

# Österreichische Zeitschrift für Volkskunde

---

Neue Serie Band LXVII

---

Gesamtserie Band 116

---

Heft 3+4 2013

---



Literatur der  
Volkskunde



Christoph Bareither, Kaspar Maase, Mirjam Nast (Hg.):

Unterhaltung und Vergnügung.

Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung.

Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2013, 216 Seiten, s/w-Abb.

---

Als Auftakt zur Gründung der DGV-Kommission »Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung« fand im Juni 2011 die gleichnamige Tagung in Tübingen statt, auf deren Beiträge diese Veröffentlichung der Kommission basiert. Der Band dient einer (Neu-) Ausrichtung des Forschungsfeldes der Populärkultur. So werden Bezüge zwischen »älteren Fachpositionen«, theoretischen Konzepten und aktuellen empirischen Forschungen mit dem Ziel hergestellt, »produktive Linien« (S. 10) herauszuarbeiten und sie für das Forschungsfeld nutzbar zu machen.

Der Sammelband gliedert sich, neben einem Vorwort von Hermann Bausinger und einer Einleitung der Herausgeberin und der Herausgeber, in vier Kapitel. Im ersten Kapitel »Konzepte und Kontexte« umreißt Kaspar Maase den Untersuchungsgegenstand der Populärkulturforschung ausgehend von der Europäischen Ethnologie als »relativistisch und gemäßigt konstruktivistisch«, »empirisch, nahe an konkreten Phänomenen« (S. 24) arbeitende Disziplin. Im Mittelpunkt steht der »Kosmos der Massenkünste« (S. 28), welcher in erster Linie ästhetische, alltagsbezogene Erfahrungen umfasst, die mit Praktiken rezeptiver Unterhaltung und performativer Vergnügung verbunden sind. Gerade die Prozesse, Dynamiken und Relationen innerhalb dieses Kosmos, über die sich Genres verdichten und »Familienähnlichkeiten« (Wittgenstein) beschreiben lassen, sind zentral für die Untersuchung populärer Phänomene. Auf diese Weise beschreibt Maase einen Untersuchungsbereich, der sowohl den Akteuren, ihren ästhetischen Erfahrungen und den jeweiligen populären Phänomene gerecht wird als auch den Genre-Kontext mit seinen Entstehungsbedingungen und Bezügen in den Blick nimmt.

Nach diesen grundsätzlichen Überlegungen zu einer Systematik der Populärkulturforschung setzen sich Hermann Bausinger und Jens Wietschorke konkret mit den Begriffen »Unterhaltung« und »Vergnügung« auseinander. Bausinger zeigt in seinem Beitrag, der erstmals 1994 publiziert wurde, wie sich die Abwertung des Begriffs der Unterhaltung im Zuge des 19. Jahrhundert vollzogen hat. Die Jahrhundert-

wende um 1800 ist für Bausinger Verdichtungspunkt gesellschaftlicher Entwicklungen, die der Unterhaltung ihre Außenseiterposition zuweisen. Das ernsthafte Gespräch wertet die oberflächliche Unterhaltung ab und innerhalb der Belletristik etabliert sich eine »Zweiteilung« zwischen »eigentlicher« Literatur und Unterhaltungsliteratur« (S. 43), die in weiterer Folge die E- und U-Bereiche in Kunst und Kultur begründet und bis in die heutige Zeit reicht. Bausinger zeigt, dass diese Trennung als ein Ergebnis bürgerlicher Abgrenzungsstrategie zu sehen und die Zuordnung zu den jeweiligen Bereichen einer Deutungselite vorbehalten ist. Dass es sich hierbei aber um eine konstruierte Trennung handelt, wird nach Bausinger nicht zuletzt im Trend zur Vermischung der Genres der E- und U-Bereiche in den 1990er Jahren sichtbar.

