

Stefan Krankenhagen

Un/Eigentlichkeitserwartungen

Es ist natürlich verlockend, beim Thema Spiel die kanonischen Texte zurate zu ziehen, durchzublättern und erneut reinzulesen, um die Stellen zu finden, die in früheren Lektüren achtlos übergangen, für nicht ganz so wichtig befunden wurden und die jetzt, genau jetzt, nach diesem freundlichen Angebot, einen ‚ganz freien Beitrag‘ zum Thema zu verfassen, ins Schwarze treffen, gleichsam als Royal Flush der Spieltheorie.

Johan Huizingas Behauptung zum Ende des Spiels wäre so eine Fundstelle: „Das Spiel ist allzu ernst geworden“ (Huizinga 1939: 319). Nicht, weil der Sinngehalt dieser Passage aus dem Kriegsjahr 1939 nicht heute noch nachzuvollziehen wäre – jede Rekordsumme für jeden mittelprächtigen Bundesliga-Spieler macht aus dem haltlosen Spiel (herrlich: 11 erwachsene Männer oder Frauen laufen einem Ball hinterher) bitteren Ernst –, sondern, weil darin die Frage aufscheint, ob und unter welchen Bedingungen die kulturelle Form des Spiels oder die leibliche Praxis des Spielens zu Ende gehen könnte. Kann das Spiel von seinem Aussterben her gedacht werden? Vielleicht zieht es diesen Text dorthin, zum Ende eben.

Aber wie so häufig bin ich bei einem skeptischen Philosophen gelandet, bei Odo Marquard, der ein Nachwort zu Martin Heidegger geschrieben hat, der über Schillers Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen eine Vorlesung gehalten hat.

Marquard sinniert über einen spezifischen Gleichklang zwischen diesen unterschiedlichen Figuren, die beide in ihrer Zeit versucht hätten, „gescheiterte Revolutionspolitik durch gelungene Kunst zu ersetzen“ (Marquard 2005: 191). Für Marquard ist das der Fehler im System: dass sich die Kunst, bzw. die Kunsttheorie, ohne Not den Kriterien des Politischen untergeordnet hat: Sie will plötzlich Eigentliches sagen (zeigen, inszenieren, aufführen). „Dabei wird klar, dass das Ästhetische gar nicht [...] dadurch problematisch wird, dass es zu unwirklich ist. Es wird nämlich – ganz im Gegenteil – dort unerträglich, wo es zu wirklich wird“ (Marquard 2005: 192). In Marquards Ablehnung einer „Eigentlichkeitserwartung an die Kunst“ (Marquard 2005: 192) habe ich sowohl mein eigenes Unbehagen an Schillers essentialistischer Konzeption des Spiels aufgehoben gesehen als auch etwas über die Populäre und Pop Kultur verstanden. Jene nämlich können nur sinnvoll beobachtet und theoretisiert werden, wenn ich eine Uneigentlichkeitserwartung an sie stelle, die es möglich, sogar notwendig macht, das Populäre von seinem ludischen Gehalt her zu denken.

Figuren, Narrative und ästhetische Praktiken des Uneigentlichen sind, so möchte ich behaupten, Bedingung und Ergebnis Populärer Kultur. Zwischen Buffalo Bill und Lady Gaga, zwischen Disco und Wrestling, Sex Education und dem König der Löwen tummeln sich seit über 150 Jahren reale Fiktionen und fiktionale Realitäten: auf der Produktions- wie der Rezeptionsseite (oder nehmen Sie drei als Panzerknacker verkleidete Personen, die in der Einlassschlange zur Darts-Europameisterschaft hinter einer Krankenschwester in Hotpants stehen, ganz ernst?). Das Populäre ist somit weder subversiv und gegenhegemonial, wie es die British Cultural Studies so gerne möchten, noch ein affirmatives Produkt der Kulturindustrie, wie es mir jede zweite Studentin der Kulturwissenschaft nach- und vorbetet (obwohl doch Adorno „der Feind“ sei, wie mir in meinem ersten Semester als Dozent in Hildesheim gesagt wurde). Das Populäre ist (mindestens) beides, ist ein funktional ausdifferenziertes, spielerisches Sowohl-als-auch.

