

Das Verschwinden der Blockflöte

Zum Wandel ästhetischer Präferenzen und Praktiken

HEINZ HENGST

„FRAU ROSE Deine Buben sind bemerkenswert musikalisch, Johann Wilhelm.
Sie spielen sehr begabt Blockflöte. Spielt eurem Papi zum
Abschied etwas vor, Buben.

DIE BUBEN Jawohl, Mami.

Adolf-Friedrich öffnet die Mappe, verteilt die Blockflöten.

FRAU ROSE Nimm Platz, Johann Wilhelmlein.

*Möbius nimmt am runden Tisch Platz. Frau Rose und Missionar Rose setzen sich aufs Sofa.
Die Buben stellen sich in der Mitte des Salons auf.*

JÖRG-LUKAS Etwas von Buxtehude

ADOLF-FRIEDRICH Eins, zwei, drei.

Die Buben spielen Blockflöte.

FRAU ROSE Inniger, Buben, inniger.

Die Buben spielen inniger. Möbius springt auf.

MÖBIUS Lieber nicht! Bitte, lieber nicht!

Die Buben halten verwirrt inne.

MÖBIUS Spielt nicht weiter. Bitte... Spielt nicht weiter.“

(Friedrich Dürrenmatt, *Die Physiker*)

Haben Sie schon mal von einem Tag des Klaviers, der Klarinette, der Violine, des Cellos, der Trompete oder der Tuba gehört? Sicher nicht. Es gibt sie nicht. Aber den Tag der Blockflöte, genauer, den „internationalen Tag der Blockflöte“, den gibt es, seit 2007. Es ist der 14. Januar. Niemand weiß so recht, wie es zu

diesem Gedenktag kam. Er firmiert im Internet unter „kuriose Feiertage“, neben dem „Tag des Unkrauts“. Ernstgenommen wird er vor allem von den Lobbyisten der Blockflöte. Diese bemühen sich aus verständlichen Gründen, die Blockflöte am Leben zu halten. Das ist auch nötig. Die Zahl der Blockflötenschüler (unter 18 Jahren) hat in den letzten Jahren in Deutschland drastisch abgenommen, ist seit 1995 fast halbiert worden. In der Hitliste der liebsten Instrumente deutscher Kinder sind Klavier und Geige an der Blockflöte vorbeigezogen. In Frankreich wurde die Blockflöte aus dem staatlichen Lehrplan gestrichen. Im „Streiflicht“ der Süddeutschen Zeitung konnte man lesen:

„Als Nietzsche sagte, ohne Musik wäre das Leben ein Irrtum, da hat er nicht die Blockflöte gemeint. Die Blockflöte gilt gemeinhin als großer Irrtum, was damit zu tun hat, dass Generationen von Kindern gezwungen wurden, sie zu spielen. Also mit kleinen Fingern auf noch kleinere Löcher zu zielen und damit irgendwann in der Schulturnhalle vor Publikum zu stehen...“ (Süddeutsche Zeitung, 27.1.2015).

Der Protagonist in Hans-Ulrich Treichels Roman *Tristanakkord* hat in der Grundschule, „wie wohl die meisten seiner Mitschüler auch, die Blockflöte weniger als Musikinstrument und mehr als Disziplinierungsinstrument erlebt“.

„Blockflöte spielen, das hieß sich nachmittags bei der Lehrerin einfinden, mit sauberem Hemd, sauberen Fingern und dem festen Vorsatz, aufrecht und gerade zu sitzen. Wer nicht aufrecht sitzt, hatte die Lehrerin gesagt, der ist von vornherein für die Blockflöte verloren. [...] Blockflötenunterricht war, so die Lehrerin, ‚Wegbereitung‘. Der Unterricht bereite dem jungen Menschen den Weg sowohl ins Leben wie auch zu sich selbst. Und natürlich auch zur Blockflöte.“ (Treichel 2000: 24f.)

Die Kritik am Blockflötenunterricht ist alt. Theodor W. Adorno hat bereits 1930 in einem Brief an Ernst Krenek seinen Unmut am gemeinschaftlichen Musizieren und an der Liebe zur preiswerten, einfach zu spielenden Blockflöte zum Ausdruck gebracht und vor „Blockflötenwarten“ gewarnt (Adorno 1984: 805).

Eines dürfte nach diesen Bekundungen klar sein: Wir haben es hier nicht mit einem Imagewandel bei den Kindern zu tun. Die Blockflöte war kein Element der Kultur *der* Kinder, sondern eines der Kultur *für* Kinder. Blockflöte spielen war in aller Regel Pflichtflöterei und taugte nicht als guter Einstieg in ein dauerhaftes Interesse an (eigenen) musikalischen Praktiken. Man wollte den Kindern die Flötentöne beibringen. Das Verschwinden der Blockflöte aus der Kinderkultur ist nicht damit zu erklären, dass die Kinder sie abgewählt haben. Dahinter steckt unter anderem ein zunehmendes Gespür der Erwachsenen dafür, dass die Blockflöte ein Instrument ist, das man nicht den Kindern überlassen sollte, weil es zu schwer zu handhaben ist. Jedenfalls sagt Peter Holtslag, Professor für Blockflöte

an der Hamburger Musikhochschule, die Blockflöte sei eines der heikelsten Instrumente für Kinder, da die Produktion eines wirklich guten Klanges große Anforderungen an die Feinmotorik von Fingern, Zunge, Mund und Atem stelle. Reinpusten und einen Ton herausbekommen, so Holtslag, kann jeder – aber einen befriedigenden Klang zu entwickeln, ist hohe Kunst. Die Kinder, meint Holtslag, haben anspruchsvolle Ohren und reagieren sehr direkt. „Sie können nicht in Worte fassen, was ihnen nicht gefällt. Sie mögen es dann einfach nicht.“ (Peter Holtslag, *Die Welt*, 10.1.2014) Für den guten Blockflötenklang sorgen Spezialisten wie (der 2014 verstorbene) Frans Brüggen, Dorothee Oberlinger oder Michala Petri.¹