In Ergänzung dazu beschäftigt sich Jens Wietschorke mit dem bildungsbürgerlichen Diskurs um den Begriff des Vergnügens seit dem 18. Jahrhundert und fragt nach den distinktiven und normativen Implikationen des Vergnügens als elitäres Konzept. Er folgt der kulturellen Logik des Konzepts, indem er binäre Codes und die damit verbundenen klassen- und milieuspezifischen Vorstellungen offenlegt. Am Beispiel der »Sozialen Arbeitsgemeinschaft Berlin-Ost«, die sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts als »Gegner des populären Massenvergnügens« (S. 52) etablierte, zeigt Wietschorke, dass die »binären Oppositionen« (S. 54) von »Echt versus Künstlich«, »Oben versus Unten«, »Tiefe versus Oberfläche« und »Konzentration versus Zerstreuung« zentrale Differenzkonstruktionen des bildungsbürgerlichen Diskurses darstellen. Gerade weil Wietschorke betont, dass dieser herausgearbeiteten Diskursstruktur »gelebte Realität« (S. 59) entgegenzusetzen ist, ist sein Beitrag so geeignet, ihn in Bezug zu den folgenden empirischen Beiträgen zu setzen.

Im zweiten Kapitel geht es um konkrete »Orte und Praktiken« von Unterhaltung und Vergnügung. Birgit Speckle stellt die Ergebnisse des Referats »Kulturarbeit und Heimatpflege« des bayerischen Bezirks Unterfranken vor. Dieses widmet sich dem Aufbau einer Datenbank zur Dokumentation der Architektur, Gestaltung und Nutzung von Tanzsälen in ländlichen Gegenden zwischen 1930 und 1970. Laut Speckle lassen sich anhand der Umnutzung und Vernachlässigung der Säle gesellschaftliche Veränderungen ablesen. Sind die festlichen Aktivitäten in den Sälen bis 1945 noch stark am »bäuerlichen Arbeitskalender« (S. 70) ausgerichtet und werden ab den 1930er Jahren politisch instrumentalisiert, so differenziert sich die Freizeitgestaltung ab den

1970er Jahren im Kontext erhöhter Mobilität stärker aus. Trotz dieser gesellschaftlichen Deutung liegt der Fokus ihres Beitrages doch auf der Beschreibung materieller Ausprägungen der Tanzsäle und spart deren Bedeutungsdimensionen für die Akteurinnen und Akteure weitestgehend aus.

Darjana Hahn widmet sich dem Spielplatz als dialektischem Ort des Vergnügens, dessen grundsätzliche Intentionen im gesellschaftlichen Spannungsverhältnis zwischen unbeschwertem Spaß und erzieherischen Maßnahmen verhandelt werden. Vor dem Hintergrund der Fragestellung, welche Vorstellungen hinter der »anfassbaren Oberfläche« (S. 79) stecken, zeichnet Hahn den öffentlich politischen und pädagogischen Diskurs um den Spielplatz ab dem 17. Jahrhundert bis in die Gegenwart nach. Diese von der Herausgeberin und den Herausgebern als »Kaleidoskop der Diskurse« (S. 17) bezeichnete Darstellung provoziert zuweilen Verwischungen der Analyse mit den Ausführungen zum empirischen Material. Es wird jedoch deutlich, dass Phänomene des populären Vergnügens immer auch Rückschlüsse auf gesamtgesellschaftliche Zustände zulassen, und Hahn arbeitet heraus, dass unter der Oberfläche der Ausgestaltung von Spielplätzen vor allem erzieherische Normen verborgen liegen, die je nach Epoche und Gesellschaft auf bestimmte Ziele ausgerichtet sind.

Jochen Bonz beschäftigt sich mit der »überwältigenden« Komplexität des Untersuchungsgegenstandes der Begeisterung für Fußball und dem methodischen Umgang mit dem Phänomen. Anhand eigener empirischer Erfahrungen zeigt Bonz, dass gerade die Vielfältigkeit des Feldes »bezeichnungsmächtige begriffliche Konzeptionalisierungen« (S. 112) hervorruft, die wiederum implizite »Vorstellungen vom Kulturellen« (S. 98) transportieren. Auch eine »expressive Bezeichnungspraxis« (S. 98), bei der die kulturtheoretischen Begriffe mit dem Bewusstsein genannter Implikationen auf einzelne Ausschnitte der Fußballbegeisterung angewandt werden, wird der Komplexität der Fußballbegeisterung nicht gerecht. Vor diesem Hintergrund wendet Bonz den Blick stärker auf die teilnehmenden Subjekte und spezifische Situationen der Fußballbegeisterung und plädiert für »kleinteilige ethnographische Annäherungen« (S. 112) an das Feld. Am Beispiel eines Mannschaftstrainings des SV Werder Bremen zeigt Bonz eingängig, wie er mittels einer Kombination aus teilnehmender Beobachtung und Aufnahmen von Soundscapes sowie der Analyse im Rahmen einer Deutungswerkstatt und notes-on-notes zu Ergebnissen kommt, die

abseits etablierter Begriffskonzepte stehen und »schrittweise« neue Erkenntnisse in der Fußballkulturforschung liefern können.

