

# UNTERHALTUNG: EINE FRAGE FÜR DIE ÄSTHETIK

---

RICHARD SHUSTERMAN

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

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

## 1. EINLEITENDE BEMERKUNGEN

### 1.1 Populäre Kunst und Meliorismus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

### **1.4 Die Wandelbarkeit der kulturellen Kräfte**

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

## 2. TERMINOLOGISCHE KOMPLEXITÄTEN

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

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

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

## 2.2 Die philosophische Lektion der Begriffsabgrenzung

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

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

---

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

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

### 3. GENEALOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

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

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

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

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

Obwohl Aristoteles' *Poetics* (*De arte poetica – Über die Kunst der Poesie*) einige unabhängige Kriterien zur Beurteilung des ästhetischen Werts von Tragödien eingeführt hat – die Freuden formalistischer Einheit und kathartischer Befreiung –, blieb seine Verteidigung der künstlerischen Unterhaltungen seiner Zeit immer noch abhängig von dem hohen Wahrheits-Wert der Philosophie. So werden die mimetischen Freuden der Kunst als niedere Versionen der hohen kognitiven Freuden der Philosophie definiert; und Aristoteles lobt die Poesie dafür, dass sie „philosophischer und von schwerwiegenderer Bedeutung ist als die Geschichte“, weil sie nicht die bloß kontingenten Besonderheiten der Vergangenheit beschreibt, sondern „eine Art Ding, das passieren könnte, das heißt, das als wahrscheinlich oder nötig möglich ist“. So verwendet die Poesie zwar partikulare Eigennamen, aber „ihre Aussagen sind von universeller Natur, wohingegen die der Geschichte singulär sind“ (Aristoteles 1909: 27).

### 3.2 Vergnügen und Meditation

Zu Beginn des modernen Denkens beobachtet Michel de Montaigne in seiner Abhandlung über das Lesen nach wie vor die antike Unterscheidung zwischen Unterhaltung und ernsthafter philosophischer Weisheit. Indes fordert er skeptisch die traditionelle Hierarchie ernsthaften Denkens und verspielten Vergnügens heraus, indem er stolz bestätigt, dass er in der jetzigen Zeit hauptsächlich zum Vergnügen lese [vgl. de Montaigne 1962: 447-462 (Band 1) und 237-261 (Band 2)].<sup>7</sup> In seinem Essay *Von den Büchern* (II: 10, 809) schreibt er: „Ich suche nichts in den Büchern, als mich durch einen erlaubten Zeitvertreib damit zu vergnügen. Wenn ich nachdenke, so suche ich nichts als die Wissenschaft, welche von der Selbsterkenntnis handelt, und mich recht leben und recht sterben lehret.“ Montaigne bestätigt diese Vorliebe in einem deutlich späteren Essay, *Von dreyerley Umgange* (III: 3), in dem er erklärt, dass, wenngleich er als Jugendlicher zunächst aus Prahlgerei und später um der Weisheit willen gelesen habe, er nun nur zur Erholung lese. In einer Vorwegnahme der Kritik an seiner Liebe zum Amusement kontert Montaigne: „Wer mir einwendet, ich beschimpfe die Musen, wenn ich sie nur zum Spielwerk und Zeitvertreib brauche, der verstehet gewiß nicht, wie ich, was Vergnügen, Spielen und Zeitvertreib auf sich hat: Bald sagte ich, daß ein jeder anderer Endzweck derselben lächerlich sey.“ (III: 3, 820) Montaigne ist nicht als unbedeutender, frivoler Geist zu unterschätzen; dies verdeutlicht der gewaltige Selbstbeobachtungs-Aufwand, der seine umfangreichen *Essais* ausmacht. Er bestand weiter darauf, dass jene meditative Handlung „des Unterhaltens seiner eigenen Gedanken“ eine Form der

7 Die parenthetischen Seiten-Verweise beziehen sich auf die hervorragende Übersetzung von Frame (1957) bzw. auf die deutsche Übersetzung von Tietz (1992).

Unterhaltung sei, die bei einem starken Geist sowohl im intellektuellen Anspruch als auch im Vergnügen mit allen anderen Aktivitäten mithalten könne. Weil er dennoch meinte, dass ausgedehnte, kraftvolle Selbst-Meditation gefährlich erschöpfend und beunruhigend sein könnte, erkannte Montaigne das Bedürfnis seines Geistes nach Ablenkung durch andere Vergnügungen, um „zur Ruhe zu kommen und sich zu erholen“. Bücher waren seine liebste Form der Ablenkung, weil ihr „Vergnügen“ nicht bloß Ruhe von der Strenge der Selbst-Studien gewährte, sondern auch dem Geist erlaubte, „sich von einer [jeder] besorgniserregenden Vorstellung“, die ihn verfolgte, ablenken zu lassen (engl.: III: 3, 621, 622, 628). Das sich anschließende Essay, *Von der Zerstreung* (III: 4, 821-840), bekräftigt auf allgemeinere Weise den praktischen, heilsamen Wert von Ablenkungen für die Überwindung unserer besorgniserregenden gedanklichen Fixierungen.<sup>8</sup>

Bei aller Kürze und Beiläufigkeit beinhaltet Montaignes Beschreibung der Unterhaltung drei wesentliche Aspekte. Erstens kann Unterhaltung anspruchsvolle, meditative Formen annehmen, die nicht nur Vergnügen umfassen, sondern auch höchste geistige Anstrengung, so dass Unterhaltungs-Handeln, Vergnügen und ernsthafte intellektuelle Aktivitäten nicht als widersprüchlich angesehen werden sollten. Zweitens sollte die enge Verbindung von Unterhaltung mit Vergnügen diese nicht abwerten, sondern erhöhen, weil Vergnügen im Allgemeinen kein trivialer Wert ist. Drittens ist die Ablenkung des Geistes durch die Unterhaltung keine notwendig negative Eigenschaft, die den Geist verringert, indem sie seine Aufmerksamkeit ablenkt, sondern sie stärkt vielmehr die Kräfte des Geistes auf dialektische Weise, indem sie ihm sowohl Erleichterung als auch alternative Übung in einer Variation des Fokus und Stils seiner Aktivität bietet.

### 3.3 Das Angenehme und das Nützliche

Im 18. Jahrhundert wird zuerst der Unterhaltungs-Begriff nicht nur von der ernsten Praxis des Lebens und Denkens unterschieden, sondern auch von ernsteren Formen von Kunst. So schreibt Samuel Johnson, die zentrale kritische Figur des englischen Neoklassizismus, Unterhaltung eine spezifische Anwendung der „niederen Komödie“ zu und bemerkt ihre zunehmende Nutzung zum Zwecke der Bezeichnung „einer Sammlung von Aufführungen unterschiedlichen Charakters, wie etwa eine Vermischung von Musik mit Rezitationen, Kunststücken etc.“<sup>9</sup>

Der Artikel über *Divertissement* in Diderots *Enzyklopädie* enthält eine ähnliche Argumentation. Zunächst beschreibt Diderot den technische-

8 Montaigne zitiert frühere Nennungen dieser Idee von Denkern der Klassik, insbesondere Cicero und Lucretius.

9 Vgl. „Entertainment“ in: Oxford English Dictionary. Band 3. Oxford: Clarendon Press: 214.

ren Gebrauch von „divertissement“ in den Künsten seiner Zeit als Bezeichnung „all der kleinen Gedichte auf Musik, die im Theater oder im Konzert aufgeführt werden; und der Tänze, die mit Musik gemischt werden, die man manchmal ans Ende von Komödien mit zwei Akten oder einem Akt setzt“ und „insbesondere der Tänze und Lieder, die episodisch in die Akte von Opern eingegliedert werden“. Der Artikel beschreibt „divertissement“ allgemeiner als „den generischen Begriff, der spezifische Vergnügungen, Erholungen und Feierlichkeiten [rejouissances] beinhaltet“. Trotz ihrer etwas abweichenden Bedeutungs-Nuancen nimmt Diderot an, dass diese vier Begriffe „synonym [sind] und auf Ablenkung [Zerstreuung] oder Vergnügen gründen“. Die abschließende Warnung des Artikels, „alle Zerstreuungen, die nicht auf nützliche oder notwendige Dinge zielen, sind Frucht des Müßiggangs und der Liebe zum Vergnügen“, impliziert eine Unterscheidung von bloßer Unterhaltung und wahrer Kunst, „deren höchster Wert“, wie Diderot an anderer Stelle schreibt, „darin liegt, das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden“. Natürlich besagt dies weder, dass Kunst selbst keine Form von Unterhaltung ist, noch, dass Unterhaltung auf müßige Angelegenheiten nutzlosen Vergnügens beschränkt werden muss (vgl. le Chevalier de Jaucourt 1966: 1069 und Diderot 1943: 119).

