

Byung-Chul Han: Gute Unterhaltung. Eine Dekonstruktion der abendländischen Passionsgeschichte, Verlag Vorwerk 8, Berlin 2007, 126 Seiten, ISBN 978-3-930916-84-9, 12 €

Nach "Hyperkulturalität - Kultur und Globalisierung", erschienen 2005 (s. Marburger Forum, Heft 5 des Jahres), legt der koreanische Autor, derzeit Privatdozent am Philosophischen Seminar der Universität Basel, nun ein neues Buch vor, dessen Hauptthese lautet: "Die Totalisierung der Unterhaltung hat eine hedonistische Welt zur Folge, die vom Geist der Passion als Verfall, als Nichtiges, ja als Nicht-Sein gedeutet und degradiert wird. Im Grunde aber sind Passion und Unterhaltung nicht gänzlich verschieden. Der reiner Unsinn der Unterhaltung ist dem reinen Sinn der Passion doch benachbart" (S. 7). Der erste Teil des Arguments ist nicht neu, sondern gehört seit langem, im Grunde seit einem halben Jahrhundert, nämlich seit der Publikation von David Riesmans "Die einsame Masse", zum Standard soziologischer Beschreibungen der Nachkriegsgesellschaft; der zweite Teil hingegen weckt Interesse. Allerdings ist es nicht ganz einfach, der Entwicklung dieser These durch das kleine Buch zu folgen, das zumeist eine stringente Argumentation vermissen lässt - man muss sie auf ein wenig mühsame Weise aus dem Rankenwerk von Zitaten und Geschichten, die Byung-Chul Han erzählt, herausklauben: "Auch Hegel lässt sich vom Zauber der Rossinischen Melodien ganz hinreißen. Nachdem er in Wien Rossinis "Barbier von Sevilla" zum zweiten Mal gehört hat, schreibt er enthusiastisch an seine Frau:..." (S. 32).

Deutlich ist immerhin die Wendung des Autors gegen die Welt der Passion: "Infantil ist nicht nur Tschaikowskys unbändiges Glücksverlangen, sondern auch Adornos trotziges *Nein*, das sich zur Passion verdichtet. Seine Gebrochenheit ist gleichzeitig eine Behinderung, ein Unvermögen, zu leben. Aufgrund seiner *Farbblindheit* hat er nur Zugang zum Grau. Das Glück, das sich nur gebrochen artikuliert, ist selbst ein Schein. Scheinhaf ist *jedes* Glück" (S. 38). Woher der Hang zur Passion stammt, wird von Byung-Chul Han nicht ernsthaft untersucht - ob in einer Epoche, die von Weltkrieg, Faschismus und Holocaust geprägt ist, dann von dem, was die Kritische Theorie Kulturindustrie genannt hat, ein Nein zum vorfabrizierten Glück wirklich infantil ist, sei dahingestellt. Falsch ist jedenfalls, die Passionshaltung könne überhaupt nur ein unterschiedsloses Grau wahrnehmen, sei also unfähig, Glück zu empfinden - welche Art Glück aber ihr zugänglich ist, gerät so gar nicht erst in den Blick des Autors. Stattdessen grenzt er eine westliche Passion der Wahrheit (S. 49), die sich auch in westlicher Kunst ausdrückt, von einer andersgearteten Einstellung des Fernen Ostens ab: "So hat sich im Fernen Osten auch jene Dichotomie Geist vs. Sinnlichkeit nicht herausgebildet..." (ebda.), liest man erstaunt und denkt an den Buddhismus, die Yoga-Philosophie, die hinduistischen Schriften und vieles mehr, aber Byung-Chul Han fährt fort: "Die westliche Haiku-Rezeption nimmt kaum zur Kenntnis, dass das Haiku vor allem Spiel und Unterhaltung ist, dass es, statt sich in die Wüste des Sinns zurückzuziehen, auch Witz und Humor ausstrahlt. [...] Aufgrund der Kürze und Spontaneität ist sowieso kein Tiefgang möglich" (!) (ebda.). Welch ein Satz, deutlicher gesagt, welcher Unfug.

