

## “Det er jo bare underholdning”

– Om filosofi, populærkultur og underholdning

### Indledning

Filosofien har alle dage haft et anspændt forhold til populærkulturen og til diverse populærkulturelle fænomener. Allerede Platons *Staten* rummer således en indædt kritik af den populære kunst, der for at “vinde hobens bifald” appellerer til menneskets instinkter og begær frem for dets fornuft. (Platon 1999: 605 a-b). Den dramatiske og underholdende kunst, hævder Platon, ødelægger den psykologiske stabilitet og harmoni, som karakteriserer det retfærdige menneske. Og da samfund og stater ifølge Platon “får deres særpræg af de mennesker der danner dem og [da] borgernes forskellige karakterer er udslagsgivende for i hvad retning hele samfundet går” (Platon 1999: 544 d), så truer den dramatiske kunst med at underminere det retfærdige samfunds grundstruktur og bør derfor bandlyses. Det er, hævder Platon, således

[...] med fuld føje og ret at vi ikke giver ham [den dramatiske digter] adgang til vor velindrettede stat, fordi han nedbryder det fornuftsbestemte element hos os, men vækker og nærer og styrker det uligevægtige – ganske som når man i en stat fremelsker de slette elementer og giver dem herredømmet, men udrydder de retskafne. Det er ganske det samme vi bebrejder kunstneren: vi hævder at han hos hvert enkelt menneske fremkalder en slet forfatning ved at smigre for det uforstandige element, det som ikke kan skelne mellem “stort” og “småt” (Platon 1999: 605 a-b).

Det vil næppe være forkert at hævde, at de fleste filosoffer siden Platon i altovervejende grad har opereret med en sådan vulgær-platonisk<sup>1</sup> opfattelse af den del af det (populær)kulturelle felt, som man normalt betegner som “underholdning”.<sup>2</sup> For nu at generalisere ganske urimeligt, så kan man sige, at filosofien historisk set enten har været direkte fjendtligt indstillet overfor populærkulturelle fænomener eller mere indirekte har ud-

trykt sit mishag overfor disse fænomener ved at overse og ignorere dem. Der er selvfølgelig undtagelser, dvs. eksempler på filosoffer som eksplicit har søgt at give en filosofisk reflekteret udlægning af et givet populærkulturelt fænomen. Aristoteles' berømte (og desværre ikke overleverede) analyse af komedien, som efter sigende skulle have udgjort anden del af hans *Poetik*, kunne være et eksempel;<sup>3</sup> Rousseaus, Humes og Kants analyser af den rolle som mode og andre luksusvarer spiller i og for menneskets moralske dannelse et andet (Rousseau 1996 og 2004; Hume 1987: 268-280; Kant 1983: § 71-72 (AA 7: 245-250)) og Nietzsches overvejelser over de dionysiske festers betydning for den græske kultur et tredje (Nietzsche 1996). Men disse eksempler er netop *undtagelser*, ikke normen. I det store og hele har filosofien afholdt sig fra at beskæftige sig seriøst med populærkulturelle fænomener, men har i stedet holdt sig på kritisk afstand af denne side af den menneskelige tilværelse.

I denne artikel vil jeg forsøge at argumentere for, at den filosofiske modvilje mod at beskæftige sig med populærkulturen bygger på en forsimplet og misvisende forståelse af de involverede begreber. For at konkretisere og præcisere problemstillingen har jeg i det følgende valgt at tage udgangspunkt i en diskussion af begrebet og fænomenet underholdning, og af hvad jeg vil kalde *spørgsmålet om underholdningens normative status*; dvs. spørgsmålet om hvad der begrunder den normative distinktion og prioritering mellem "underholdning" og "ikke-underholdning". Dette spørgsmål forekommer relevant for diskussionen af filosofiens (negative) forhold til populærkulturen, idet en af de hyppigste grunde til, at filosoffer ignorerer og tilsidesætter populærkulturelle fænomener, er, at de opfattes som ren og skær underholdning og dermed som værdiløse og uinteressante og ikke værd at diskutere filosofisk.

Artiklen vil have to hoveddele, som på forskellig vis diskuterer denne problemstilling. Første del giver en overordnet indføring til spørgsmålet om underholdningens normativitet og forsøger igennem en analyse af vores brug af begreberne "kunst" og "underholdning" at forklare, hvorfor underholdning og underholdningsprodukter ofte opfattes som mindre væsentlige eller værdifulde end andre kulturprodukter. Anden del sætter derefter spørgsmålstejn ved det formålstjenlige i den vulgærplatoniske insisteren på at skelne skarpt mellem på den ene side filosofi og kunst og på den anden side underholdning og populærkultur.

Denne artikels primære formål vil således ikke være at yde et egentligt konstruktivt bidrag til det filosofiske studie af populærkultur. Formålet er

snarere at gøre opmærksom på og kritisere en bestemt filosofisk fordom, der ofte stiller sig hindrende i vejen for et sådant projekt, nemlig idéen om at underholdning og populærkultur nødvendigvis er mindre væsentlige, mindre værdifulde og mindre interessante end andre kulturelle fænomener, og derfor ikke er værd at underkaste en filosofisk analyse.

## **Kunst og underholdning – begrebsafklarende overvejelser**

Underholdning opfattes traditionelt som mindre fint, mindre væsentligt og mindre værdifuldt end det seriøse og ikke-underholdende. Bemærkninger som "Jamen det er jo bare underholdning" benyttes således ofte eksplicit nedsættende; som en måde at afvise eller nedvurdere kvaliteten, relevansen og vigtigheden af et givet fænomen. Distinktionen mellem underholdning og ikke-underholdning, mellem det underholdende og det seriøse, rummer således et klart normativt element.