### 3.4 Ästhetik und Spiel

In Immanuel Kants *Kritik der Urteilskraft* wird der Begriff der Unterhaltung sowohl mit „niederer“ als auch mit „hohen“ Konnotationen verwandt. Während er einerseits auf die sinnlichen, „zweckmäßigen“ Vergnügen angewendet wird, die das Angenehme vom Schönen unterscheiden (Buch I, Absatz 7), wird er später für die „freie und unbestimmt-zweckmäßige Unterhaltung der Gemütskräfte“ (Kant 1974: 50 und 84)<sup>10</sup> verwandt, die unsere Erfahrung von Schönheit kennzeichnet. Friedrich Schillers anerkennende Identifikation des Ästhetischen mit der Sphäre des Spiels und des Scheins würdigt das positive menschliche Bedürfnis nach Unterhaltung, wie es in dem Konzept des Spiels zum Ausdruck kommt: „der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller 1982: 107).<sup>11</sup> Ebenso besteht Schiller auf dem erhöhenden Wert des Spiels sowohl als Ausdruck von menschlicher Freiheit als auch als einer zwanglosen, wirksamen Form moralischer Erbauung. Das Konzept des Scheins, das klar im Zusammenhang mit dem des Spiels steht und mit der Bedeutung von Unterhaltung als Spektakel, wird auf ähnliche Weise von Schiller als Stätte und Instrument der Freiheit aufgewertet. Ebenso wie Kants *Kritik der Urteilskraft* im Unterhaltungs-Begriff ein fragiles Gleichge-

10 Zitat aus deutschem Original-Text.

11 Zitat aus deutschem Original-Text.

wicht von sowohl zweckgebundenen als auch freien Unterhaltungs-Bestrebungen erhielt (und damit eine konsequente Doppelwertigkeit des Begriffs zwischen der niedereren Sphäre des Angenehmen und der höheren kognitiven Sphäre des Schönen), impliziert Schillers Vorstellung des Spiels, dass Unterhaltung selbst (in ihren edleren Formen) das perfekte Gleichgewicht ideeller Form und materiellen Lebens bietet und symbolisiert.

### 3.5 Unterhaltung versus Kunst

Diese ausgewogene Sicht auf Unterhaltung wird jedoch entscheidend durch die einflussreiche Ästhetik Hegels mit ihrer schicksalhaften spirituellen Wende zum Ideellen gestört. Mit Hegel scheint Unterhaltung eindeutig mit all jenem gleichgesetzt zu werden, was des Namens der Kunst unwürdig ist. In seinen einleitenden Bemerkungen zur Bestätigung des Werts der Kunst in seinen *Vorlesungen über die Ästhetik* sieht sich Hegel genötigt, scharf zwischen „wahrer Kunst“ und den „dienenden“ künstlerischen Ablenkungen zu unterscheiden, die bloß „ein flüchtiges Spiel [...] dem Vergnügen und der Unterhaltung zu dienen“ sind und „dem Äußeren der Lebensverhältnisse Gefälligkeit“. Unterhaltung markiert so die minderwertige Sphäre der Dienerschaft des Vergnügens und seiner äußeren Zwecke. Im Gegensatz hierzu werden die schönen Künste nur wahrhafte Kunst, wenn sie von dieser Dienerschaft frei sind. Hier sehen wir bereits jenen starken Kontrast zwischen Kunst und Unterhaltung, der noch heute die Debatte um die Populären Künste bestimmt.

Dennoch belässt Hegel trotz seiner expliziten Behauptungen über die von ihm „freie Kunst“ genannten schönen Künste jene schönen Künste nicht wirklich frei, schreibt er ihnen doch zwingend ihre „höchste Aufgabe“ vor: „In dieser ihrer Freiheit nun ist die schöne Kunst erst wahrhafte Kunst und löst dann erst ihre „höchste“ Aufgabe, wenn sie sich in den gemeinschaftlichen Kreis mit der Religion und der Philosophie gestellt hat und nur eine Art und Weise ist, das „Göttliche“, die tiefsten Interessen des Menschen, die umfassendsten Wahrheiten des Geistes zum Bewusstsein zu bringen und auszusprechen.“ (Hegel 1984: 18-19)<sup>12</sup> Auf diese Weise bestätigt und konfundiert Hegel gleichermaßen den rigiden Gegensatz zwischen Unterhaltung – durch ihren Zweck des Vergnügens durch Schein bestimmt als „dienend“ – und wirklicher Kunst, deren Freiheit paradoxe Weise durch ihre Dienerschaft Gottes, der Wahrheit und des Ideellen bestimmt ist. Auf traurige Weise beherrscht diese Hegelianische Einstellung nach wie vor die gegenwärtige Ästhetik, deren idealistische Wende im Bereich der Kunst die Wahrheit der Schönheit und dem Vergnügen vorgezogen hat, während zugleich ästhetisch der Sphäre der Hohen Kunst der Vorzug vor natürlicher Pracht gegeben wurde.

---

12 Zitate aus deutschem Original-Text.

### 3.6 Kunst-Unterhaltung und Zerstreuung durch Unterhaltung

Nietzsche präsentiert eine komplexere und gesundere Sicht auf Unterhaltung und ihre Beziehung zu Kunst und Denken. Er kann den Begriff mitunter sehr abwertend einsetzen, um eine triviale Sorge über seichtes Vergnügen und zur Linderung von Langeweile verstreichende Zeit zum Ausdruck zu bringen. Tatsächlich verwendet er den Begriff „Unterhaltung“ nicht nur zur Verdammung derartiger Banalitäten in der Sphäre des künstlerischen Ausdrucks, sondern ebenso im Bereich des Wissens und der Philosophie selbst. In *Schopenhauer als Erzieher* (§6) klagt er den Umstand an, dass gelehrte Bücher und ihre trivialen Wahrheiten als „Mittel [...] der Unterhaltung und [...] Fliegenklappen gegen die Langeweile“ dienen, als „Spieltrieb“ oder „Ergötzlichkeit“. Ebenso entwirft Nietzsche in seinem Essay *Richard Wagner in Bayreuth* einen Gegensatz zwischen wahrer Kunst und Kultur, deren Zielsetzung Genialität sein sollte, und den von ihm so genannten „verderbliche[n] Kunst-Unterhaltungen“ der Kunst seiner Zeit. Aber diese „schlecht verhehlte Sucht nach Ergötzlichkeit, nach Unterhaltung um jeden Preis“ wird nicht mit den Populären Künsten des gemeinen Volkes gleichgesetzt, sondern vielmehr mit der offiziellen Hohen Kunst der „Gebildeten“ und „Gelehrten“ und wird tatsächlich mit Wagners Anerkennung des gemeinen Volkes als „das dichtende Volk“ kontrastiert (Nietzsche 1976: 266-267, 322-324, 335).<sup>13</sup>

