4</sup> Vergnügungen veranlassen uns somit dazu, die ernste Angelegenheit unseres Selbst-Erhalts und des Erhalts von anderen zu unterbrechen und locken uns stattdessen, uns gedanklich anderen Dingen zu widmen. Die Begriffe „distraktion“, „diversion“ und „divertissement“ implizieren allesamt (durch ihre Bedeutungs-Wurzel des „Hinwegzerrens“ und „Abwendens“), dass wir von unserem gewohnten Aufmerksamkeits-Fokus abgezogen werden und stattdessen in eine andere Richtung gelenkt werden. Das deutsche „Zerstreuung“ (das Walter Benjamin einsetzt, um die Ablenkung durch den Film und andere populäre Unterhaltungsformen zu beschreiben) lässt gleichermaßen anklingen, dass das aufmerksame Subjekt in Unterhaltung zerstreut wird, im Gegensatz zu der Konzentration des Selbst, die Hohe Kunst verlangt und die Benjamin als „Sammlung“ bezeichnet (ein Begriff, der die Bedeutung des sich selbst Sammeln oder der Gemütsruhe vermittelt).

Auch diese Etymologie der Ablenkung bietet eine wichtige philosophische Lehre, die jedoch paradoxer und dialektischer ist: Um sein Selbst zu erhalten, muss man es auch vergessen und sich andernorts umsehen. Um Konzentration zu erhalten, zu erfrischen und sogar zu vertiefen, muss man sie auch ablenken; ansonsten ermüdet die Konzentration und wird durch Monotonie geschwächt. Diese Lehren, so könnte man sagen, sind unserer visuellen Anatomie eingeschrieben: Es gelingt uns, uns physisch zu erhalten und zu erfrischen, indem wir nach außen, nicht nach innen blicken. Diese paradoxe Struktur von Unterhaltung – die in einer produktiven Dialektik die scheinbaren Gegensätze von fokussierter Aufmerksamkeit und Ablenkung, von Konzentration und Zerstreuung, von ernstem Erhalten und verspieltem Vergnügen bindet – kommt allzu deut-

4 Manche bringen dieses Wort mit dem italienischen *musare* in Verbindung, das „in die Gegend starren“, „faulenzten“, „herumlungern“ bedeutet.

lich auch in einer Vielzahl von Momenten der Genealogie des Konzepts zum Ausdruck.

### 3. GENEALOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

#### 3.1 Unterhaltung oder (Aus-)Bildung

Die konzeptuelle Geschichte der Unterhaltung ist zu komplex, als dass sie sich in Form eines kurzen, übersichtlichen Berichts präsentieren ließe, so dass ich mich auf die einflussreichsten Kapitel beschränken werde, um einige zentrale Aspekte zu beleuchten. Wir können mit Platons *Phaedrus* (276a-277a) beginnen, in dem Sokrates in seiner Argumentation gegen die Idee des Aufschreibens von Philosophie eine scharfe Unterscheidung zwischen Philosophie und Unterhaltung trifft. Sogar in der Philosophie sind geschriebene Reden wertvoll nur „zum Zwecke der Unterhaltung“<sup>5</sup> im Gegensatz zur wirklich „ernsten“ philosophischen „Kunst der Dialektik“ durch mündlichen Dialog, der den Geist aktiv befruchtet „und denjenigen, der an ihm teilhat, so glücklich macht, wie ein Mensch nur sein kann“. Die Philosophie ist so der Unterhaltung nicht nur in ihrer Bildung, sondern auch in ihren Freuden überlegen. Der griechische Begriff, der an dieser Stelle für Unterhaltung verwandt wird, ist *paidia*, das dem griechischen Wort für Erziehung und Bildung, *paideia*, auffallend nah ist, weil beide eine gemeinsame Wurzel haben, die im Zusammenhang mit Kindern steht – ein Aspekt, den Plato in *Gesetze*, Buch II, entfaltet. Als kindliches „Herumalbern“ oder Spielen trivialisiert, wird Unterhaltung mit wahrer (Aus-)Bildung kontrastiert, die ernsthaft und kontrolliert sein sollte.<sup>6</sup> Die mimetischen Künste mit ihrer starken Unterhaltungsfunktion sind für Plato nicht bloß eine kindische Ablenkung von der Wahrheit, sondern ihre trügerische Verzerrung und eine Korrumpierung der Seele. Daher verurteilt seine *Republik* sie scharf bis zu dem Punkt der Forderung ihrer Abschaffung in Buch X.

5 Anmerkung Katrin Keller: Alle Zitate des englischen Original-Textes wurden – wo nicht anders gekennzeichnet – von der Übersetzerin vom Englischen ins Deutsche übersetzt. Für bibliographische Recherchen und die Ermittlung der deutschen Original-Zitate danke ich Ole Cordsen.

6 Das lateinische Wort für Unterhaltung, *oblectatio*, das den primären Sinn einer verlockenden Zerstreuung oder Ablenkung hat, besitzt ebenfalls Konnotationen des Kindlichen, weil es sich von dem Verb *lacto* ableitet, das sowohl „locken“ als auch „gestillt werden“ bedeutet. Die Brust der Mutter bietet dem Kind Unterhaltung sowohl im Sinne der Ernährung als auch im Sinne einer angenehmen, tröstenden Ablenkung von unangenehmen Gefühlen oder Ängsten. Die Brust der Mutter ist auf diese beiden lebenswichtigen Arten wahrscheinlich die erste Form von Unterhaltung. Könnte die hochmütige Abwertung der Unterhaltung durch die Philosophie zum Teil eine unbewusste Zurückweisung der „kindlichen“ Abhängigkeit des Mannes von Müttern und, allgemeiner, von Frauen sein?