I

Trotz dieser Einleitung: Es wird daraus kein Beitrag über Blockflöten oder Musik. Der eigentliche Titel ist auch hier (wie so oft) der Untertitel. Der Wandel, den ich thematisieren werde, ist die Integration ehemals distinkter altersspezifischer Kulturen und Ästhetiken in die globalisierte Popularkultur. Was typisch für heutige Kinder und Jugendliche ist, so meine Überzeugung, kann als solches nicht hinreichend kenntlich gemacht werden, wenn man nicht auch Veränderungen des Erwachsenseins in den Blick nimmt. Die Vernachlässigung der Frage nach Ähnlichkeiten in den Dispositionen, den Habitus und kulturellen Praktiken der Angehörigen der verschiedenen gleichzeitig lebenden Generationen läuft Gefahr, das, was bei Kindern an Denken, Fühlen und Tun beobachtet wird, als (exklusiv) Kindertypisches oder – wie die Blockflöte – nahezu exklusiv Kindern Verordnetes zu betrachten. Es gibt unter Bedingungen raschen und umfassenden kulturellen Wandels vieles, was zwar ohne Zweifel für Kinder gilt, aber auch auf Erwachsene zutrifft. Das traditionelle Differenzdenken (in Altersgruppen, Altersstufen und Generationen) ist im Zusammenhang mit Medien und neuen Technologien selbst problematisch geworden. Von Sozialwissenschaftler*innen wird unter anderem ein Wandel vom Fordismus zum Postfordismus, und damit verbunden das Ende der Stan-

1 Es ist vor allem der Neuen Musik zu verdanken, dass alte, teils vergessene Instrumente wieder ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt sind. In der Neuen Musik geben alte Instrumente den Ton an. Zu nennen ist vor allem die Laute, aber auch eine „entstaubte“ Blockflöte. Frans Brüggen, Dorothee Oberlinger und Michala Petri widmen viele ihrer Interpretationen der historisch inspirierten Aufführungspraxis, spielen aber ebenso zeitgenössische Musik. Der italienische Avantgarde-Komponist Luciano Berio hat 1966 für Frans Brüggen „Gesti“, ein Stück für Altflöte, geschrieben. Das wohl populärste Blockflötenstück ist Led Zeppelins „Stairway to Heaven“.

dardkindheit und der Standarderwachsenheit konstatiert. Mitgedacht wird bei den grundlegenden Veränderungen immer eine Entdifferenzierung der kulturellen Unterschiede in den Orientierungen und Praktiken der gleichzeitig lebenden Generationen: der Zeitgenossen. Ein implizites Konzept solcher Diagnosen ist „differenzielle Zeitgenossenschaft“ (vgl. Hengst 2004, 2013).

Der Historiker Eric Hobsbawm notiert eine kulturelle Verjüngung, eine Universalisierung der Jugendkultur. Dieser Gedanke besagt, dass am Ende des 20. Jahrhunderts jeder in diese Jugendkultur hineinwuchs. Hobsbawm schreibt:

„Die Jugendkultur wurde zur Matrix der kulturellen Revolution im weiten Sinn einer Revolution der Verhaltensweisen und Gewohnheiten, der Freizeitgestaltung, und der kommerziellen Kunst, die immer mehr die Atmosphäre prägte, in der die städtischen Menschen lebten.“ (Hobsbawm 1995: 414)

Jugend wurde nicht mehr (oder nicht mehr primär) als vorbereitendes Stadium für das Erwachsensein betrachtet. Sie wurde zu einem dominierenden Faktor in den entwickelten Marktwirtschaften, und zwar deswegen, „weil jede neue Erwachsenengeneration nun als Mitglied einer selbstbewussten Jugendkultur sozialisiert war und die Merkmale dieser Erfahrung verinnerlicht hatte“ (ebd.: 409f.).

Lange bevor Kinder an raffinierteren Materialien ein literarisches, musikalisches oder theatralisches Selbst entwickeln können, machen sie Bekanntschaft mit der populären Jugendkultur. Und die in allen zeitgenössischen Gesellschaften zu beobachtende Verlängerung der Jugendzeit erschwert ebenfalls ein altersspezifisches Profil kultureller Orientierungen. Die ästhetischen Vorlieben und Praktiken der Erwachsenen von heute – und damit die der Eltern und Lehrergeneration(en) – sind, so kann man sagen, insgesamt jünger geworden. Das äußert sich zum einen in einer Erweiterung der Interessen- und Aktivitätenspektren, und zum anderen im Schwinden des Gefühls, bestimmten Kunstformen verpflichtet zu sein. Es bedeutet, dass der klassische Kanon nur noch bei den ganz Alten eine (exklusive) Heimat hat.

Berechtigt ist die Frage, ob der Begriff der Jugendkultur nicht zu eng gefasst ist, falsche Assoziationen provoziert. In der einschlägigen Literatur ist von einer Popularkultur die Rede, die in Gegenwartsgesellschaften zur Basis- und Leitkultur geworden ist. Man spricht auch von einer Quasi-Kanonisierung der Popularkultur. Fakt ist, dass wir es mit einem Phänomen zu tun haben, das (wirksam nicht nur in die kulturellen Orientierungen und Praktiken hineinspielt, sondern) für die Gesamtheit der Erfahrungen der Zeitgenossen von den frühesten Lebensjahren an konstitutiv ist.

