

4. Populäre Künste

4.1 IST MASSENKULTUR KUNST?

Die Fragestellung desertiert nicht vom Plädoyer des zweiten Kapitels, auf essenzialisierende Bestimmungen nach dem Muster »Was ist populär und was nicht?« zu verzichten und eher über Familienähnlichkeiten nachzudenken. Doch verlaufen die faktischen Debatten nach anderen Regeln. So hat der Musikologe Ralf von Appen (2014: 123) zutreffend konstatiert: »Im Gegensatz zur traditionellen Musikwissenschaft meidet die Popmusikforschung den Kunstbegriff nahezu vollständig, da sie ihn als Werkzeug einer hegemonialen Ideologie ansieht.« Andererseits wird immer wieder versucht, populäre Texte – von Charles Chaplin bis Lady Gaga – in den Rang »echter« Kunst zu heben oder wesentliche Segmente der PK als Unterhaltungskunst zu qualifizieren. Hinter solcher Rede von »Kunst« steht oft das Bemühen, Populäres aufzuwerten und seinen Produzenten (weniger den Nutzern) größere Anerkennung zu verschaffen.

Diese Einführung folgt einem dritten Argumentationsstrang, der sich in einer ganzen Reihe neuerer Überlegungen zum Thema findet. »Kunst« steht hier nicht unter dem emphatischen Anspruch, zur geistig-moralischen Erhebung der Menschheit beizutragen. Vielmehr wird der Begriff analytisch verwendet. »Kunst« bezieht sich auf eine spezielle Art von Zusammenwirken zwischen Angeboten – nicht »Werken«! –, die bestimmte Praktiken und Erfahrungsweisen ermöglichen, ja nahelegen, und Nutzern, die mit diesem Material besondere Erlebnisse und Wissens-elemente zu erzeugen suchen. Das klingt ziemlich abstrakt; aber es ist genau das, was bei einem guten Film, in einem Club mit einem coolen DJ oder auch bei einem mitreißenden Fußballspiel geschieht, zumindest nach Meinung der Beteiligten geschehen sollte. Etwas konkreter bezeichnet Kunst die *Eigenart der Angebote, derartige Erfahrungen des Vergnügens nahezulegen, sie möglichst wahrscheinlich und möglichst intensiv erlebbar zu*

machen. Das muss nicht immer funktionieren: Was die eine zutiefst berührt, kann den anderen langweilen oder sogar abstoßen. Genauer wird das unter 4.3 und 4.4 ausgeführt. Was die Nutzer jedenfalls suchen, ist eine spezielle Art von Vergnügen: ästhetisches Vergnügen, ästhetisches *Erleben*.

In diesem Sinn wird im Folgenden von Kunst gesprochen: kulturelle Texte welcher Art und Medialität auch immer, die *primärintentional* auf die Erzeugung von oder Beteiligung an ästhetischem Erleben *angelegt* sind. Die Rede von Massenkünsten oder populären Künsten verdichtet die grundlegende These dieser Einführung: Ein Großteil der Angebote, die als Massenkultur oder PK gelten, wird in erster Linie wegen seines Potenzials gesucht und geschätzt, an der Erzeugung ästhetischen Erlebens mitzuwirken.

Es geht beim Streit, ob PK Kunst sei oder zumindest sein könne, also darum, ob und in welchem Sinne Menschen hier ästhetische Erlebnisse haben. Denn das Populäre ist zwar als Bestandteil der Gegenwartskultur anerkannt, seine Nutzung nicht mehr peinlich oder rufschädlich – doch substanzielle ästhetische Qualitäten spricht man ihm bis heute nur selten zu. Entsprechende Debatten haben eine lange Vergangenheit, und die ist in jeder heutigen Diskussion mit im Spiel. Deshalb ein kurzer Blick zurück in die europäische Geschichte.

Hierarchisierungen von Kunst und Unterhaltung hat es hier, soweit wir wissen, seit 3.000 Jahren gegeben. Im klassischen Athen waren zwar Tragödie und Komödie sowie das Satyrspiel gleichermaßen Teil der kulturellen Festivaltage, zu denen sich die Bürgerschaft regelmäßig versammelte. Doch bereits Aristoteles stellte die Tragödie über die Komödie und gestand nur ihr das Potenzial zu, die Leidenschaften der Zuschauer durch Jammer und Schauer (lange Zeit übersetzt als Mitleid und Furcht) zu reinigen. Bis ins 18. Jahrhundert galt eine ständische Ordnung der Stilebenen. Danach genossen den höchsten Rang jene Genres, in denen Götter und weltliche Herrscher*innen agierten (und auch nur agieren durften) wie in der Tragödie oder der Oper; das niedere Volk hingegen betrat einzig in der Komödie oder in komischen Zwischenspielen die Bühne.

Alle derartigen Unterscheidungen fanden jedoch innerhalb eines ästhetischen Kosmos statt, der Oben *und* Unten einschloss. Auch niedere Genres waren Teil der ständischen Ordnung der Künste. Aus dieser Perspektive wurde in Deutschland zunächst auch das Aufkommen bürgerlicher Unterhaltungsliteratur um die Mitte des 18. Jahrhunderts (v.a. in

Gestalt von Romanen) wahrgenommen.²¹ Zwar galt solcher Lesestoff als weniger anspruchsvoll, weniger originell und damit von geringerem literarischem Wert; doch wurde das Phänomen der »niedereren Literatur« von der Kritik zunächst akzeptiert und kommentiert als Teil des künstlerischen Kontinuums. Es gab sozusagen eine selbstverständliche Debatte über die ästhetischen Qualitäten von Gebrauchskunst.

Anders sahen das die Vertreter der klassischen deutschen Literatur, insbesondere Friedrich Schiller. Als einzig legitime künstlerische Position propagierten sie die Autonomie, die völlige Unabhängigkeit von nichtkünstlerischen Erwartungen oder Vorschriften – kämen die nun vom Staat, von Mächtigen, vom Verleger oder vom Publikum. Mit der Kanonisierung der Klassik wurde die niedere Literatur nicht länger als Kunst behandelt: Sie opfere ihre Unabhängigkeit und passe sich der ungebildeten Masse an, um des Erfolgs beim Publikum und auf dem Markt willen (Bürger/Bürger/Schulte-Sasse 1982; Potthast 1997). Die Unterhaltungsgenres, deren Leserschaft anhaltend wuchs, wurden nicht nur zunehmend angegriffen; sie hörten auf, überhaupt Gegenstand *literarischer* Kritik zu sein. Als Nichtkunst, keiner ästhetischen Beurteilung würdig, fielen sie, zumindest innerhalb der literarisch rasonierenden kulturellen Elite, in den Abgrund des Schweigens.

Doch unterhaltende Kunst wurde in allen Medien beliebter und erfolgreicher – als Singspiel, als Komödie, als Ritterroman, als lyrischer Almanach, als Druckgrafik, als Lied oder Bänkelsangaufttritt. Und damit blieb die Frage im Raum, ob diese Genres nicht doch an den besonderen Anziehungskräften von Kunst und an den vielschichtigen Erfahrungen ästhetischen Erlebens teil hätten. Auch wenn man ihre Nichtzugehörigkeit zum Reich der »wahren Kunst« und ihre ästhetische Wertlosigkeit im Lauf des 19. Jahrhunderts zunehmend rigide behauptete; auch wenn das dröhnende Schweigen der Kritik den Ausschluss praktisch umsetzte; auch wenn man immer neue Argumente für die Exklusion angeblich nicht autonomer Produkte vorbrachte – das unterhaltend Populäre blieb für sensible Beobachter eine Herausforderung. Das nicht zuletzt deswegen, weil auch nennenswerte Teile des Bürgertums und der Oberschichten offensichtlich für diese Vergnügungen zu haben waren. Nicht nur der Schriftsteller und Literaturwissenschaftler Robert Prutz (1816-1872) be-

21 | Die Auseinandersetzung über Unterhaltungsliteratur ist von der Forschung am besten aufgearbeitet und wird deshalb hier exemplarisch verfolgt.

kannte sich 1845 zu »schwachen Stunden«, in denen auch hoch gebildete Intellektuelle eine lebenspralle, abenteuerliche Erzählung einem klassischen Werk vorzögen (Prutz 1981: 111).

So sahen sich immer wieder Kritiker und Wissenschaftler, deren persönlichem Werturteil das Unterhaltsame und Beliebte fern lag, genötigt, den Erfolg der zweifelhaften Ware zu erklären. Oft nahmen sie dazu eine gewisse ästhetische Anziehungskraft und eine kunstähnliche Wirkung beim Durchschnittspublikum an (Maase 2016). Es führte kein Weg um die Frage herum, ob Populäres vielleicht doch Kunst oder zumindest *wie Kunst* sein könne. Womit wir in der Gegenwart wären.

Dieser Band verwendet die Bezeichnungen »populäre Künste« und »Massenkünste« gleichwertig und gleichbedeutend. »Massenkunst« ist zwar weniger gebräuchlich; der Begriff weist aber auf wichtige Bezüge hin. Während *populäre Künste* semantisch noch nahe bei Volkskunst und Folklore angesiedelt sind und auch durchaus mit dieser Bedeutung verwendet werden, ist Masse von Volk (ethnos wie demos wie vulgus) klar abgegrenzt. Das Bezeichnete ist gerade in seiner Heterogenität ein modernes Phänomen; es lässt sich weder bestimmten Lebensverhältnissen und Milieus noch speziellen ästhetischen Traditionen und Geschmacks-kulturen zuordnen. Tendenziell legt Masse auch größere Mengen von Beteiligten nahe als Volk.

Damit sind dann auch bestimmte Größenordnungen und entsprechende Mittel ästhetischer Kommunikation impliziert: Massenkünste brauchen Massenmedien. Woraus folgt: Massenhaft ist nicht nur das Publikum, die Menge der Nutzer*innen – massenhaft sind auch die Texte dieser Art von Künsten.²² Die *Massenhaftigkeit der beteiligten Dinge* markiert einen wesentlichen Unterschied zum Bedeutungsfeld, das Kunst herkömmlicherweise umgibt; Massenhaftigkeit ist mit traditioneller Ästhetik unvereinbar. So macht die Bezeichnung Massenkunst es schwerer, Populäres einfach als Erweiterung anerkannter Künste zu behandeln. Das scheint ein nicht zu unterschätzender semantischer Vorteil. Der Bezug auf Masse wirkt einer Verkunstung populärer Texte entgegen, die sie aus ihren Lebenszusammenhängen isoliert und wie das Museums-exponat oder den Gedichtband mit dreistelliger Auflage weit weg von den Alltagswelten der digitalen Moderne rückt.

22 | Für performative und Live-Events gilt das nicht direkt; doch auch die werden häufig medial »vervielfältigt«.

4.2 »KUNSTPARADIGMA« ODER »KULTURPARADIGMA«?

Aus empirischer Perspektive haben sich mit Populärem als Kunst am intensivsten jene Musikwissenschaftler*innen auseinandergesetzt, die überzeugt sind, dass ihr Fach sich systematisch und zentral mit den beliebtesten Klängen der Gegenwart befassen müsse (von Appen 2007: 16-49). Musik ist offensichtlich *die* populäre Kunst, die unser Leben am tiefsten durchdringt und die meisten Menschen bewegt. Vermutlich gründet diese einmalige Stellung in ihrer besonderen Verbindung mit den physiologischen Funktionen des menschlichen Körpers (DeNora 2010: Kap. 4). Rhythmus synchronisiert die Bewegungen einer Gruppe, Klänge beeinflussen den Muskeltonus. Menschen sind dennoch den musikalischen Kräften nicht passiv ausgesetzt. Vielmehr haben sie (nicht notwendig sprachlich verfügbares, oft verkörpertes) Wissen über die Potenziale, die in Klängen stecken, und darüber, was man mit diesen Ressourcen unter welchen Bedingungen bewirken kann.

Hier ist wichtig: Wer sich kulturalistisch mit musikalischen Phänomenen beschäftigt, der oder die begegnet allen Problemen, die der Vorschlag aufwirft, PK als Kunst zu betrachten. Für die herkömmliche Musikwissenschaft kann nämlich *populäre* Musik eigentlich gar kein Untersuchungsgegenstand sein. Sie befasst sich mit *schriftlich fixierten* Klanggestalten (»Werken«) und ist im Kern eine Textwissenschaft, die Beziehungen zwischen Partituren studiert. Aus dieser Perspektive entziehen sich der wissenschaftlichen Analyse alle Phänomene, von denen es bestenfalls Tonaufnahmen, aber eben keine Noten-Manuskripte gibt.

Der Musikethnologe Michael Fuhr unterscheidet zwei Wege, mit dem blinden Fleck umzugehen, den Popmusik für die herkömmliche Musikwissenschaft darstellt. Im »Kunstparadigma« werden »Werke« populärer Musik isoliert und mit den Instrumenten analysiert, die im Rahmen der Autonomieästhetik entwickelt worden sind. Im sogenannten »Kulturparadigma« hingegen wird Popmusik als komplexes Phänomen mit vielen »nichtmusikalischen« Dimensionen und Beteiligten verstanden; das eröffnet laut Fuhr (2007: 17f.) die Perspektive einer »neuen Ästhetik«.²³

23 | Die Gegenüberstellung vereinfacht. Das Kunstparadigma schließt die Einbettung in größere kulturelle Zusammenhänge nicht aus, und im Kulturparadigma bleibt die ästhetische Dimension populärer Musik wichtig. Dazu Fuhr (2007: 68-70).

Blickt man auf weitere akademische Disziplinen wie Literaturwissenschaft und Kunstgeschichte, dann sind die Parallelen offensichtlich. Von ihrer Tradition wie von ihren ästhetischen Konzepten her sind sie auf einzelne Werke ausgerichtet, auf geschriebene Texte und gestaltete Objekte. Analysiert werden sie im Wesentlichen in einem Kontext, der aus anderen Texten und Objekten besteht. Die Überlegungen der Musikologen scheinen also von allgemeinerer Bedeutung.

Nimmt man Fuhrs Unterscheidung, dann werden empirische Kulturwissenschaftler*innen spontan das Kulturparadigma wählen. Bevor das auch hier geschieht, seien jedoch die Potenziale des Kunstparadigmas angesprochen. Kategorien der Kunstästhetik auf Phänomene der PK anzuwenden, die man zu diesem Zweck aus ihren Praxiszusammenhängen herauslöst, ermöglicht nämlich auf absehbare Zeit durchaus hilfreiche Erkenntnisse. Der Kunsthistoriker Walter Grasskamp etwa begründet sein Votum für eine Analyse populärkultureller Texte »wie Kunst« so.

»Nur das, was als oder wie ein Kunstwerk angesehen wird, genießt das Privileg einer hochorganisierten Wahrnehmung und Einordnung, statt, wie die meisten Produkte und Bilder des Alltags, trotz intensiven Gebrauchs letztlich unbeachtet zu bleiben und nach Gebrauch vergessen oder zerstört zu werden. Die Fragen, wie etwas gemacht worden ist, warum so und nicht anders, wann und von wem, wofür oder wogegen, diese Fragen bringen auch Dinge und Bilder zum Sprechen, deren Bedeutung sonst zwar erlebt, aber nicht erkannt worden wäre.« (Grasskamp 2004: 115)

Erkennen, nicht nur erleben – in einer vielstimmigen PK-Forschung, die ihre Gegenstände mit unterschiedlichen Vokabularen beschreibt, ohne eines davon zu privilegieren, haben herkömmliche Textanalysen unbedingt einen Platz; allerdings darf der künstlich isolierte Gegenstand nicht zum Eigentlichen erklärt werden. Grasskamp hat über das Cover des Beatles-Albums *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* von 1967 eine ganze Monographie verfasst, die die Plattenhülle (und damit auch die Musik) kultur- und kunsthistorisch in den Zusammenhang der britischen Popkultur stellt. Dieses Wissen könnte man allenfalls dann für irrelevant erklären, wenn man nachweist, dass es im »Leben« dieser Musik nie eine Rolle gespielt hat. Um das zu klären, muss man aber erstmal über das Wissen verfügen.