Andererseits bringt Nietzsche in *Ecce Homo (Warum ich so klug bin,* §3) die positive Kraft der Unterhaltung in dem Begriff der „Erholung“ zum Ausdruck, die er, zusammen mit der Auswahl von Klima und Ernährung, als grundlegend für die Selbst-Sorge bewertet, als alles, was ihm die Flucht vor sich selbst und seinem selbst-fordernden „Ernste“ erlaubt. Nietzsche behauptet tatsächlich, „jede Art des Lesens gehört meiner Erholung an“ (Nietzsche 1976: 320-321).<sup>14</sup> Als jemand, der ebenso wie Montaigne intensiv Selbst-Meditation betreibt, scheint Nietzsche das produktive Paradoxon der Zerstreuung durch Unterhaltung zu bestätigen, das wir zuvor aus der Etymologie und von Montaigne gewonnen haben und das besagt, dass das Selbst durch die Befreiung von seiner Selbst-Aufmerksamkeit erhalten und gestärkt wird und dass ernsthafte Sorge für das Selbst auch die unterhaltende Ablenkung vom eigenen Selbst erfordert. Und dieses Paradoxon, so glaube ich, beinhaltet eine weitere dialektische Lektion: dass das Selbst vergrößert und verbessert wird, indem es sich selbst vergisst und sein Interesse in die weitere Welt stürzt. Wahres Wachstum bedeutet loszulassen, was man schon ist, um etwas Größeres mit offenen Armen zu empfangen. Diese Lehre lässt sich auch auf die zeitgenössische Kunst ausweiten, deren intensive und oftmals im Blick

13 Zitate aus deutschen Original-Texten.

14 Später, in §8, weist er darauf hin, dass Erholung „einen Instinkt zur Selbst-Erhaltung“ (Nietzsche 1976:329) involviere.

verengte Konzentration auf sich selbst (auf ihre eigene innere Geschicke, Theorie, Meisterwerke und ihr unterstelltes Wesen anstatt auf die weitere Welt der Natur und des menschlichen Lebens, in der sie situiert ist) in einem Kraft- und Attraktivitäts-Verlust resultiert.

### **3.7 Zwischenfazit: Entspannung und Schärfung der Wahrnehmungs-Sensibilität durch Unterhaltung**

In Anlehnung an Montaigne und Nietzsche, die auf den Wert von Unterhaltung zur Stärkung unserer geistigen Kraft durch ablenkendes Spiel und regenerierende Entspannung drängen, möchte ich eine weitere Hypothese über den kognitiven Beitrag von Unterhaltung wagen: Ihre entspannende Funktion bietet nicht bloß Erleichterung oder Ablenkung, die Konzentration regenerieren kann, sondern sie kann überdies unsere Wahrnehmungs-Sensibilität schärfen, indem sensorische Störgrößen herabgesetzt werden, die durch überschüssige Spannungen von Muskelkontraktion verursacht werden, die wiederum in übermäßiger Anstrengung oder Anspannung begründet ist. Diese Hypothese wird zumindest teilweise von den traditionellen Erkenntnissen der Psychophysik gestützt, die im bekannten Weber-Fechner-Gesetz dargestellt sind, das eine Wahrheit formuliert, die wir auch aus unserer Alltags-Erfahrung kennen: Ein kleinerer Stimulus kann deutlicher und leichter bemerkt werden, wenn die bereits vorab bestehende Stimulation, die vom stimulierten Organ wahrgenommen wird, gering ist. Der Stimulus, der bemerkt werden soll, muss hingegen umso größer sein, je größer die vorab bestehende Reizung ist.<sup>15</sup> Das Glimmen einer Zigarette mag im gleißenden Sonnenlicht aus kurzer Distanz kaum sichtbar sein, wird dagegen im Dunkel der Nacht von weither erkennbar sein; Geräusche von Blättern im Wind, die wir um Mitternacht in der Stille der Wälder hören, sind im städtischen Lärm des Tages nicht hörbar. Analog dazu sind eine zur Faust verhärtete Hand oder angespannt ausgestreckte Finger nicht so empfänglich für feine Unterscheidungen von Berührung und Struktur wie eine weiche Hand, die frei von muskulärer Anspannung ist. Die Entspannungs-Funktion der Unterhaltung könnte so nicht nur regenerierende Erleichterung verschaffen, sondern einen für neue Einsichten geschärften Verstand.

### **3.8 Offenbarung versus Unterhaltung**

Unglücklicherweise hat sich nach Nietzsche die innerhalb der deutschen Philosophie vorherrschende Tendenz zur Abwertung der Unterhaltung-Funktion der Kunst erneut durchgesetzt. Martin Heidegger besteht darauf, dass Kunstwerke nicht wirklich dargestellt oder erhalten werden, wenn sie „zum bloßen künstlerischen Vergnügen dargeboten werden“,

---

15 Für eine frühe, aber sehr erhellende kritische Analyse der Weber-Fechner Theorie vgl. James 1983.

weil das bestimmende Wesen der Kunst nicht Vergnügen oder Unterhaltung sei, sondern „das Werden und Geschehen von Wahrheit“ (Heidegger 1975: 68 und 71). Sogar Hans-Georg Gadamer, dessen Ästhetik den Begriff des Spiels umfasst, betont die ontologischen und interpretierenden Offenbarungen der Kunst, während er ihre Unterhaltungs-Funktion unterschlägt, und er warnt vor den verführerischen Gefahren von „ästhetischer Unmittelbarkeit“ und „Erlebnis“ (Gadamer 1990: 48-94).<sup>16</sup> Die Hegelianische Neigung innerhalb der deutschen Ästhetik, Wahrheit den Vorrang vor Lust und sogar vor Schönheit einzuräumen, dominiert noch auffälliger bei Adorno, der zusammen mit Max Horkheimer die verstörende Idee der „Kulturindustrie“ eingeführt hat, um die Unterhaltungen der Populären Kunst abzuwerten, deren angeblich passive und geistlose Vergnügungen „leere Zeit mit noch mehr Leere füllen“. Adorno scheint es beinahe, als stünden die Unterhaltungs-Vergnügen der Kunst in har schem Gegensatz zur Kognition: „Tatsächlich werden Kunstwerke desto weniger genossen, je mehr einer davon versteht.“ Im Wettstreit der künstlerischen Werte ist für Adorno das Vergnügen eindeutig der Wahrheit zu opfern. „In der falschen Welt ist alle ἔδοντ (edone) falsch. Dies gilt auch für die künstlerische Lust. [...] Kurz, die Idee selbst, dass Vergnügen zum Wesen der Kunst gehöre, muss über Bord geworfen werden [...]. Was Kunstwerke wirklich von uns verlangen, ist Wissen, oder besser, eine kognitive Fähigkeit zur gerechten Beurteilung.“ (Horkheimer/Adorno 1986: 121 und Adorno 1984: 18-21)

### 3.9 Dekonstruktion der Opposition von ästhetischem Vergnügen und Kognition

Warum aber sollte angenommen werden, dass eine wesenhafte Opposition zwischen Wahrheit und Unterhaltung, Wissen und Vergnügen bestehe? Wir haben zur Kenntnis zu nehmen, wie ein einflussreicher angloamerikanischer Poet-Kritiker-Theoretiker die fruchtbare Interkonnektivität beider Begriffe auf weise Art erhält und auf diese Weise der Unterhaltung der Kunst positiv begegnen kann, ohne ihre kognitive Bedeutung in Abrede zu stellen. T.S. Eliot hat, inspiriert von den Ideen Remy de Gourmonts, Poesie bekanntermaßen als „ein besseres Vergnügen“ beschrieben, um unversehens zu warnen, dass dies „nicht ein Vergnügen für bessere Leute“ meine. Die Künste stellen deshalb ein überlegenes Vergnügen dar, argumentiert Eliot, weil ihr Vergnügen nicht nur die Sin