Im Kapitel »Vergnügen in der und an der Geschichte« ist gerade der zeitliche Vergleich kollektiver Identitätspraktiken aufschlussreich. Marketa Spiritova stellt zunächst Bezüge zwischen Forschungsansätzen der Populärkultur- und Erinnerungskulturforschung her, um diese für eine »kulturanthropologische Gedächtnisforschung fruchtbar zu machen.« (S. 119) Vor dem Hintergrund einer gesellschaftlichen Kulturkritik an einer populär inszenierten Erinnerungskultur analysiert Spiritova zwei konkrete Veranstaltungen im Rahmen des multimedial inszenierten 20-jährigen Jubiläums der »samtenen Revolution« (S. 121) in Tschechien 2009. Spiritova betont, dass gerade die Verschränkung der Akteursebene mit den Kontexten öffentlicher Diskurse und Inszenierungen den Blick auf die unterschiedlichen Dimensionen von »cultural performances« (S. 127) öffnet und auf diese Weise neue Erkenntnisse in den Bereichen von Erinnerungskultur und Identitätskonzepten liefern kann.

In Magdalena Puchbergers Beitrag geht es um die populäre Unterhaltung der »Heimatkultur« im Wien der 1930er Jahre. Als Heimatkultur definiert Puchberger das urbane Phänomen, »Elemente ländlich-dörflicher Unterhaltung- und Lebenswelten« aufzunehmen und zu »städtischen, massentauglichen Formaten« (S. 131) weiterzuentwickeln. Sie stand im Gegensatz zu anderen Freizeitangeboten der Stadt und hatte vor allem ab den 1930er Jahren eine immer stärker politisch-ideologisch aufgeladene Dimension. Anhand von archivalischen Quellen gelangt Puchberger über konkrete Orte praktizierter Heimatkultur und deren ideologischen und mentalen Dimensionen zu den beteiligten Akteursgruppen. Es waren vor allem eine »jugendliche Avantgarde« (S. 136) und Mitglieder aus Heimat- und Traditionsvereinen, die im Namen von »Volkstum« und »Heimat« eine »bessere, reinere Form der Freizeitbeschäftigung« (S. 137) anstrebten. Puchberger zeigt am Beispiel des Volkstanzes, wie im Kontext gesellschaftlicher und politischer Veränderungen diese Bestrebungen gelebt werden, in Korrelation zur Massentauglichkeit stehen und wie sich im Zuge der 1930er Jahre der Blick auf urbane Unterhaltungsphänomene im Sinne einer »Reinhaltung« der Volkskultur« (S. 144) verengt.

Im letzten Kapitel »Medien – Bedeutungen – Erfahrungen« fragt Moritz Ege, wie sich agonistische Motive im Kontext des populärkulturellen Gangsta-Rap-Subgenres deuten lassen und welche Rolle

das Imaginäre in diesem Zusammenhang spielt. Agonistische Motive treten in Form von Narrationen, Bildern, Gesten, Prinzipien und Codes auf, die sich in ihrer Breite als ein spezifischer Stil in Sub-Genres darstellen, deren Bedeutungsgehalt zwischen Imagination und Wirklichkeit oszilliert. Diese Uneindeutigkeit löst politisches und gesellschaftliches Unbehagen aus, da die Motive von außen auf ihren agonistischen Gehalt reduziert und als vermeintliche Definitionen der Wirklichkeit wahrgenommen werden. Ege zeigt, dass es innerhalb des Subgenres durchaus Grenzziehungen gibt, die nicht zuletzt auch Bezüge zu öffentlichen Debatten über den Zusammenhang zwischen Rap-Musik und Jugendschutz enthalten.