Die Populäre Kultur ist damit zur modernen Trainingsarena für das Uneigentliche geworden; im Zusammenspiel mit ihren Artefakten lernen wir nicht mehr und nicht weniger, als Ambiguitäten einzuüben und auszuhalten. Wie im Spiel müssen sich Ernst und Unernst, die kulturell formierenden Kräfte von *ludus* und die selbstvergessenen, überschüssigen Momente von *paidia*, ausbalancieren. Vielleicht ist das zu wenig für eine avancierte Kulturtheorie, es trägt aber dazu bei, dass wir uns vom Populären unterhalten fühlen, wie Niklas Luhmann früh erkannte: Unterhaltung lebe „von selbstproduzierten Überraschungen, selbstaufgebauten Spannungen, und genau diese fiktionale Geschlossenheit ist diejenige Struktur, die es erlaubt, reale Realität und fiktionale Realität zu unterscheiden und die Grenze vom einen zum anderen Bereich zu kreuzen“ (Luhmann 1996: 101f.). Anstelle also ad infinitum den methodisch gewordenen „Narzissmus der kleinen Differenzen“ zu bedienen (Sigmund Freud) und sich als kleinteilige „Code-Knacker“ zu betätigen (noch so ein Marquard-

Schlager), könnte und sollte die Popkulturtheorie die Lust am Spiel ernst nehmen, die sich darin ausdrückt, fiktionale und reale Realitäten *möglichkeitsoffen* zu kreuzen. Denn die ästhetische Praxis des Spiels und des Spielens (im Feld des Populären) vollzieht sich nach meiner Beobachtung im Modus einer somatischen Sympathie des Mit-Machens, die alle Beteiligten umfasst (natürlich auch die medialen Apparaturen, die ökonomischen und ideologischen Rahmen), sowie in einer wiederholenden Variation, das meint: der Produktion von Ähnlichkeit, die, um reflexiv werden zu können, ein geteiltes Wissen über die Gewordenheit des Populären aufweisen muss.

Aber anstatt die Fülle kanonischer wie zeitgenössischer Spieltheorien für ein Verständnis des Populären in Anschlag zu bringen, vergrößert sich auch hier (also nicht nur im Kunstfeld, das nach Schiller und Heidegger u. a. noch den Futurismus, die Performance Art und das Zentrum für Politische Schönheit aushalten musste), die Zahl der Eigentlichkeitsmahner. Ein unschuldiges, aber aussagekräftiges Beispiel dafür ist die vor einigen Jahren diskutierte Neuaufnahme des Klassikers „Baby, It’s Cold Outside“. Die Songwriter Lydia Liza und Josiah Lemanski lassen ihr YouTube-Video mit folgendem Untertitel beginnen: „‘Baby, It’s Cold Outside,’ written in 1944 by Frank Loesser, has developed a creepy vibe over the years. Songwriters Lydia Liza and Josiah Lemanski revised the lyrics to emphasize the importance of consent in sexual relationships.“ Was folgt, ist ein Song, der wäre er zur Matrix für Unterhaltung geworden, tatsächlich das Ende des Populären bedeuten würde. Jede ‚selbstaufgebaute Spannung‘, jede Ambiguität (hier: zwischen den Geschlechtern) ist dieser Version fremd, stattdessen dominiert die Sprache der Eigentlichkeit: „I really can’t stay / Baby, I’m fine with that / I’ve got to go away / Baby, I’m cool with that / This evening has been so very nice / I’m hoping you get home safe“.