For en filosofisk betragtning er denne normative nedvurdering af underholdning imidlertid problematisk, da det som oftest lades uklart præcist *hvorfor*, underholdning er dårligere, mindre vigtigt eller mindre væsentligt end det ikke-underholdende. Sagt på en anden måde: Den normative distinktion mellem underholdning og ikke-underholdning anvendes ofte som en ubegrundet, ikke-ekspliciteret forudsætning for bestemte værdidomme. Men dermed lades spørgsmålet om denne distinktions legitimitet ubesvaret. Selv hvis det er rigtigt, at underholdning ikke har samme normative værdi som f.eks. kunst, så mangler vi stadig en forklaring på, hvorfor dette er tilfældet? Hvad er det ved fænomenet underholdning, som gør, at underholdningsprodukter generelt set betragtes som mindre interessante, mindre væsentlige og mindre værdifulde end seriøse, ikke-underholdende værker?

En måde at nærme sig dette problem på er ved at reflektere en smule over distinktionen mellem kunst og underholdning. Umiddelbart kan en sådan tilgang måske forekomme ufrugtbar, idet den synes at indføre endnu et omdiskuteret og kontroversielt begreb, begrebet 'kunst', i en diskussion som i forvejen er plaget af begrebsmæssige uklarheder. Der er en veritabel mangfoldighed af teorier om, hvad kunst er, hvilken betydning kunst har og den værdi kunstværker kan siges at have. Vil det derfor ikke blot forvirre diskussionen yderligere, hvis vi begynder vores diskussion af underholdningens normativitet med at bringe kunstbegrebet på banen?

Muligvis, i det mindste hvis vi gik ind i en nærmere diskussion af, hvad kunst er. Dette er imidlertid ikke mit formål her. I stedet vil jeg holde diskussionen på et forholdsvist abstrakt niveau og nøjes med at pege på en række strukturelle træk ved vores brug af begreberne kunst og underholdning, som det er væsentligt at få styr på, og som i mine øjne kan bringe spørgsmålet om underholdningens normativitet i skarpere fokus.

Langt de fleste vil formodentlig være enige om, at der kan skelnes mellem underholdning og kunst. Det interessante spørgsmål er derfor ikke, om der er forskel på kunst og underholdning, men snarere hvori denne forskel består. Der er, vil jeg mene, grundliggende to forskellige måder at forklare, hvori denne skelnen består. For det første kan man hævde, at kunst og underholdning er to forskellige fænomener, som ikke på nogen måde er sammenfaldende. Kunst er kvalitativt forskellig fra underholdning, idet kunst er kvalitativt bedre, mere værdifuld eller mere original end underholdning. Kunst er ikke og kan ikke være underholdning, ligesom underholdning hverken er eller kan være kunst. Som Kipling udtrykte det i sit berømte digt *The Ballad of East and West*: "East is East and West is West and never the twain shall meet". (Se Kipling 1988: 233). Lad os derfor kalde denne måde at forstå skellet mellem kunst og underholdning på for Kipling-modellen.

For det andet kan man mene, at kunst og underholdning ikke er kvalitativt forskellige fænomener; at de to begreber ikke står i et gensidigt udelukkende modsætningsforhold til hinanden, men derimod er delvist overlappende. Skellet mellem kunst og underholdning er nok både relevant og væsentlig, men den er ikke udtryk for en nødvendig kvalitativ forskel mellem to radikalt forskellige fænomener, som er hierarkisk indordnede under hinanden. Sagt mere ligefremt: Skønt der kan skelnes imellem kunst og underholdning, så kan (visse) kunstværker udmærket være underholdning, og (visse) underholdningsprodukter kan sagtens tænkes at være kunstnerisk værdifulde. Lad os kalde denne forståelse af distinktionen mellem kunst og underholdning for "McFerrin-modellen",<sup>4</sup> da den synes at lægge op til en langt mere afslappet og tilbagelænet redegørelse for forholdet mellem kunst og underholdning end Kipling-modellen.

Bag disse to modeller gemmer sig to forskellige, idealtypiske, måder at anvende begrebet kunst på; en deskriptiv og en normativ brug. I sin deskriptive betydning er "kunst" en betegnelse for bestemte typer af forholdsvist komplekse menneskelige aktiviteter, for måder at forholde sig til, bearbejde og (om)skabe objekter og genstande i verden. Præcist hvori

disse aktiviteter består, på hvilke måder de adskiller sig fra andre menneskelige aktiviteter, og hvad, om noget, der udgør deres essentielle kendetegn, er der ikke den store enighed om. Der er desuden en lang række eksempler på, at det i praksis er svært at afgøre om en given praksis, en bestemt måde at arbejde på eller en bestemt type frembragt kulturprodukt bør betegnes som kunst og/eller underholdning. I hvilket omfang kan (og bør) kunsthåndværk, design og industrielt frembragte objekter således betragtes som kunst? Hvad med Duchamps berømte pissoir? Og hvordan skal vi forstå og kategorisere eksempelvis situationistiske happenings, som realistisk set ikke kan genskabes eller videreformidles udenfor de konkrete kontekster, hvori de finder sted?

Hvor alvorlige og omdiskuterede disse problemer end er, så er de dog ikke afgørende for, om der er tale om en deskriptiv forståelse af kunstbegrebet. Det væsentlige ved den deskriptive brug af dette begreb er nemlig, at der ikke eksplicit lægges normative kvalitetsvurderinger til grund for bedømmelsen af, om et givet produkt falder under begrebet eller ej. Skåret ind til benet kan vi sige, at ud fra en deskriptiv kunstforståelse, så er kvaliteten af de frembragte objekter principielt uden betydning for, om der er tale om kunst eller ej. Et dårligt maleri ophører således ikke med at være kunst, blot fordi det er dårligt, ligesom et dårligt skuespil, en dårlig bog, en mislykket happening og en kedelig film stadig kan betegnes som et kunstværk, selvom de er dårlige/mislykkede/kedelige. Kunst er en bestemt type menneskelig aktivitet (en bestemt menneskelig udtryksform måske), hvorigennem der produceres eller frembringes bestemte værker eller objekter. Hvorvidt disse værker er vellykkede eller ej er ikke afgørende for, om der er tale om kunst, og vi kan derfor, uden at misbruge begrebet, tale om både god og dårlig kunst, om vellykkede såvel som mislykkede kunstværker.