16 Ich sollte hinzufügen, dass Gadamer der Populären Musik gegenüber sehr viel toleranter als Adorno auftritt und sie als „rechtmäßig“ begreift. Diese Rechtmäßigkeit jedoch sieht er nicht im Zeichen des Vergnügens, sondern lediglich im Zeichen ihrer „Fähigkeit, [weitläufige] Kommunikation zu etablieren“ und unserem „Wissensdurst“ Material zur Kritik vorzulegen. Gadamer bringt außerdem Kunst und die Idee des Festes in Verbindung, die er eher transzendental und vielfach explizit „theologisch“ deutet (vgl. Gadamer 1977).

ne, sondern auch den Verstand anspricht. „Ein Gedicht zu verstehen ist dasselbe, wie sich aus den richtigen Gründen an ihm zu erfreuen. Man könnte sagen, dass es bedeutet, aus dem Gedicht eben das Vergnügen zu ziehen, das es geben kann; sich an einem Gedicht im Zeichen eines Missverständnisses darüber, was es ist, zu erfreuen, heißt, sich nur an einer Projektion unseres eigenen Geistes zu erfreuen. [...] Sicher ist, dass wir ein Gedicht nicht vollkommen genießen können, wenn wir es nicht verstehen; und andererseits ist es genauso wahr, dass wir ein Gedicht nicht vollkommen verstehen, wenn wir es nicht genießen. Und das bedeutet, sich an ihm relativ zu anderen Gedichten im angemessenen Grad und auf die richtige Weise zu erfreuen.“ (Eliot 1968: VIII-IX und 1957: 115)<sup>17</sup>

Indem er die Opposition von ästhetischem Vergnügen und Kognition dekonstruierte, wollte Eliot auch die Dichotomie von Hoher Kunst – (in Hegelianischer Manier) mutmaßlich der erhabenen Wahrheit gewidmet – und vulgären populären Unterhaltungsformen auf der anderen Seite herausfordern, die mutmaßlich bloßem Vergnügen Vorschub leisten. An ihrer statt sieht Eliot ein Kontinuum von Hoher Kunst und Unterhaltung und besteht dementsprechend darauf, dass der gute Dichter „gerne so etwas wie ein populärer Entertainer wäre [...] gerne die Freuden der Poesie vermitteln würde“. In einer beißenden Demystifizierung romantizistischer Vorstellungen des Poeten als prophetischem Genie und als Wahrnehmungsinstanz tiefssinniger Wahrheiten formuliert Eliot, dass er dem Poeten gerne „eine zu spielende Rolle in der Gesellschaft“ sichern würde, „ebenso wertvoll wie die des „music hall‘-Comedians“, und er verlagerte seine poetischen Anstrengungen wohlüberlegt ins Theater, um ein größeres Publikum zu erreichen. Als leidenschaftlicher Fan der ‚music hall‘ erkannte Eliot, dass es naiv ist, von den Publika der Hohen und der Populären Kunst dergestalt zu sprechen, als seien diese unverbundene Öffentlichkeiten, ebenso wie es falsch ist zu denken, Werke der Hohen Kunst könnten keine breitenwirksame Popularität erlangen, oder dass Werke aus der Populären Kultur des Volkes keinen hohen ästhetischen Wert erreichen könnten.<sup>18</sup>

17 Das heißt, dass wir die schlechten Gedichte, die wir verstehen, nicht genießen sollten, „wenn nicht ihre Schlechtheit eine ebensolche ist, dass sie unseren Sinn für Humor anspricht“ (Eliot 1964: 154). Für eine detailliertere Analyse von Eliots Ansichten über Vergnügen und Verständnis (vgl. Shusterman 1988).

18 Der Aspekt der Komplexität des so genannten populären Publikums wird auch von zwei der strengsten theoretischen Verteidiger der Populären Kunst des 20. Jahrhunderts, Antonio Gramsci und Mikhail Bakhtin, behandelt. Sie erkennen, dass die Unterhaltungs-Funktion den populären kulturellen Ausdruck keiner wichtigen ästhetischen, kognitiven und politischen Funktionen beraubt. Beide Theoretiker umgrenzen das Populäre wesentlich im Hinblick auf seine Opposition zur offiziellen Kultur, nicht auf seinen Ursprung in einer spezifischen Klasse, die als „das Volk“ bestimmt wird, weil, wie Gramsci erklärt, „das Volk selbst keine homogene kulturelle Kollektivität ist“ (Gramsci 1991: 195). Bakhtin hebt die Rolle von Spiel und Unterhaltung hervor, indem er betont, dass die populäre Ästhetik

### 3.10 Fazit: Die Todsünden einer heilig gesprochenen Kunst

Dennoch entwerfen die meisten Kultur-Kritiker einen scharfen Gegensatz von Kunst und Unterhaltung und setzen letztere mit müßigem Vergnügungs-Streben und der Vulgarität der unteren Klassen gleich. Eine Vielzahl von Faktoren der kulturellen und konzeptuellen Ökonomie hat diese Gleichsetzung so verführerisch werden lassen. Weil die Idee des Vergnügens (der Lust) zentral fleischliche Lüste beinhaltet, haben sich idealistische Philosophie und weltfremdes Christentum miteinander verschworen, um ihre Reiche von Wert von derartigen niederer, körperlichen Sudeleien fernzuhalten. Das protestantische Ethos der Arbeit und Sparsamkeit, in Nord-Amerika und dem nördlichen Europa lang verwurzelt, hat Lust ebenfalls in Verruf gebracht. Darüber hinaus zwingt das intellektuelle Asketentum, das den typischen „Habitus“ der Theoretiker ausmacht, diese, der vollen Anerkennung der reichhaltigen Werte der Lust und des Vergnügens zu widerstehen. Mit der Säkularisierung der natürlichen Welt in der Moderne und dem Verlust des traditionellen religiösen Glaubens wurde die Kunst mehr und mehr zur Funktionsstätte unserer Sakralisierungs-Bräuche. Sogar wenn (wie Walter Benjamin behauptet) die heilige Aura der Kunst durch die mechanische Reproduktion von Kunstwerken herausgefordert wurde, bleibt das Bedürfnis, Kunst als transzendentale, spirituellen Wert zu erhalten, bestehen. In säkularen Gesellschaften sind die Klassiker der Literatur zu unseren heiligen Texten geworden, während Museen Kirchen als jenen Ort ersetzt haben, den man am Wochenende zur spirituellen Erbauung besucht.

Wenn aber die Kunst heilig gesprochen werden soll, muss sie streng von der Unterhaltung geschieden werden, weil Unterhaltung mit weltlichen Lüsten in Verbindung gebracht wird, die der Erfrischung körpergebundenen menschlichen Lebens dienen, statt sich vollkommen dem transzentalen Reich spiritueller Unsterblichkeit zu widmen, das romantische „Theologien“ der Kunst lobpreisen. Lust und Leben – zwei der zentralen Werte, die die pragmatistische Ästhetik in der Kunst ausmacht – sind paradoxe Weise zwei der Todsünden, für die die Unterhaltung verdammt wird. Deswegen entwirft der letzte Teil dieses Aufsatzes einige Argumente zu ihrer Verteidigung, wenngleich gesunder Menschenverstand glauben ließe, dass keine benötigt würden.