Dabei haben die Positionen, die dem Original ein problematisches Frauen- wie Männerbild vorwerfen, gar nicht Unrecht. Sie sind aber auch nicht richtig. Denn sie übersehen die Uneigentlichkeit des Spiels, die (in dem noch bekannteren Musical-Film „Neptune’s Daughter“ von 1949) immer gleichzeitig auf- und vorgeführt wird. (Die Art und Weise, wie sich Mann und Frau aus einem Mantel raus- und wieder reinwinden, ist einerseits hervorragender Slapstick und erinnert andererseits an Norbert Elias’ Überlegungen zum zivilisatorischen Gehalt tänzerischer Figurationen.) Somatische Präsenzeffekte und kulturelle Symbolisierung halten sich die Waage und machen somit das sprichwörtliche Spiel der Geschlechter reflexiv. Das ist keine Lösung für die Realität von nicht-konsensuellem Sex, natürlich nicht. Aber es verhilft allen, die hierbei zusehen, in die Position, selbstständig, weil *wirklichkeitsentlastet*, über jenes Spiel zu urteilen, und die meisten Zuschauenden, so zeigen es die Kommentare zur ambivalenzbereinigten Version, sind dazu fähig: „Double amount of dislikes as likes. Still faith in humanity“.

Zum Ende: Der Philosoph Byung-Chul Han hat beobachtet, dass „der Unterschied zwischen fiktionaler und realer Realität, an dem Luhmanns Unterhaltungs-

begriff noch festhält, [nicht mehr relevant ist]“. Der Erfolg der populären Unterhaltung habe sich gewissermaßen selbst gefressen: „Die Wirklichkeit selbst scheint eine Wirkung der Unterhaltung zu sein“ (Han 2018: 157). Das Spiel ist also aus? Ich bin mir nicht sicher, ob die Beobachtung einer aufkommenden Hyperrealität, die in regelmäßigen Abständen aus den Medientheorien in den gesellschaftlichen Diskurs schwappt, ein Argument für das Ende der Unterhaltung ist. Etwas anderes scheint mir bedenklicher. Zum einen (und hier nicht ausgeführt) hat sich gezeigt, dass Unterhaltung historisch von der sozialen Durchlässigkeit zwischen Ethnien, Klassen und Geschlechtern lebt. Aufstiegsmöglichkeiten – als genuiner Ausdruck einer möglicherweise offenen Gesellschaft – scheinen heute immer weniger vorstellbar, weil sie nicht mehr *en masse* realisiert werden und sich die Teilbereiche der Gesellschaften zunehmend abschotten. Zum anderen ist die Fähigkeit geschwunden – vielleicht vorrangig in der neuen Mittelklasse –, Uneigentlichkeiten auszuhalten, die für das Populäre, wie für das Spiel, grundlegend sind. Etwas mehr Mut zur Maskierung täte Not, denn maskieren heißt nicht täuschen, wie wir seit einem anderen Klassiker der Spieltheorie wissen: „Das Vergnügen besteht darin, daß man ein anderer ist oder daß man für einen anderen gehalten wird. Aber da es sich um ein Spiel handelt, legt man es im Grunde nicht darauf an, den Zuschauer zu täuschen“ (Caillois 1958: 30).

Literatur

- Caillois, Roger. 1958. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. München, Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag.
- Han, Byung-Chul. 2018. *Gute Unterhaltung*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Huizinga, Johan. 1939. *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*. Amsterdam: Pantheon Akademische Verlagsanstalt.
- Luhmann, Niklas. 1996. *Die Realität der Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-3-663-01103-3>.
- Marquard, Odo. 2005. „Der Schritt in die Kunst: Über Heidegger und Schiller.“ In *Heidegger, Martin, Übungen für Anfänger. Schillers Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen. Wintersemester 1936/37*, hrsg. von Ulrich von Bülow, 191–206. Marbach am Neckar: Deutsche Schillergesellschaft.

<https://doi.org/10.31244/zekw/2024/02.07>