Absicht des Autors ist es jedenfalls, eine Welt des Hier und Jetzt jedem Streben nach Transzendenz entgegenzusetzen.: "*Jeder Glanz des Seins* verdankt sich einem Luxurieren" (S. 46). Und, zunächst Adorno paraphrasierend: "Das Leben erfüllt sich demnach nicht in der Sachlichkeit oder der Zweckrationalität. Das wahre Glück entspringt vielmehr dem Ausschweifenden, dem Ausgelassenen, dem Üppigen, dem Sinn-losen, nämlich dem Luxurieren vom Notwendigen. Es ist der Überschuss oder das Überflüssige, das das Leben von jedem Zwang befreit. Die Zwang oder die Sorglosigkeit ist auch ein Element der Unterhaltung, ja deren *Utopie*. Sie ist der Inhalt des "reinen Amüsemments". Dies ist eine Form des Luxus, Luxurieren von der Arbeit und Notwendigkeit, das es der Kunst annähert. Die Unterhaltung, die Adorno im Namen der Passion anprangert, ist in ihrer Reinform der Kunst doch benachbart" (S. 46 f). Was hier alles unter den Tisch fällt, lässt sich kaum aufzählen. Geht man so flott

vor, legt sich der folgende Schluss eigentlich von selbst nahe: "Die narrativen Unterhaltungsformen der Massenmedien tragen zur Stabilisierung der Gesellschaft bei, indem sie die moralischen Normen habitualisieren, sie dadurch zu Neigungen, zum Alltäglichen und zur Selbstverständlichkeit des *Es-ist-So* verfestigen, das keiner zusätzlichen Beurteilung oder Reflexion bedürfte. Neigungen, die Kant diskreditiert, sind in Wirklichkeit ein wichtiger Baustein des Sozialen. Auf ihnen beruht gerade der soziale *Habitus*" (S. 70 f).

Hier geht nun alles durcheinander. Natürlich tragen bereits die Formen der Unterhaltungsindustrie als solche (warum aber, bedürfte eindringlicher Untersuchung) zur Stabilisierung der Gesellschaft bei - aber das tut staatlicher Terror ja auch, so dass es vielleicht doch angebracht wäre, zwischen verschiedenen Erscheinungsweisen gesellschaftlicher Stabilität zu unterscheiden. Aber Byung-Chul Han lässt sich nicht aufhalten: die Unterhaltung "begünstigt [...] die Verinnerlichung der Normen. Diese Leistung erbringt sie gerade aufgrund ihrer semantischen und kognitiven Struktur. Die Wirksamkeit der Unterhaltung besteht darin, dass sie in die kognitive Schicht eindringt, wobei sie vorgibt, nur unterhalten und vergnügen zu wollen" (S. 77) - auf welche Weise eine solche "Leistung" mit dem vorher genannten "Luxurieren", seiner Zwang- und Sorglosigkeit, koexistiert und vielleicht gar kooperiert, wird nicht untersucht.