II

Ich konzentriere mich hier auf die Explosion kultureller Artefakte und speziell auf den Wandel der Aisthesis in den vergangenen Jahrzehnten, auf bestimmte Transformationen der Sinnlichkeit und die Veränderung kultureller Vorlieben und Praktiken durch technologische Innovationen. Mir ist klar, dass dieser Wandel auf Entwicklungen aufbaut, die schon sehr viel früher eingesetzt haben. Wolfgang Schivelbusch (1979) verlegt den Beginn dieser Entwicklung, die er als Industrialisierung der Sinnlichkeit und des Bewusstseins beschreibt, in seiner *Geschichte der Eisenbahnreise* in die Mitte des 19. Jahrhunderts. Technische Durchbrüche von anhaltender Bedeutung waren im 20. Jahrhundert die fotografische Wiedergabe der Bewegung (Film und Fernsehen), die mechanische Schallaufzeichnung und -wiedergabe (Grammophon, Schallplatte, Tonband, Tonkassette) und die unmittelbare Übertragung von Schall und Bild über große Entfernungen (Radio und Fernsehen). Was danach passierte, ist selbstverständlich weit mehr als eine Verlängerung und technische Verbesserung dieser Durchbrüche. Und in meinem Beitrag geht es um das Neue – die Modellierung der Sinnlichkeit und des Bewusstseins durch die globale Kulturindustrie. Es erschien mir aber sinnvoll, wenigstens kurz anzumerken, welchen Herausforderungen der menschliche Wahrnehmungsapparat bereits vorher, vor allem im Lauf des 20. Jahrhunderts ausgesetzt war.

In den Sozial- und Kulturwissenschaften mehren sich Hinweise auf diese Zusammenhänge. Nicht zu übersehen ist in der einschlägigen Literatur eine verstärkte Aufmerksamkeit für die Bedeutung der Objektwelt, und damit verbunden eine veränderte Gewichtung von Rezeption und Produktion. Was den ersten Punkt betrifft: Es ist von postsozialen Beziehungen die Rede. Die zeitgenössischen Konsumformen leisten den Transfer zwischenmenschlicher Qualitäten in die Dingwelt. Und zweitens besagt eine immer häufiger anzutreffende Interpretation, dass Rezeptionsformen produktiver geworden sind. Alwin Tofflers Begriff des Prosumenten hat die Runde gemacht, ein Begriff, der für produktive Konsumtion steht und uns darauf hinweist, dass die Zwei-Welten-Lehre Arbeit – Konsum bzw. Arbeitszeit – Freizeit kaum noch zu halten ist (vgl. Toffler 1980).

Die Kultursoziologen Scott Lash und Celia Lury (2007) lehnen Termini wie Rezeption und Publikum ab, weil diese so etwas wie ein finales Stadium im Umgang mit eindeutig feststellbaren kulturellen Objekten unterstellen. Produkte, so ihre These, zirkulieren nicht mehr als identische, bereits fertige, statische Objekte, die durch die Absichten derer bestimmt sind, die sie produziert haben. Sie entziehen sich vielmehr deren Kontrolle. Sie zirkulieren, vermehren und verändern sich im Gebrauch, durch Zufälle ebenso wie durch Planung. „In changing, cultural entities themselves become reflexive in their selfmodification over a range of terri-

tories, a range of environments ...“ (Lash/Lury 2007: 4f.). Die englischen Autoren favorisieren den Begriff „entanglement“, weil die Dinge weiterexistieren und im Gebrauch verändert werden (ebd.: 136).

Vor Scott Lash und Celia Lury hat bereits Karin Knorr Cetina (1998, 2005) auf Objekte verwiesen, die unfertig, unvollständig sind. Sie nennt sie Wissensobjekte. Es sind Dinge, die ständig in etwas anderes explodieren oder mutieren, und die ebenso durch das, was sie gegenwärtig nicht sind (aber vielleicht einmal geworden sein werden), definiert werden, wie durch das, was sie (schon) sind. Mit solchen Objekten, so Knorr Cetina, haben nicht nur Experten zu tun; sie spielen vielmehr zunehmend in den (profanen) Alltag hinein. „Wenn zum Beispiel Objekte im Alltagsbereich hochtechnisiert werden“, argumentiert sie, „dann werden auch einige Merkmale, die diese Objekte in Expertenkreisen haben, in das tägliche Leben übergreifen – und eine Ware oder ein Werkzeug in einen epistemischen Alltagsgegenstand verwandeln.“ Die neuen Objekte, so Knorr Cetina, haben eine duale Struktur. Das heißt, sie sind zugleich Produkte, die man nutzt, und Objekte weiterer Forschung und Entwicklung: Autos, Computer, Mode, Werbung, Finanzmärkte (Knorr Cetina 2005: 588).

Knorr Cetina gibt Hinweise auf alltagsrelevante Bereiche. Der erste ist (nahelegend) die Welt der Computer, die neue Beziehungsmöglichkeiten offeriert und Objekte mit einer dualen Struktur bereitstellt. Der zweite ist der Bereich der Freizeit und des Konsums. Die duale Struktur des neuen Objekttyps rührt – vor allem in der Konsumwelt – nicht selten daher, dass Objekte aufeinander verweisen, in schier endlose Bezugsketten eingebunden sind. Die Konsumgüter, von denen wir uns die Erfüllung von Wünschen, ein erfüllteres Leben erhoffen, verweisen uns unaufhörlich auf weitere Objekte (ebd.: 585ff.). Lash und Lury betonen ebenfalls das Eingebundensein von Objekten in endlose Bezugsketten. Aber sie setzen einen anderen Akzent. Ihnen geht es vor allem um den Nachweis, dass bei der Realisierung dieser Bezugsketten materielle Dinge mediatisiert und Medienangebote materialisiert, verdinglicht, zu Dingen werden.