Nun kann man befürchten, Studien im Kunstparadigma würden zur Verkunstung beitragen und so Populärem den antielitären Impetus nehmen. Damit wird aber wohl die Reichweite akademischer Kritik überschätzt. Der britische Musikwissenschaftler Wilfrid Mellers beispielsweise hat die musikalische Entwicklung der Beatles mit einem dionysischen Ritual verglichen, ihre Lieder im Kontext klassischer Komponisten erörtert und abschließend festgestellt: »the public for late Beatles and progressive pop overlaps with that for Stockhausen, Cage, Partch, Berio« (Mellers 1974: 195). Das hat vielleicht einzelnen Fans aus den Bildungsschichten ein besseres Gewissen verschafft; die populäre Rezeption ist jedoch sicher mehr vom medial angefütterten Streit geprägt worden, ob Beatles oder Rolling Stones nun die wichtigere (härtere, authentischere, innovativere usw.) Band seien.

Ja, das Kunstparadigma ist ungenügend und irreleitend – wo es mit dem Anspruch vertreten wird, nur so seien populäre Artefakte zu untersuchen. Nein, nicht jede auf den Text konzentrierte Studie von Machart und – beispielsweise – musikhistorischen Bezügen erhebt diesen Alleinvertretungsanspruch. Sie kann aber Einsichten liefern, die für die kulturwissenschaftliche Analyse gerade ästhetischer Prozesse hilfreich, wenn nicht unverzichtbar sind. Denn (exemplarisch für populäre Musik formuliert) nichts führt an der Frage vorbei, »[w]ie die [...] ästhetische Erfahrung [...] von den je spezifisch organisierten materialen Eigenschaften der Musik abhängig ist« (Fuhr 2007: 124). Kulturwissenschaftlich sind die weiteren *materialen* Akteure unbedingt zu ergänzen: Location, Lightshow, Lautsprecheranlage etc. Hier nur: Wer Sorge hat, die textwissenschaftliche Analyse von Populärem trage zu dessen Sterilisierung bei, sollte sich mit Selbstvertrauen an die Einsicht erinnern: Gefahr erkannt – Gefahr gebannt.

Warum und inwiefern das Kulturparadigma grundlegend ist, lässt sich exemplarisch an populärer Musik demonstrieren. Der Ansatz wird in unterschiedlichen Varianten vertreten; der gemeinsame Kern besteht darin, populäre Musik als Netz kommunizierender, ko-laborierender Praktiken zu bestimmen, an denen neben den komplexen Inputs von Menschen (Musiker, Techniker, Producer; Nutzer; Kritiker und Kommentatoren) Dinge, Räume, Klänge, Stimulanzien, kollektive Stimmungen und Ähnliches beteiligt sind. Am deutlichsten wird das bei Live-Musik. Inszenierung, performative Dynamik, Lautstärke und Frequenzen, Sound und Stimme (um nur einige Aspekte der Produktionsseite anzusprechen)

machen die Qualität populärer Musik ebenso aus wie deren Wechselspiel mit der Location und den (nicht selten durch Drogen intensivierten) Aktivitäten des Publikums.

Am anderen Pol der populären Musik gibt es das Bild des Teenagers, mit dem Kopfhörer auf dem Bett liegend, versunken in seine/ihre Lieblingsstücke (genauer: die zur jeweils gefühlten und erstrebten Stimmung am besten passenden Lieblingsstücke), tagträumend und den eigenen Empfindungen nachspürend. Was man hier nicht sieht, ist die machtvolle innere Gegenwart von Bildern und Erlebnissen aus dem gesamten Feld populärer Musik – z.B. Erinnerungen an Life-Events, Tanzmomente, Videoclips. Auch der äußerlich vereinzelter Nutzer fühlt und reflektiert als Teil dieses populären Kosmos.

Kulturwissenschaftliche Studien populärer Musik greifen heute weit aus. Etwa in die medialen und technischen Zusammenhänge, die dem zeitgenössischen Hören seine besondere Gestalt geben. So hat die Technikhistorikerin Heike Weber (2008) herausgearbeitet, wie sich mit dem mobilen Musikhören selbstgewählter Stücke eine individuelle Gestaltbarkeitserfahrung verknüpfte, die unsere Vorstellungen von Freiheit und lebenswertem Leben verändert hat. Ihre Kollegin Monika Röther hat gezeigt, wie in den »langen 1960ern« neuartige Phonogeräte, ihre distinktionsorientierte Vermarktung, kommentierende Medien und eigensinnige Aneignung musikalische Praktiken und Kompetenzen der Nutzer grundlegend erweitert haben. Zugleich zogen die Anlagen ins »Zentrum der privaten Lebenswelt« ein und veränderten Wohnen, Familie, Gleichaltrigennetze (Röther 2012: 101). Der Prägung des Universums der Mainstream-Popmusik durch Marketinginstrumente und kommerzielle Durchdringung hat Peter Wicke (2009; 2001) viele eindrucksvolle Studien gewidmet. Schließlich wurde mit der computergesteuerten Musikauswahl im Radio je nach Senderprofil das gebotene Spektrum populärer Musik deutlich eingeschränkt (Gushurst 2000).

Neuerdings thematisiert die Forschung, dass populäre Musik zunehmend allgegenwärtig und damit zum Element unserer Klangumgebung, der »soundscape« wird (Papenburg/Schulze 2016). Das reicht vom Klammottenladen (DeNora/Belcher 2000) über Restaurants, Toiletten, Supermarkt und Fitnesskurs bis zu Klingeltönen und Warteschleife. Viele vermuten als Folge: Musik wird ebenso wenig wahrgenommen wie das omnipräsente Piepsen von Scannern oder das Fahrgeräusch im Zug. Die amerikanische Kulturwissenschaftlerin Anahid Kassabian (2013) hin-

gegen argumentiert auf empirischer Basis, dass solche »verteilte Aufmerksamkeit« durchaus eine Rolle spiele für das Erleben »verteilter Subjektivität«.

Diese und viele weitere Aspekte gehören zum Aufgabenbereich von Populärmusikstudien im Kulturparadigma. Allerdings wurde kritisch angemerkt (DeNora 2010; Fuhr 2007), dass mit solcher Ausweitung der Fragestellung die sinnliche Klanggestalt konkreter Stücke und das, was diese Gestalt zusammen mit dem Tun der Nutzer vermag, an den Rand des Interesses gerate. Zwar wird von der ästhetischen Wirkung populärer Künste gesprochen – doch solche Aussagen behandeln Ästhetisches meist als Blackbox, deren genaueres Funktionieren man nicht zu verstehen braucht. Hier zeigt sich der blinde Fleck des Kulturparadigmas. Wenn man die sinnlich-materialen Gestaltungen der PK und ihr Zusammenwirken mit der sinnlich-emotionalen Wahrnehmung der Nutzer nicht den Routinen der akademischen Ästhetik und deren Verkunstungsneigungen überlassen will, dann ist intensiv über den Charakter ästhetischen Erlebens zu diskutieren. Anders formuliert: Man muss die Blackbox öffnen und nach dem *Wie* der ästhetischen »agency« schauen, nach den Wirkungskräften einzelner *Angebote* und ihrer Elemente; das ist systematisch zu integrieren in die Beschreibung der *Praktiken*, mit denen Nutzer*innen²⁴ ihr Vergnügen zu erzeugen suchen – in Ko-laboration mit allen anderen Beteiligten.

Ganz knapp gesagt geht dieser Band vom Kulturparadigma aus. Allerdings entspricht die Grundüberzeugung des Kunstansatzes, dass ohne Verständnis von Machart und Funktionieren kultureller Texte ihre Wirkkraft nicht angemessen zu fassen sei, durchaus dem Prinzip der symmetrischen Anthropologie; das verweigert nämlich Vorannahmen über die Gewichtung von Faktoren und sucht empirisch die Leistungen jedes beteiligten Akteurs in ihrer Komplexität herauszuarbeiten. Entsprechende Ergebnisse isolierter und isolierender Kunstanalytik sind also zu integrieren – insbesondere, wenn man davon ausgeht, dass Massenkünste *wesentlich ästhetisch* funktionieren. Grasskamps (2004) Forderung, dass

24 | Freilich sind auch die ästhetischen Maßstäbe und Praktiken menschlicher Akteure auf der Produktionsseite wichtig – und sogar noch weniger bekannt. Was weiß die Forschung zum Beispiel vom Erleben der Musiker im Kontext von Live-Aufführungen, wenn sie maximales Vergnügen auch für sich selbst zu erzeugen suchen?

Bedeutung im Populären nicht nur erlebt, sondern auch erkannt werden sollte, scheint auf jeden Fall ein guter Ratschlag.

Vorher ist allerdings ein grundsätzlicher Einwand zu bedenken. Er fragt aus der lebensweltlichen Perspektive der PK selbst: Müssen Forscher eigentlich alles wissen wollen? Wicke etwa ist grundsätzlich skeptisch gegenüber Versuchen, »die Pop-Erfahrung in der Begrifflichkeit von Kunsttheorie zu fassen«. Wenn ich ihn recht verstehe, geht es nicht nur um einen bestimmten, in diesem Fall wirklich problematischen Ansatz (»Kunsttheorie«). Er stellt den analytischen Zugriff auf das Alltagsleben überhaupt in Frage: »Wozu braucht es Theorie über eine musikalische Praxis, die doch bestens ohne sie funktioniert?« (Wicke 2002: 61) Darin steckt die Überlegung, ob man nicht immer wieder fragen muss, wozu wissenschaftliches Wissen über konkretes Tun im Alltag eigentlich gut ist. Kann es Menschen in ihrem Leben helfen und Solidarität fördern, oder schafft es denen Machtressourcen und Disziplinierungsinstrumente, die über die Erkenntnisse verfügen?

Wicke steht nicht allein. Die Frage nach dem Sinn von Kunsttheorien und Ästhetiken ist bereits für die anerkannten Künste vielfach gestellt worden. Laufen solche Anstrengungen nicht bestenfalls der realen Entwicklung ihrer Gegenstände hinterher – wenn sie sie nicht gar durch dogmatische Normen hemmen? Auch viele Akteure der Popkultur wollen die »Unmittelbarkeit des Vergnügens« (Wicke 2002: 62) schützen und sind ausgesprochen skeptisch gegenüber von außen betrachtenden Forscher*innen. Denen fehlen angeblich die Erfahrungen und der *spirit* der Beteiligten. Rolf Lindner (2000: 90; Herv. i.O.) hat schon länger auf die in seinen Augen hoch problematische Tendenz in den CS hingewiesen, »als ideale Sprecherposition [...] die des *native speaker*« – also des Kreativen oder des Fans – zu betrachten.

Empirische Kulturforschung besteht zwar mit guten Gründen auf der Unverzichtbarkeit des »fremden Blicks« von außen. Dennoch sind ihre Notwendigkeit und ihr Nutzen nicht selbstverständlich. Im Unterschied zur Suche nach den Ursachen von Krebs oder Armut müssen ihre Vertreter sich schon fragen (lassen), wozu PK-Forschung gebraucht wird. Kann sie mehr sein als eine Mischung aus akademischer Wichtigtuerei und geistesaristokratischem Voyeurismus? Vielleicht lässt sich im Rückgriff auf die Überlegungen zur positiven Anthropologie doch eine grundlegende Verwendungsmöglichkeit für wissenschaftliche Einsichten in Praktiken und Netze der PK benennen. Solche Erkenntnisse helfen die

Zusammenhänge besser zu verstehen, die die kulturellen Handlungshorizonte in unterschiedlichen Lebenswelten bestimmen. Wie vielfältig ist in verschiedenen Milieus und Lebensstilgruppen das Spektrum der Möglichkeiten, die Menschen daraufhin erproben können, was sie dort an Vergnügen und Einsichten finden? Wovon hängt die Bandbreite der Optionen ab? Welche individuellen Entscheidungen²⁵ eröffnen Chancen, gewohnte Routinen des Alltags zu überschreiten? Hier geht es um kulturelle Chancengleichheit. Derartiges Wissen kann nützlich sein für Kulturpolitik und Kulturarbeit.

Die Verwendung von Ergebnissen empirischer PK-Forschung ist also normativ begründbar. Das Basisargument lautet etwa so: Alle Menschen sollen die Chance haben, ihre Vorstellungen von gutem Leben und die entsprechenden Praktiken über den jeweiligen Status quo hinaus zu entfalten. Dabei wird erstens vorausgesetzt, dass neue Erfahrungen und Lernprozesse in der westlichen Welt (nicht zuletzt als Ergebnis der Aufklärung und ihres Bildes vom entwicklungsfähigen Menschen) positiv besetzt sind; sie können Quelle von Freude und gefühlter Bereicherung sein. Zweitens sind die von Wicke und anderen geäußerten Sorgen ernst zu nehmen, es könne zu geschmackserzieherischer Kontrolle und Gängelung kommen. Aus Angeboten darf *keine Pflicht* zu Lernen und Selbstveränderung erwachsen. Ist es nicht auch zu respektieren, wenn Menschen als Ergebnis neuer Erfahrungen ihre bisherigen Gewohnheiten fortführen? Dabei ist die Hoffnung erlaubt, dass die ›alten‹ Praktiken dann eben doch nicht mehr ganz dieselben sein werden.

4.3 ÄSTHETISIERUNG DES ALLTAGS: PERSPEKTIVEN UND DEFINITIONEN

Dass heute die Frage ernst genommen wird, ob PK wesentlich dem ästhetischen Erleben diene, hat eine Voraussetzung: die Ästhetisierung des Alltags, die in Deutschland seit etwa 1900 zu konstatieren ist. Dabei handelt es sich einerseits um einen historischen Realprozess: Lebensverhältnisse und die in ihnen agierenden Subjektivitäten haben sich tiefgreifend

25 | Gemeint ist nicht, Vergnügen rationaler Prüfung zu unterwerfen. Doch wie läuft es ab, wenn Menschen unterschiedliche Erlebnisse vergleichen und daraus Konsequenzen ziehen für ihre ästhetischen Praktiken?

verändert. Der Begriff selbst ist jedoch neueren Datums und verweist darauf, dass sich Perspektiven und Vokabulare der Wissenschaft gewandelt haben. Deshalb werden in diesem Abschnitt die neue Sichtweise und wesentliche Kategorien erläutert. In Kapitel 4.4 geht es dann um Ansätze einer die Kunst übergreifenden allgemeinen Ästhetik.

An den Anfang gehört der amerikanische Philosoph John Dewey (1859-1952). Die folgenden Überlegungen beruhen auf seinem 1934 erschienenen Buch *Art as Experience*. Dewey beginnt es nicht mit der konventionellen Frage, welche Eigenschaften Kunstwerke haben. Er interessiert sich für die Eigenschaften eines *besonderen Typs von Erfahrungen*, die Menschen machen. Und er beginnt bei Grundelementen, die jede/r aus dem Alltag kennt –

»bei den Ereignissen und Szenen, die das aufmerksame Auge und Ohr des Menschen auf sich lenken, sein Interesse wecken und, während er schaut und hört, sein Gefallen hervorrufen: Anblicke, von denen die Menge gebannt ist: Die vorüberlassende Feuerwehr; Maschinen, die riesige Löcher ins Erdreich graben; [...] Männer, die auf Eisenträgern hoch in den Lüften rotglühende Bolzen werfen und auffangen.« (Dewey 1980: 11)

Für Dewey enthält alles praktische Handeln und jedes konturierte Wahrnehmen ein ästhetisches Potenzial. Kunst bezeichnet aus dieser Perspektive eine besondere, relativ seltene Art von Ressource. Ihre Angebote sind einzig dafür bestimmt, ästhetische Erfahrungen zu machen (ebd.: 12). Das unterscheidet sie von den meisten Dingen und Tätigkeiten, die primär anderen Zwecken dienen.