---

der karnevalistischen Festivität alle Schichten der Gesellschaft erfasst und durch eine gegenwärtige Aufhebung offizieller Hierarchien eine Intensivierung ihrer Kommunikation ermöglicht. In einer Variation des dialektischen Arguments zugunsten der produktiven Kraft der Ablenkung schließt Bakhtin, dass die Unterhaltung des Karnevals eine erholende Wirkung habe, insofern sie uns für den Augenblick die Zwänge offizieller Rollen und etablierter Wahrheiten vergessen ließe und uns helfe, unsere Herzen und unseren Geist utopischen Idealen und neuen Möglichkeiten zu öffnen. Weil diese Erholungs- und utopische Funktion allen Schichten der Bevölkerung dienen kann, ist der Reiz populärer Unterhaltung nicht auf eine spezifische soziale Klasse beschränkt.

## 4. VERGNÜGEN UND LEBEN

### 4.1 Pluralität des „Vergnügen“

Ich beginne mit dem Vergnügen, weil meine Ästhetik häufig für ihren Hedonismus kritisiert worden ist, obwohl ich nie behauptete, dass Vergnügen der einzige oder der höchste Wert in Kunst und Leben ist.<sup>19</sup> Nichtsdestoweniger glaube ich, dass die post-kantianische Ästhetik unge-rechtfertigerweise dazu neigt, die Bedeutung des Vergnügens zurückzuweisen, weil sie die Komplexität ihrer Logik und die Vielfalt ihrer Formen und Nutzen verkennt. Diese Vielfalt deutet sich bereits in dem umfassenden Vokabular des Vergnügens und der Lust an, das weit über das eine Wort (*pleasure*) hinausgeht. Neben dem traditionellen Gegen-satz zwischen sinnlicher Wollust (*voluptas*) und den heiligen Höhen reli-giöser Freude (*gaudium*) existieren Entzücken (*delight*), Heiterkeit (*pleasantness*), Befriedigung (*gratification*), Fröhlichkeit (*gladness*), Hochstimmung (*elation*), Kitzel (*titillation*), Spaß (*fun*), Erheiterung (*exhilaration*), Genuss (*enjoyment*), Frohlocken (*exultation*), Glückselig-keit (*bliss*), Begeisterung (*rapture*), Ekstase (*ecstasy*) und mehr. Während Spaß und Heiterkeit eine Art Leichtigkeit vermitteln, die Banalität nahe legen könnte, belegen die Begriffe der Begeisterung, Glückselig-keit und Ekstase deutlich, wie tiefesinnig und in hohem Maße bedeut-sam Vergnügen sein können. Solche Vergnügen tragen im selben Maße wie die Wahrheit zur Konstitution unserer Vorstellung des Heiligen bei und können unsere tiefesinnigsten Werte etablieren oder stärken.<sup>20</sup>

### 4.2 Vergnügen: poetischer Genuss und Verständnis

Der moderne Empirizismus versteht Vergnügen (und Erfahrung im All-gemeinen) im Sinne passiver Wahrnehmungen, die nur in der privaten geistigen Welt des empfindenden Subjekts existieren. Im Rahmen dieser Konzeption könnte Vergnügen trivial erscheinen. Vergnügen aber ist keine solche isolierte passive Empfindung, sondern es ist vielmehr, wie Aristoteles erkannte, eine Eigenschaft jeder Handlung, die diese Hand-

---

19 Vgl. beispielhaft die Kritik von Rochlitz 1992; Nehamas 1998; Welsch 1999 und Higgins 2002.

20 Bei der Betonung der Kraft und Bedeutung dieser erhabenen Freuden sollte je-doch nicht der Wert der leichteren Vergnügen zurückgewiesen werden. Fröhlichkeit (*merriment*) kann eine willkommene Erholung von den Anstrengun-gen der Ekstase (*ecstasy*) darstellen, während sie zugleich einen nützlichen Kontrast bietet, um deren Erhabenheit zu unterstreichen. Neben diesen Ablenkungs-Nutzen haben leichtere Vergnügen ihre eigenen intrinsischen Rei-ze. Der Zweck des Erlernens der Vielfalt von Vergnügen besteht nicht darin, nur das höchste auszuwählen und den verbleibenden Rest abzulehnen, sondern sich den Genuss ihrer aller bestmöglich zu Nutze zu machen, zumindest in dem Maße, wie uns dies glücklich gelingt.

lung „vervollständigt“ oder steigert, indem sie die Handlung reizvoller oder lohnenswerter macht und sie auf diese Weise durch die Erhöhung unseres Interesses an ihr begünstigt. Auf diese Weise ist Vergnügen von der Handlung, in der es erfahren wird, nicht zu trennen. Freude am Tennis zu haben bedeutet nicht, ausgesprochen angenehme Gefühle in der schwitzenden Schlag-Hand oder den laufenden Füßen zu empfinden (Gefühle, die uns vom Spiel ablenken würden); es bedeutet vielmehr, das Spiel mit Begeisterung und gefesselter Aufmerksamkeit zu spielen. In gleichem Maße bedeutet Kunst-Genuss nicht, gewisse angenehme Gefühle zu haben, die wir auch aus etwas anderem ziehen könnten wie aus einem guten Espresso oder einem Dampfbad; ein Kunstwerk zu genießen, bedeutet vielmehr, Freude an der Wahrnehmung und dem Verständnis der spezifischen Eigenschaften und Bedeutungen des Werkes zu haben, während eine solche Freude tendenziell unsere auf das Werk gerichtete Aufmerksamkeit auf eine Art und Weise intensiviert, die unsere Wahrnehmung und unser Verständnis von ihm unterstützt. Die Aristotelische Konzeption liegt Eliots Ansicht über die wesenhafte Verbindung von poetischem Genuss und Verständnis zu Grunde.

### **4.3 Ästhetisches Vergnügen als Perfektion des Lebens**

Indem es unsere Handlung stärkt, trägt das Vergnügen zur Perfektion des Lebens bei. Spinoza, der alles andere als ein radikal sinnlicher Mensch war, definiert Vergnügen tatsächlich „als den Übergang des Menschen von einer geringeren zu einer größeren Perfektion“, „je größer das Vergnügen, von dem wir betroffen sind, desto größer die Perfektion, zu der wir gelangen“ (Spinoza 1955: 174). Und der nüchterne Aristoteles betont ebenfalls: „Ob wir nun das Leben um der Lust willen oder die Lust um des Lebens willen wählen – sie scheinen aneinander gefesselt zu sein und keine Trennung zuzulassen, weil ohne Handlung keine Lust entsteht und jede Handlung durch die begleitende Lust vervollkommnet wird.“ (Aristoteles 1968: 1100)

Die zeitgenössische Evolutions-Theorie bestätigt diese Verbindung von Leben und Lust. Einige der stärksten Genüsse des Lebens sind eng mit den Handlungen der Ernährung und der Fortpflanzung verbunden, die zum Überleben der Spezies benötigt werden (oder dies zumindest vor der neuen genetischen Technologie wurden). Die Lust-Logik der Begierde führt uns schneller und nachdrücklicher zu unseren Bedürfnissen als es die abwägende Ratio kann. Vergnügen macht das Leben nicht nur süßer, sondern macht fortgesetztes Leben in dem Versprechen, dass es lebenswert ist, auch möglicher. Ästhetische Unterhaltung leistet zweifels-ohne einen Beitrag zu diesen das Leben erfüllenden Vergnügen und Genüssen.

