

Kleiner, Marcus S.; Rappe, Michael (Hrsg.): *Methoden der Populärkulturforschung. Interdisziplinäre Perspektiven auf Film, Fernsehen, Musik, Internet und Computerspiele*. Berlin: LIT Verlag 2012. ISBN: 978-3-643-11159-3; 456 S.

**Rezensiert von:** Philipp Baur, Philologisch-Historische Fakultät, Universität Augsburg

Die interdisziplinäre Erforschung von Populärkultur nimmt an Fahrt auf. In den letzten Jahren wurden in Deutschland einige Forschungsnetzwerke ins Leben gerufen.<sup>1</sup> Neue Fachzeitschriften wurden aufgelegt.<sup>2</sup> Auch die Geschichtswissenschaft öffnet sich dem Populären und fragt nach den Perspektiven einer Popgeschichte.<sup>3</sup> In die zunehmend fächerübergreifend geführte Forschungsdiskussion mischt sich nun der Sammelband „Methoden der Populärkulturforschung“ ein. Er ist der komplementäre Nachfolger des bereits 2011 erschienenen Bandes „Pop, Populäres und Theorie“.<sup>4</sup> Beide Publikationen gehen aus Konferenzen hervor, die 2010 bzw. 2011 von der Arbeitsgemeinschaft (AG) „Populärkultur und Medien“ (Gesellschaft für Medienwissenschaft) veranstaltet wurden. Herausgeber Marcus S. Kleiner diagnostiziert einleitend, dass im Feld der Populärkulturforschung bisher kaum eine (interdisziplinäre) Methodendiskussion stattgefunden habe (S. 12). Aufgabe einer produktiven Diskussion sei nicht, die bestehende Methodenvielfalt kritisch zu evaluieren, sondern „gegenstandsorientierte Methodendebatten und Forschungsperspektiven durch ein ‚close reading‘ von Populär- und Popkulturen“ zu entwickeln. Nur durch interdisziplinäre Herangehensweisen werde man der Multiperspektivität des Untersuchungsgegenstandes Populärkultur gerecht (S. 23f.).

Seit den ausgehenden 1960er-Jahren lässt sich zwar ein stetig wachsendes Interesse an der Erforschung von Populärkultur ausmachen, in Deutschland findet der Gegenstand jedoch erst seit Mitte der 1990er-Jahre vermehrte Aufmerksamkeit, bilanzieren Christoph Jacke und Marcus S. Kleiner im zweiten einleitenden Aufsatz „Let’s stick together“. Der als „Selbstverständigungspapier“ der AG „Populärkultur und Medien“ angelegte Beitrag skizziert in groben Zügen die

Entwicklung der Pop- und Populärkulturforschung in Deutschland. Hervorgehoben werden die Rezeption der anglo-amerikanischen Cultural Studies in der Musikwissenschaft und -pädagogik und der sich parallel entwickelnde Popmusikjournalismus. Trotz der Allgegenwart von Popkulturen sei deren Erforschung an deutschen Universitäten noch kaum institutionalisiert und seien interdisziplinäre Projekte rar (S. 53). Dem ist prinzipiell zuzustimmen, jedoch ist die Forschungslandschaft facettenreicher, als Jacke und Kleiner in ihrer Bestandsaufnahme suggerieren. Keine Berücksichtigung (auch nicht in den Fußnoten) finden etwa die einschlägigen ethnologischen und historischen Studien von Kaspar Maase, Uta Poiger, Detlef Siegfried und Reinhold Wagnleitner, die soziologische Jugendkultur-/Szeneforschung (etwa Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer) oder Praktiker wie Klaus Farin und das Archiv der Jugendkulturen, womit die Grenzen des interdisziplinären Ansatzes des Bandes abgesteckt sind. „Methoden der Populärkulturforschung“ versammelt neben den beiden einleitenden Kapiteln von Marcus S. Kleiner und Christoph Jacke vier

<sup>1</sup>U.a. AG Populärkultur und Medien (Gesellschaft für Medienwissenschaft), <[http://www.gfmedienwissenschaft.de/gfm/ag\\_populaerkultur\\_und\\_medien/index.html](http://www.gfmedienwissenschaft.de/gfm/ag_populaerkultur_und_medien/index.html)> (12.11.2012); Kommission Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung (Deutsche Gesellschaft für Volkskunde), <<http://www.kpuv.de/Kommission.html>> (12.11.2012); Forum Populärkultur: Interdisziplinäres Forschungsnetzwerk der Universität Augsburg, <<http://www.uni-augsburg.de/forschung/gruppen/popkultur/>> (12.11.2012); Arbeitskreis Popgeschichte, Zentrum für Zeitgeschichtliche Forschung, Potsdam, <<http://www.zzf-pdm.de/site/690/default.aspx>> (12.11.2012).