Wichtiger als dieser Unterschied ist Dewey aber, was allen Erfahrungen welcher Art auch immer gemeinsam ist: Wir *machen* sie im strengen Sinn des Wortes. Eine Erfahrung ist nichts, was einer Person ohne ihr Zutun geschieht. Wir erzeugen sie aktiv. Für Dewey ist Erfahren eine *Tätigkeit*, deren Produkt die Erfahrung ist. Ästhetische Erfahrung ist unter anderem dadurch bestimmt, dass sie aus dem Gleichmaß und Gleichlauf des Alltags herausragt und die Menschen ein Stück weit darüber hinaushebt. Doch bleibt sie mit dem gewöhnlichen Leben verbunden; sie gehört keinem wesentlich anderen Bereich des Handelns und Denkens an.

Diese Sicht folgt auch daraus, dass für Dewey alltägliches Vergnügen (»pleasure«) keine triviale Sache darstellt, sondern hohe Bedeutung für die Lebensführung hat. Richard Shusterman (2000: 29) hat Deweys Auf-

fassung pointiert zugespitzt: »[...] we humans, philosophers included, live primarily not for truth but for sensual and emotional satisfaction.«²⁶ Selbstverständlich kennt Dewey (1980: 62f.) auch ein Vergnügen am Erkennen und formalen Analysieren. Aber das könne nicht den einzigen Maßstab für ästhetischen Genuss bilden; den sieht er auch im Schmecken eines Gerichts, wenn es Wissen um die Ursache des Geschmacks und Anerkennung für die Art der Zubereitung einschließe. In diesem umfassenden Sinn versteht Dewey »ästhetische Empfindungen« als »notwendige Bestandteile des Glückes« (ebd.: 17).

Konkreter charakterisiert er Erfahrung als eine herausgehobene und relativ geschlossene Einheit psychischer Empfindungen und Aktivitäten. Ästhetische Erfahrung trage kumulativen Charakter und strebe einer Erfüllung zu, indem man sich ergreifen lässt und selbst dynamisch einbringt. Energien und Bedeutungen werden organisiert in Richtung auf Integration und Erfüllung, wobei eine befriedigende Gefühlsqualität gegeben sein muss (ebd.: 50-55). Eine derartige Erfahrung hebe sich weit über die Wahrnehmungsschwelle hinaus; sie wird um ihrer selbst willen geschätzt und gesucht. Ihre Kraft mache es möglich, gewohnte Bedeutungen zu missachten und so konventionelle Grenzen zu überwinden.

Deweys Ansatz hat zweifellos eine vitalistische Färbung; mit der Betonung von Energie, Dynamik, Integration und ermächtigender Befriedigung zielt er auf eine Gestalt von Erfahrung, die als steigernde Verdichtung und Erhöhung elementarer Lebenskräfte konzipiert ist. Tatsächlich verläuft ästhetisches Erleben oft deutlich weniger dicht und in sich geschlossen (→Kap. 5.4). Hier ist wichtig: Dewey öffnet den Blick für die ästhetischen Momente im Alltag und empfiehlt, in die Kunst-Debatte von den Erfahrungen der Menschen her einzusteigen. Wir sollen ausgehen von den Praktiken, mit denen jedefrau und jedermann positiv bewertete Empfindungen zu erzeugen suchen. Als Material dafür nutzen sie starke sinnliche Eindrücke und Vorstellungen, die mit spürbaren Emotionen verbunden sind.

Ob wir einen Gegenstand im weitesten Sinn ästhetisch empfinden, hängt letztlich ab von der Einstellung, mit der wir ihn betrachten. Um das zu veranschaulichen, übernimmt Dewey ein Beispiel des Schriftstellers Max Eastman. Bei einer Fahrt mit der Fähre vor der Skyline von Manhat-

26 | Eine anregende Interpretation von Deweys Überlegungen gibt Niklas (2014: 106-123).

tan kann die Wahrnehmung höchst unterschiedlichen Interessen folgen. Der Betrachter versucht vielleicht, bekannte Gebäude wiederzuerkennen oder zu schätzen, wie schnell er sich dem Ziel nähert; er kann aus der Höhe der Wolkenkratzer auf die exorbitanten Grundstückspreise schließen oder die Ballung der Türme als Ausdruck fehlender Stadtplanung kritisieren. Er kann aber auch »die von den Bauwerken gebildete Szenerie als ein Bezugsgefüge von bunten, erleuchteten Körpern [betrachten], sowohl untereinander als auch mit Himmel und Fluss verbunden. Nun sieht er ästhetisch, etwa so, wie ein Maler sieht.« (Dewey 1980: 157f.)

Bevor ich näher auf alltagsästhetische Ansätze eingehe, werden Kernpunkte der in diesem Band vertretenen Auffassung von Ästhetik und Schönheit formuliert. Sie sollen Grundlagen der Argumentation offenlegen.

Ästhetisch

Ästhetisch bezeichnet auf allgemeinsten Ebene eine bestimmte Struktur von Interaktionen zwischen Menschen und Gegenständen; zu den Gegenständen zählen auch die Produkte unserer Einbildungskraft, der Phantasie und der Erinnerung, die wir uns mental gegenüberstellen können. Wir heben einzelne sinnliche Eindrücke oder Vorstellungen aus dem Fluss des Wahrnehmens und der Befindlichkeit heraus und verknüpfen sie gleichzeitig mit Emotionen, Bedeutungen und Wissen. So erzeugen wir ästhetische Beziehungen. Dem liegt die Auffassung zugrunde, dass sinnliche Wahrnehmung keine »begriffslose Rezeptivität« bezeichnet, »sondern eine von Gefühlen und Denkakten nicht abtrennbare, immer auch aktive Auseinandersetzung mit der sinnlich gegebenen Welt« (Kleimann 2002: 57).

Allerdings ist sinnliche Wahrnehmung längst nicht so einfach strukturiert, wie es die Rede von den fünf Sinnen nahelegt. In einer eindrucksvollen Studie hat die Philosophin Waltraud Naumann-Beyer (2003) dargestellt, welch außerordentliche Vielfalt die menschliche Sinnlichkeit einschließt. Insbesondere die körperliche Wahrnehmung, die stets auch Selbstwahrnehmung ist, scheint in der Spannweite zwischen Gleichgewichts- und Geschwindigkeitssinn, Empfinden von Übelkeit und Körpertemperatur ein fast unerschöpfliches Repertoire zu umfassen.

Umgangssprachlich wird oft vergessen: »Ästhetisch« bezeichnet einen *grundlegenden Modus der Wahrnehmung*. Was da abläuft, muss kei-

neswegs als *schön oder angenehm* empfunden werden. Im Gegenteil: Die subjektive Bewertung kann ausgesprochen negativ sein (und ist es faktisch oft). Sinnliche Eindrücke, Vorstellungen und verknüpfte Emotionen wirken hier belastend, abstoßend und lösen unerwünschte Stimmungen aus. Ästhetisch bedeutet in analytischer Verwendung nicht automatisch schön, angenehm, erstrebenswert.

Zum Verständnis der verbreiteten (»populären«) ästhetischen Praktiken ist allerdings eines wesentlich: Menschen suchen üblicherweise mittels *für sie geeigneter* sinnlicher Eindrücke und ihrer Einbildungskraft Erlebnisse zu schaffen, die sie als befriedigend, bereichernd oder gar beglückend empfinden. Doch gilt hier, was der Ästhetiker Bernd Kleimann zum unkontrollierbaren, riskanten Charakter ästhetischer Wahrnehmung sagt: Sie sei »ein Amalgam aus Handlung und Widerfahrnis«. Man kann sich vorher nie sicher sein (selbst bei einem »Lieblingsstück«), wie man in einer konkreten, so eben noch nie dagewesenen Situation mit den Qualitäten des Gegenstands ko-laboriert. Erleben ist nur in Grenzen planbar. Die »Kontingenz ästhetischer Erfüllung« (Kleimann 2002: 334) gehört zu ihrem Reiz.

Die (mehr gefühlte als reflektierte) Bewertung ästhetischer Interaktionen ist allerdings historisch wie kontextabhängig ausgesprochen variabel. Zwar begegnen Menschen vielen Situationen, Bildern, Sinnesindrücken, die sie vermeiden möchten, weil sie negative Empfindungen hervorrufen. Doch haben sie auch gelernt, Eindrücke und Gefühle, die als solche unangenehm oder gar bedrohlich sind, im Kontext *handlungsentlasteter*,²⁷ spielerischer Perzeption zu letztlich angenehmen, positiv empfundenen Erlebnissen zu arrangieren. Das Horrorgenre mit dem ambivalenten Genuss von Angstlust ist ein klassisches Beispiel; ein anderes die Faszination der Beobachtung von Unglücken und Katastrophen. So kann uns auch Hässliches, Groteskes, Abstoßendes anziehen. Ein tragischer Untergang und die Darstellung von Leiden und Verlust können in der Gesamtbilanz als gefühls- und lebenssteigernd empfunden und positiv bewertet werden.

27 | Die in der Forschung gängige Bezeichnung klingt in diesem Band nicht ganz glücklich – weil ästhetisches Erleben ja Ergebnis von Interaktion (und damit von Praxis) ist. Gemeint ist: entlastet von der Pflicht, im Zusammenhang der alltäglichen Lebensverhältnisse handelnd zu reagieren.

Dem können auch moralisch eher zweifelhafte Praktiken zugrundeliegen wie der sogenannte »Abwärtsvergleich«. Elend, Unglück, vermeintliche Dummheit anderer rufen angenehme Gefühle hervor, weil sie anschaulich machen, »wie gut es uns doch geht« oder »wie klug wir doch sind«. So sind Harmonie und Happy End keineswegs unverzichtbar für angenehm empfundenen ästhetischen Erleben. Freilich präferiert eine deutliche Mehrheit im Publikum derartige Angebote, und die Motive sind bestens nachvollziehbar.

Positiv bewertetes ästhetisches Erleben wird *um seiner selbst willen gesucht* und gemacht: in der Hoffnung auf reizvolle Gefühle. Zu diesem Zweck heben wir immer wieder Eindrücke und Vorstellungen aus dem Strom der Alltagsereignisse heraus und ko-laborieren mit ihrem sinnlichen, Gefühle und Einbildungskraft anregenden Potenzial. Wenn es klappt, nennt man das ästhetisches Vergnügen oder Erfahrung von Schö-nem. Die Grundoperation besteht darin, Phänomene nicht nur instrumentell, im Vollzug zielgerichteter Tätigkeiten, wahrzunehmen. Man betrachtet sie nicht einfach als austauschbare Vertreter einer allgemeinen Kategorie mit bekannter Zweckbestimmung, sondern richtet eine gewisse *handlungsentbundene Aufmerksamkeit* auf ihre *individuellen sinnlichen Qualitäten* und ihre mittels Einbildungskraft herauszulockenden *emotionalen Potenziale*. Es wird einem zum Beispiel klar, dass der farbige Putz eines Nachbarhauses nicht nur dem Schutz gegen das Wetter dient; er hat einen Ochsenblutton, der kräftig von der Umgebung absticht, ein reizvolles Wechselspiel mit den Tönungen des Himmels entfaltet und an Urlaube in Skandinavien erinnert.

Doch kann die Farbe der Fassade auch fad oder grell wirken; sie scheint nicht zu den Proportionen zu passen oder lässt unangenehme Assoziationen aufkommen. Hier erleben wir gleichfalls ästhetisch; aber die Bewertung fällt so aus, dass man dieses Erlebnis (oder auch, verallgemeinert: derartige Erlebnisse) nicht wiederholen möchte. Solche Eindrücke haben dann auch nicht die Qualität des Selbstzweckhaften. Die Offenheit für handlungsentlastete sinnliche Wahrnehmung, grundiert von der Erwartung auf das angenehme Verspüren intensiver Gegenwärtigkeit, wird hier enttäuscht.

Ästhetisches Erleben

Die Rede vom ästhetischen Erleben zieht die Konsequenz aus Deweys Akzent auf dem *Machen* von Erfahrungen. »Erfahrung« ist nämlich im Deutschen eher statisch-abgeschlossen und bewusst-rational konnotiert. So bezeichnet man das *Ergebnis der mentalen Bearbeitung* von Ereignissen und eigenem Betroffensein. Idealtypisch sind Erfahrungen sprachlich gefasste Deutungen von Erlebtem; vergangenen, erinnerten Episoden werden Lehren oder zumindest Hinweise für künftiges Handeln zugeschrieben. Ästhetische Erfahrungen wären dann interpretierende und wertende Beschreibungen ästhetischer Erlebnisse, die die Sprechenden als wichtig, beispielhaft und lehrreich betrachten.

Erleben verweist dagegen idealtypisch auf die Dynamik eines Geschehens und auf die aktive Beteiligung menschlicher Akteure an ästhetischer Ko-laboration. Praxistheoretisch meint Erleben (durchaus im Sinne des alltäglichen Sprachgebrauchs) kein bewusstes, jeweils neu und frei gestaltetes Handeln. Vielmehr geht es meist um Routinen, um abgespeicherte Tätigkeits- und Verlaufsmuster, um sozial geteilte Erlebnismodelle sowie um regulative Vorstellungen von der Angemessenheit unterschiedlicher Weisen des Erlebens. Bewusste Entscheidungen, Neues zu erproben und noch nie Getanes zu tun, sind damit nicht ausgeschlossen. Sie greifen aber notwendig auf Gewohnheiten und habitualisierte *Muster des Versuchens* zurück – nicht zuletzt auf Praktiken anderer, die man für sich adaptieren kann. Solche Übernahme bedeutet freilich stets Veränderung durch Um- und Neubildung.

In diesem Sinn werden hier abgrenzbare ästhetische Episoden als Erlebnisse bezeichnet. Allerdings hat in der Forschungsliteratur der Terminus »ästhetische Erfahrung« nicht selten dieselbe Bedeutung, auch in früheren Arbeiten von mir. Manchmal werden beide Begriffe überdies zwecks sprachlicher Abwechslung synonym verwendet. Es handelt sich um eine idealtypische Unterscheidung. Das heißt: In der Wirklichkeit ästhetischer Interaktionen gibt es sie nicht in Reinform. Der Nutzen der kategorialen Gegenüberstellung ist: Man hat Instrumente, um die realen Mischformen differenzierter zu beschreiben.

Schönheit

Schönheit bezeichnete über lange Zeit das ästhetische Ideal, das Philosophen zu begründen suchten. In diesem normativen Sinn kann der Begriff Gegenstand historischer Kulturforschung sein, aber *keine analytische Kategorie*. Da schön, Schönheit und entsprechende Bezeichnungen²⁸ jedoch häufig benutzt werden, ist hier auch das Alltagsverständnis zu berücksichtigen. Mit Dewey (1980: 151) ist »Schönheit« als Bezeichnung für eine besondere Empfindung, für die *positiven, angenehmen, beglückenden* Qualitäten ästhetischen Erlebens, zu verstehen. In diesem Sinn, als Verweis auf Alltagsrede über persönliche Gefühle, wird der Begriff hier ab und zu verwendet.

Vergnügen

PK-Forscher*innen verwenden den Begriff des Vergnügens (oder verwandte Bezeichnungen wie Spaß, Freude, »pleasure«) häufiger, um positives Erleben mit Populärem zu bezeichnen. Die Beschreibungen kreisen um einen Kern: ein ausgesprochen angenehmes Gefühl gesteigerter Lebendigkeit. Es geht gewissermaßen um eine Alltagsvariante der Hochstimmung, die als Euphorie bezeichnet wird.