III

Bevor ich auf diesen Punkt genauer eingehe, möchte ich einen Forschungsansatz ins Spiel bringen, der die internationale kultursoziologische Diskussion seit Anfang der neunziger Jahre sehr stark prägt. Auch hier geht es um eine Reaktion auf die Explosion des kulturellen Angebots. Während sich Lash und Lury von der Kritischen Theorie und den (klassischen) Cultural Studies absetzen, weil beide den veränderten kulturellen Verhältnissen nicht gerecht würden, geht es im Rahmen

dieses Ansatzes darum, Bourdieus Theorie der Distinktion mit den neuen sozio-kulturellen Gegebenheiten zu konfrontieren.

Der US-Soziologe Richard A. Peterson prägte 1992 den Begriff „Omnivores“ für Individuen und soziale Gruppen, deren musikalischer Geschmack sich durch eine besondere Bandbreite auszeichnet, deren kultureller Konsum sowohl Produkte der „legitimen“ Kultur als auch der Popularkultur umfasst. Die Gegengruppe bilden die „Univores“, Einzelne und soziale Gruppen, die lediglich an einem kulturellen Genre oder einigen wenigen Genres Gefallen finden. Es kommt also zu einer Grenzziehung, so die Argumentation, die nicht mehr entlang der Pole „high“ versus „low“, also vertikal, verläuft, sondern einer anderen Logik folgt: Während den Angehörigen der bildungsbegünstigten Milieus die Breite des Geschmacks (Vielseitigkeit, Mobilität, Toleranz) Distinktionsgewinn verschafft, dazu dient, ihrem Status Ausdruck zu verleihen, hat die Vorliebe für nur ein bestimmtes Genre in den bildungsferneren Bevölkerungsgruppen primär identitätsstiftende Funktion. Von Bedeutung ist für sie die Abgrenzung von anderen Geschmackskulturen. Dabei spielen insbesondere horizontale Variablen wie Alter, Geschlecht, Religion und Ethnizität eine wichtige Rolle (vgl. Parzer 2011).

Konstatiert wird von Repräsentanten der Omnivore-These also vor allem ein Strategiewechsel der höheren Statusgruppen. Während kulturelle Überlegenheit lange Zeit zum Ausdruck gebracht wurde, indem man die Distanz zu populkulturellen Formen betonte, setzen Angehörige der höheren Statusgruppen heute immer stärker auf eine Strategie, die darin besteht, Elemente der Popularkultur in den eigenen Lebensstil zu integrieren. Das ist ihre Antwort auf die Explosion des kulturellen Angebots in den letzten Jahrzehnten.

Wenn sich mit Ästhetiken überhaupt noch moralische Ansprüche verbinden lassen, dann wohl kaum mit einer, die sich auf die Überlegenheit der Hochkultur gegenüber den populären Künsten beruft. „Nicht die Nähe zur Hochkultur, sondern die Tatsache, in vielen Kulturen zu Hause zu sein, macht sie (,die Menschen in den Zentren der Macht und an der Spitze von Unternehmen‘) in den Augen der Öffentlichkeit zu legitimen Inhabern ihrer ‚Ämter‘.“ (Gebesmair 2006: 885) Der Wiener Soziologe Andreas Gebesmair sieht in dieser ostentativen Toleranz aber auch eine kulturelle Praxis, die auf subtile Art und Weise soziale Ungleichheit verschleiert. Allerdings ist er davon überzeugt, dass es trotz aller Differenzen zwischen den Lebensstilen sozialer Gruppen zunehmende Gemeinsamkeiten und Überlappungen gibt, versteht sie als „Ausdruck einer klassen- und mittlerweile auch altersübergreifenden Popularkultur“, in der die sozialen Grenzen zum Verschwinden gebracht werden (ebd.). Die Kritik am Omnivore-Ansatz, auf den ich hier nicht näher eingehen werde, ist breit gefächert. Interessant ist, dass neuere Studien auf die Bedeutung des Unterschieds zwischen Geschmacks- und Partizi-

pationsstudien hinweisen, also darauf, ob „Geschmack“ oder „Partizipation“ (bzw. Praktiken) in den empirischen Studien zur Omnivorousness untersucht werden (vgl. Savage/Gayo-Cal 2009).

Ein Problem teilt diese Forschungsrichtung mit der allgemeinen Soziologie. Es ist ihre Kinder- und Kindheitsvergessenheit (Hengst 2013: 16ff.). Selbst dann, wenn jemand – wie Andreas Gebesmair – ausdrücklich die altersübergreifende Reichweite der globalen zeitgenössischen Popularkultur betont, blendet er Kinder als Adressaten und Akteure aus seinen Überlegungen aus. Wenn es aber wahr ist – woran niemand ernsthaft zweifeln kann –, dass die globalisierte Popularkultur von den frühesten Lebensjahren an wirkmächtig in die kulturellen Praktiken, in die alltägliche Kulturarbeit hineinspielt, dann ist es notwendig, Veränderungen der kulturellen Interessen, Dispositionen und Praktiken auch unter Bezugnahme auf die Jüngsten zu thematisieren – allerdings historisierend, mit dem Blick auf globale Entwicklungen, und unter Berücksichtigung anderer Generationen und Altersgruppen.

IV

Ich möchte hier exemplarisch Veränderungen ansprechen, mit denen Kinder seit den siebziger Jahren (tendenziell weltweit) konfrontiert sind und sich arrangiert haben. Es geht mir darum, deutlich zu machen, dass in diesem Zeitraum nicht nur in der Jugendkultur, sondern auch in der Kinderkultur ein bemerkenswerter Umbruch stattgefunden hat. Zwar hatte dieser Umbruch, anders als die neue Jugendkultur, keinen großen bzw. unmittelbaren Einfluss auf die gesamte Kultur. Man kann allerdings einen Sleeper-Effekt konstatieren, dessen genauere Analyse noch aussteht.² Fest steht: das Sensorium der Kinder wurde in/seit den siebziger Jahren durch neue Technologien und Vermarktungsstrategien, auf neue Weise herausgefordert.