<sup>2</sup>Rock and Pop in the Movies, <<http://www.rockpopmovies.de/page84.htm>> (12.11.2012); POP: Kultur und Kritik, <<http://www.popzeitschrift.de/>> (12.11.2012).

<sup>3</sup>Vgl. die Konferenz „PopHistory. Perspektiven einer Zeitgeschichte des Populären“, 3.–5.11.2011, Berlin, vgl. Alexa Geisthövel / Bodo Mrozek, Tagungsbericht PopHistory. Perspektiven einer Zeitgeschichte des Populären. 03.11.2011–05.11.2011, Berlin, in: H-Soz-u-Kult, 31.01.2012, <<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/tagungsberichte/id=4034>> (12.11.2012).

<sup>4</sup>Christoph Jacke / Jens Ruchatz / Martin Zierold (Hrsg.), Pop, Populäres und Theorien. Forschungsansätze und Perspektiven zu einem prekären Verhältnis in der Medienkulturgesellschaft, Münster 2011.

---

zehn Aufsätze, die interdisziplinäre Perspektiven auf Film/Fernsehen, Musik und Internet/Computerspiele werfen. Die überwiegende Mehrzahl der Beiträge – mal theoriegeleiteter, mal fallorientierter – eint ein stark textzentriertes, medienwissenschaftliches Erkenntnisinteresse.

Die ersten beiden Fallstudien in der Sektion „Film/Fernsehen“ untersuchen mit Jim Jarmuschs „The Limits of Control“ (2009) und Philippe Grandrieux' „Sombre“ (1999) zwei Filme des Genrekinos, die nicht „populär“ im Sinne von Massenerfolgen an den Kinokassen waren, aber als Meta-Pop-Texte gelesen werden können. Am Beispiel von „The Limits of Control“ diskutiert Olaf Sanders die „Schizoanalyse“, eine in Weiterentwicklung der Psychoanalyse von Gilles Deleuze und Félix Guattari entwickelte Methode der Dekonstruktion, die sich ohne Spezialwissen leider nur schwer nachvollziehen lässt. Klarer formuliert und strukturiert ist hingegen Marcus Stigleggers Vorstellung der Seduktionstheorie, die Filme als performativen Akt versteht. Stiglegger schlägt ein dreistufiges Modell vor, um ohne normative Kategorien die Verführungsstrategien von Filmen analytisch greifbar zu machen und zu verstehen, wie Filme auf sich aufmerksam machen, wie spezifische Aussagen propagiert werden und mit welchen Sub-/Metatexten Filme den Zuschauer verführen können.

Mehr am Rezipienten interessiert ist Alexander Geimer, der in seinem Aufsatz Populärkultur als „Gebrauchskultur“ definiert. Aus sozialwissenschaftlicher Perspektive rückt er die „Erfahrung von Populärkultur“ in den Fokus und untersucht kollektive wie private Metaphern in der Aneignung von Filmen. Er entwirft so Perspektiven einer „praxeologischen Populärkulturforchung“, die in der Rezeption von Populärkultur einen Weg der Subjektbildung (hier bei Jugendlichen) erkennt und Populärkultur als Ressource von Bildungsprozessen analysiert. Geimer führt dies schlüssig und mit erfreulich viel theoretischer und methodischer Selbstreflexivität aus. Ebenso empirisch gesättigt ist Hendrik Buhls Aufsatz über die Krimireihe „Tatort“ als „Interdiskurs“. Schritt für Schritt führt er vor Augen, wie die dem Tatort eigene Mischung aus Unterhaltung und Information qualitativ

und computergestützt, induktiv wie deduktiv analysiert werden kann.