28 | Beeindruckendes, gar überwältigendes Erleben wird von Laien mit vielfältigen Kommentaren angezeigt. Diese Reaktionen genügen den Präzisionsansprüchen von Fachleuten in keiner Weise und werden daher oft als Belege für mangelnde ästhetische Sensibilität fehlgedeutet. Das gern satirisch zur Vorführung junger »Prolls« benutzte »Boah, ey!«, Kommentare wie »krass, oah nee!, geil, cool, Alter!, Wahnsinn« usw., auch Schweigen, Tränen, begeistertes Klatschen, leuchtende Smartphones und Ähnliches verweisen auf starkes, letztlich positiv empfundenes ästhetisches Erleben. Zugleich sollen derartige Praktiken oft Erleben hervorbringen und intensivieren. Als Hinweis darauf, dass es sich vielleicht doch um mehr als ein Defizit »bildungsferner Schichten« handelt, sei hier eine Notiz des Schriftstellers Peter Schneider vom August 1968 zitiert: »Ecki [Eckart Siepmann; KM] zum Beispiel hat die eigenart, ›ach scheiße, schau mal da‹ zu sagen, wenn er eine in ihrer schönheit überwältigende erfahrung macht. [...] immer wieder fällt mir die ratlosigkeit auf, die uns alle befällt, wenn wir in der verlegenheit sind, etwas schön zu finden« (Schneider 2008: 296; für den Hinweis danke ich Bernd Jürgen Warneken).

Eine evolutionsbiologisch begründete Lesart hat der Medienethiker Thomas Hausmanninger vorgeschlagen. Ästhetisches Vergnügen fasst für ihn eine ganze Reihe von Arten der sogenannten *Funktionslust* zusammen. Dabei handelt es sich um Lust, die Menschen beim effektiven Ausführen körperlicher wie geistiger Tätigkeiten empfinden; sie wird von euphorisierenden Botenstoffen (Dopamin, Serotonin) ausgelöst. Das betrifft nicht nur zweckgerichtete Praktiken, sondern gleichermaßen die selbstzweckhafte sinnliche Wahrnehmung. Stets gehe es um eine Lust, »die gewissermaßen im Genuss der psychophysischen Aktivität als Aktivität, in der Erregung als solcher, dem energetischen Zustand unserer selbst an sich besteht« (Hausmanninger 2002: 233).

Hausmanninger unterscheidet drei »Grundformen des ästhetischen Sich-Vergnügens« (ebd.). *Sensomotorisch* seien die

»Repetition von Bewegungen und die Betätigung der Sinnesorgane, aber auch schon die grundsätzlichen physiologischen Prozesse und Erregungsformen [...] lustvoll und werden daher gesucht bzw. geübt. [...] So kann auf dieser Ebene beispielsweise eine Autojagd im Fernsehen durch Empathie physische Anregungen bieten, etwa Muskelanspannung und Adrenalinausstoß. Erst die Zweckfreiheit im ästhetischen Verhalten macht diese Erregungszustände jedoch genussfähig – weil wir nicht wirklich verfolgt werden [...], können wir uns dem Erregungszustand zuwenden und diesen bzw. unsere Lebendigkeit darin verkosten. Aber auch schon das bloße entlastete Sehen und Hören bildet eine mögliche Quelle von Funktionslust.« (Ebd.: 234)

Selbst nach einem als schlecht oder belanglos empfundenen Film hat man nicht selten das Gefühl, die Zeit des Zuschauens angenehm verbracht (und nicht sinnlos vergeudet) zu haben. Ob solche Empfindungen zum Kernbereich ästhetischen Erlebens zählen, ist zu diskutieren (→Kap. 5.4).

»Auf der *emotionalen* Ebene kann die zweckfreie Evokation von Gefühlen lustvoll erlebt werden. Gefühle hervorzubringen und zu differenzieren, stellt ebenso eine Aktivitätsform dar, die spontan einsetzt. Gerade hier wird besonders stark erlebt, ein lebendiges Wesen zu sein und über inneren Reichtum zu verfügen. Daher ist schon das bloße Haben von Gefühlen lustvoll besetzt.« (Ebd.)

Als *kognitive* Dimension nennt Hausmanninger die »Lust an der Funktion der geistigen Fähigkeiten, an ihrem Gebrauch, ihrer Formung und Übung sowie der Durchdringung der Welt mit eigenem Begreifen und Wissen« (ebd.). Bei zweckfreien Tätigkeiten wie dem Erschließen der Logik einer komplexen Erzählung oder der Enttarnung eines Täters im Kriminalroman werde diese Lust dann rein erlebt.

Eine weitere Ebene ästhetischen Vergnügens durch Funktionslust verläuft laut Hausmanninger quer durch diese drei Dimensionen: ihre *reflexive* Verfasstheit (→Kap. 3.4).

»Wir können uns nicht nur zu den Gegenständen, sondern auch zu unserer Verarbeitung der Gegenstände nochmals ins Verhältnis setzen. Auch dies ist grundsätzlich lustbesetzt: Wir genießen in der Reflexivität uns selbst als aktives Zentrum und erleben eine spezifische Souveränität, nämlich unsere Position als ›Konstrukteure‹ unserer Welterfahrung und Bedeutungszuweisung.« (Ebd.: 234f.)

Das klingt plausibel; es handelt sich allerdings um eine formale Bestimmung mit begrenzter Unterscheidungskraft. Selbstgenuss der eigenen Lebendigkeit, Energie und Kompetenz sind auch in zweckgerichteten Tätigkeiten erfahrbar; der Psychologe Mihály Csíkszentmihályi (1991) hat das als Flow-Erlebnis beschrieben. Die Besonderheit des selbstzweckhaften ästhetischen Modus wird nicht recht deutlich: Wo ist der Unterschied zwischen Kriminalgeschichte, Kreuzworträtsel und Bouldern? Neuere Studien kommen zu dem Schluss, dass das *Spüren nach der Bedeutung* massenkünstlerischer Inhalte wesentlich zum Erleben des Vergnügens beiträgt. Sie betonen »die kognitive Herausforderung. Das Nachdenken über das Gesehene und das Erleben von ›gemischten‹ Gefühlen kann zu einem ausgeprägten Unterhaltungserleben und zu dessen Wertschätzung führen.« (ARD-Forschungsdienst 2016: 303)

Doch auch abgesehen von diesem Einwand – empirischen Kulturforscher*innen fällt es schwer, humananthropologische und psychologische Zugänge zu den beim ästhetischen Erleben mobilisierten Gefühlen zur Grundlage ihrer Arbeit zu machen. Hausmanningers Konzept der Funktionslust ist nicht nur in den Herkunftsdisziplinen umstritten; es tendiert auch dazu, Emotionen als Vorgänge und Zustände »im Inneren« von Menschen, in ihrer Psyche oder ihrem Hirn, zu beschreiben – als Vorgänge und Zustände, die keine Geschichte und keinen wirklich materiellen Körper haben, keiner sozialen Regulierung unterliegen und als

genetisch fixiertes Produkt der Evolution von Kontexten und Situationen nicht berührt werden.

Deshalb fassen empirisch arbeitende Kulturforscher*innen Vergnügen zumeist mit anderem Vokabular. Sie wollen den Geist nicht dualistisch vom Körper trennen und behandeln deswegen Emotionen als »a kind of practice« (Scheer 2012). Damit werden Gefühle de-essenzialisiert. Empirischer Forschung ist wenig gedient mit einer Definition, was Emotionen »sind«. Wohl aber kann eine beobachtende und deutende Disziplin mit Aussagen dazu arbeiten, was Gefühle tun (genauer: in welchem Tun sie sich konstituieren, »anwesend sind«) und durch welches Tun sie erzeugt werden. So lassen sie sich integrieren in ein Verständnis von Vergnügen als »Geflecht aus Praktiken« (Bareither 2016: 18). Daher wäre es sprachlich konsequenter, vom *Machen* von Vergnügen zu sprechen als davon, dass man Vergnügen *hat*.

Hier muss kurz skizziert werden, welche Vorstellung von menschlichem Handeln praxistheoretische Ansätze bestimmt. Grundlegend ist die Abkehr von der Annahme, dass Menschen zunächst mental Entscheidungen treffen und sie dann praktisch-körperlich umsetzen. Vielmehr geht man davon aus, dass Leben wesentlich praktisch ist, »ein Prozess aus Tätigkeiten« (ebd.: 20). Am Tun sind alle Elemente menschlichen Handelns – Wissen, Gefühle, Motive, Erwartungen ebenso wie körperliche Fähigkeiten und die gegenständlichen Mittel, die zu den Tätigkeiten gehören – aktiv beteiligt; sie sind für die Forschung zugänglich in konkreten, beobachtbaren Handlungsabläufen. Der Versuch, Qualitäten und Funktionen der genannten Elemente isoliert, außerhalb praktischer Vollzüge zu beschreiben, ist aus dieser Sicht nicht hilfreich zum Verständnis des wirklichen Lebens wirklicher Menschen.²⁹

Zugespitzt: Menschen sind, was sie tun – physisch, mental, imaginativ, in Ko-laboration mit anderen menschlichen wie nichtmenschlichen Akteuren. Dieses Handeln ist nicht beliebig, nicht »frei«. Es realisiert sich über weite Strecken – im Alltag wie beim Konzertbesuch – in Praktiken: in bestimmten Weisen, etwas zu tun, in Routinen, Gewohnheiten, Verhaltensmustern. Das reicht vom Aufstehen mit denselben Abläufen jeden Morgen bis zu den Automatismen des Autofahrens oder den Mustern,

29 | Das berührt nicht die Tatsache, dass wir als Ergebnis der Evolution über eine körperliche Ausstattung verfügen, die unserem physischen und psychischen Tun zugrunde liegt und nur begrenzt zu beeinflussen ist.

wie wir unbekannten Menschen begegnen und einen Krimi schauen. In Praktiken verwirklicht sich Wissen – »ein praktisches Wissen, ein Können im Sinne eines ›know how‹ und eines praktischen Verstehens« (Reckwitz 2003: 292); man kann hier von verkörpertem, inkorporiertem Wissen sprechen. Und Praktiken »enthalten immer schon bestimmte Formen sinnlicher Wahrnehmung, sie mobilisieren die Sinne jeweils auf ihre Weise, und in ihrem Rahmen wird auf eine bestimmte Weise wahrgenommen« (Reckwitz 2016: 223).

Wissen ist kulturell geprägt und sozial unterschiedlich verteilt. Praktiken sind jedoch nicht einlinig *bestimmt* von unterschiedlichen Wissensbeständen; aus praxeologischer Sicht *existiert Wissen nur in* einer Vielzahl von *Handlungen*. Hier wird es praktisch, sichtbar, real. Dieser Ansatz kann Wandel und Veränderung zusammenbringen mit der Beharrungskraft, die Wissensbestände, Verhaltensregeln und Machtverhältnisse ausüben. Kein einzelner Handlungsvollzug stimmt völlig überein mit einem anderen. Praktiken sind keine fixierten Tätigkeitsketten, die identisch ablaufen. Jede Handlungssituation weicht von früheren ab (und sei es nur minimal); deshalb weicht auch jede Realisierung einer Praktik von der vorherigen und der folgenden ab. So können in der sozialen Ko-laboration kleinere oder größere Veränderungen entstehen und sich verfestigen – Verschiebungen, die stets Veränderungen des sozial geteilten Wissens und der Angemessenheitsregeln einschließen, die eine Praktik verwirklicht.

Am Vergnügen als Geflecht von Praktiken hebt der Kulturwissenschaftler Christoph Bareither (2016: 24) fünf Grundelemente hervor. Vergnügen besteht erstens »aus routinierten und strukturierten, aber nicht strukturell determinierten Tätigkeiten«. Es ist zweitens »nicht als [...] intentionales Handeln, sondern als Prozess zu begreifen, in dem sich Subjekte erst als Akteure und mit ihnen bestimmte Handlungsmotive konstituieren«. Drittens: Vergnügen ist grundlegend »an die Körper dieser Akteure und deren inkorporierte Wissensbestände gebunden«. Es bringt viertens die Beteiligten in Beziehung zueinander und wird so zur »Schnittfläche sozialer Beziehungen«. Fünftens schließlich wirken daran häufig materielle und technische Artefakte mit.

Eine Eigenschaft muss in jedem Fall gegeben sein, um Tätigkeiten als Vergnügen zu bestimmen: Sie richten sich auf »die Mobilisierung und Gestaltung positiv gedeuteter Emotionen [...]. Vergnügen ist immer ein emotionaler Prozess.« (Ebd.) »Positiv gedeutet« meint in Alltagssprache ein Spektrum zwischen »fühlt sich gut an«, »geil« und »irre«. Die Prak-

tiken des *Vergnügens* zielen auf *angenehme Emotionen als entscheidenden Zweck* hin.

Das klingt ähnlich wie die Theorie des »mood management«. Danach werden Massenkünste genutzt, um gewünschte Stimmungen zu erzeugen (Zillmann 1988; Schramm 2005). Damit ist gewiss eine erstrangige Dimension von Vergnügen angesprochen. Doch im realen Geflecht der Praktiken sind Stimmungen und Streben nach Wohlgefühl als eher gemischt und im Fluss aufzufassen: nicht planbar oder gar messbar. Allerdings hat hier auch der praxeologische Zugang ein Problem. Die meisten Menschen können empfundenes Vergnügen nicht genauer beschreiben. Sie – und damit auch die Wissenschaftler – stoßen hier an die »Grenzen des Sagbaren« (Weith 2014: 67-69).

Unbedingt ist auf die dunklen Seiten des Vergnügens hinzuweisen, die sich ebenfalls in der PK niederschlagen. Andere erniedrigen, Lebewesen Schmerzen zufügen, Dinge und menschliche Körper zerstören – derartige Handlungsformen werden in konkreten Situationen nicht selten als subjektiv ausgesprochen befriedigend empfunden. Ihre Repräsentationen in populären Künsten stoßen keineswegs automatisch auf Ablehnung. Man kann hier sogar, da es sich ja nur um Inszenierungen handelt, einigen im Alltag unterdrückten Gefühlen ihren Lauf lassen. Weder die PK noch die an sie geknüpften Emotionen bilden eine heile Welt. Deswegen ist die Feststellung, dass etwas ästhetisches Vergnügen bereite, kein Unbedenklichkeitszertifikat.

Ästhetisierung

Ästhetisierung meint die zunehmende Häufigkeit, Intensität und gezielte Herstellung von Konstellationen, in denen ästhetisches Erleben stattfindet – positiv wie negativ empfundenes. Verbreitet ist allerdings eine verkürzte Lesart: Ästhetisierung als meist äußerliche, wenn nicht gar oberflächliche Verschönerung und Steigerung von Angenehmem; das wird überwiegend kritisch gesehen (Kleimann 2002: 122-125). Kulturwissenschaftlich ist jedoch Ästhetisierung als *offene Entwicklung* zu betrachten, in deren Verlauf menschliche Empfindsamkeit für ästhetische Wahrnehmungen aller Art – angenehme wie unangenehme – sich quantitativ ausweitet und qualitativ ausdifferenziert. Konkret heißt das für die historische Ausprägung in Deutschland: Seit dem späten 19. Jahrhundert und mit einem enormen Schub im fordistischen Massenwohlstand nach dem

Zweiten Weltkrieg kommen immer mehr Menschen in Situationen, die ästhetisches Erleben ermöglichen. Das betrifft notwendigerweise zunehmend Personen mit einfacher Schulbildung, und Menschen aller Schichten *ergreifen diese Möglichkeit*.

Dabei wirken drei Faktoren zusammen. Erstens: Mehr Gegenstände der Lebensumwelt haben sinnliche und symbolisch-narrative Qualitäten (»Kunst«-Eigenschaften), die die Erzeugung starker – positiver wie negativer – Gefühle nahelegen. Dass die Häufigkeit ästhetischer Wahrnehmung und ästhetischen Urteilens so massiv ansteigt, folgt jedoch gleichermaßen aus Veränderungen auf der subjektiven Seite. Deshalb zweitens: Mehr Menschen verfügen über Neigungen, Sensibilitäten, Erfahrungen, Routinen und Kompetenzen – kurz gesagt: über Praktiken, um aus und mit diesen Möglichkeiten ästhetisches Erleben zu machen. Damit es allerdings zur Ko-laboration kommt, bedarf es einer dritten Voraussetzung: Lebensverhältnisse und Arbeitsanforderungen sind derart, dass überhaupt Raum entstehen kann für das mentale Heraustreten aus Zwängen und funktionalen Abläufen. Wenn der Körper bis zur letzten Faser angespannt wird, um eine physische Leistung zu erbringen; wenn alle Aufmerksamkeit benötigt wird, um vorgegebene Leistungsnormen zu erfüllen; wenn »the long arm of the job« die Freizeit im Griff hat und der Tag praktisch nur aus Arbeit und Erschöpfung besteht – dann ist jedes Sicheinlassen auf reizvolle sinnliche Angebote (und sei es nur das Spiel von Sonne und Schatten im Raum) oder gar auf Tagträume, riskant oder unvorstellbar.