-
- 2 Henry Jenkins, ein führender Vertreter der Konvergenzthese, hat darauf hingewiesen, dass die Kriterien, an denen er Konvergenz seit den neunziger Jahren festmacht, im Bereich der kommerziellen Kinderkultur längst zu einer Selbstverständlichkeit geworden sind. Die Kinder der siebziger und achtziger Jahre sind Vorboten eines kulturellen Wandels. Jenkins diagnostiziert einen „transmedia impulse“, der kein Spezifikum der Kinderkultur ist, sondern das Herzstück der Konvergenzkultur darstellt. Aber dieser transmediale Impuls hat in der Kinderkultur Mainstreamcharakter angenommen (ist dort nicht auf irgendwelche Fangruppen beschränkt). „Transmedia storytelling is perhaps at its most elaborate, so far, in children’s media franchises like Pokémon or Yu-Gi-Oh!“ (Jenkins 2006: 132)

Ein Blick auf die entscheidenden Veränderungen macht deutlich, in welchem Maße die Aisthesis von dem damaligen Modernisierungsschub im Medienbereich betroffen war. Bereits zu dieser Zeit wird erkennbar, was später die Konvergenztheoretiker unter den Medienwissenschaftlern betonen, dass Innovationen im Mediensektor nicht zu einer Ersetzung alter durch neue Medien, sondern zu einer Erweiterung des Medienensembles führen, die die Konturen der einzelnen Medien und den Umgang mit ihnen ins Fließen bringt. Ich spreche von einem Phänomen, das seit den späten siebziger Jahren weltweit in der Kinderkultur zu beobachten ist: die Produktion und Vermarktung von „Scripts“ im Medienverbund (vgl. Hengst 1990). Es handelt sich dabei nicht zuletzt um eine Reaktion auf die Explosion des Angebots an Kulturprodukten: In der Flut von Medien, Spielwaren und Freizeitartikeln scheint nur noch das eine Zeitlang massenhaft Aufmerksamkeit erregen zu können, was durch eine multimediale Präsentation aufgewertet wird. Für die Wahl dieses Ausschnitts spricht, dass man ihm exemplarischen Charakter attestieren kann, dass Medienverbundvarianten immer wieder neu und global inszenierte Konzentrate und Kondensate der Populärkultur sind.

Ich will hier nicht näher auf die Entwicklungsgeschichte der Medienverbünde seit den späten siebziger Jahren eingehen (vgl. Hengst 1994, 2014). Nur so viel: Es handelt sich dabei nicht um einen linearen Prozess, sondern um andauernde Produktdifferenzierung und die ständige Integration neuer Medien und Technologien. Besonders zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang selbstverständlich das Internet. Es ist seit vielen Jahren eine der wichtigsten Größen in allen Medienverbünden. Für jeden populären Text, jedes Artefakt, jedes bekannte Magazin, jede Medienfigur existieren zum Teil aufwendig produzierte kommerzielle Websites. Dazu kommen Amateur-Websites, die oft von Kindern selbst betrieben werden, und deren Betreiber nicht selten anderen Kindern Ratschläge geben. Im Zusammenhang mit dem Medienverbund beschränke ich mich in diesem Beitrag auf ein paar Anmerkungen zu Veränderungen, die ich als „ludisch-narrative Fusionen“ kennzeichnen möchte. Beim Zustandekommen dieser Fusionen spielt die technische Dimension eine entscheidende Rolle; denn eine wichtige Weichenstellung für den Wandel des Narrativen, den ich skizzieren möchte, war die Neugestaltung der Medienlandschaft in den siebziger und achtziger Jahren. Sie führte zu einer Vermehrung der narrativen Quellen, der Erzählmaschinen, nicht zuletzt via Medienverbund. Der Typus Medienverbund, der sich in diesem Zeitraum etabliert, ist eine Inszenierung für das gesamte menschliche Sensorium. Sie wäre ohne Innovationen auf der Materialebene, ohne neue Medien-Apparate, nicht möglich gewesen. Kassettenrecorder, Walkmen, Videospiele und Computer veränderten den Umgang mit den media mixes unter anderem dadurch, dass sie die Kontrollmöglichkeiten ihrer Adressaten, der Kinder, erweiterten. Die neu konfigurierte Medien-

landschaft, das zeichnete sich sehr schnell ab, lässt sich mit den alten, textfixierten Modellen nicht mehr angemessen interpretieren. Geschichten, die im Medienverbund zirkulieren, sprechen nicht nur sämtliche Sinne und Wahrnehmungskanäle an. Der Umgang mit ihnen wird darüber hinaus auch immer (inter)aktiver. Ihre lebensgeschichtlich ersten Erfahrungen mit Geschichten machen die meisten Kinder nicht mehr (oder nicht mehr nur) mit den traditionellen Erzählquellen.

Das Ausmaß der Veränderungen in der Welt der Narrative wird besonders deutlich, wenn man den Formen der Integration von Spielzeugen in den Medienverbund Beachtung schenkt. Hier ist der Punkt erreicht, an dem die Aussagekraft von Begriffen wie Medienverbund, Medienmix und (selbst) Konvergenz an Grenzen stößt; denn mit den Spielzeugen treten dreidimensionale Artefakte, physische Objekte, auf den Plan, für die in den textfixierten Mediendiskursen kein Platz ist. Notwendig erscheint mir eine Erweiterung der Konvergenzthese, die betont, dass man nicht bei der Koexistenz alter und neuer, analoger und digitaler Medien in kulturellen Praktiken stehen bleiben darf, sondern immer auch mögliche Konvergenzen mit nichtmedialen Objekten und Aktivitäten im Blick haben muss (vgl. Hengst 2013).