I modsætning til den deskriptive forståelse af begrebet "kunst" vil en normativ forståelse insistere på, at den korrekte applicering af dette begreb nødvendigvis implicerer normative vurderinger af de involverede fænomeners kvalitet, originalitet og værdi. Ud fra den normative forståelse er kunst således et begreb, der korrekt anvendt kun bør bruges om særligt fremragende værker. Ikke alle bøger, skulpturer, teaterstykker, installationer og happenings kan med rette betegnes som kunst. For at være et kunstværk fordres der andet og mere end blot at være en bestemt type aktivitet eller produkt; et objekt eller en proces frembragt indenfor en bestemt praksis. Der skal tillige være tale om et særligt vellykket eller originalt værk; et værk der i kraft af sine iboende kvaliteter hæver sig op over

mængden. Størstedelen af de produkter der, ud fra en given deskriptiv forståelse af begrebet kunst, vil kunne betegnes som kunstværker, vil således ud fra en normativ forståelse ikke være rigtig kunst, men bør derimod snarere betegnes som håndværk, kitsch, trivia, populærkultur eller (ja, netop) underholdning. Kunst er således pr. definition *god* kunst, og at tale om dårlig kunst er at misforstå og misbruge begrebet.

I vores dagligdagsprog skelner vi for det meste ikke skarpt mellem en normativ og en deskriptiv brug af kunstbegrebet, og det er formentlig tvivlsomt, om der rent faktisk nogensinde har været nogen, der eksplicit og konsistent har fastholdt og tilsluttet sig en ren normativ eller en ren deskriptiv forståelse af dette begreb. Der er snarere tale om weberianske *idealtyper*, dvs. heuristiske konstruktioner der, ved at fremhæve bestemte træk ved et givet fænomen (vores brug af kunstbegrebet), kaster lys over og anskueliggør sider af dette fænomen, som man ellers ikke ville være blevet opmærksom på (Weber 2003: 105-106). Skønt den deskriptive og den normative forståelse af kunstbegrebet næppe kan genfindes i deres rene former i vores dagligsprog, så mener jeg alligevel, at disse to tilgange sammenfatter en række væsentlige træk ved den måde, vi rent faktisk anvender og forstår kunstbegrebet på.

Det er således ikke svært at se, hvorledes distinktionen mellem en normativ og en deskriptiv forståelse af kunstbegrebet kan bringes til anvendelse på de to modeller for forskellen mellem kunst og underholdning, som jeg skitserede tidligere. Ud fra en normativ forståelse af kunstbegrebet, så er Kipling-modellen selvsagt den oplagte forståelsesramme for forskellen mellem kunst og underholdning. Ud fra den normative tilgang er det noget nær begrebsligt umuligt for kunst også at være underholdning. Kunst er definatorisk kendetegnet ved en særlig form for originalitet, kvalitet og vellykkethed, som underholdning, ligeledes definatorisk, simpelt hen ikke er i besiddelse af. Kunst og underholdning er således kvalitativt forskellige fænomener, idet kunstværker i kraft af deres iboende kvaliteter har en form for absolut normativ prioritet i forhold til underholdningsprodukter. Kunst er kunst, og underholdning er underholdning, "*and never the twain shall meet*".

På samme måde er det forholdsvis let at se, hvorledes man ud fra en deskriptiv forståelse af kunstbegrebet kan nå frem til den mindre rigide, mere afslappede McFerrin-model for forholdet mellem kunst og underholdning. Det er selvfølgelig muligt, at man kan have en deskriptiv forståelse af kunstbegrebet, som nødvendigvis implicerer, at kunst og un-

derholdning umuligt kan have noget med hinanden at gøre, men dette virker ikke sandsynligt. For så vidt som man betragter såvel kunst som underholdning som (forskellige men ikke nødvendigvis *radikalt* forskellige) menneskelige aktiviteter eller udtryksformer, hvorigennem der produceres eller frembringes bestemte værker eller objekter, så virker det overvejende sandsynligt, at der vil være et vist overlap imellem disse aktiviteter. Og dette er jo præcist, hvad McFerrin-modellen hævder.

Det synes på baggrund af disse overvejelser rimeligt at hævde, at den normative brug af kunstbegrebet er en af hovedårsagerne til, at underholdning (og dermed indirekte megen populærkultur) som oftest anses for at være uinteressant, værdiløs og uvæsentlig og derfor ikke er værdt at underkaste et nærmere (filosofisk) studie. Eller, for at være mere præcis: Det er den normative forståelse af kunstbegrebet koblet med Kipling-modellen, som danner den overordnede baggrund for den normative nedvurdering af underholdning, populærkultur og populærkulturelle fænomener, der f.eks. kommer til udtryk i bemærkninger som: "Men det er jo bare underholdning".

## Filosofi og Populærkultur

For en umiddelbar betragtning kan spørgsmålet om filosofiens forhold til det populære, til populærkulturen og til underholdning således forekomme at være ganske ligetil. På samme måde som kunst ofte implicit antages at stå i et (nødvendigt) modsætningsforhold til underholdning, så betragtes filosofi ofte som (nødvendigt) modstillet populærkulturen. Filosofiens genstandsfelt beskrives således ofte som den hellige treenighed bestående af det sande, det gode og det skønne, og populærkulturelle fænomener synes ikke umiddelbart at passe ind i dette skema.