Denn nun gehört es plötzlich, Byung-Chul Han verdeutlicht das an dem "heiligen Spektakel" des Fußballspiels, zur "absoluten Unterhaltung" (den einen oder anderen mag es hier gruseln), dass sie sich "von der Transzendenz" nährt (S. 81). Kurzum, die Vergleichbarkeit von Passion und Unterhaltung gründet unter anderem gerade in dem, was sie hauptsächlich unterscheidet - ein logisches Paradoxon. Sei's drum. Wir sind schon weiter: "Die Massenunterhaltung lässt Bedeutungen und Werte auf dem *narrativen und emotiven* Wege zirkulieren" (S. 87). Und mithilfe Heideggers und Gehlens, die's wohl anders gemeint haben, resümiert der Philosoph: "So stabilisiert die Unterhaltung die bestehende soziale Struktur. *Man* erhält sich, indem *man* sich unterhält. Die Sinnstruktur, die es nur zu *reproduzieren* gilt, "entlastet" das Urteil und Verstehen. Das *Erfinden einer Welt*, ja des *ganz Anderen* wäre wesentlich mühsamer und schwieriger als das Vorfinden einer bereits *gedeuteten* Welt. So bewirkt auch das Fernsehen eine "Seinsentlastung", indem es vorgefertigte Sinngebilde, nämlich *Mythen* anbietet" (S. 88). Byung-Chul Han, der in Heidegger, wie in Adorno, und übrigens sicherlich zurecht, einen homo doloris sieht, hält dem ersten entgegen, er erkenne aufgrund "einer zwanghaften Verinnerlichung der Arbeit und Schwere [...] nicht, dass die Defaktifizierung einen Zuwachs an Freiheit bedeutet, dass sie die Existenz vom Gedränge und Geschiebe des Realen befreit" (S. 103). Defaktifizierung ist eine Leistung der Medien (vgl. etwa S. 96).

Das Schlusskapitel: "Eine Meta-Theorie der Unterhaltung" skizziert nun in kürzester Form, worin der heutige Paradigmenwechsel beruht: "Das Besondere am heutigen Phänomen der Unterhaltung besteht vielmehr darin, dass sie über das Phänomen der Freizeit weit hinausgeht. [...] Die Ubiquität der Unterhaltung äußert sich als deren Totalisierung, die gerade die Trennung Arbeit / Freizeit aufhebt. [...] So entsteht eine *Kultur der Neigungen*. [...] Verweist das Schillern oder die Unschärfe des Unterhaltungsbegriffes womöglich auf ein besonderes Ereignis, das zu einer Totalisierung der Unterhaltung führt? [...] Diese hybride Vermählung von Wissen und Unterhaltung ist nicht notwendig an die Freizeit gebunden. Sie formuliert vielmehr ein ganz besonderes Verhältnis zum Wissen überhaupt. Das *Cognitainment* ist dem *Wissen als Passion* entgegengesetzt, nämlich dem Wissen, das zu einem Selbstzweck verkehrt, ja theologisiert oder teleologisiert wurde" (S. 122 f). Das Fazit: "Die Unterhaltung hat längst auch die "reale Realität" erfasst. Sie verändert nun die gesamten sozialen Systeme, ohne jedoch ihre Anwesenheit eigens zu markieren. So scheint sich ein *Hypersystem* zu etablieren, das der Welt koextensiv ist. Der binäre Code *unterhaltsam / nicht-unterhaltsam*, der ihm zugrundeliegt, hat darüber zu entscheiden, was *weltfähig* ist und was nicht, ja was überhaupt *ist*. Die Unterhaltung erhebt sich seinem neuen Paradigma, zu einer neuen Welt- und Seinsformel. Um zu *sein*, um zur *Welt* zu gehören, ist es notwendig, unterhaltsam zu sein. Nur das, was unterhaltsam ist, ist *real* oder *wirklich*. [...] Die *Wirklichkeit* selbst scheint eine *Wirkung* der Un-

terhaltung zu sein" (S. 126). - Übrigens finden sich ganze Satzteile dieser Schlusspassage bereits wörtlich im Vorwort, was einige Rückschlüsse auf die Komposition des Buches erlaubt. So unzulänglich der vorliegende Text auch sein mag - und diese Schwächen sind sicherlich nicht damit zu entschuldigen, dass der Autor sich konform zu seiner Hauptthese verhält, also selber unterhalten möchte - , er lenkt das Augenmerk doch auf einen fundamental wichtigen Aspekt des gegenwärtigen gesellschaftlichen Wandels. Schon Nietzsche hatte gesehen, dass mit dem Niedergang einer auf Askese und Steigerung gründenden psychischen und sozialen Struktur die Ordnung der Tradition durch eine andersgeartete, die er allerdings nur negativ zu sehen vermochte, ersetzt wird. Mittlerweile ist fraglos der quasi-asketische Habitus, der nach Max Weber eine Vorbedingung der Entwicklung des neuzeitlichen Kapitalismus ist, durch einen gänzlich hedonistisch ausgerichteten ersetzt worden: Aber das heißt offenbar gerade nicht, dass nun jede Form der Anstrengung verpönt sei; vielmehr gilt in Wissenschaft, Ökonomie und Politik, wie in anderer Hinsicht auch in der Freizeit, dass alle Lebensregungen sich in so zuvor kaum bekannter Weise dem Diktat eines Leistungsstrebens zu unterwerfen haben, das sich - höchst paradox - mit seinem Gegenteil, dem Willen zum Genuss, verbindet. Erst in solcher Konnexion erscheint die Signatur einer globalisierten Nachmoderne.