In der Kindermedienkultur ist eine besondere Spielart erweiterter Konvergenz zu beobachten. Dan Fleming hat (1996) deren Essentials besonders überzeugend herausgearbeitet. Er spricht vom *toyetischen*, vom Spielzeugcharakter narrativer Medienproduktionen und – im Kontext des multimedialen Marketings – von einer gleichzeitigen „narrativisation“ von Spielzeugen. *Toyetisch* sind Filme, die so konzipiert sind, dass sie Kinder zur spielerischen Inszenierung unter Einsatz von viel Spielzeug einladen. Das ist die eine Seite der Konvergenzbewegung, die andere besteht darin, dass die „toyification“ von Filmen, Fernsehserien, Comics und Büchern mit einer nachhaltigen Veränderung der Spielzeuge korreliert: Fernsehserien und Kinofilme statten Spielzeuge mit Scripts (mit Geschichten) aus. Sie geben ihnen ein narratives Umfeld. Scott Lash und Celia Lury (2007) konstatieren ganz auf der Linie dieser dualen Konvergenzbewegung, aber ohne jede Bezugnahme auf die kommerzielle Kinderkultur, die „mediation of things“ und die „thingification of media“ als ein Charakteristikum der globalen Kulturindustrie. „In global culture industry, what were previously media become things. But also, what were things become media.“ (Lash/Lury 2007: 8) Norbert Bolz (2002) merkt an, dass die Leute Geschichten nicht mehr nur in Büchern und Filmen suchen, sondern vor allem in Konsumgütern, denen „story value“ zuwächst. Er meint, dass sich um sie die Zukunft des Konsums drehe.

Ich habe angemerkt, dass die hier sehr knapp skizzierten Entwicklungen mit Veränderungen auf der Subjektseite korrespondieren. Wenn Film und Fernsehen *toyetisch* werden und den Spielzeugen eine narrative Komponente implantiert wird,

dann verändert sich vor allem die Position derer, die in diese Welt hineingeboren werden. Ihre „Antworten“ auf die medialen Angebote lassen sich mit den alten Rezeptions- und Nutzungsbegriffen nicht mehr überzeugend fassen. Die Zuschauer sind nicht mehr nur Zuschauer, die Spieler nicht mehr nur Spieler im herkömmlichen Sinn. Sie arbeiten an einer Balance zwischen Spielen und Medienrezeption im traditionellen Verständnis. Nicht abwegig ist unter solchen Bedingungen die These, dass es die Spieler sind, die die Zuschauer, Leser und Zuhörer am Leben halten, und nicht umgekehrt.³

V

Die aufgezeigten Entwicklungen sind nicht als plane Homogenisierung zu verstehen. Allerdings denke ich schon, dass sie eine (unverzichtbare) Basisannahme für die Diskussion über kulturelle Ähnlichkeiten und Unterschiede in Gegenwartsgesellschaften liefern. Die globalisierte zeitgenössische Popularkultur bietet über Einkommens-, Bildungs-, Alters- und Klassenschranken hinweg eine Plattform für die Teilnahme am kulturellen Leben. Asymmetrien, Disparitäten, Ungleichheiten und Marginalisierungstendenzen können heute nur unter Berücksichtigung dieser neuen Basis bestimmt werden.

Die bisherigen Überlegungen sollten gezeigt haben, dass Kinder nicht nur (weiterhin) Vorboten des Wandels unserer kulturellen Einstellungen, Orientie-

3 Im Prolog zum *Transmedia Manifest. The future of storytelling* von 2011 heißt es: „The art of storytelling has always been subject to change. Through the process of digitalization and the accompanying media convergence, we’re now on the verge of a quantum leap. We are no longer viewers, listeners, readers, users, or players. Today we are ‘experiencers’, whose roles and behaviours change based on how we use and approach media.“ (www.transmedia-manifest.com) In seinem Beitrag zu einem Sammelband über *Expanded narration. Das neue Erzählen* schreibt Michel Reilhac, Exekutivdirektor von ARTE France Cinema: „Die Game-Kultur ist die maßgebliche Kultur. Sämtliche jungen Erwachsenen, die heute in ein aktives gesellschaftliches Leben treten, sind mit Spielen auf elektronischen Geräten jedweder Art aufgewachsen. Spielen ist zu einem Standard geworden. Es wird heute nicht mehr als eine Sache von Kindern angesehen. Die Spielkultur dringt in alles, was wir machen, ein. Alle Aspekte unseres Lebens haben irgendwie mit Spielen zu tun. Spielen ist also etwas, das anzuwenden die Geschichtenerzähler lernen müssen. Die Spiele selbst werden mehr und mehr mit dem Geschichtenerzählen im Hinterkopf konzipiert. Die Spieleunternehmen beschäftigen Drehbuchautoren, um neuen Spielen, die mehr und mehr von Charakteren leben, Tiefe in der Komplexität und der Emotionalität zu geben.“ (Reilhac 2013: 330f.)

rungen und Praktiken sind. Es sollte darüber hinaus deutlich geworden sein, dass ihre Vorsprünge – vergleicht man sie mit der Generation ihrer Eltern und Lehrer – nicht (mehr) allzu groß sind. Heute noch von Generationskluft (generation gap) zu sprechen, ist problematisch. Die Vierzigjährigen sind zwar keine „digital natives“, doch sie sind auch keine „digital migrants“. Viele von ihnen haben sich mit den neuen Technologien und der globalisierten Popularkultur arrangiert. Beide sind feste Bestandteile ihrer Interessen und Alltagspraktiken. Zur Charakterisierung der gegenwärtigen und der sich abzeichnenden Situation dürfte sich (deshalb) der Begriff „participation gap“ besser eignen als das Label „digital divide“.