Realität und Konzept einer »Ästhetisierung des Alltags« haben große Bedeutung für die PK-Forschung. Zum einen wurden dadurch theoretische Überlegungen angestoßen, die ästhetische Interaktion als wesentliches Element heutiger Lebensweisen auffassen. Das hat wiederum Versuche angeregt, populäre Künste als ästhetische Akteure im gewöhnlichen Alltag ernst zu nehmen. Andererseits werfen Ästhetisierungskonzepte schwierige Fragen auf. Sie machen ästhetisches Erleben zu einer verbreiteten, geradezu gewöhnlichen Praktik. Damit nehmen sie tendenziell der Kunst, auch der populären, ihre herausgehobene Stellung als Partner ästhetischer Interaktionen. Deshalb wird uns im Folgenden die Frage begleiten, was die *spezifische* Rolle der Massenkünste im ästhetisierten Alltag ist. Unter 5.6 wird das dann bilanziert.

Für ein umfassendes Verständnis von Ästhetisierung ist schließlich eine weitere Kategorie wichtig: die »ästhetische Mitwahrnehmung« (Klei-

mann 2002: 81). Der Begriff weist auf unterschiedliche Intensitäten und wechselnde Brennpunkte ästhetischen Erlebens hin. Man denke an Musik zum Ingangkommen am Morgen, die helle Atmosphäre im Bad und die schick designte Kaffeemaschine, an den genießerischen Blick auf die eleganten Linien der Karosserie, wenn man das Auto für den Arbeitsweg besteigt, und an die Wahrnehmung der unangestregten Geschmeidigkeit, mit der der Wagen beschleunigt. Oder, politisch korrekter: an das Vergnügen, mit dem man den leichten Lauf des Rades, das metallische Schnurren der Kette, den Rhythmus der Beine und den Fahrtwind auf der Haut zum ästhetischen Erleben verknüpft, während man überlegt, ob man pünktlich am Arbeitsplatz sein wird und was einen dort erwartet. Sinnliches Wahrnehmen steht hier nicht im Vordergrund; es ist kein eigenständiger Zweck, durchdringt aber Tätigkeiten und färbt sie positiv oder negativ ein.

4.4 THEORIEN ZUR ALLTAGSÄSTHETIK

Wie erwähnt verdankt sich der Blick auf die ästhetischen Qualitäten von PK auch der Dezentrierung herkömmlicher Kunst in der Ästhetik-Debatte. Damit entsteht, wesentlich vorangetrieben von der Warenwerbung, eine entdifferenzierende Dynamik: Alles kann (und sollte dann auch) zu Genuss, Vergnügen, Spaß, Erlebnis werden – Kochen, ein Glas Wasser, das Ausführen des Hundes und jeder Einkauf. Diese Entwicklung wird einerseits als egalisierend begrüßt, von anderen als nivellierend und, wegen des massiven Genussoptimierungsdrucks, als kulturell bedrohlich abgelehnt. Hier kommt man um eine grundsätzliche Frage nicht herum: Was unterscheidet ästhetisches Vergnügen von anderen Arten des Vergnügens?

Bei manchen Beispielen scheint die Differenz offensichtlich. Was soll ästhetisch sein an der Erfolgs-Freude, mit anderen Fans zusammen den Sieg seiner Mannschaft zu feiern, oder am Jubel des Action-Gamers über einen besonders gelungenen Kill? Doch wenn die Idee der ästhetischen Mitwahrnehmung plausibel ist, werden solche Abgrenzungen fast unmöglich. Denn jede sinnliche Wahrnehmung oder Vorstellung bietet die Möglichkeit, nebenbei oder kurzzeitig auch den sinnlichen Eindruck als solchen und die Assoziationen, Erinnerungen usw., die er aufruft, emotional wirken zu lassen: positiv oder negativ, auf jeden Fall ästhetisch. Fans trinken Bier, schmücken oder bemalen sich in Vereinsfarben, sin-

gen Lieder. Und Bareither (2016) hat nicht nur belegt, wie wichtig die empfundene Eleganz einer Kampfaction für Computerspieler*innen ist. Er fand in einem Sample von über 100 Let's Play-Videos, dass in der Mehrzahl der Kommentare »schön« und semantisch verwandte Adjektive gebraucht wurden (ebd.: 115f.). Was folgt daraus?

Angesichts der Allgegenwärtigkeit ästhetischer Wahrnehmung machen Ja/Nein-Unterscheidungen (»das ist ästhetisch, das nicht«) wenig Sinn. Hilfreicher scheint einmal mehr das empirische Standardverfahren: zu beschreiben, wann, unter welchen Bedingungen welches möglicherweise ästhetische Erleben von wem wie gemacht wird. Je mehr derartiges Material man hat, desto besser kann man Unterscheidungen treffen, etwa Typologien vorschlagen. Auf der Suche nach einem möglichst differenzierten Instrumentarium für solche Arbeit werden im Folgenden einige Theorieansätze betrachtet. Am Anfang stehen generelle Modelle, die Alltagsästhetisches einschließen. Dann werden Konzepte erörtert, die helfen können, populäre *Künste* präziser zu bestimmen. Abschließend wird gefragt, ob Populäres sich durch eine besondere Ästhetik auszeichnet.

»Verspüren der eigenen Gegenwart«

Der Philosoph Martin Seel (2000: 44) beschreibt ästhetische Wahrnehmung als »eine unter anderen Lebensmöglichkeiten, die von Zeit zu Zeit ergriffen werden kann, wie man von Zeit zu Zeit von ihr ergriffen wird.« Sie ist gekennzeichnet durch von Zwecken freie offene Aufmerksamkeit aller Sinne; ohne sie »hätten die Menschen ein weit geringeres Gespür für die Gegenwart ihres Lebens« (ebd.: 45). Im Zentrum von Seels Überlegungen stehen Momente und Episoden, in denen wir des aktuellen In-der-Welt-Seins verstärkt gewahr werden; wir verspüren die »eigene Gegenwart im Vernehmen der Gegenwart von etwas anderem« (ebd.: 62). Das ist auch als Mitwahrnehmung im Zusammenhang zweckgerichteter Tätigkeit möglich – indem »Wachheit für eine disfunktionale [sic] Präsenz der Phänomene« (ebd.: 57) dazu führt, dass deren sinnlich-situative Einzigartigkeit selbstzweckhaft in der »Fülle [ihrer] Erscheinungen« wahrgenommen wird (ebd.: 56; auch 170-172).

Allerdings kann ästhetisches Erleben auch in Vergangenheit und Zukunft ausgreifen – infolge der »Macht der Vorstellung, über die jeweilige und sogar über jede wirkliche Situation hinauszugehen« (ebd.: 119). Die Verbindung von intensiver, funktionsentbundener sinnlicher Wahrneh-

mung mit (ebenfalls sinnlich vorgestellter) Erinnerung und Phantasie wird laut Seel vor allem durch Gegenstände der Kunst nahegelegt (ebd.). Kunst sei *konstitutiv* darauf angelegt, solche Imaginationen zu erzeugen; bei anderen Gegenständen sei ästhetisches Erleben auch ohne vergleichbar ausgreifendes Vorstellen möglich. Das ist ein wichtiger Hinweis für den Versuch, das Besondere am Erleben (und Erfahren, denn hier kommen definitiv Momente intellektuellen Verarbeitens und Reflektierens ins Spiel) von Kunst im weiten Feld ästhetischer Praktiken zu fassen.

Seel unterscheidet idealtypisch drei Weisen ästhetischer Wahrnehmung. Sie sind im Wesentlichen Ergebnis aktiver Perzeption, werden also nicht eindeutig von den Phänomenen bestimmt. Beliebige Gegenstände können zu ästhetischem Erleben auffordern. In der *bloßen* ästhetischen Wahrnehmung wird allein die *intensive sinnliche Präsenz des Gegenstandes* erlebt. *Kontemplative Wahrnehmung* eignet ihre Gegenstände *atmosphärisch* an: als »Widerschein einer Lebenssituation« (ebd.: 148). In der *artistischen* ästhetischen Erfahrung versteht man Dinge, Ereignisse, Situationen als (meist auf imaginative Anreicherung angelegte) Darbietungen besonderer Art, die auf einmalige Weise gestaltet sind. Kunst enthalte normalerweise Wahrnehmungsaufforderungen in allen drei Dimensionen.

Seel exemplifiziert die Möglichkeiten an einem roten Ball, der nach dem Spiel der Kinder auf dem Rasen liegt.

»Wir können Oskars Ball bloß in seinem Erscheinen betrachten, unter Absehung von den atmosphärischen Bezügen, in denen er steht. Wir können ihn andererseits in der Fülle dieser Bezüge wahrnehmen, sagen wir, in einem Leuchten der Stille, in der der Garten liegt, seit das Spiel der Kinder vorbei ist. [...] Schließlich können wir den – sichtbar luftleeren – Ball betrachten, als wäre es eine Plastik von Claes Oldenburg, wodurch er sich unter anderem in ein *witziges* Objekt verwandelt, das seinen schlappen Charme auch an ganz *anderen* Orten als in diesem Garten entfalten könnte. [...] meist sind die Grenzen fließend.« (Ebd.: 149; Herv. i.O.)

Ganz wichtig: Die drei Modi stehen bei Seel gleichrangig nebeneinander und können sich in wechselnden Mischungen verbinden; sie sind unterschiedlich, aber keine ist wertvoller als die anderen. Es griffe auch zu kurz, den analytisch-intellektuellen Anteil der Rezeption zu isolieren und zum alleinigen Maßstab zu erklären. Jede Rezeptionsweise hat einzigartige Qualitäten (→Kap. 5.5). Unter Atmosphäre (im zweiten Modus) versteht Seel »ein *sinnlich und affektiv spürbares* und darin existenziell

bedeutsames Artikuliertsein von realisierten oder nicht realisierten Lebensmöglichkeiten« (ebd.: 152; Herv. KM). Und die artistischen Gebilde der Kunst müssen zwar verstanden werden, das macht die Besonderheit ihrer Rezeption aus. Das Verstehen muss jedoch nicht intellektuell und verbal artikulierbar sein. Es mag auch sinnlich-körperlich und emotional geschehen; »es kann sich [...] in leiblicher Bewegung entfalten, etwa beim Tanzen zu einer Musik oder bei der mit allen Sinnen tastenden Erkundung einer Rauminstallation« (ebd.: 158).

Schließlich ist für Seel Kunst zwar »ein Kulminationspunkt des Ästhetischen«, aber definitiv nicht die höchste Form ästhetischer Praxis. Gleichartige Erfahrungen »ästhetischer Wachheit« seien in alltäglichsten Kontexten möglich. Gemeinsam sei allen Modi die »Leidenschaft für das Erscheinende«, die beglückende Lust am intensiven »Verweilen in der stets verschwindenden Zeit des Lebens, wo immer es sich ereignen mag« (ebd.: 215).

Präsentative und expressive Texte

Bernd Kleimann teilt mit Seel den phänomenologischen Ansatz. Er versteht ästhetisches Wahrnehmen und Erleben gleichermaßen als (sei es auch nur für Augenblicke) funktionsentbundenes Tun, fokussiert auf »die selbstzweckhafte Wahrnehmung der sinnlich-sinnhaften Seite der Welt« (Kleimann 2002: 41). Für uns ist seine Unterscheidung zwischen *präsentativen* und *expressiven* Kunstgattungen interessant, denen unterschiedliche Wahrnehmungsweisen zugeordnet werden. *Präsentativ* sind kulturelle Texte, denen in der Konfiguration von Inhalt und Form *Bedeutung* eingeschrieben ist. Damit haben sie Zeichenqualität; sie enthalten Aussagen über etwas, das mit dem unmittelbar Dargestellten nicht identisch ist. Disney/Pixars Nemo und sein Vater Marlin sind nicht einfach Clownsfische, die getrennt werden und Abenteuer erleben. Der Film erzählt im Muster der Tierfabel von einem Vater-Sohn-Verhältnis, von Erziehung und menschlichen (!) Tugenden.

Narrative und darstellende Genres funktionieren in diesem Sinne präsentativ – wenn man ihnen mit *komprehensiver* ästhetischer Wahrnehmung begegnet. Die ziele darauf, den »Sinn« des Präsentierten zu verstehen, und interpretiere dabei notwendig (doch keineswegs immer bewusst und sprachlich explizierbar) auch das Wie der Darstellung, die gewählte Form (ebd.: 128-130). Präsentative Kunst erzeugt, so Kleimann, »prägnan-

te Ausdrucksgestalten, die Relevanzzusammenhänge des inhaltlich Dargebotenen entwerfen. Nicht Leben und Welt, sondern Sichten des Lebens und Weisen der Erschlossenheit von Welt« sind das, was komprehensive Rezeption sucht und genießt (ebd.: 142).

Expressive kulturelle Texte hingegen erlauben die Unterscheidung von Dargestelltem und Darstellungsweise nicht; Musik ohne Text etwa oder gegenstandslose Kunst bieten vor allem sinnliche Anmutungen. Hier sei »impressives Ausdruckserleben« der angemessene Wahrnehmungsmodus. Er richtet sich auf das Erleben der »ausdrucksvollen, beredten Gegenwart dieser Phänomene«. Dazu gehört auch deren »perzeptiv-synästhetisch gegebener Sinn« (ebd.: 101). Der ist allerdings nicht symbolisch verfasst wie im präsentativen Werk und muss nicht eigens verstanden werden; er erschließt sich vielmehr unmittelbar³⁰ in der Wahrnehmung, sofern die entsprechend empfänglich ist für das »Spüren [der] expressiven Effekte« (ebd.: 101f.). Derartige »sinnliche Reflexion« vermittelt ein gesteigertes Gefühl für eigenes Wahrnehmen und Empfinden (ebd.: 156). Wir verständigen uns über derartige Eindrücke meist in metaphorischer Sprache, die Stimmungsqualitäten und -wirkungen veranschaulichen soll. Man spricht dann von schwungvoller Musik oder abweisender Architektur (ebd.: 103f.).

In den Massenkünsten ist solche »sinnliche Reflexion« wesentlich über Körperpraktiken und Körperwahrnehmung vermittelt. Präziser: Hier ist man offener für die physisch-materielle Dimension als im etablierten Kulturbetrieb und setzt sie aktiv in Praktiken des Tanzens, Jubelns oder Mitsingens ein. Der amerikanische Kulturwissenschaftler Lawrence Grossberg (2000: 78-103) hat beispielsweise die Erfahrungen der (Selbst-) Ermächtigung (»empowerment«) analysiert, die Rockmusik ermöglicht. In der traditionellen Kunstbetrachtung hingegen wird die zweifellos vorhandene physische Wahrnehmung expressiver Effekte kaum angesprochen.

Kulturelle Texte sind allerdings selten nur präsentativ oder nur expressiv. Titel von Musikstücken geben Bedeutungshinweise (und werden teilweise erst im Nutzungsprozess hinzugefügt, etwa bei Robert Schumanns Dritter Sinfonie die Bezeichnung *Die Rheinische*). In der Popmusik spielen Worte je nach Genre eine unterschiedliche Rolle, sie sind bei Bob Dylan wichtiger als bei Black Sabbath. Nicht selten werden Lyrics

durch Sprachgrenzen verstellt und nur als Element des Sounds (also rein expressiv) wahrgenommen. Umgekehrt können literarische Texte eine sprachmusikalische Qualität haben, die ihnen beim Vortrag oder selbst beim Lesen eine expressive Dimension verleiht.