For atter at vende tilbage til Platon, så er der næppe nogen tvivl om, at der for ham eksisterede en både åbenlys og direkte modstrid mellem filosofi og populærkultur. For Platon er filosofiens mål at opnå indsigt i Det Sandes, Det Godes og Det Skønnes højeste og mest ideale former. Filosofien opdrager og oplyser mennesket, idet man igennem den filosofiske tænkning opnår sand erkendelse af verdens og den menneskelige naturs mest grundlæggende strukturer og sammenhænge. (Jf. f.eks. hulelignelsen, Platon 1999: 514a-521b og Platons diskussion af den filosofiske (ud)dannelsesproces, Platon 1999: 521c-540b)). Den dramatiske kunst derimod, den kunst som eksplicit stræber efter at vinde behag hos den almene hob, er

ikke andet end “gøglebilleder [...] som er milevidt fra sandhed og virkelighed” (Platon 1999: 605 c). Hvor filosofien opløfter og oplyser mennesket, er populærkultur og underholdning fordømmende og farlig, idet disse fænomener leder mennesket væk fra den sande erkendelse af verdens opbygning og struktur, og derfor er noget, som et dannet og filosofisk orienteret menneske i videst muligt omfang bør søge at undgå. Filosofi er filosofi; underholdning er underholdning *and never the twain shall meet!*

Der er imidlertid mindst to problemer med en sådan vulgær-platonisk opfattelse. For det første er det tvivlsomt, om den skarpe skelnen mellem kunst og underholdning/populærkultur, som den synes at forudsætte, er gyldig. I det foregående afsnit søgte jeg at redegøre for (nogle af) de implícitte begrebslige antagelser, der synes at gøre en sådan skelnen plausibel. Begynder man imidlertid at kigge nærmere på de fænomener, som diskussionen rent faktisk handler om, så bliver tingene imidlertid hurtigt langt mere grumsede og mindre entydige, end sådanne abstrakte, begrebslige overvejelser lader ane.

Helt overordnet så forekommer det tvivlsomt, om kunst og underholdning virkeligt refererer til to radikalt og nødvendigt modstillede typer af fænomener. Hvis man tager udgangspunkt i det underholdningsmæssige, så er det ikke svært at finde eksempler på underholdningsprodukter, som ud fra ethvert relevant (kvalitets)kriterium (originalitet; håndværksmæssig kunnen; vilje til at udfordre etablerede synspunkter, traditioner og holdninger, etc.) både kan og bør betegnes som kunst. Disneys klassiske tegnefilm *Snehvide*, *Pinocchio*, *Junglebogen* etc. er voldsomt underholdende og er uden tvivl blevet produceret med det formål, at de skulle være kommercielt succesfulde. Ikke desto mindre bliver disse film betragtet som filmiske mesterværker, der udover at være fænomenalt godt skruet sammen også satte nye standarder for, hvad filmmediet kunne. Det samme gør sig i dag gældende for Pixars computeranimerede film *Toy Story 1, 2 og 3*, *Wall-E* og *Up* og for Hayao Miyazakis håndtegnede tegnefilm *Min ven Totoro*, *Prinsesse Mononoke* og *Chihiro og beksene*, der på en og samme tid formår at underholde, indtjene masser af penge samt være formmæssigt nyskabende og kunstnerisk kreative. Tilsvarende eksempler kan, vil jeg hævde, findes på alle tænkelige niveauer indenfor alle mulige genrer og brancher i underholdningsindustrien og mere generelt populærkulturen som sådan.<sup>5</sup>

Betragtet fra den anden side af kunst/underholdnings-distinktionen, forekommer det på samme måde forholdsvis indlysende, at der er masser af originale, visionære og seriøse kunstværker, som det vil være na-



turligt *også* at betragte som underholdning. Mange af Salvador Dalis surrealistiske malerier er således ekstremt underholdende at kigge på, hvilket formodentlig er en af grundene til Dalis store popularitet og udbredelse selv blandt mennesker, der normalt ikke er interesseret i moderne kunst. Betyder dette, at Dalis malerier ikke er kunst? Næppe. Shakespeares skuespil, der i dag betragtes som et af højdepunkterne indenfor den engelsksprogede litteratur, er (eller kan være) uhyre underholdende og formår selv den dag i dag at tiltrække et nyt publikum, bl.a. ved hjælp af Hollywood-filmatiseringer og moderniserede teateropførelser.<sup>6</sup> At hævde, at Shakespeares skuespil af denne grund ikke er eller bør betragtes som kunst, forekommer dog at være et rimeligt håbløst projekt. Sagt på en anden måde: Shakespeares skuespil er på en og samme tid både kunstværker og underholdning, og medmindre der kan gives meget gode grunde til at hævde andet, forekommer det rimeligt at anvende begge begreber til at beskrive disse værker.

Et problem med den vulgær-platoniske forståelse af forholdet mellem kunst, underholdning og filosofi er således, at distinktionen mellem kunst og underholdning i praksis forekommer langt mindre klar og langt mere flydende, end hvad denne tilgang umiddelbart synes at tillade. Udtrykt med de begreber jeg introducerede i det forrige afsnit, så synes skellet mellem kunst og underholdning i praksis at minde mere om McFerrin-modellen end om Kipling-modellen. Og hvis distinktionen mellem kunst og underholdning er flydende, hvis (nogle) kunstværker legitimt kan betragtes som underholdning, og hvis (nogle) underholdningsprodukter kan (og bør) betragtes som kunst, så begynder den platoniske modvilje mod at lade filosofien beskæftige sig med det populære og underholdende at skride. For selv hvis vi mener, at filosofien kun bør beskæftige sig med det Sande, det Gode og det Skønne, så kan vi ikke a priori udelukke, at et bestemt underholdningsprodukt eller populærkulturelt fænomen rent faktisk rummer kunstneriske kvaliteter, som gør det værd at beskæftige sig med.