#### 4.4 Ästhetischer Genuss und Verzückung

Während eine mächtige Kantianische Tradition auf einer sehr spezifischen Art des ästhetischen Genusses besteht, der eng definiert ist als das intellektuelle Vergnügen der reinen Form, die dem harmonischen Zusammenspiel unserer kognitiven Fähigkeiten entspringt, konstruiert die pragmatistische Tradition ästhetischen Genuss großzügiger. Als Erstes und Einfachstes gibt es die bunten Genüsse des Sinns – reiche Eigenschaften der Farbe, Form, des Geräuschs, der Bewegung und so fort. Die Genüsse erhöhter Wahrnehmung, die durch die ansprechenden sensorischen Eigenschaften eines Kunstwerks angeregt werden, sind Teil dessen, was es aus dem gewöhnlichen Wahrnehmungsfluss als eine besondere ästhetische Erfahrung hervortreten lässt, die des Namens der Kunst würdig ist, als eine Erfahrung, die unsere Aufmerksamkeit derart bindet, dass sie auch eine unterhaltende Ablenkung von der eintönigen Routine des Lebens darstellt.

Tatsächlich werden ästhetische Genüsse oftmals von solch hochgradiger Entzückung bestimmt, dass sie an metaphysische oder religiöse Transzendenz zu höheren Sphären von Wirklichkeit erinnern lassen. Die indische Philosophie behauptet, der ästhetische Genuss der *rasa* (der besonderen Emotion, die in Kunst und am anschaulichsten im Drama ausgedrückt wird) sei „transzendent“ oder „nicht weltlich“ in seiner Kraft und Eigenschaft der „Glückseligkeit“ (*bliss*) (Chaudhury 1965: 145-146).<sup>21</sup> Die Bedeutung göttlichen Vergnügens wird auch in der ursprünglichen Bedeutung des japanischen Begriffs für Unterhaltung (*goraku*) deutlich, der auf das entgegenkommende Empfangenwerden durch eine himmlische Jungfrau verweist.<sup>22</sup> Ästhetische Genüsse beinhalten die Erfahrung intensiver, aber dennoch wohlgeordneter Gefühle, aber auch die Befriedigungen durch Bedeutung und Ausdruck, die unser Bedürfnis nach Bedeutsamkeit und Kommunikation erfüllen. Solche Genüsse motivieren nicht nur den kreativen Künstler oder Entertainer, sondern auch den Kritiker und die Öffentlichkeit, die interpretativ tätig werden, um ih-

21 Der bekannte indische Ästhet Abhinavagupta beschreibt im 10. Jh. den Genuss der *rasa* als „der Wonne der ultimativen Wirklichkeit gleich“ (ebd.: 148). Für einen kurzen Vergleich der *rasa*-Theorie und der pragmatistischen Sicht auf ästhetische Erfahrung und Vergnügen vgl. Shusterman 2003.

22 Diese frühe japanische Bedeutung von *goraku* findet sich in den Klassikern japanischer Literatur Konjakumonogatari (12. Jh.) und Taiheiki (14. Jh.). Das kanji (oder das Schriftzeichen), das das Wort bildet, deutet den rückwärts geneigten Kopf einer Person an, deren Mund in fröhlichem Lachen (und wahrscheinlich einem anderen Genuss) weit geöffnet ist. Ich danke Prof. Satoshi Higuchi für die Hinweise zu der Etymologie von *goraku*, die auf Informationen aus dem umfangreichen japanischen Lexikon Nihon Kogugo Daijiten basieren (Tokio: Shogakukan 1974, Band 8, 433). Auch der Konfuzianismus tritt für die bedeutende Rolle des ästhetischen Genusses für den Erhalt von Harmonie und Ordnung nicht nur im Individuum, sondern auch in der Gesellschaft als ganzer ein. Mehr zu diesem Aspekt findet sich bei Shusterman 2004.

re lustvollen Empfindungen sowohl zu erklären als auch, um sie durch bereichernde Analyse zu vertiefen.

#### **4.5 Die soziale Dimension des Vergnügens**

Die Vergnügen an Bedeutung und Ausdruck weisen in Richtung eines anderen Aspekts ästhetischen Genusses, der oft verschleiert wird – seiner sozialen Dimension. Es wird allzu häufig angenommen, dass der Genuss von Kunst und Unterhaltung rein subjektiv und daher wesentlich privat und im engsten Sinne individualistisch sei. Vergnügen aber besitzt eine ausstrahlende Eigenschaft, die es über reine individuelle Befriedigung hinauswachsen lässt. Freude ist ansteckend; wenn wir ein Kind sehen, das Freude an einem Lied hat, sind wir dazu geneigt, uns an seiner Freude zu freuen, sogar wenn wir das Kind nicht kennen und das Lied nicht für besonders schön halten. Wenn wir uns freuen, wollen wir diese Freude typischerweise mit anderen teilen; und wir „können“ unsere ästhetischen Vergnügen auf die gleiche Weise teilen, wie wir eine ästhetische Erfahrung teilen. Wenngleich jeder von uns, der eine Kunstausstellung, einen Film oder ein Rock-Konzert besucht, ästhetischen Genuss innerhalb seines eigenen Bewusstseins erfährt, widerspricht dies dem geteilten Charakter unserer Freude ebenso wenig wie der Tatsache, dass unsere Freude durch das Gefühl, dass sie geteilt wird, wächst. Ästhetische Erfahrung wird durch das Gefühl, gemeinsam etwas Bedeutsames und Wertvolles zu teilen, intensiviert, und dies beinhaltet das Gefühl geteilter Freuden. Die gesellschaftsbindende Kraft der Kunst mittels ihrer bezaubernden Freuden an Kommunikation ist ein Thema, das von Schiller bis Dewey widerhallt, aber die zusammenführende Kraft massenmedialer Unterhaltung wird von den Kritikern der Populären Kunst ebenfalls erkannt, wenn auch herabgesetzt.<sup>23</sup>

#### **4.6 Fazit: Wider die Trivialisierung der ästhetischen Genüsse von Kunst und Unterhaltung**

Ich habe bisher argumentiert, dass wir die ästhetischen Genüsse von Kunst und Unterhaltung nicht trivialisieren sollten, weil sie auf derart vielfältige und bedeutsame Weisen zum Erhalt, der Bedeutung und der Bereicherung des Lebens beitragen. Dieser Dienst am Leben jedoch ist genau der Grund, warum einige Philosophen Unterhaltung als trivial, nieder und kulturell wertlos herabwürdigen. Kants Vorstellung des Ästhetischen als unbestimmt-zweckmäßig und Hegels idealistischer Begriff der Freiheit und spirituellen Transzendenz der schönen Kunst werden von Anhängern dieser Argumentationslinie derart kombiniert, dass Kunst

---

23 John Dewey (1987: 291) behauptet, dass „Kunst die effektivste Art der Kommunikation [ist], die es gibt.“

und Unterhaltung scharf kontrastiert werden, indem behauptet wird, dass lediglich letztere eine praktische Funktionalität im Dienste am Leben besitze, während wahrhaftige Kunstwerke sich dieser unbedeutenden Mittels- oder Funktionsrolle enthielten und tatsächlich das Reich des Sterblichen transzendierten. Ein eindrucksvolles Beispiel dieses Ansatzes findet sich bei Hannah Arendt.

Sie räumt ein, dass Unterhaltung einen wirklichen Nutzen für „den Lebensprozeß von Gesellschaft“ habe, weil sie „leere Zeit“ in „dem biologisch bedingten Kreislauf der Arbeit“ entspannend mit vergnügen Waren zum Erfahrungskonsum fülle. Nichtsdestoweniger verachtet Arendt „die laute Nutzlosigkeit der Massenunterhaltung“ im Unterschied zur Kunst, die Dauerhaftes erschaffe, das sie als der besonderen überdauernden Welt der Kultur angehörig einordnet, die vollkommen außerhalb der Sphäre und Bedürfnisse des „biologischen Lebens“ stehe und deren Schönheit und Wert jenseits aller Bedürfnisse und Funktion eine unsterbliche Sphäre der Freiheit bewohnen (vgl. Arendt 1994 und 1961). „Kultur ist ein Weltphänomen, und Vergnügen ist ein Lebensphänomen.“ (Arendt 1994: 280) Obwohl „wir alle der Unterhaltung und des Vergnügens in der einen oder anderen Form bedürfen, weil wir alle dem großen Zyklus des Lebens Untertan sind“, dürfen wir sie nicht mit ästhetischem oder kulturellen Streben verwechseln. „Vergnügen [ist] genauso wie die Arbeit und der Schlaf ein unabdingbarer Teil des Lebensprozesses“, der „ein Metabolismus“ des Konsums ist.