Das Beispiel der Instrumentalmusik weist hin auf den Vereinbarungscharakter der Bezeichnung Kunst. Wieso stellen die Geräusche einer bestimmten Kombination von Klangerzeugungsinstrumenten Kunst dar, das Ertönen einer Sirene aber nicht? Genauer: Wieso werden die Geräusche einer Sirene dann doch kunstfähig, wenn sie im Konzertsaal oder Tonstudio erklingt? Kleimann stellt fest, dass es die Kontexte sind, die über den Status entscheiden, und an sie gebunden Traditionen der Einordnung und Betrachtung. Gegenstandslose Malerei, die nichts mehr außer sich selbst darstellt, profitierte davon, dass sie sich in der Kunstwelt der Malerei entwickelte (ebd.: 187f.; vgl. Becker 1982). Zählen Design, Architektur, Mode, Gartenbau zu den Künsten, den angewandten Künsten, dem Kunsthandwerk? Auch hier handelt es sich um historisch wechselnde Vereinbarungen – über die in modernen westlichen Gesellschaften kein allgemeiner Konsens mehr herzustellen ist.

Kleimanns Vorschlag, beschreibende und wertende Verwendungen des Begriffs Kunst zu unterscheiden, scheint gerade mit Blick auf PK hilfreich. Beschreibend definiert er ein Kunstwerk als »ein Artefakt, das aufgrund der pragmatischen Kontexte, in denen es steht (seien dies Museen, Äußerungen von Kunstkritikern oder literaturwissenschaftliche Seminare), als ein von einer unbestimmten Menge von einflussreichen Betrachtern wertgeschätztes Zeichen anzusehen ist« (ebd.: 194f.). Allerdings können eben auch Kinos oder Musikstreamingplattformen Orte sein, die von einflussreichen Betrachtern (Kritiker, DJs) wertgeschätzte Zeichen versprechen: Massenkunst.

Ästhetische Praktiken

Kleimanns »einflussreiche Betrachter« gehören jedenfalls zur akademischen und etablierten Kunstwelt. Der Kulturosoziologe Andreas Reckwitz (2016) hingegen gibt ästhetischen Praktiken von Alltagsmenschen deutlich größeres Gewicht als Seel und Kleimann. Für sie bildet letztlich doch das Kunstwerk den Idealfall beglückenden und vor allem bereichernden ästhetischen Erlebens. Reckwitz bezeichnet als ästhetisch »Praktiken, in deren Zentrum die Hervorbringung ästhetischer Wahrnehmungen steht«;

Kunst und Schönheit sind darunter lediglich »Sonderfälle« (ebd.: 223). Wie alle sozialen Praktiken werden auch die ästhetischen von menschlichen Körpern und von Artefakten getragen. Für die sinnliche Wahrnehmung sind vor allem Medien – Mikroskop, Kopfhörer, Bildschirm, Kinoleinwand usw.³¹ – wichtig; sie vermitteln, *was wir wie* sehen, hören, fühlen,³² imaginieren (und auch: was wir infolge apparativer Beschränkung *nicht wahrnehmen*, Infrarot etwa oder Gerüche).

Reckwitz formuliert fünf Charakteristika, die ästhetische Praktiken von funktionalen, zweckbestimmten Handlungsformen unterscheiden sollen. Erstens: Grundlegendes Ziel ist das sinnliche Wahrnehmen selbst. Ästhetische Praktiken »sind darauf aus, die Sinne zu mobilisieren und Wahrnehmungen hervorzulocken – um ihrer selbst willen.« Sie sind selbstbezüglich, selbstreferenziell. Als Soziologe interessiert sich Reckwitz weniger für die ästhetischen Zwischenspiele selbstzweckhaften Wahrnehmens, die unberechenbar während beliebiger Tätigkeiten und Situationen auftreten können, als für sozial regulierte, gewohnheitsmäßige Praktiken. Die fasst er sehr weit: Auch Praktiken, die »Ereignisse verfertigen, die dem ästhetischen Wahrnehmen *dienen*«, rechnet er dazu. Er nennt ein ausgesprochen breites Spektrum von Beispielen ästhetischer Praxis: Besuch des Fußballstadions, touristisches Reisen, Streifen durch die Shopping Mall, Arbeit an einer Werbekampagne, einem Musikstück oder gastronomischen Erlebnis, sexuelle Erotik, »quality time« von Paaren, Volksfeste und Fantreffen (ebd.: 226; Herv. KM). Kulturwissenschaftler werden hier versuchen, innerhalb der genannten Felder die spezifisch ästhetische Dimension einzugrenzen und dichter zu beschreiben. Einigkeit besteht auf jeden Fall darüber, dass es sich um Aktivitäten handelt, in deren Mittelpunkt individuelles oder kollektives *Erleben* steht.

Zweitens: Ästhetisch *produktives* Handeln, das neue Artefakte oder Ereignisse erzeugt oder aufführt, ist kreativ, nicht regelorientiert (ebd.: 227). Drittens: Während zweckorientierte Praktiken Affekte zu minimieren suchen, haben ästhetische Praktiken eine affektive Struktur,³³ sie enthalten »libidinöse Orientierungen«. In solchen Praktiken sind Menschen

31 | Reckwitz (2016: 224) zählt auch bewusstseinserweiternde Drogen zu den Medien in diesem Sinn.

32 | Bass-Lautsprecher beispielsweise lassen Musik *spüren*.

33 | »Affekte« meint im Wesentlichen das, was dieser Band als Emotionen bezeichnet.

»in ihrem Erleben durch einen Gegenstand, ein anderes Subjekt, eine räumliche oder transzendente Umgebung »affiziert«, eine Affiziertheit, die im subjektiven Empfinden [...] als lustvoll, wohlgefällig, angenehm, rauschhaft, enthusiastisch etc. erlebt werden kann« (ebd.).

Viertens: In ästhetischen Praktiken werden Zeichen(sequenzen) als Träger von Interpretationen (nicht: Informationen) begriffen, als »Ort der offenen und mehrdeutigen, der nicht natürlichen, sondern »künstlichen« Bedeutungsproduktion«. Dabei entstehen »»eigene Welten« [...], auch imaginierter und fiktiver Art. Diese Interpretationsprozesse sind wiederum affektiv-libidinös aufgeladen.« Gegenstand solcher Praktiken sind nicht nur künstlerisch gestaltete Materialien, sondern gleichermaßen die gesamten alltagseingebetteten »Narrationen, Alltagsmythen und Bildsequenzen« einer Gesellschaft (ebd.: 228).

Fünftens: Da ästhetische Praktiken keinem äußeren Zweck folgen, haben sie spielerischen Charakter; das erleichtert das Erproben, zumindest Erleben von Neuem, Unbekanntem. Reckwitz versteht solche

»Öffnung für die Modulierbarkeit sinnlicher Wahrnehmungen, die Intensifizierbarkeit von Affekten und die Mehrdeutigkeit von Interpretationen [als] möglich oder gar erforderlich. Experimente und Grenzüberschreitungen mit Sinnen, Affekten und Interpretationen sind nun erwünscht, insofern sie dem ästhetischen Erleben dienen.« (Ebd.: 229)

Man kann in den fünf Punkten eine gewisse Neigung zu konventionellen Lesarten des Ästhetischen entdecken, insbesondere in der Betonung des Kreativen, Experimentellen, in der Beschränkung auf *positives* Erleben und in der pauschalen Behandlung von Alltagspraktiken. Doch ist Reckwitz sich bewusst, dass seine polare Entgegensetzung des Ästhetischen zum Funktionalen idealtypische Züge hat. Deshalb relativiert er die dualistische Zuspitzung und spricht von einem Kontinuum zwischen beiden Polen; selbstverständlich gebe es »Mischtypen«, die man »ästhetisch imprägnierte Praktiken« (ebd.: 230) nennen könne.

Symbolische Kreativität

Überlegungen zur Kreativität, allerdings deutlich auf Alltagspraktiken orientiert, hat auch der britische Kulturwissenschaftler Paul Willis entwickelt. Eigentlich war und ist die ästhetische Qualität von PK in den

Cultural Studies, zurückhaltend formuliert, nicht wirklich ein Thema. Fiske etwa folgte Pierre Bourdieus (1982: 756-783) Kritik an der auf Kant gegründeten Kunstästhetik; sie habe die Fähigkeit zu »interesslosem Wohlgefallen« zum Maßstab für die kulturelle Urteilskraft, ja für die humane Qualität von Menschen gemacht. Er sah im ästhetischen Diskurs nichts als Praktiken bürgerlicher Klassenmacht. »Aesthetics is a disciplinary system, an attempt by the bourgeoisie to exert the equivalent control over the cultural economy that it does over the financial. [...] Aesthetics is naked cultural hegemony.« (Fiske 1989: 130)

Fiskes Apriori, dass Menschen in PK Vergnügen, Vergnügen und noch mal Vergnügen suchen, öffnete aber doch eine Tür und verlangte eine differenzierte Untersuchung, *welche Arten von Vergnügen* im Spiel sind. In diesem Zusammenhang hat Willis den Blick auf die »symbolische Kreativität im Alltagsleben« gelenkt, die das Tun und Genießen der Menschen durchzieht. Er versteht darunter »die Produktion von *neuen* (wie geringfügig auch immer differierenden) Bedeutungen« (Willis 1991: 21). Zu finden sei sie in den vielen ästhetischen Alltagspraktiken, die man fraglos vollzieht und deren kreative Dimension meist übersehen wird. Seine Beispiele sind Kommunikation über Medientexte, Herstellen eines eigenen Musikmix und Arbeit an »der Anlage«, Tanzen und Karaoke, Gestalten von Kleidung und Frisur, Selbstinszenierung in der Gruppe und auf der Straße. Insbesondere unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben solche Praktiken einen hohen Stellenwert.

Laut Willis sind sie »innerlich mit dem Gefühl, der Energie, der Erregung, und der psychischen Bewegung verknüpft« (ebd.: 24). Dabei werden in der Auseinandersetzung mit Angeboten der Umwelt Elemente eigener Subjektivität erzeugt, nicht zuletzt der »aktive Sinn für die eigenen lebendigen Fähigkeiten, für die Kräfte des Selbst« sowie der »kulturelle Sinn dafür, welche symbolischen Formen – Sprache, Bilder, Musik, Frisuren, Stile, Kleidung – für das Selbst am besten und kreativsten »funktionieren« (ebd.: 25).

Willis konzipiert »elementare Ästhetiken« (»grounded aesthetics«; ebd.: 38) des (vorwiegend jugendlichen) gelebten Alltags. Es geht ihm um »Prinzipien des Schönen«, die sich die Alltagsakteure zu eigen machen und die sie in ihren modifizierenden, gestaltenden, spielerischen Praktiken als »Eigenschaften von lebendigen symbolischen Aktivitäten« (ebd.) bearbeiten und entwickeln. Elementare Ästhetiken realisieren sich auch kognitiv, vor allem aber »durch die Sinne, durch gesteigerte Sinnlichkeit,

durch Vergnügen, Lust und Verlangen, durch den ›Spaß‹ und das ›Fest‹« (ebd.: 41). Allerdings stellt Willis fest: Das bevorzugte Material, an dem sich diese Kreativität entfaltet, bilden die »Kulturwaren« (ebd.: 33), in der Sprache dieses Bandes also die kommerzielle PK. Was sie an Möglichkeiten eröffnet und verweigert, formiert mithin die Substanz der elementaren Ästhetiken.

In diesem und dem vorangehenden Abschnitt wurden Kategorien und Konzepte vorgestellt, die ästhetisches Erleben beschreiben. Danach scheinen entsprechende Praktiken recht alltagskompatibel. Sie sind meist ohne großen Aufwand integrierbar oder zumindest im Rahmen gewöhnlicher Lebensweise durchzuführen. Dabei wurde zwar bereits einiges deutlich, was die Erlebensangebote eines Spielfilms, eines Romans oder eines Musikstücks von den Offerten unterscheidet, die die Farbe einer Hauswand, ein schöner Ausblick oder Fanjubiläum machen. Doch von Kunstrezeption war meist in eher traditioneller Weise die Rede. Im Zentrum der beiden folgenden Abschnitte steht daher die Eigenart von *Massenkünsten*.

4.5 GATTUNGEN UND GENRES DER MASSENKUNST

Es wäre vermessen, das Universum der populären Künste unter einen gemeinsamen Satz von ästhetischen Verfahrensweisen subsumieren zu wollen. Dass Gemaltes anders funktioniert als Gesungenes, Schauspiel anders als Design, versteht sich von selbst. Im Folgenden werden daher zunächst Beispiele und Argumente dafür vorgestellt, welche Art von populärkulturellen Ressourcen sinnvoll als Massenkunst zu untersuchen ist.

Die Aufgabe wird nicht einfacher dadurch, dass empirische Kulturforschung zwei Zugänge zu verfolgen hat. Auf der einen Seite sind die verschiedenen Massenkünste systematisch zu betrachten; dabei orientiert dieser Abschnitt sich pragmatisch daran, welche Kandidaten für eine derartige Einordnung gegenwärtig im Gespräch sind. Auf der anderen Seite sind Befunde zur *Nutzung* solcher Angebote in *nichtprofessionellen Zusammenhängen* anzuschauen. Derartige Kontexte werden hier abkürzend Alltag genannt – im Wissen, dass selbstverständlich auch Akademiker, Kritiker und ihre Institutionen einen untersuchenswerten beruflichen Alltag haben. Um das Hauptproblem gleich zu benennen: Die realen Gebrauchsweisen sind derart vielfältig, unberechenbar und vor allem oft so

weit von den in der Forschung skizzierten idealtypischen Mustern ästhetischen Erlebens entfernt, dass es schwer sein wird, zu allgemeineren Aussagen zu kommen.

Zur Systematisierung dienen mir zwei Unterscheidungen, die bereits eingeführt wurden: zwischen präsentativen und expressiven Künsten (→Kap. 4.4) sowie zwischen ästhetisch primärintentionalen und sekundärintentionalen Angeboten. Als Kunst wird hier betrachtet, was *in erster Linie* darauf zielt, ästhetisches Erleben auszulösen. Deswegen bleibt Produktgestaltung im Folgenden unberücksichtigt. Ihre Objekte sollen zwar fast immer auch ästhetisch gefallen. Doch ein umwerfend schönes, aber extrem unzuverlässiges Auto verfehlt seinen Primärzweck: verkauft zu werden. Von Gebrauchsgegenständen erwartet man nur sekundärintentional ästhetisch Reizvolles.

Musik hingegen scheint ein klarer Fall zu sein: Ihr oberstes Ziel ist, ästhetische Wirkung zu erzeugen. Doch leider ist die Unterscheidung nicht immer so einfach. Wie steht es mit einem Genre wie Gangsta Rap, in dem primär die Selbstinszenierung als machistischer »prolliger« Außenseiter und die Kalkulation auf Erregung öffentlichen Ärgernisses Markterfolg bringen sollen? Allgemeiner: Sind bestimmte Kulturwaren vorrangig auf Erzeugung ästhetischer Erlebnisse hin angelegt oder werden in erster Linie Motive angezielt wie Neugier auf und Empörung über Sensationelles, Skandalöses? Wird primär Statusgewinn versprochen oder sexuelle Erregung? Bei vielen Designerstücken ist fraglich, ob sie praktisch benutzt oder doch eher in ihren skulpturalen Qualitäten genossen werden sollen. Und wie steht es mit Liebesromanreihen, die damit werben, dass die Geschichten an weltbekannten touristischen Destinationen spielen? Die folgenden Überlegungen gehen von den den Texten ein- und zugeschriebenen *Nutzungspräferenzen* aus. Bei allem Mischcharakter der Angebote und Gebrauchsweisen kann man doch Gattungen und Genres im Sinne einer Arbeitshypothese³⁴ zuordnen.