Gravierendere als generationale Unterschiede konstatieren sowohl Vertreter aus dem Omnivorousness-Lager als auch Vertreter der zeitgenössischen Kinderkulturforschung. Ich habe Andreas Gebesmair erwähnt, demzufolge die ostentative Toleranz gegenüber popularkulturellen Orientierungen und Praktiken (auf subtile Art) dazu beiträgt, soziale Ungleichheiten zu verschleiern. Barry Thorne (2008), die sich mit den jüngsten Entwicklungen in der globalisierten Kinderkultur beschäftigt, beobachtet auch dort eine Verschleierungstendenz. Einerseits, so ihre Argumentation, fungiert die expandierte kommerzielle Kultur, in die die Kinder von heute eingebunden sind, wie eine globale Lingua franca. Darunter versteht sie eine Konfiguration aus „forms of knowledge, fantasy, and skills (such as video games playing) that kids carry across national and linguistic boundaries“ (ebd.: 86). Andererseits trägt, Thorne zufolge, gerade die weite Verbreitung kommerzieller Produkte (Kleidung, Rucksäcke, Spielzeuge) dazu bei, Klassenunterschiede zu verschleiern. Fakt ist, dass sich parallel zur wachsenden Kommodifizierung und zur globalen Verbreitung der Popularkultur in den letzten Jahrzehnten die Beziehung zwischen Haushalten, Märkten und dem Staat vielfach gravierend verändert hat. Einkommensbasierte Ungleichheiten haben sich verstärkt und verfestigt. Die Wohlhabenderen arrangieren für ihre Kinder via Markt kulturelle Angebote und Bildungskontexte, die den Ärmern verschlossen bleiben.

Ich will auf die weltweit wachsende Kluft zwischen Arm und Reich hier nicht näher eingehen, sondern ein Rahmenkonzept ins Spiel bringen, das vielleicht zu einer differenzierenden Lesart von Omnivorousness beitragen kann. In Analogie zu Basil Bernsteins Vorstellung von den zwei soziolinguistischen Codes kann man von zwei kulturellen Codes sprechen. Die Kinder aus den begüterteren und bildungsnäheren Schichten wachsen mit beiden Codes auf und verfügen sehr bald über die Fähigkeit des Code-Switching. Omnivores wären dann kulturelle Code-switchers, und Univores wären die, die nur einen Code beherrschen. Eine solche Interpretation von Omnivorousness bedeutet allerdings nicht, dass die, die sie praktizieren, Aktivitäten im Bereich der Hochkultur nachgehen. Omnivorousness steht zunächst einmal – und vor allem – für eine kulturelle Mobilität,

die aus der Partizipation an heterogenen sozialen und kulturellen Settings resultiert.

In einer niederländischen Studie zum Thema Omnivorousness gibt es einige Hinweise darauf, wie man hochkulturelle Elemente diskutieren könnte. Die Studie – das ist eine ausgesprochene Rarität in der Jugendkulturforschung – fragt nicht nur nach dem Umgang Jugendlicher mit populärer Musik, sondern auch nach ihrem Verhältnis zur klassischen. Die Arbeit vermittelt unter anderem eine Idee davon, wie musikalische Vorlieben und Praktiken mit Peergroup-Beziehungen, Freundschaften, Schulbesuch und elterlichen kulturellen Praktiken interagieren. Ein interessantes, wenn auch nicht wirklich überraschendes Ergebnis der Studie liegt in der Erkenntnis, dass die wichtigste Einflußgröße, wenn Jugendliche hochkulturell aktiv sind, die Partizipation der Eltern an der Hochkultur ist. Die Autoren halten ausdrücklich fest: „Aside from parents’ cultural participation, parents’ education has no direct effect on students’ culture: the entire effect of social background is mediated by parents’ cultural participation“ (Nagel/Ganzeboom/Matthijs 2011: 435f.).

Als Ergänzung dieses Befundes kann man Beobachtungen der dänischen Psychologin Jytte Bang (2014) lesen. Bang hat eine kleine Studie publiziert, die zeigt, dass bei der Erforschung hochkultureller Präferenzen und Praktiken von Kindern das Neben- und Gegeneinander von intergenerationalen Ähnlichkeiten und intra-generationalen Unterschieden ein wichtiges Untersuchungsfeld sein dürfte (ebd.: 189ff.).

VI

Abschließend möchte ich noch einmal betonen, dass es mir in diesem Beitrag vor allem darum ging, wenn schon nicht das Ende, so doch eine Tendenz der Marginalisierung der bloßen Rezeption zu skizzieren. Für diese Sichtweise findet man bei Scott Lash/Celia Lury, Karin Knorr Cetina, Dan Fleming und Henry Jenkins – mit unterschiedlichen Akzentsetzungen – diskutable Hinweise und Argumente. Die skizzierte Entwicklung kommt (selbstverständlich) auch im Umgang mit hochkulturellen Elementen und Praktiken zum Ausdruck. Ich belasse es hier bei einer Anmerkung zur Musik. Folgt man Heiner Klug, so entsteht gegenwärtig eine autonome bzw. autodidaktische Musik(lern)welt, in der, wenn auch langsam, eine Laien- oder Subkultur mit Unterstützung der Medien eine neue Grundlage für virtuos und professionelles Musizieren schafft, während die traditionelle Musikausbildung ihr Monopol verliert, weil dieses auf „schriftlicher Codierung“ basiert (Klug 2001: 196). Der Musikwissenschaftler Klug propagiert die „Führungsrolle der Klanglichkeit“ in der Instrumentalpädagogik. „Inzwischen bieten neue Medien,

die den Umgang mit musikalischer Komplexität erstmals mit dem direkten Zugriff auf klangliche Strukturen verbinden, zukunftsweisende Perspektiven.“ (Ebd.: 110) Wichtig ist Klug unter anderem die Aufhebung der strikten Trennung von Übung und Ausübung/Aufführung, die für die traditionelle Musikausbildung seit dem 19. Jahrhundert – nicht nur im Blockflötenunterricht – charakteristisch war. Zum einen vernachlässigt diese Trennung den Wandel der Aisthesis in den letzten Jahrzehnten, zum anderen die neuen Möglichkeiten, die die heutigen Medien für eine weniger asketische, selbstbestimmtere Musik(lern)kultur eröffnen.