Den forholdsvist snævre og noget idealiserede filosofiopfattelse, som den vulgærplatoniske tilgang eksplicit tilslutter sig, udgør imidlertid i sig selv et problem. For hvorfor skal vi acceptere antagelsen om, at filosofien udelukkende (eller primært) bør beskæftige sig med det Sande, det Gode og det Skønne? Filosofi er, kunne man således hævde, ikke defineret ved at have et særligt genstandsfelt eller domæne (det Sande, det Gode og det Skønne), men kan derimod bedst forstås som en form for kritisk og refleksiv eftertanke, der principielt kan have alt som genstand. Forstået

således er der i udgangspunktet intet, som ikke kan eller ikke fortjener at blive behandlet filosofisk. Ud fra en sådan bredere og mere pragmatisk forståelse af, hvad filosofi er og bør være, kan den vulgærplatoniske tilgang til forholdet mellem filosofi og underholdning/populærkultur derfor let forekomme både indskrænket og fejlagtig. Filosofien har de samme (gode) grunde til at beskæftige sig med populærkultur og underholdning, som den har til at beskæftige sig med alle mulige andre emner, nemlig den filosofiske forpligtelse til ikke at tage noget for givet og til at underkaste alt, herunder populærkulturelle fænomener, en kritisk undersøgelse. Kort sagt: Populærkulturen er ikke på forhånd udelukket fra det gode (filosofiske) selskab, men er derimod et lige så legitimt filosofisk genstandsområde som alle mulige andre.

At alt principielt kan (og måske bør) underkastes filosofiens kritiske blik betyder dog ikke, at der altid er tid til og mulighed for rent faktisk at filosofere om det hele. Den filosofiske forskning er, på samme måde som alle andre former for forskning, delvist struktureret af nødvendigheden af at skulle prioritere knappe ressourcer såsom tid, interesse og penge. På ethvert konkret tidspunkt vil der således givetvis være en mængde forskellige problemstillinger, som der er god grund til at underkaste en filosofisk undersøgelse. Populærkultur er blot et enkelt af de mange genstandsfelter, som filosofien kan og bør beskæftige sig med, og det er langt fra sikkert, at der i en konkret situation vil være råd til, interesse i og mulighed for at beskæftige sig filosofisk med netop dette område. Deraf følger imidlertid ikke, at populærkultur som sådan er filosofisk uinteressant, men blot at der her og nu er andre forhold som (legitimt eller illegitimt) overtrumfer populærkulturens filosofiske betydning.

Spørgsmålet om, hvorvidt og hvorfor man skal beskæftige sig filosofisk med populærkulturen, kan på denne baggrund gives to formuleringer; en abstrakt og en mere konkret. Hvis man helt overordnet efterspørger en begrundelse for, hvorfor filosofien overhovedet skal beskæftige sig med populærkultur, så er svaret, at der principielt ikke er nogen emner, som filosofien ikke kan og bør behandle. Populærkultur er i udgangspunktet et lige så legitimt forskningsområde som det Sande, det Gode og det Skønne, og der er ingen a priori grund til at tro, at populærkultur skulle være mindre filosofisk relevant (eller for den sags skyld mindre interessant) end alle mulige andre fænomener.<sup>7</sup> Hvis man derimod er ude efter et svar på, hvorvidt der i dette eller hint konkrete tilfælde er grund til eller behov for at underkaste populærkulturen en filosofisk analyse, så vil svaret være, at "det

kommer an på så meget", heriblandt blandt andet hvilke andre (politiske, økonomiske, sociale og filosofiske) problemer der gør sig gældende, hvad man ellers er i færd med at undersøge, og hvilket specifikt populærkulturelt emne man er interesseret i.

Min personlige holdning til sidstnævnte spørgsmål er, at der i netop disse år er særdeles god grund til at være (filosofisk) interesseret i underholdning og populærkultur. Underholdningsindustrien udgør i dag et af de bærende elementer i den moderne markedsøkonomi og er et område i fortsat og hastig vækst. Det anslås således, at underholdningsbranchens samlede omsætning i 2007 oversteg verdens samlede militæruddgifter samme år.<sup>8</sup> Da en af filosofiens grundlæggende opgaver er den kritiske refleksion over væsentlige sider af det menneskelige liv, da underholdningsindustrien er en vigtig del af det globale økonomiske system, og da det globale økonomiske system er et af den moderne verdens mest markante og betydningsfulde grundstrukturer, så bør filosofien selvsagt interessere sig for underholdning og populærkultur og for den måde hvorpå disse fænomener påvirker os.<sup>9</sup>

Det er værd at bemærke, at dette argument ikke forudsætter, at underholdning og populærkultur har nogen iboende kunstnerisk værdi. Selv hvis det viser sig, at Kipling-modellen er korrekt, og at kunst og underholdning er to væsensforskellige fænomener, som intet har til fælles, så vil der ud fra ovenstående argument stadig være grund til at mene, at filosofien bør beskæftige sig med underholdning og populærkultur. En af filosofiens grundlæggende opgaver er at reflektere kritisk over væsentlige sider af det menneskelige liv. I det omfang underholdningsindustrien udgør et væsentligt og uomgængeligt element i det moderne samfunds økonomiske og sociale grundstruktur bør filosofien derfor interessere sig for, være opmærksom på og forsøge at forholde sig (kritisk) til populærkulturelle og underholdende fænomener, selv hvis den kunstneriske kvalitet af disse fænomener er ikke-eksisterende.<sup>10</sup>

## Konklusion

I denne artikel har jeg søgt at gøre to ting. For det første har jeg prøvet at vise, at den filosofiske uvilje mod at tage populærkulturen seriøst i høj grad er begrebsligt funderet, dvs. er motiveret af og har sit udgangspunkt i en bestemt måde at forstå og anvende de involverede begreber på. Mere præcist så har jeg argumenteret for, at bestemte måder at forstå og

anvende begreberne “filosofi”, “kunst” og “underholdning” får det til at fremstå, som om der er en naturlig og nødvendig modstrid mellem filosofi og populærkultur. For det andet har jeg søgt at vise, at modstillingen mellem kunst og underholdning og mellem filosofi og populærkultur i praksis er langt mere uklar og mindre entydig end de rent begrebslige overvejelser lader ane, og at der er gode principielle og pragmatiske grunde til at mene, at filosoffer bør interessere sig for og beskæftige sig med populærkulturelle fænomener.