So sorgt Unterhaltung für reine „Waren“ für den erfahrenden Konsum, funktionale „Konsumgüter“ zum Brauchen und „Verzehren“ (ebd.: 278-279). „Die leere Zeit, die hier vertrieben wird, ist die biologische Zeit, die übrig bleibt, wenn der Arbeit und dem Schlaf Genüge getan ist.“ (Ebd.: 279) Im Gegensatz dazu werden Kunstwerke nicht verzehrt oder verbraucht, sondern in einer rein „zwecklosen“ Kontemplation geschätzt; ihre „Dauerhaftigkeit ist das genaue Gegenteil der Funktionalität“ oder des Gebrauchs im Prozess des Lebens (weil für Arendt ein solcher Gebrauch den „Verbrauch“ beinhaltet). „Darum sind sie die weltlichsten aller Dinge. Sie sind die einzigen, welche nur für eine Welt hergestellt werden, die die jeweils sterblichen Menschen überdauern soll, und die daher keinerlei Funktion in dem Lebensprozeß der Menschengesellschaft haben.“ (Ebd.: 289) Kurz: Während Unterhaltung ein „Mittel“ ist, das dazu dient, menschliches Leben zu erhalten und verbessern, sind Kunstwerke reine Zwecke, Objekte „intrinsischen, unabhängigen Werts“, „Dinge, die unabhängig von allen praktischen und funktionalen Bezügen existieren und deren Qualität immer gleich bleibt“ (Arendt 1961: 215-216). Für Arendt ist „die Schönheit [der Kunst] gerade die Manifestation ihrer Unvergänglichkeit“, während „die Vergnügungsindustrie“ (Arendt 1994: 278) eine Gefahr darstellt, die droht, die dauerhaften, unvergänglichen schönen Dinge der Kunst zu plündern und zu korrumpern und sie

so in Einweg-Waren des menschlichen Konsums zu verwandeln (vgl. Arendt 1961: 207 und 218).

Die Position Arendts besitzt eine Art edle Erhabenheit und zweckun-gebundene selbstlose Reinheit, die uns auf den ersten Blick attraktiv erscheinen mögen. Sicher ist Kunst mehr als ein bloßes Mittel zum rei-bungslosen Ablauf der biologischen Konsumprozesse des Lebens. Aber warum sollten wir Leben und Funktionalität mit einer derart engen physiologischen Konzeption gleichsetzen? Menschliches Leben geht immer über ein rein Biologisches hinaus; es schließt in sich immer Bedeutung, Produktion und Verhalten ein. Und was wäre die kulturelle Welt ohne menschliches Leben und die Erfahrung sterblicher Menschen, die sie beleben? Eine Ansammlung von leblosen, nicht unsterblichen Gegenstän-den. Funktionen und Mittel müssen nicht nieder und dienend sein. Ist das Studium der Philosophie oder der Kunst ein sklavisches Unterfangen, weil es dem Zwecke der Weisheit oder der Schönheit dient? Arendts Theorie liegt eine aristokratische Einstellung zugrunde, die die Philosophie von dem Klassensystem Athens übernommen hat, eine Einstellung, die alle Mittel und produktiven Handlungen mit der niederen Klasse der arbeitenden Dienenden in Verbindung brachte und diese „banausenhaft“ Arbeit mit der reinen Kontemplation „der edelsten Gruppe frei geborener Männer“ kontrastierte. Für Arendt besteht die Gefahr „aller Formen von Fabrikation [inklusive der Produktion von Kunst] in ihrer naturgegebe-nen Nützlichkeit“, aufgrund derer sie „immer Mittel erfordert“ und so „der banausischen Gesinnung“ (Arendt 1994: 292) Vorschub leistet (vgl. Arendt 1961: 215, 216, 219). Der Pragmatismus als Philosophie mit einer demokratischeren Sichtweise argumentiert stattdessen, dass man auch die Mittel schätzen muss, die zum Erreichen der Zwecke notwendig sind, will man die Zwecke schätzen. Darüber hinaus rekonstruiert der Pragmatismus unser Konzept der Mittel, um so zu zeigen, wie die Mittel tatsäch-lich in die Zwecke integriert werden, denen sie dienen, auf welche Weise die Mittel eines Gemäldes – seine Pinselstriche, Farbe etc. – einen Teil des abgeschlossenen Bildes ausmachen.

Arendts Plädoyer für eine Welt der Kultur, Kunst und Schönheit, die jenseits der Bedürfnisse und Zwecke menschlichen Lebens existiert, mag Theoretikern verlockend erscheinen, die der Fixierung moderner Ästhe-tiker auf die menschliche Perspektive aller Dinge müde sind. Dennoch muss die pragmatistische Bejahung der Lebenswerte von Kunst, Schönheit und Unterhaltung nicht als ausschließlich auf die menschliche Sphäre beschränkt entworfen werden. Die Schönheit von Farbe, Form, Bewe-gung und Musik ist Teil des Tanzes des Lebens der weiteren natürlichen Welt, der die Menschen angehören und durch die sie gebildet werden. Die Energien und das Material, die für das menschliche Subjekt ästheti-sche Erfahrung ausmachen, gehören der weiteren Um-Welt an; genauer gesagt ist ästhetische Erfahrung nie nur im Kopf des menschlichen Sub-jekts angesiedelt, sondern existiert immer in dem weiteren Kontext, der

die Interaktion des Subjekts mit dem Objekt der Kunst oder natürlichen Schönheit rahmt. Außerdem ist für den Pragmatismus das menschliche Subjekt selbst nicht mehr als eine sich wandelnde, vorübergehende Konstruktion aus den Materialien und Energien der größeren Welt der Natur und Geschichte. Ironischerweise argumentiert Arendt, indem sie Kunst (gegen Unterhaltung) als eine Möglichkeit zur Transzendenz des Dienertums des menschlichen Lebens verteidigt, von einer Perspektive, die sie explizit als „Humanität“ (Arendt 1994: 301) identifiziert – die Verherrlichung der überdauernden künstlichen Welt der Kultur und ihrer „*cultura animi*“ (Arendt 1961: 225). In einer noch größeren Paradoxie besteht Arendt schließlich darauf, dass Kunst und Schönheit den vielleicht größten Dienst am Leben leisten – seine Rechtfertigung durch Immortalisierung –, obwohl sie behauptet, Kunst und Schönheit als reine Zwecke herrlichen Scheins ohne funktionalen Lebensbezug anzusehen.

„Die flüchtige Großartigkeit von Wort und Tat kann in dem Maße in der Welt überdauern, in dem ihr Schönheit [durch Kunstwerke] verliehen wird. [...] Aber ohne die Schönheit der Kulturdinge, ohne die leuchtende Herrlichkeit, in welcher sich politische Dauer und potentielle Unvergänglichkeit der Welt manifestieren, bleibt alles Politische ohne Bestand.“ (Ebd.: 218)

Umgekehrt scheint die Schönheit für Arendt das öffentliche Objekttum menschlicher kultureller Schöpfung als Medium zu benötigen, um zu überdauern und unsterblich zu werden. Wenn die Kunst dem Leben mit der Immortalisierung dient, dann wird die Unterhaltung verdammt, weil ihre Bedeutungen und Vergnügen angeblich eher vorübergehender Natur sind.