Mit sechs Beiträgen bildet Musik den thematischen Schwerpunkt des Bandes. Vier davon gehen eher theoriegeleitet vor: Gisa Jähnichen entwirft eine musiksoziologische Perspektive auf die Erforschung von Populärer Musik als Teil von Populärer Kultur und plädiert für eine globale Kontextualisierung. Holger Schulze diskutiert mit der „Sonic Fiction“ weniger eine Methode als eine Heuristik der Popkulturwissenschaft, um sich dem unausgesprochen Erfahrbaren und dem impliziten Wissen von Pop anzunähern. Christopher Jost präsentiert eine aufschlussreiche Bestandsaufnahme der Analyse populärer Musik im Schnittpunkt von Musik- und Kulturwissenschaft und fragt, wie die Kluft zwischen den beiden Zugangsweisen überwunden werden kann. Am Beispiel der Videoclip-Analyse zeigt er eine computergestützte Möglichkeit auf und schlägt drei Analyseschritte vor: Transkription/Deskription, gefolgt von der Analyse des Bedeutungssinns und der Interpretation des Dokumentsinns, um die Wirklichkeitssphäre der Produktion mit ihren Rezeptions- und Kommunikationskontexten zu verknüpfen. Steffen Lepa diskutiert, was das „Affordanz-Konzept“ für eine Methodologie der Populärkulturforchung leisten kann. Gemeint ist damit der Angebotscharakter von Populärkultur und die Frage, welcher Zusammenhang zwischen den materiell-physikalischen Medieneigenschaften und der subjektiven Wahrnehmung des Rezipienten besteht.

Ansaulicher ausgeführt sind die beiden weiteren Fallstudien. Dietmar Elflein stellt als Musikwissenschaftler den Rhythmus und die Praxis variiert Wiederholungen ins Zentrum der Analyse und zeigt – auch für den Nicht-Musikwissenschaftler – einleuchtend, wie diese musikethnologisch auf afro-amerikanische Spuren verweisen. Thomas Wilke versteht Populärkultur als Dispositiv und somit unter Rückgriff auf Foucault als Verknüpfung von heterogenen Faktoren wie technisch-apparativen, institutionellen, sozial-politischen und inhaltlich-ästhetischen Aspekten; sowohl diskursive als auch nicht-diskursive Praktiken werden darin eingeschlossen. Populärkultur wird so zur Wis-

senskultur. Wilke führt dies am Beispiel des als internationale Kooperation entstandenen Hip-Hop-Songs „1, 2, 3, Rhymes Galore“ aus.

Der dritten Themenkomplex „Internet/Computerspiele“ umfasst vier Beiträge. Mario Anastasiadis untersucht am Beispiel der Band „Naturally 7“ Popmusik-Fan-Aktivitäten in Facebook und die Interaktion mit den Künstlern. Im Rahmen einer virtuellen Ethnografie bzw. „Netnography“ gelingt es ihm so zu zeigen, dass die Kommunikation im Wesentlichen affirmative und eindimensionale Züge trägt. Anastasiadis erlaubt einen erfreulich detaillierten Einblick in die Vorgehensweise und Methode der Datenerhebung. Petra Missomelius analysiert Foto-Sharing-Dienste wie Flickr und kommt zu dem Schluss, dass Online-Fotografie ein Medium der Selbstinszenierung wie auch der De-Subjektivierung ist. Der Beitrag ist ein stark literaturlastiges Theoriepapier, konkrete Arbeitsschritte der Analyse werden nur in Ansätzen erkenntlich. Sven Stollfuß untersucht 3D-Computersimulationen des Körperinneren in populärwissenschaftlichen Fernsehdokumentationen und arbeitet deren wissenschaftskonstitutive Funktion heraus, wodurch eine dichotome Verhandlung von Wissenschaft und Populärkultur obsolet werde. Abschließend bespricht Rolf F. Nohr die kritische Diskursanalyse als Methode am Beispiel von Computerspielen wie „Half Life“ und unterzieht gleichzeitig die analytische Tragweite des Begriffs Populärkultur einer kritischen Betrachtung.

„Methoden der Populärkulturforschung“ ist weniger ein umfassendes Handbuch als eine Kollektion von Fallstudien, die eine Vielfalt an Zugängen und Perspektiven zur Diskussion stellen. Manche erscheinen dabei sehr spezialisiert und einer Forschungsnische verhaftet, deren Potenzial sich nur dem Experten erschließen mag. Die Stärke des Bandes liegt in jenen (meist aus Qualifikationsarbeiten hervorgehenden) Beiträgen, die über Vor- und Nachteile der jeweiligen Methode unpräntiös und konkret reflektieren und sich dabei nicht im Theorie-Dschungel verlieren. Wenn sich Populärkultur bei aller Ausdifferenziertheit als transdisziplinäres Forschungsfeld etablieren will und Interdisziplinarität nicht nur ein Lippenbekenntnis sein soll, ist diese Bar-

rierefreiheit essenziell, um im Gespräch zu bleiben.

HistLit 2012-4-165 / Philipp Baur über Kleiner, Marcus S.; Rappe, Michael (Hrsg.): *Methoden der Populärkulturforschung. Interdisziplinäre Perspektiven auf Film, Fernsehen, Musik, Internet und Computerspiele*. Berlin 2012, in: H-Soz-u-Kult 22.11.2012.