Hvis man, som foreslået ovenfor, ikke betragter filosofien som en dømmespecifik disciplin, der har et bestemt genstandsområde, men derimod som en form for kritisk eftertanke og refleksion, der principielt kan have alt som genstand, så er det virkeligt interessante spørgsmål ikke, *om* filosofien skal beskæftige sig med populærkultur, men derimod *hvordan* den skal gøre det, og hvad der mere konkret kan komme ud af at gå til populærkulturen ud fra en filosofisk interesse. Disse spørgsmål er i mine øjne endnu et eksempel på “det afhænger af så meget”-spørgsmål, dvs. spørgsmål som det er vanskeligt, måske umuligt, at besvare *in abstracto*. Populærkultur er en generisk term, der dækker over en mængde væsensforskellige fænomener (tegneserier, tv-serier, computerspil, ugeblade, quizshows, Hollywoodfilm, etc.) og man kan ikke uden videre antage, at alle disse fænomener lige frugtbart kan studeres ud fra og ved hjælp af en og samme filosofiske tilgang.

Den konkrete filosofiske analyse må således (i det mindste delvist) afhænge af, hvilket populærkulturelt fænomen man ønsker at studere. Det konkrete formål man har med at underkaste et bestemt populærkulturelt fænomen en nærmere analyse spiller selvsagt også ind på, hvordan denne analyse nærmere skal forme sig. Har man gang i et mere overordnet filosofisk projekt, hvori studiet af populærkultur blot er et delelement, eller er det populærkulturen, der er det primære studieobjekt? Er man i færd med at analysere en konkret filosofisk problemstilling, hvor populærkulturelle fænomener tilfældigvis har vist sig at være relevante eller søger man tværtimod at anvende filosofiske overvejelser til at få en bedre forståelse af et specifikt populærkulturelt fænomen? I mine øjne gør sådanne betragtninger det vanskeligt, måske umuligt, at sige noget generelt om, hvordan filosoffer skal og bør beskæftige sig med det populærkulturelle felt. Her, som på så mange andre områder, synes metodisk pluralisme og kreativitet at være den bedste tilgangsvinkel.

For kunst- og mediesociologer og folk med en baggrund indenfor

“cultural studies”-traditionen vil ovenstående konklusioner formodentligt forekomme både indlysende og velkendte. Inspireret af bl.a. Kants analyse af smagsdommen i *Kritik af dømmekraften* betragter disse discipliner ikke problemet om et bestemt værks status (Kunst? Underholdning?) som et spørgsmål om disse produkters iboende kvaliteter eller egenskaber. Hvad der definerer et bestemt kulturprodukts status er derimod snarere den indvirkning, som dette produkt har på deres publikum. Og denne indvirkning eller påvirkning er altid og nødvendigvis medieret af den kultur og de institutionelle og samfundsmæssige rammer, som hhv. værket, producenten og publikum befinder sig inden for.

Mediesociologi og “cultural studies” anlægger derfor meget ofte et perspektiv, hvor det primære analyseobjekt ikke er konkrete kulturprodukter, men derimod snarere det omgivende samfund og de kulturelle og institutionelle rammer, som medierer, definerer og muliggør bestemte typer af oplevelser og æstetiske domme. Ud fra et sådant sociologisk eller kulturteoretisk perspektiv er den skarpe normative skelnen mellem kunst og underholdning, som denne artikel har brugt en del tid på at gøre op med, allerede i udgangspunktet problematisk, idet denne skelnen snarere betragtes som en social konstruktion end som et konstitutivt og definerende træk ved kunstbegrebet som sådan. Men hvis mediesociologer og “cultural studies”-traditionen allerede har gjort op med og påvist det problematiske ved den skarpe skelnen mellem kunst og underholdning, så kan den ovenstående diskussion forekomme overflødig. Hvorfor diskutere et problem, som allerede er blevet (op)løst?<sup>11</sup>

Af mindst tre grunde. For det første er det min klare opfattelse, at såvel filosoffer som lægfolk ganske ofte appellerer til og benytter sig af en normativ ladet skelnen mellem kunst og underholdning uden på nogen måde at problematisere eller reflektere over legitimiteten af drage et sådant skel. Der er altså fortsat brug for at kritisere gyldigheden af denne skelnen og diskutere hvilke formål den i praksis tjener. For det andet har denne artikels formål ikke blot været at give en generel kritik af den normative skelnen mellem kunst og underholdning, men at gøre dette fra et eksplicit filosofisk udgangspunkt. Sagt på en anden måde: Skønt jeg accepterer og et langt stykke vej er enig med den sociologiske og kulturteoretiske kritik af skellet mellem kunst og underholdning, så mener jeg også, at der er gode *filosofiske* grunde, grunde som er særegne for og interne til den filosofiske praksis, til at problematisere denne skelnen. Det er (nogle af) disse grunde, jeg har forsøgt at drage frem i denne artikel. For det tredje;

selv hvis man accepterer den sociologiske og kulturteoretiske kritik af skellet mellem kunst og underholdning, så følger deraf ikke automatisk, at netop filosofien som disciplin kan og bør beskæftige sig med populærkulturelle fænomener. Et af de primære mål med denne artikel har været at argumentere for denne mere specifikke tese, hvilket i mine øjne kræver en mere direkte konfrontation med og diskussion af filosofiens selvforståelse end mediasociologien og “cultural studies” traditionen normalt leverer.