LITERATUR

- Adorno, Theodor W. (1984): Musikpädagogische Musik. Brief an Ernst Krenek. In: Ders.: Gesammelte Schriften, Band 18: Musikalische Schriften V. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 805-814. [Orig. 1930].
- Bang, Jytte (2014): The meaning of musical instruments and music technologies in children's lives. In: Schachtner, Christina (Hg.): Kinder und Dinge. Dingwelten zwischen Kinderzimmer und FabLabs. Bielefeld: transcript, S. 175-197.
- Bolz, Norbert (2002): Das konsumistische Manifest. München: Wilhelm Fink.
- Fleming, Dan (1996): Powerplay: Toys as Popular Culture. Manchester/New York: Manchester University Press.
- Gebesmair, Andreas (2006): Von der „Kultur für alle“ zur „Allesfresser“-Kultur – Unintendierte Folgen der Kulturpolitik. In: Rehberg, Karl-Siegbert (Hg.): Soziale Ungleichheit, Kulturelle Unterschiede. Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie, Band 2. Frankfurt am Main/New York: Campus, S. 882-897.
- Hengst, Heinz (1990): Szenenwechsel – Die Scripts der Medienindustrien in der Kinderkultur. In: Charlton, Michael/Bachmair, Ben (Hg.): Medienkommunikation im Alltag. Interpretative Studien zum Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen. München u.a.: K.G. Saur, S. 191-209.
- Hengst, Heinz (1994): Der Medienverbund in der Kinderkultur. Ensembles, Erfahrungen und Resistenzen im Mediengebrauch. In: Hiegemann, Susanne/Swoboda, Wolfgang H. (Hg.): Handbuch der Medienpädagogik. Opladen: Leske + Budrich, S. 240-254.
- Hengst, Heinz (2004): Differenzielle Zeitgenossenschaft. In: Geulen, Dieter/Veith, Hermann (Hg.): Sozialisationstheorie interdisziplinär. Stuttgart: Lucius & Lucius, S. 273-291.
- Hengst, Heinz (2013): Kindheit im 21. Jahrhundert. Differenzielle Zeitgenossenschaft. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- Hengst, Heinz (2014): Am Anfang war die Biene Maja. Medienverbund und Japanisierung der kommerziellen Kultur. In: Weiss, Harald (Hg.): 100 Jahre Biene Maja – Vom Kinderbuch zum Kassenschlager. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, S. 143-165.

- Hobsbawm, Eric (1995): *Das Zeitalter der Extreme. Weltgeschichte des 20. Jahrhunderts*. München: Carl Hanser.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York/London: New York University Press.
- Johnson, Steven (2005): *Everything Bad is Good for You: How Popular Culture is Making Us Smarter*. London: Penguin Books.
- Klug, Heiner (2001): *Musizieren zwischen Virtuosität und Virtualität. Praxis, Vermittlung und Theorie des Klavierspiels in der Medienperspektive*. Essen: Die Blaue Eule.
- Knorr Cetina, Karin (1998): *Sozialität mit Objekten. Soziale Beziehungen in posttraditionalen Wissensgesellschaften*. In: Rammert, Werner (Hg.): *Technik und Sozialtheorie*. Frankfurt am Main/New York: Campus, S. 83-120.
- Knorr Cetina, Karin (2005): *Postsocial*. In: Ritzer, Georg (Hg.): *Encyclopedia of Social Theory*, Band 2. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage, S. 585-590.
- Lash, Scott/Lury, Celia (2007): *Global Culture Industry: The Mediation of Things*. Cambridge/Malden: Polity Press.
- Nagel, Ineke/Ganzeboom, Harry B.G./Kalmijn, Matthijs (2011): *Bourdieu in the network: The influence of high and popular culture on network formation in secondary school*. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, Jg. 63, Heft 4, S. 424-446.
- Parzer, Michael (2011): *Der gute Musikgeschmack. Zur sozialen Praxis ästhetischer Bewertung in der Popularkultur*. Frankfurt am Main u.a.: Peter Lang.
- Peterson, Richard A. (1992): *Understanding audience segmentation: From elite and mass to omnivore and univore*. In: *Poetics*, Jg. 21, Heft 4, S. 243-258.
- Reilhac, Michel (2013): *Einen Gang hochschalten. Wo stehen wir hinsichtlich des aktuellen Aufkommens des interaktiven Geschichtenerzählens?* In: Kracke, Bernd/Riess, Marc (Hg.): *Expanded Narration. Das neue Erzählen*. Bielefeld: transcript, S. 325-339.
- Savage, Mike/Gayo-Cal, Modesto (2009): *Against the omnivore: assemblages of contemporary musical taste in the United Kingdom*. CRESC Working Paper Series, Working Paper No. 72. Manchester: Centre for Research on Socio-Cultural Change.
- Schivelbusch, Wolfgang (1979): *Die Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*. Frankfurt/Berlin/Wien: Ullstein.
- Thorne, Barry (2008): *“The Chinese Girls” and “The Pokémon Kids”: Children Negotiating Differences in Urban California*. In: Cole, Jennifer/Durham, Deborah (Hg.): *Figuring the Future: Globalization and the Temporalities of Children and Youth*. Santa Fe: School for Advanced Research Press, S. 257-292.
- Toffler, Alvin (1980): *Die dritte Welle*. München: Goldmann.
- Treichel, Hans-Ulrich (2000): *Tristanakkord*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