Ausgangspunkt für Mirjam Nasts Beitrag ist die Kritik an der stereotypen Wahrnehmung der Literaturwissenschaften von Hefromanen als »leichter« Lektüre« sowie deren »ritualisierten«, »immer gleichen« Rezeption als »billiges« Vergnügen« (S. 167). Um diesem überholten Image entgegenzuwirken, spricht sich Nast für eine konkrete Beschäftigung mit der Ästhetik der Hefromane sowie eine stärkere Einbeziehung des gesamten Rezeptionsprozesses aus. Am Beispiel der Science-Fiction-Serie »Perry Rhodan« zeigt Nast, dass der Aneignungsprozess der Serie abseits des schlichten Lesens der Hefte zahlreiche Dimensionen beinhaltet, wie beispielsweise die Beschaffung und das Sammeln der Hefte sowie Aktivitäten innerhalb der Fan-Community, welche die Rezeption der Serie zu einem »engagierten Vergnügen« (S. 180) werden lässt. Gerade dieser Aufwand, der mit der Rezeption verbunden ist, liefert den sinnstiftenden Zweck, sich mit der Serie zu beschäftigen und trägt zur Festigung der Bindung zur Serie bei.

Der These folgend, dass das Format Castingshow nur im Kontext »größerer sozio-kultureller Formationen von Konkurrenz und Kompetitivität« (S. 184) zu verstehen sei, untersucht Markus Tauschek am Beispiel eines YouTube-Videos, auf welche Weise »kompetitive mediale Formate« (S. 184) unterhalten und in welchem Zusammenhang sie mit gesellschaftlichen Vorstellungen von Leistung stehen. Die Analyse des YouTube-Videos, das eine Szene aus der Casting-Show »Deutschland sucht den Superstar« zeigt, die in der Fernsehshow »Schmidt und Pocher« aufgegriffen wird, verweist auf die »grundsätzliche Polysemie populärer Texte« (S. 189, nach Fiske) und gibt andererseits Aufschluss über die Entstehung von Emotionen, die von Anerkennung bis zur tiefen Demütigung reichen (mood management). Auf einer gesellschaft-

lichen Ebene ist die starke mediale Verbreitung von Castingshows laut Tauschek ein Indiz für die gesellschaftliche Akzeptanz kompetitiver Praktiken, deren »Wirklichkeitskonstruktionen aus der Medienlandschaft in die Alltagskultur« (S. 194) reichen.

Methodologische Überlegungen zur Ethnographie von Vergnügen stellt Christoph Bareither am Beispiel der Online-Computerspiele »Counter-Strike« und »DayZ« an. Die begriffliche Auseinandersetzung mit »ästhetischer Erfahrung« als »eine von vielen möglichen Erfahrungsqualitäten eines Vergnügens« (S. 197) liefert dazu den Ausgangspunkt. Das Potenzial ethnographischer Untersuchungen des Vergnügens liegt laut Bareither im differenzierten Blick auf Praktiken und Bedeutungen, der dem Umstand gerecht wird, dass das Vergnügen eines Phänomens immer eine Vielzahl »verschiedener und spezifizierbarer Erfahrungsqualitäten« (S. 208) beinhaltet. Dabei geht es nicht nur um eine reine Deskription, sondern vor allem um die Herausarbeitung bestimmter Erfahrungsqualitäten mit ihren Logiken, Narrationen und Bedeutungen im Kontext des jeweiligen Phänomens.

Gerade das letzte Kapitel zeigt konkrete Aspekte der verschiedenen Unterhaltungsgenres auf – etwa das Verhältnis von Imagination und Wirklichkeit, die Kritik an populären Phänomenen oder grundsätzlich die Spiegelung der gesellschaftliche Zusammenhänge in diesen Genres – und führt so wieder zurück auf jenes Geflecht von Relationen und Dynamiken, wie Maase es beschrieben hat. In der Zusammenschau vereint der Sammelband begriffstheoretische und empirische Beiträge, die keine endgültigen Ergebnisse liefern, sondern vielmehr die Notwendigkeit des Weiterdenkens und Weiterforschens betonen. Die konkreten Anknüpfungspunkte reichen von begrifflichen Reflexionen über empirische Fragestellungen, methodologische Überlegungen bis hin zu Bezügen zu anderen Forschungsfeldern, woraus sich ein inspirierender Einstieg in das Forschungsfeld der Populärkulturforschung ergibt.

*Lisa Welzel*