Jeder Augenblick des Daseins ist nun auf einen sich ständig erweiternden Maßstab von Produktivität und zugleich auf eine Vorstellung von Lust, deren geforderte Allgegenwart die Existenz gleichsam durchtränken soll, bezogen. Die Spannungsbeziehung dieser beiden Pole macht das aus, was heute Unterhaltung heißt. Ihr Event-Charakter erzeugt eine spezifische Art von Spaß, der doch nicht ohne eine ihm auch zuwiderlaufende Anstrengung auskommt: Die Mühe, die es bereits macht, den Ort einer Massenveranstaltung, es handle sich um ein Sportereignis, ein Konzert oder eine Kunstausstellung, zu erreichen, ist gerade nicht unabhängig von der Lust, die jene Veranstaltung ihren Besuchern gewährt. Nur wenn beide sich unlösbar verknüpfen, entsteht Spaß, ein Gefühl, das sowohl eine reale, wie eine imaginäre Komponente enthält.

Mühe und Lust, deren vollständige Synthese einen kultischen Charakter annähme, gehen in der Nachmoderne eine sich gegenseitig in die Schwebelage bringende Verbindung ein. Ein solcher Dehnungsbezug führt dazu, dass die Zuschauer der von den Massenmedien nicht nur übertragenen, sondern produzierten Events zu "Beobachtern zweiter Ordnung" (Luhmann) werden. Sie begutachten nicht nur in jedem Moment, was ihnen geboten wird, sondern auch ihre eigenen Reaktionen und Gefühle. Eben dadurch integrieren sie sich einem sich auf solche Weise fortwährend regenerierenden medialen Raum. Wer in ihm Spaß hat und sich solchermaßen unterhält, weiß das nicht nur, sondern weiß auch, dass er es weiß. Dieses Bewusstsein von Leichtigkeit: keineswegs nur sie selbst, das mithin zu seiner Aktualisierung seines Gegenpols bedarf, sucht sich der zum Publikum, auch seiner selbst, werdende Beobachter zweiter Ordnung durch das Eingehen in einen Schwebestadium der Virtualisierung, der Verknüpfung von realer und imaginärer Daseinsebene, zu verschaffen. Der Hang zur Omnipräsenz von Unterhaltung wird als unablässiger Zug zur Selbsttransformation in reale Virtualität dechiffrierbar.

Spaß oder Lust werden mithin zu medialen Komponenten innerhalb eines sich aus Gegenspannungen aufbauenden psycho-sozialen Gefüges. Ihre Allgegenwart beinhaltet, dass die globalisierte Gesellschaft sich als das Ineins von Produktivität und permanentem Genussverlangen einrichtet. Allerdings entspringen aus einer solchen Verbindung neue Bilder von Lebensvollzügen, Kunst und Wissenschaft. Es geht längst nicht mehr an, diese neuen Konzepte nach Maßgabe der sich auflösenden modernen Wertvorstellungen zu beurteilen. Viel interessanter scheint es, philosophische Modelle zu entwerfen, die die Impulse der sich nun bildenden Dehnungsstrukturen aufnehmen, um ihnen adäquate Begriffe von Erkenntnis, der Möglichkeit zur Orientierung in per se nicht-eindeutigen Situationen und, gegebenenfalls, Ethik zu entwickeln.