Der Pragmatismus verurteilt die Vergnügen von Kunst und Unterhaltung nicht, weil sie im Gegensatz zu der von Arendt angenommenen Unvergänglichkeit der Schönheit vorübergehend sind. Indem er unser gesamtes Universum als eine Sphäre des Flusses ohne absolute Beständigkeit, sondern von nur relativen Stabilitäten begreift, schätzt der Pragmatismus Schönheit und Vergnügen umso mehr um ihrer Fragilität und Flüchtigkeit willen. In seiner Weigerung, Realität mit Permanenz gleichzusetzen, erkennt der Pragmatismus, dass kurzelebige Schönheit oder kurze Anflüge von Freude nicht weniger wirklich oder bewegend sind oder geschätzt werden, weil sie flüchtig sind. Tatsächlich sind die meisten Freuden der Schönheit, Kunst und Unterhaltung nicht nur wertvoll, ohne immerwährend zu sein, sondern sind gerade deshalb wertvoller, weil sie es nicht sind. Vielleicht halten Sie die Philosophie nicht für eine unterhaltsame Kunst, obwohl ich zugebe, dass ich dies tue, schon weil sie die meisten meiner wachen Stunden unterhält. Aber die Vergnügen der Philosophie sind – wie alle Vergnügen – vorübergehend und außerdem aus diesem Grunde oftmals größer. Ein solches philosophisches Vergnügen, so hoffe ich, war die Lektüre dieses Aufsatzes, dessen zerbrechlichen

und fragwürdigen Genuss ich nicht zerstören möchte, indem ich weiter fortfahre.<sup>24</sup>

*Deutsche Übersetzung von Katrin Keller*

## LITERATUR

Adorno, Theodor W. (1984 [1970]): *Aesthetic Theory*. London: Routledge.

Arendt, Hannah (1961): *The Crisis of Culture*. In: *Between Past and Future*. New York: Viking, 197-226.

Arendt, Hannah (1994 [1961]): *Kultur und Politik*. In: *Zwischen Vergangenheit und Zukunft. Übungen im politischen Denken I*. München: Piper, 277-304.

Aristoteles (1909 [um 330 v. Chr.]): *Poetics*. Übersetzung Ingram Bywater. Oxford: Clarendon Press.

Aristoteles (1968 [um 330 v. Chr.]): *Nicomachean Ethics*. In: *The Basic Works of Aristotle*. New York: Random House.

Chaudhury, P.J. (1965): *The Theory of Rasa*. In: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 24. Jg., 145-146.

Chevalier de Jaucourt, le (1966): *Divertissement*. In: *Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des arts et des métiers, mis en ordre et publié par Diderot & quant à la partie mathématique par d'Alembert. Nouvelle impression en facsimile de la première édition de 1751-1780* (1966). Stuttgart: Friedrich Frommann.

Dewey, John (1987): *Art as Experience*. Carbondale: Southern Illinois UP.

Diderot, Denis (1943): *D'Alembert's Dream. Conclusion of the Conversation*. In: Kemp, John (Hg.): *Diderot: Selected Writings*. New York: International Publishers.

Eliot, T.S. (1957): *Of Poetry and Poets*. London: Faber.

Eliot, T.S. (1964): *The Use of Poetry and the Use of Criticism*. London: Faber.

Eliot, T.S. (1968): *Preface to The Sacred Wood*. London: Methuen, VIII-IX.

Frame, Donald (1957): *The Complete Works of Montaigne*. Stanford: Stanford UP.

Friedrich Schiller (1982 [1795]): *On the Aesthetic Education of Man/Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Bilinguale Ausgabe. Oxford: Clarendon Press, Brief 15.

24 Dieser Aufsatz wurde ursprünglich für eine Plenar-Ansprache vor der Japanischen Gesellschaft für Ästhetik auf ihrer Konferenz in Hiroshima im Oktober 2002 geschrieben. Ich danke Prof. Takao Aoki, dem Organisator der Konferenz, und Prof. Kenichi Sasaki, dem Präsidenten der Gesellschaft, für die Einladung zum Vortrag; und ich danke Prof. Satoshi Higuchi für die Vorbereitung der japanischen Übersetzung.

Gadamer, Hans-Georg (1977): *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest.* Stuttgart: Reclam.

Gadamer, Hans-Georg (1990 [1960]): *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik.* Tübingen: Mohr.

Gramsci, Antonio (1991): *Selections from Cultural Writings.* Cambridge: Harvard UP.

Hegel, G.W.F. (1984 [hier 1835-1838]): *Ästhetik. Band 1.* Berlin: Aufbau.

Heidegger, Martin (1975 [1935-1946]): *The Origin of the Work of Art.* In: J. Glenn Gray (Hg.): *Poetry, Language, Thought.* New York: Harper & Row.

Higgins, Kathleen (2002): *Living and Feeling at Home.* Shusterman's „Performing Live“. In: *Journal of Aesthetic Education*, 36. Jg., 84-92.

Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W. (1986 [1942-1944]): *Dialectic of Enlightenment.* New York: Continuum.

James, William (1983 [1890]): *The Principles of Psychology.* Cambridge: Harvard UP.

Kant, Immanuel (1974 [1790]): *Kritik der Urteilskraft.* Hamburg: Felix Meiner.

Levine, Lawrence W. (1988): *Highbrow/Lowbrow. The Emergence of Cultural Hierarchy in America.* Cambridge: Harvard UP.

Montaigne, Michel de (1962): *Essais. Edition conforme au texte de l'exemplaire de Bordeaux avec les additions de l'édition posthume.* In: Rat, Maurice (Hg.): *Essais/Montaigne.* Paris: Garnier.

Nehamas, Alexander (1998): *Richard Shusterman on Pleasure and Aesthetic Experience.* In: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 56. Jg., 49-51.

Nietzsche, Friedrich (1976 [1874]): *Schopenhauer als Erzieher (§6) und Richard Wagner in Bayreuth (§§4, 5, 8).* In: *Unzeitgemäße Betrachtungen.* In: *Sämtliche Werke.* Stuttgart: Alfred Körner, 266-267, 322-324, 335.

Nietzsche, Friedrich (1976 [1888-1889]): *Ecce Homo (Warum ich so klug bin, §3).* In: *Sämtliche Werke.* Stuttgart: Alfred Körner, 320-321. Später, in §8.

Rochlitz, Rainer (1992): *Esthétiques Hédonistes.* In: *Critique.* Band 540, 353-373.

Shusterman, Richard (1988): *T.S. Eliot and the Philosophy of Criticism.* London: Duckworth; New York: Columbia UP.

Shusterman, Richard (1992): *Pragmatist Aesthetics. Living Beauty, Rethinking Art.* Oxford: Blackwell.

Shusterman, Richard (2000): *Performing Live. Aesthetic Alternatives for the Ends of Art.* Ithaca and New York: Cornell UP.

Shusterman, Richard (2003): *Definition, Dramatization and Rasa.* In: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 61. Jg.. Heft 3/2003, 295-298.

Shusterman, Richard (2004): *Pragmatism and East-Asian Thought.* In: *Metaphilosophy.* Heft 1/2004, 13-43.

Spinoza, Benedict de (1955 [1677]): *The Ethics.* In: *Works of Spinoza.* New York: Dover, 174.

Tietz, Johann Daniel (1992): Michel de Montaigne: *Essais (Versuche)*. Zürich: Diogenes.

Welsch, Wolfgang (1999): Rettung durch Halbierung. Zu Richard Shustersmans Rehabilitierung ästhetischer Erfahrung. In: Deutsche Zeitschrift für Philosophie, 47. Jg., 111-126.