Grundsätzlich wird man *präsentative* Populärkünste auch *als primär für ästhetisches Vergnügen* gestaltet betrachten. Da handelt es sich zunächst um die populären Varianten klassischer Künste:

34 | Die folgende Aufstellung ist freilich lückenhaft. In gewissem Sinn ist ihr Hauptzweck das Anstoßen von Diskussionen.

- populäre Musik/Popmusik samt aller Live-Formate, Filmmusik, aber auch popularisierte Klassik; rein instrumentale Genres zählen allerdings zu den expressiven Künsten;
- populäre Literatur einschließlich Genres wie Hörbuch/Hörspiel, Witz, Komik und Satire, Gedichte sowie Lieder vom Typ Singer-Songwriter,³⁵ Fanfiction, Zeitungs- und Heftromane, Kurzgeschichten und »wahre Geschichten«, schließlich Comics und Graphic Novels;
- Film in allen Medien und Erzählformaten, inklusive Musikvideos, Werbefilmen, narrativ angelegten YouTube-Videos, Fanproduktionen usw. Dokumentarische Subgenres wie Reise- und Naturfilm und die professionelle Dia-Show, aber auch mancher Dokfilm zu gesellschaftlichen und politischen Themen argumentieren heute primär mit Bild und Ton, weniger mit »Sachinformation« und Kommentar;
- populäres Theater mit und ohne Musik samt Dialektbühne, Musical, Comedy und Kabarett, Late Night Show usw.;
- bildende Künste, vor allem die Fotografie, massenmedial als Reproduktion verbreitete Bilder, Kleinskulpturen, »Nippes« und »Deko«. Comic und Graphic Novel gehören gleichermaßen hierhin, wenn man sie nicht als eigenes Hybridgenre auffasst.

Auch einige *expressive* Populärkünste sind ästhetisch *primärintentional*: Instrumentalmusik; Tanz (insbesondere die als Schausport betriebenen Varianten inklusive Formationsschwimmen und Eislaufshow); Artistik und Zirkuskünste; gegenstandslose Kunst, eingeschlossen Kunst am Bau und auf öffentlichen Plätzen, Wohnungs- und Gartendekoration; Architektur (zunehmend strategisch als ästhetisches Zeichen in der globalen Standortkonkurrenz eingesetzt und medial verbreitet) sowie das gesamte touristisch präsentierte bauliche Erbe.

Hier gibt es einen weiten Übergangsbereich zu Gattungen, die man den *angewandten Künsten* zurechnet und die in den Alltagswelten westlicher Länder eine zunehmende Rolle spielen. Zwar kann man im Zug der epochalen Ästhetisierung beobachten, dass etwa Gebrauchsgütergestaltung und Mode für den Massenbedarf zunehmend die Balance von Form und Funktion zugunsten eines Eigenwerts der attraktiven Gestalt verschieben. Dennoch wird man diese Zweige insgesamt *nicht als primärintentional* auf ästhetisches Vergnügen hin orientiert bezeichnen. Geräte

und Kleidung werden, von Ausnahmen abgesehen, relativ handfest gebraucht und auch verschlissen. Allerdings sprechen die vielen Mode- und Designmuseen und -sammlungen für die Anerkennung als und die Wahrnehmung als oder wie Kunst. Unter den Nutzern gibt es jedenfalls nicht wenige, die über das »impressive Ausdruckserleben« (Kleimann) hinaus auch die historisch und theoretisch angereicherte Auseinandersetzung mit weiteren Bedeutungsdimensionen von Design und Mode pflegen und sich so ein komplexes ästhetisches Vergnügen verschaffen.

Auch an die Gartenkunst ist in diesem Zusammenhang zu denken, weiter an die Verknüpfung von sinnlichem Genuss und systematisch fundierter Aneignung im Feld des Kulinarischen: Speisen, Konditor- und Chocolatierprodukte sowie Getränke (Wein, Bier, Brände). Da bilden sich zumindest kunstähnliche Formen im Selbstverständnis der Produzenten, in der Präsentation, der Kritik³⁶ und in der Rezeption heraus – zu meist als Elemente eines gehobenen, distinktionsbewussten und hoch-reflexiven Lebensstils (van der Meulen/Wiesel 2017), den man allenfalls im Vergleich mit einer völlig vergeistigten Auffassung von Hochkultur als populär bezeichnen wird.

Ein ganz neues Kapitel haben die Computerspiele eröffnet, in denen der Medienkritiker Florian Rötzer (2005: 102) schon früh »die eigentliche und einzigartige Kunstform unserer Zeit« gesehen hat. Er hebt Aspekte hervor, die in ihrer Verbindung wirklich beisspiellos sind. Die virtuellen Umgebungen, in denen die Spielenden agieren, tragen den Charakter eines »Gesamtkunstwerks«. Visuelle, akustische, narrative Gestaltung und – mit Elementen von Cockpits, Datenhandschuhen und -anzügen, Gestenerkennung sowie der Immersion über Virtual Reality – die umfassende Einbeziehung des handelnden Körpers bis zum Gleichgewichtsempfinden versetzen in umfassend sinnlich durchgestaltete, oft faszinierend fremdartige Welten.

Dort, das ist der revolutionäre Unterschied zu allem bisherigen Kunst-erleben, geht es nur selten um jenes quasi dem Ablauf der Zeit enthobene, *von der Notwendigkeit zum Reagieren befreite* Wahrnehmen, wie es das herkömmliche Lesen, Musikhören, Bildbetrachten usw. charakterisiert.

36 | Die Texte des einflussreichen Gastrokritikers Jürgen Dollase (2006, 2015) lesen sich wie Paraphrasen der klassischen Genieästhetik. Es geht um individuelle Meisterschaft, Originalität und Komplexität, vor allem aber um die Autonomie kulinarischer Kreationen gegenüber pragmatischen Ansprüchen.

Stattdessen wird man mit Spielaufgaben konfrontiert, die in puncto Rätseln, Überraschungen, Kreativitäts- und *Handlungsanforderungen*, teilweise auch mit Spannung und (virtuellem!) Druck zum Eingreifen das Alltagsleben weit überbieten und zur zeitweiligen *hoch aktiven* Immersion auffordern. Spielpraktiken bewegen sich zwischen zwei attraktiven Polen. Man kann sich dem Handlungsdruck hingeben, Proben aller Art bestehen und seine Leistung steigern; und man kann die eindrucksstarken Spieluniversen mit allen Sinnen erleben: entdeckend, kontemplativ versunken oder imaginativ überschreitend.

Historiker werden darauf verweisen, dass auch der Umgang mit den Fiktionen der Kunst über Generationen erprobt und modifiziert wurde. Distanz bei kontrollierter Hingabe an künstliche, ausgedachte Szenarien ist eine neuzeitliche Kulturtechnik, erlernt und ständig fortentwickelt. So werden sich auch Gebrauch und innere Einstellung bei Computerspielen wandeln, und der Wunsch nach ästhetischem Erleben wird dabei vermutlich eine große Rolle spielen. Frauen sind heute statistisch gleichermaßen beteiligt (Hahn 2017) und bilden eine erstrangige Kraft der Veränderung. Noch stehen zumeist wettbewerbsförmige, agonale, teilweise klassisch sportliche Motive im Vordergrund. Die leistungsorientierten Spiele wie die Gamer profitieren allerdings erheblich von Qualitäten und Reizen der ästhetischen Mitwahrnehmung. Ob man wegen des außerordentlichen Maßes an Kreativität, das in die Spielentwicklung investiert wird, hier von einer neuen populären *Kunst* reden sollte, ist zu diskutieren. Dass es sich um ein faszinierendes Vergnügen mit erheblichem Anteil an *selbstzweckhafter* sinnlicher Wahrnehmung handelt, wird von der Bezeichnungsfrage aber nicht berührt.

Der letzte Kandidat kann besonders hohe Beteiligung und ein außerordentlich großes Potenzial für Anschlusskommunikation vorweisen: der Schausport, meist medial rezipiert. Auch hier steht außer Frage, dass die Anziehungskraft zu erheblichen Teilen von den Potenzialen für ästhetische Wahrnehmung herrührt. Man kann da an die »schönen Körper« denken oder an die erwähnten tänzerischen und artistischen Schauwerte. Man kann sich überwältigen lassen durch »überirdisch schöne Spielzüge« und Bewegungen, in denen dem Kulturwissenschaftler Hans-Ulrich Gumbrecht (1999; 2005: 35f.) Göttliches, zumindest Transzendentes erscheint.

Seel (2000: 219) betont ebenfalls die gesteigerte Präsenz sportlicher Inszenierungen, die dem einmaligen Moment herausragende Bedeutung

verleihen; er spricht vom »Genuss der unwiederbringlichen Gegenwärtigkeit des Geschehenen«. Und wirklich macht die mediale Inszenierung von Sportereignissen gerade dafür ständig attraktivere Angebote, weit über die Wiederholung einzelner Szenen hinaus: Die Verlangsamung durch Slow Motion-Aufnahmen monumentalisiert das Geschehen, das aus mehreren Kameraperspektiven und in beinahe intimer Annäherung an die Körper gezeigt wird und dessen Bilder in Mediatheken beliebig abrufbar geworden sind. Man könnte sagen: In derartigen medialen Präsentationsformen kommt der *Schausport* wirklich zu sich.

Es gibt jedoch einen verbreiteten Nutzungsmodus, der – statt uneteiligter Betrachtung – solche Highlights und besonderen Momente aktiv integriert. Am Schausport kann man *projektives ästhetisches Erleben* (Kleimann 2002: 138f.) exemplarisch studieren. Die wichtigste Bedingung der Möglichkeit dazu liegt in der Fähigkeit der Zuschauer*innen, Spiele und Wettbewerbe »wie Kunst« zu lesen. Kleimanns Begriff weist auf die Möglichkeit hin, nichtkünstlerische Phänomene mittels Praktiken wahrzunehmen, die wir auch gegenüber Kunst ins Spiel bringen. Sie werden so in Referenzrahmen gestellt, die Erinnerungen an Kunstwerke mobilisieren. Reale Landschaften werden mit gemalten verglichen, Alltagsepisoden erinnern uns an Filmszenen, Personen an Kunstfiguren usw. Zwar meint Kleimann, dafür bedürfe es »anspruchsvoller Voraussetzungen« (ebd.: 139). Doch kann man in der Mediengesellschaft davon ausgehen, dass Alltagsmenschen über ein großes Repertoire an Kenntnissen und Kompetenzen für solche Projektionstätigkeit verfügen. Freilich speist sich ihr Fundus überwiegend aus *populären Künsten*.

Schausport *ist* keine Massenkunst; seine Inszenierungen werden aber über das projektive ästhetische Erleben wie Kunst gebraucht. Die Events gewinnen eine Dimension sinnlicher Präsenz, in der bewegte und interagierende Körper mit »impressivem Ausdruckserleben« (→Kap. 4.4) wahrgenommen werden. Dominierend scheint allerdings die »komprehensive« Aufnahme. Wir erleben Sportereignisse als bedeutungsvolle Vorführungen, die Geschichten erzählen und elementare Dimensionen und Konflikte menschlichen Handelns in sozialen Bezügen vor Augen stellen – anhand von Sportler*innen, Mannschaften und auch Trainer*innen, anhand ihrer Anstrengungen, Erfolge und Misserfolge, anhand des Auf und Ab von Karrieren und des wechselvollen Verlaufs von Wettbewerben oder einzelnen Spielen. Mit diesen Geschichten setzen wir uns ohne Zwang zu eigenem Eingreifen, aber durchaus intensiv auseinander:

emotional und intellektuell, urteilend und mitfühlend. Der Philosoph Volker Gerhardt (1995: 129) bezeichnet sportliche Ereignisse als »Schauspiel ohne Text«. Treffender wäre vielleicht »ohne Drehbuch«; denn Textmodelle oder Skripte, die dem Geschehen im Rahmen des Sportereignisses Bedeutung verleihen (ganz persönliche wie Verallgemeinerungen des Typs »So ist das Leben«), bringen die Zuschauer*innen mit.

Solche ästhetische Nutzung von Sportereignissen ähnelt dem Gebrauch jener Reality-Formate (Casting-Shows, Dschungelcamp, Make-over-Shows, Doku-Soaps u.ä.), die man »performatives Realitätsfernsehen« genannt hat (Mikos 2000: 54). Beiden Genres gemeinsam ist eine mediale Präsentation, die in Echtzeit und mit Blick auf narrative Publikumserwartungen aus dem Live-Event eine dramatisierte Version des sich Ereignenden herstellt (Gleich 2001). Der Sportphilosoph Gunter Gebauer hat ein wesentliches Element der Aufbereitung von Sportereignissen als Material für projektives ästhetisches Erleben benannt. Das Sichtbare werde »durch sprachliche Kommentare [...] mit einer narrativen Dimension verknüpft, die Geschichten hervorbringt.« (Gebauer 1995: 25) »Die hinzugefügte Sprache, und erst sie, öffnet dem Sport die ästhetische Dimension.« (Ebd.: 26 f.) Der treffende Grundgedanke ist allerdings sehr auf das Wortsprachliche hin verengt. Kamera und Bildregie sind erheblich an der Herstellung von Geschichten beteiligt. Und nicht allein Sportreporter und Aktive kommentieren, sondern ebenso die Zuschauer untereinander – und zwar nicht nur mit Sprache, sondern mit ihren Körpern, im Jubeln wie im Entsetzen. Sie greifen dabei auf Ressourcen zurück, die Sportdiskurse ebenso einschließen wie individuelle Sport- und Körpererinnerungen.

Seel ergänzt, dass es für die dramatisch-ästhetische Perzeption nicht nur auf die direkt wettbewerbsrelevanten Handlungen ankommt. Vielmehr liefert »all das sichtbare Verhalten, mit dem Sportlerinnen und Sportler sich vor dem Wettkampf und im Wettkampf auf den Wettkampf einstellen, mit dem sie auf Erfolg und Misserfolg reagieren« (Seel 1995: 118f.), Stoff für die von den Zuschauern produzierten bedeutungsvollen Geschichten und damit für ihr ästhetisches Erleben.

Medialisierter Schausport gewinnt Qualitäten eines Serienformats: Die Akteure, ihre Welt und deren Regeln sind dem Publikum vertraut. Es weiß, was bisher geschah – und jedes Spiel, jeder Wettkampf bildet eine neue Folge, in der es im Moment des Geschehens »um alles« geht. Unterstützt und angereichert wird die Serialisierungsarbeit der Nutzer

dadurch, dass Medien Vor- und Nachberichterstattung liefern, deren Material die Zuschauer*innen bei der Dramatisierung der Wettkampfeignisse einmontieren können. Angesichts des reizvollen Spektrums sinnlicher Eindrücke, der verspürten Erregungen und symbolischen Sinngebungen für Massen geübter Betrachter hat der Ästhetiker Wolfgang Iser (2005: 149; Herv. i.O.) Schausport als »die populäre Kunst der Gegenwart« bezeichnet.

Von einer fiktionalen Serie unterscheidet die Sportberichterstattung ihr Wirklichkeitscharakter. Was das bedeutet, ist allerdings ausgesprochen vielschichtig. Hier ist kein Platz für eine grundlegende Auseinandersetzung mit dem Thema Fiktion und Realität. Aus der Perspektive alltäglicher Mediennutzung scheint es aber nicht sinnvoll, von einer Entweder/Oder-Entscheidung auszugehen. Vielmehr ordnen die Menschen der Gegenwart das, was sie in Medien oder bei Live-Events sehen und hören, hochdifferenziert auf Kontinua zwischen »wirklich« und »erfunden« sowie zwischen »wahr« und »unwahr« ein; beide Dimensionen hängen zusammen, bedeuten aber nicht dasselbe (→Kap. 6.1).