Lad mig som afslutning ganske kort nævne to områder, hvor der i mine øjne i særlig grad er behov for et tættere filosofisk engagement med det populærkulturelle felt. For det første vil jeg mene, at der er behov for en mere nuanceret filosofisk analyse af de implicite begrebslige distinktioner og relationer, som ligger til grund for og motiverer den skarpe normative skelnen mellem kunst og underholdning. Denne artikels begrebsafklarende overvejelser udgør et første skridt i denne retning, men disse overvejelser har primært haft til formål at indkredse og præcisere denne problemstilling. Der er helt åbenlyst behov for en langt mere detaljeret og systematisk udarbejdet analyse; en analyse som bevæger sig hinsides de (bevidst) forenkledte modeller for forholdet mellem kunst og underholdning, som jeg udkastede ovenfor. Forholdet mellem den normative og den deskriptive brug af begrebet “kunst” og mellem McFerrin- og Kiplingmodellen er således langt mere komplekst, end hvad denne artikel lader ane, og først når vi har fået nogenlunde overblik over denne kompleksitet kan vi for alvor begynde at diskutere spørgsmålet om underholdningens normative status.

For det andet, og direkte relateret til ovenstående pointe, så er der et grundlæggende, men alt for ofte overset problem med hele den foregående diskussion, nemlig at det er systematisk uklart, hvad begrebet “underholdning” egentlig dækker over. Det samme, kunne man hævde, gør sig gældende for begreberne “populærkultur” og “det populære”. De fleste mennesker besidder ganske vist formodentlig altid-allerede en eller anden form for umiddelbar implicit forståelse af, hvad underholdning er, og vil derfor være enige med hinanden om at kategorisere så forskellige fænomener som fodboldkampe, realityshows, rockmusik, børnetv, revyviser, amerikanske sitcoms, Anders And blade, gadegøglere, dansk tv-dramatik, talkshows og Giro 413 som underholdning. En sådan implicit forforståelse er imidlertid ikke tilstrækkelig, hvis vi ønsker at underkaste fænomenet underholdning et mere systematisk studie eller kritik, da den ikke forklarer hvorfor og ud fra hvilke kriterier, noget klassificeres som

underholdning og andet ikke. Som Jennings Bryant, forhenværende præsident for *International Communication Association*, og en af verdens førende medie- og kommunikationsforskere, har bemærket: "Vi har uden tvivl lært en hel del om underholdning i løbet af de sidste hundrede år. Men for at være helt ærlig, så er det et område, hvor vi stadig er nybegyndere." (Bryant 2004; min oversættelse).

Manglen på en velbegrundet og alment accepteret definition af, hvad underholdning er, udgør således et af de grundlæggende problemer indenfor den moderne medieforskning. (Se f.eks. Tannenbaum 1980; Vorde- rer 2001 og Westerbarkey 2001).

Her er der således en oplagt filosofisk og idéhistorisk opgave at løse, nemlig at levere en historisk informeret afklaring af og filosofisk begrundet redegørelse for vores brug og forståelse af begrebet underholdning.<sup>12</sup>

## Noter

- <sup>1</sup> "Vulgær-platonisk" fordi Platons opfattelse af kunst og underholdning er væsentlig mere kompleks end man umiddelbart kunne formode, hvis man udelukkende fokuserer på Staten. Symposium præsenterer således et noget mere nuanceret og positivt syn på kunstens (digtningens) betydning og relevans; et syn som det kan være svært at få til at harmonere med den næsten entydigt negative opfattelse af ikke-opbyggelige kunst, som Platon lægger frem i *Staten*.
- <sup>2</sup> Jeg vil i denne artikel ikke skelne systematisk mellem "underholdning" og "populærkultur", men vil i høj grad benytte disse begreber som synonyme. For så vidt som der i artiklen drages et skel mellem disse begreber, så vil underholdning blive anskuet som en (væsentlig og uomgængelig) del af populærkulturen. Sagt på en anden måde: Jeg har valgt at beskæftige mig med populærkultur forstået som underholdning, velvidende at populærkultur er andet og mere end underholdning.
- <sup>3</sup> Som beskrevet i fiktiv form i Umberto Ecos (uhyre underholdende og populære) roman *Rosens Navn* (Eco 1984).
- <sup>4</sup> Opkaldt efter Bobby McFerrin, manden bag sangen Don't Worry, be Happy, hvis omkvæd lyder: "In every life we have some trouble//When you worry you make it double//Don't worry, be happy..."
- <sup>5</sup> Jeg har således selv i flere sammenhænge argumenteret for, at selv en så gennemkommercialiseret og eksplicit underholdningsorienteret genre som den amerikanske superheltegenese- serie har frembragt værker, som fortjener at blive betragtet og behandlet som kunst (i den normativt ladede betydning af begrebet). Se f.eks. Nielsen 2009.
- <sup>6</sup> Dette er ikke underligt, når man tager i betragtning, at det publikum Shakespeare skrev for (det elizabethanske publikum, der så de første opførelser af hans værker)

var uhyre varieret og bestod af såvel adelige som gadedrenge, og at Shakespeares stykker derfor nødvendigvis måtte appellere til et bredt udsnit af datidens samfund. Se f.eks. Bowles 2007. For en fiktiv fremstilling af den elizabethanske teaterverden, som gør et stort nummer ud af, at Shakespeare skrev sine stykker med det eksplicite formål at få folk i teatret og derved tjene penge, se John Maddens Oscarvindende film *Shakespeare in Love* fra 1998.