Die Zeitgenoss*innen nutzen beispielsweise Spielfilme oder Romane – erfundene Geschichten also, von denen sie wissen, dass sie ausgedacht sind – als Quellen, um Informationen über Wirkliches und seine Zusammenhänge zu gewinnen. Dabei verwenden sie eine Art Filter, um zu unterscheiden, was sie in den erfundenen Geschichten glaubwürdig (das meint auch nicht unbedingt »wahr«!) finden und was nicht. Paratexte wie »Nach einem wirklichen Ereignis« oder »Die Autorin erzählt ihr eigenes Leben« können die Plausibilität erhöhen – vor allem aber verändern sie die ästhetische Wahrnehmung. Oft intensiviert es die Gefühle, wenn man weiß: Das hat ein Mensch wirklich durchlebt und erlitten.

Nehmen wir die groß angelegte sozialrealistische TV-Serie *The Wire*, die in der vom Niedergang der alten Industrien betroffenen Hafenstadt Baltimore spielt. Wie dort die Verhältnisse zwischen Politik, »Rassenbeziehungen«, Rauschgiftgangs, Schulen, Zeitungen und Gewerkschaften geschildert werden, das haben viele Zuschauer und Kritiker so ziemlich eins zu eins als treffendes Bild der Verhältnisse genommen – auch wenn sie weder Baltimore noch eine vergleichbare Stadt wirklich kennen und keine Forschungsliteratur dazu konsultiert haben. Umgekehrt: Einer der erfolgreichsten Kinohits der letzten Jahre hierzulande war die französische Sozialkomödie *Ziemlich beste Freunde*, ein eindrucksvoll gemachter Film nach realen Ereignissen. Die »wirklichen« Protagonisten traten zeit-

gleich in den Medien auf. Trotzdem wissen wohl die meisten Zuschauer: Die Geschichte vom schwarzen Kleinkriminellen und dem weißen Aristokraten sagt nichts darüber aus, was Klassen- und Milieuunterschiede in Frankreich üblicherweise bedeuten. Es ist ein Märchen, sogar ein schönes und manchmal anrührendes – aber es liefert keine »wahren« Informationen über »wirkliche« soziale Beziehungen in der Gegenwartsgesellschaft.

Die unbezweifelte Authentizität der Bilder der Sportberichterstattung bildet quasi ein ästhetisches Alleinstellungsmerkmal dieses Unterhaltungsgenres. Wenn eine Fußballerin verletzt vom Platz getragen wird, dann weiß man zwar, dass hier vielleicht Zeit geschunden wird. Doch hat unser (Mit-)Gefühl eine andere Qualität als gegenüber der Identifikationsfigur eines Spielfilms aus dem Sportlermilieu in einer genau gleich aussehenden Szene. Im erstgenannten Fall wissen wir: Sie wird vielleicht nie mehr spielen können, die Karriere ist zu Ende. Oder: Sie hat sich total reingehängt, um ihre Mannschaft ins Finale zu bringen, und jetzt kann sie ihr im entscheidenden Spiel nicht weiter helfen. Was nichts daran ändert, dass beide Episoden gleich weit entfernt sind vom Leben, das die Zuschauer vor und nach der Sendung führen. Es sei denn, die eigene Tochter oder die Partnerin spielt auch Fußball ...

Das Schausport-Publikum weiß: Es geht knallhart und irreversibel um Sieg und Niederlage, um Punkte und Medaillen, letztlich um Geld im Rahmen eines globalen Wirtschaftszweigs. Wir sind gut informiert über Doping und Wettbetrug – und doch lassen sich nur wenige das aufregende Gefühl der Unvorhersehbarkeit, des »Alles kann passieren« nehmen. Die meisten *wollen* keine unbeteiligten Beobachter sein. Sie erschaffen sich Held*innen und Schurken, nehmen die Perspektive einer Mannschaft oder einer Sportlerin ein, schwören als Fans ihrem Verein unverbrüchliche Treue – weil die Emotionen dann intensiver sind.

Erfahrene Sportliebhaber*innen machen sich absichtlich zu einem Teil der real ablaufenden Ereignisse. Solche Praktiken der »Identifikation« (wie diese ästhetische Strategie gerne genannt wird) gibt es ebenso bei der Rezeption erfundener Narrationen in allen Genres, in Romanen, Filmen, Serien usw. Offenbar steigert das emotionale Investment in einzelne Akteur*innen die Empfindungsintensität, mit der wir Geschichten vergegenwärtigen – auch die starken Gefühle des (Mit-)Leides und des Schmerzes. Doch nur selten stehen Sportler*innen dem Massenpublikum persönlich so nahe, dass derartige Emotionen über kontrollierte und begrenzte affektsteigernde Projektionen hinausgehen würden.

4.6 MASSENKÜNSTE IM KUNST-SYSTEM

Die amerikanischen Literaturwissenschaftler James Naremore und Patrick Brantlinger (1991) haben ein anregendes Modell für den Raum der künstlerischen Kulturen (»artistic cultures«) in den westlichen Gesellschaften des 20. Jahrhunderts vorgeschlagen. Es wird hier aus zwei Gründen vorgestellt. Methodisch produktiv scheint der Ansatz, über Massenkünste nur als emergentes Resultat der Vernetzungen, Entlehnungen und Mischungen zwischen allen künstlerischen Kulturen einer Gesellschaft zu sprechen. Und die substanzielle Beschreibung der unterschiedlichen *artistic cultures* selbst ist (mit einigen Modifikationen für Europa)³⁷ heuristisch ausgesprochen hilfreich.

Es handelt sich um folgende Kategorien:

1. *Hochkunst* (»high art«) bezeichnet den zeitgenössischen, weithin als »bürgerlich« und »westlich« geltenden *Kanon* anerkannt großer Kunst der Weltgeschichte.

2. *Künstlerische Moderne* (»modernist art«) bezeichnet die Kunstbewegung, die in Absetzung von der etablierten Hochkultur entstand; diese empfand man als verbiedert und den Herausforderungen der Zeit nicht mehr gewachsen. Im englischen Sprachraum verwendet man dafür den Begriff des Modernismus (»modernism«). Ihr Beginn wird an unterschiedlichen Punkten im 19. Jahrhundert gesehen, doch verwendet man dabei übereinstimmende Kriterien. Die Überwindung einer abbildungsorientierten Malerei mag man bei Goya oder Cézanne ansetzen, die Parallele in der Literatur bei E.T.A. Hoffmann oder Baudelaire – das Korpus der westlichen Moderne zeigt sich insgesamt doch ziemlich konsistent. Allerdings erweitert sich der Kanon der Hochkunst ständig im Ergebnis von Anerkennungsprozessen, die Richtungen und Künstler der Moderne aufnehmen. Dennoch bleiben Unterschiede: In Deutschland gehören Goethe und Joyce nicht auf dieselbe Weise zur Hochkultur.

3. *Avantgarde* (»avant-garde art«) bezeichnet historisch die im frühen 20. Jahrhundert aufbrechenden Bewegungen, die durch direktes Eingreifen ins gesellschaftliche Leben die bürgerliche Institution Kunst und das ästhetische Autonomiekonzept überwinden wollten, das Hochkunst

37 | POP und Subkultur sind im Szenario von Naremore und Brantlinger nicht enthalten.

wie Modernismus teilen. Dieser Impuls wird seither immer wieder aufgenommen; jede Periode und jede Gattung hat ihre Avantgarde.

4. *Volkskunst* (»folk art«) bezeichnet das aus bildungsbürgerlicher Sicht legitime Gegenstück zur Hochkultur: den vermeintlich authentischen, bodenständigen, gesunden und von der Moderne bedrohten Ausdruck eines bäuerlich-traditionsorientiert gedachten »Volkes« und seiner – so der Zentralbegriff – »Volkstümlichkeit«. Gemeint sind »echte« Volksmusik und -dichtung, naive Malerei, künstlerisches Handwerk u.ä.

5. *Populäre Vergnügungen* (»popular art«) wie Schausport, Kirmes, Feste, Freizeit- und Themenparks haben benennbare ästhetische Reize und heute ein Publikum aus allen Sozial- und Bildungsschichten.

6. *Populärer Mainstream* beziehungsweise Massenkunst (»mass art«) bezeichnet, was Alltagsmenschen unter populärer Unterhaltung verstehen, vom Blockbuster und internationalen Hitparadenpop bis zu Fernsehserie, Bestseller, Musical, Samstagabendshow und dem einst rebellischen, heute populär kanonisierten Rock der Rolling Stones, Bruce Springsteens und anderer.

7. *POP* oder »Avant-Pop« (→Kap. 2.3) meint ein relativ junges Feld künstlerischer und kunstkritischer Aktivität. Charakteristisch ist die ästhetische Aufwertung von Werken und Gestaltungsweisen, die zu anderen Zeiten und in anderen Kontexten dem negativ bewerteten Populären zugeordnet wurden oder werden. Mischung und Kombination im Rahmen einer Ästhetik des Abweichenden, Unerhörten, Subversiven oder auch artifiziell Oberflächlichen zielen auf den Status anerkannter, oft als postmodern etikettierter Gegenwartskunst. Modernismus und Avantgarde gelten als Bezugspunkte und kreative Partner auf Augenhöhe. Populären Mainstream wie bürgerliche Hochkunstpflege sieht man als Gegenpole, gleichermaßen bieder und ohne Bezug zu Spannungen und Reizen der Gegenwart.

8. *Subkulturelle Szenen*³⁸ schließlich umfassen jene normverletzenden ästhetischen Aktivitäten, die an fast alle genannten künstlerischen Kulturen angrenzen und Menschen fast aller Sozial- und Bildungsschichten

38 | Inwieweit derartige Szenen heute noch sinnvoll als Subkulturen zu bezeichnen sind, ist in der Forschung umstritten. An dieser Stelle soll nur auf Gruppen und Netzwerke hingewiesen werden, die – oft aus gesellschaftlicher Randposition heraus – mit Radikalität und Provokation ästhetische Innovationen von großer Ausstrahlungskraft erzeugen.

anziehen können: die künstlerische Bohème, Grunge und Gothic, Drogenszenen, Stile sexueller Minderheiten. Solche Szenen hatten seit dem späten 19. Jahrhundert außerordentliche ästhetische Anregungskraft für die Massenkünste wie für die Moderne. Subkulturen sind eine erstrangige Innovationsquelle für die PK, wie es Avantgarden für die Hochkultur und den Modernismus darstellen: eine antikommerzielle, tendenziell exklusive, teilweise elitäre, viel Kenntnis und Reflexion verlangende Zuspitzung bestimmter Züge von PK – des Abweichenden, den Mainstream Herausfordernden.

Der Nutzen des Modells besteht nun nicht darin, endlich acht Schubladen, darunter vier bis fünf für Populäres zu haben. Es hilft, die Bewegung verschwimmender, situativ und performativ immer wieder neu gezogener ästhetischer wie distinktiver Grenzen zu beschreiben. Künstlerische Kulturen sind nicht statisch zu denken; sie verändern sich gegenwärtig wie in der Rückschau. Demarkationslinien werden andauernd neu ausgehandelt. Doch auch bei unveränderten Maßstäben können kulturelle Texte ihren Platz wechseln; sie können sogar, je nach Standort des Betrachters, zur selben Zeit verschiedenen »artistic cultures« zugerechnet werden. Auch PK-Phänomene bewegen sich zwischen den Kategorien. Was »Moderne« und was »Subkultur« umfasst, was die jeweiligen Zeitgenossen dem populären Mainstream oder der Volkskultur zuordneten, das ist nicht einfach an den Artefakten abzulesen. Es bestimmt sich *relational* aus den wahrgenommenen Übereinstimmungen mit und Oppositionen zu anderen künstlerischen Kulturen.

Schließlich verweisen die acht Kategorien darauf, dass es heute wie früher nicht nur eine, sondern mehrere und durchaus unvereinbare Positionen gibt, die das künstlerisch Populäre einordnen wollen. Zwar grenzte sich der Modernismus von der Hochkultur ab; doch teilten beide Richtungen lange Zeit die Auffassung, das legitime Populäre sei in der »Volkskultur« zu sehen, einer bürgerlichen und bestenfalls nostalgischen Konstruktion. Umgekehrt rückten aus der Sicht des traditionsverpflichteten Kanons Moderne, Avantgarde und kommerzielle PK sowie gewisse Subkulturphänomene als Feindbilder ganz eng zusammen, weil sie die konventionelle Sittlichkeit herausforderten. Noch in den 1960ern wurde der angebliche Pornograph Günter Grass mit »Schundliteratur« und Comics zusammen als Gefahr für Kultur und Jugend bekämpft; im Extremfall verbrannte man die Bücher gemeinsam.

In diesem Kapitel ging es hauptsächlich um zwei Fragen: Wie plausibel ist es, ästhetisches Erleben als Grundfunktion eines großen Teils der PK zu betrachten und zu studieren? Und: Ist es sinnvoll, diesen Teil der PK als Massenkünste oder populäre Künste zu bezeichnen? Dazu einige bilanzierende Überlegungen. Erstens zeigt bereits die Auflistung in Abschnitt 4.5: Selbst wenn man nur die populären Varianten traditioneller Kunstgattungen betrachtet, so spielen die im Alltag rein quantitativ eine solche Rolle, dass sie ins Zentrum von PK-Forschung gehören – und zwar als ästhetische Phänomene, die von sehr vielen mit der Hoffnung auf ästhetische Erlebnisse gesucht und genutzt werden.

Das legt es zweitens nahe, im Massenpublikum eine erhebliche und historisch wachsende Kompetenz zur Steigerung ästhetischen Vergnügens sowie entsprechend hohe Erwartungen anzunehmen. Wenn sich dies bestätigt, impliziert es auch eine große Wahrscheinlichkeit *projektiven ästhetischen Erlebens* durch die aktive Wahrnehmung »wie Kunst«.

Drittens: Unabhängig von der letztlich scholastischen Frage, ob man Werbefilme, Weinproben und Sportübertragungen als Inszenierungen populärer Kunst bezeichnet oder nicht – der Reiz auch solcher Angebote liegt zu erheblichen Teilen im ästhetischen Erleben. Vielleicht kann die Verwendung des Kunstbegriffs auch in solchen Fällen, quasi als rhetorische Herausforderung, ernsthaftere empirische wie theoretische Zuwendung befördern.

Viertens: Praktiken und Erlebensmodi im skizzierten Feld weisen (selbst wenn man nur traditionelle Genres ins Auge fasst) eine erhebliche Diversität auf. Sich für eine Stunde in ein Romanheft, ein Popmusikalbum oder eine Folge von *Game of Thrones* zu versenken, ist von sehr anderer Qualität als in der Wohnung kurze Zeit vor einer Vase oder Kleinskulptur zu verharren, um ihre Gestalt wirken zu lassen, oder am Abend »mit allem Drum und Dran« ins Musical auszugehen. Sprachliche Vereinheitlichung unter der Rubrik populäre Künste könnte der notwendigen Aufmerksamkeit für die Unterschiede entgegenwirken.

Fünftens schließlich stellt sich eine neue Frage: Lassen sich – bei aller inneren Differenzierung – Eigenschaften benennen, die populäre von den herkömmlichen (vermeintlich »anspruchsvollen«) Künsten unterscheiden? Zur Klärung stellt Kapitel 5 einerseits Modelle vor, die den Umgang mit populären Texten konkreter modellieren. Was tun Durchschnittsbürger eigentlich, um ästhetisches Erleben zu erzeugen? Auf der

anderen Seite weitet sich der Blick: Wie lassen sich die Idealmodelle des Umgangs mit Massenkünsten im gelebten Alltag praktizieren?

WEITERFÜHRENDE LITERATUR

- Fluck, Winfried (1999): Pragmatism and Aesthetic Experience. In: *REAL Yearbook of Research in English and American Literature* 15, 227-241.
- Gell, Alfred (1999): *The Art of Anthropology*. London.
- Maase, Kaspar (Hg.) (2008): *Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrung der Gegenwart*. Frankfurt, New York.
- Neumann, Eckhard (1996): *Funktionshistorische Anthropologie der ästhetischen Produktivität*. Berlin.
- Reckwitz, Andreas (2012): *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin.
- Schulze, Gerhard (1992): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt, New York.