- 7 For at undgå en oplagt måde at misforstå denne påstand på: At hævde at populærkultur er et legitimt filosofisk forskningsemne er ikke det samme som at hævde, at populærkultur er et lige så centralt, væsentligt og vigtigt filosofisk forskningsområde som eksempelvis det Sande, det Gode og det Skønne, men blot at der ikke er nogen a priori grund til at mene at populærkultur ikke er eller kan være værd at beskæftige sig filosofisk med.
- 8 I 2006 anslag PriceWaterhouseCooper således, i deres årlige rapport om og prognose for udviklingen i medie- og underholdningsbranchen, at branchens samlede omsætning på verdensplan i 2007 ville blive på omkring \$1,52 billioner. Se PriceWaterhouseCoopers 2006. Sammenlign dette med Stockholm International Peace Research Institute (SIPRI) der skønner, at verdens samlede militærudgifter for 2007 var rundt regnet \$1,4 billioner (SIPRI 2008).
- 9 Jeg har diskuteret denne pointe nærmere i Nielsen 2009.
- 10 Selve det forhold, at mennesket synes at have et nærmest umætteligt behov for meningsløs, hjernedød og intetsigende underholdning, er således et fænomenologisk faktum, som det nok er værd at underkaste et nærmere filosofisk studie.
- 11 Tak til Slagmarks reviewer, hvis kritiske bemærkninger fik mig til at overveje dette spørgsmål nærmere.
- 12 Jeg har selv andetsteds (Nielsen 2008 – upubliceret) gjort et første forsøg på en sådan redegørelse ved at argumenteret for, at underholdning er et familielighedsbegreb (jf. Wittgenstein 1963, § 66-67), dvs. et begreb, der refererer til en række indbyrdes forbundne og delvist overlappende, men ikke nødvendigvis eller entydigt sammenfaldende, fænomener. Denne begrebslige pointe er inspireret af mere substantielle overvejelser omkring oplevelsen af at blive underholdt, som ifølge nyere medieforskning er et langt mere komplekst og kompliceret fænomen end ofte antaget: “[...] de fleste af de underholdningsfænomener, som vi så hyppigt og med fuldt overlæg hengiver os til, synes at tilbyde komplekse, dynamiske, ja endog mangefacetterede oplevelser. At nå frem til at kunne levere en fordomsfri redegørelse for denne proces, for slet ikke at tale om at kunne forklare den, er en meget stor udfordring for kommunikationsforskningen og for forskere indenfor relaterede discipliner” (Vorderer et al. 2004; min oversættelse).



## Litteratur

- Bowles, Samuel (2007): "Shakespeare's Elizabethan Audience", *Amalgam*, vol. 2, s. 61-66 (<http://www.usi.edu/LIBARTS/amalgam/2007/bowles.pdf>).
- Bryant, Jennings (2004): "Critical Communications Challenges For the New Century – 2003 ICA Presidential Address", *Journal of Communication*, vol. 54, no. 3, s. 389-401.
- Hume, David (1987): *Essays - Moral, Political and Literary*, Eugene F. Miller (red.), Indianapolis: Liberty Fund.
- Kant, Immanuel (1983): *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*, Stuttgart: Reclam.
- Kipling, Rudyard (1988): *Complete Verse. Definitive Edition*, New York: Anchor Books.
- Nielsen, Carsten Fogh (2008): "Filosofi og underholdning", oplæg præsenteret ved den fjerde danske konference om filosofi og populærkultur på Syddansk Universitet i Odense, november 2008 (upubliceret).
- Nielsen, Carsten Fogh (2009): "'Skabt for penge og til underholdning' Om Superhelte, tegneserier og populærkultur", *Kritik*, vol. 192, s. 55-69.
- Nietzsche, Friedrich (1996 [1872]): *Tragediens fødsel*, oversat af Isak Winkel Holm, København: Gyldendal.
- Platon (1999): *Staten*, bind 6 i Platonselskabets Skriftserie, København: Museum Tusulanums Forlag.
- PriceWaterhouseCoopers (2006): *Global Entertainment and Media Outlook: 2006–2010*, New York: PricewaterhouseCoopers LLP.
- Rousseau, Jean-Jacques (1996 [1755]): *Afhandling om ulighedens oprindelse og grundlæggelse blandt menneskene*, oversat af Mogens Chrom Jacobsen, København: Gyldendal.
- Rousseau, Jean-Jacques (2004 [1750]): "Om genoprettelsen af videnskaberne og kunstarterne har bidraget til at forædle moralen", *Slagmark*, vol. 41, s. 151-172.
- SIPRI (2008): *SIPRI Stockholm Yearbook 2008 - Armaments, Disarmaments and International Security*, (Et resumé af årbogens konklusioner kan downloades fra organisationens hjemmeside: <http://www.sipri.org/>).
- Tannenbaum, Percy H. (1980): "An Unstructured Introduction to an Amorphous Area", Percy H. Tannenbaum (red.), *The Entertainment Functions of Television*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, s. 1-12.
- Vorderer, Peter (2001): "It's all entertainment – sure. But what exactly is entertainment? Communication research, media psychology, and the explanation of entertainment experiences", *Poetics*, vol. 29, no. 4-5, s. 247-261.
- Vorderer, Peter; Klimmt, Christoph & Ritterfeld, Ute (2004): "Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment", *Communication Theory*, Vol. 14, No. 4, s. 388-408.
- Weber, Max (2003): *Udvalgte tekster*, bind 1, redigeret af Heine Andersen, Hans Henrik Bruun og Lars Bo Kaspersen, Hans Reitzels Forlag, København.
- Westerbarkey, Joachim (2001): "On various amusements: Some scientific problems with an antiquated term", *Poetics*, Vol. 29, No. 4-5, s. 263-272.
- Wittgenstein, Ludwig (1999 [1963]): *Filosofiske undersøgelser*, oversat af Jes Adolphsen og Lennart Nørreklit, København: Munksgaard-Rosinante.

