

Vorlesung

Literatur und Medien nach 1945

Kann man Fußball erzählen?
Oder: Geschichten, die nur der Fußball schreibt
Ein erzählpraktischer Kursus samt
soziologischen Seitenpfaden

Prof. Dr. Walter Delabar
Wintersemester 2016/2017
Universität Hannover

Problem

- Hohe Leistungsfähigkeit der Literatur
- Grenze aber bei der Erzählbarkeit von Vorgängen wie Fußball
- Erzählen ist eine sprachliche Aufbereitung von erlebten, erfahrenen oder gewussten, vergangenen oder imaginierten Vorgängen, Verläufen oder Geschehnissen
- Erzählen (ob autobiographisch, biographisch, lebensweltlich oder fiktiv) bedient sich immer rhetorischer Mittel (bewusst oder unbewusst)
- Erzählen ist immer ein Meta-Vorgang, hebt also „Realität“ auf eine andere Ebene (Differenz Landkarte – Landschaft)
- Erzählen ist nie die Sache selbst
- Literatur ist eines der zentralen gesellschaftlichen Reflexions-, Imaginations- und Erkenntnismedien
- Aber ohne Erzählen im weitesten Sinn gibt es weder Erfahrung noch Erinnerung; die Wahrnehmung selbst ist ein der Erzählung vergleichbarer konstruktiver Akt

Exempel Fußballkerle

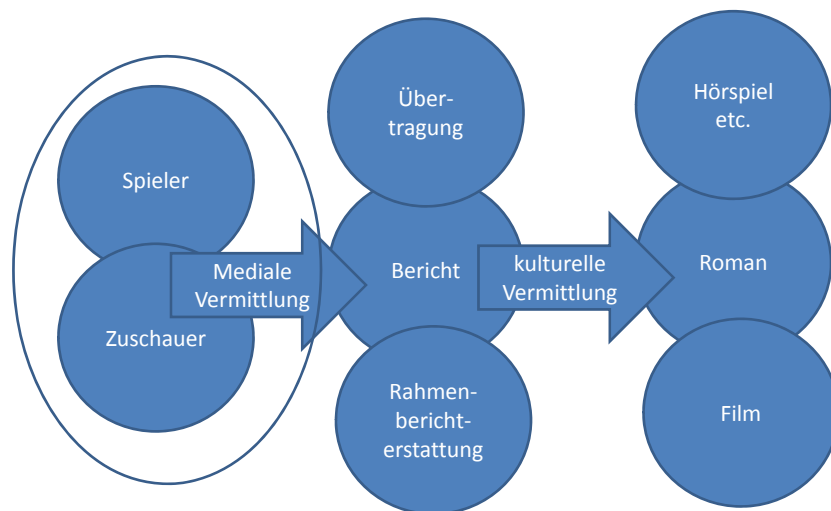


Jugend- und Kinderbücher der fünfziger Jahre und der Gegenwart

Der Schuss



Transformationsschritte und -medien



Elemente der Inszenierung

- Mediale Vielfalt des Erzählens
- Begrenzung von Ort, Zeit, Personen
- Perspektivierung der Erzählung
- Inszenierung des Verlaufs (Szenen, Gesamtverlauf)
- Gestaltung der interpersonalen Beziehungen
- Gestaltung des Verhältnisses Akteure / Zuschauer / Kontext
- Entwurf von Metageschichten
- Einbezug von Weltwissen
- Vernetzung, Transfer auf symbolische Ebene

Soziologie des Zuschauers



Norbert Elias, Eric Dunning: Zentrale Rolle des Sports im Affekthaushalt der Industriegesellschaften, Regulierung von Gewalt, Spiel regelgeleitet, dient der kontrollierten Form der Konfliktbewältigung, wird notwendig aus der zunehmenden Pazifizierung von Gesellschaft

Exempel

- Übertragung (Länderspiel)
- Sportbericht (TV)
- Sportfilm (Zidane)
- Sportspielfilm (Bend it like Beckham)
- Sportroman (Fever Pitch)

TV-Übertragung

- Sicht aus Totale / Teiltotale
- Spezifische Zuschauerperspektive
- Gesteuerte Sicht
- Kommentar als Bewertungsinstanz
- Medium des distanzierten Zuschauers
- Eingebettet in kulturelle Inszenierung
- Differenz zu inszenierter und retrospektiver Geschichte
- Inszenierung legt dramatische Regeln fest (Entwurf, Krise, Katharsis oder Konkurrenz)
- Schlechter Ruf der Inszenierung als Manipulation: Offenheit als Maß
- Erzählung 1. Ordnung (nicht identisch mit Realität und deren Erfahrung)

TV-Sportbericht

- Starker erzählender Charakter
- Anforderungen des Formats: zeitliche Beschränkung, Abschließbarkeit der Erzählung, Ergebnisorientierung, Bewertung, Ergebnis als Lösung, Spannungsaufbau
- Verschiebung von Ergebnisorientierung auf Verlaufsorientierung
- Einbettung in Berichterstattung Spieltag, die Spannungsbogen und Kontext bestimmt, Gruppenbildung fördert, mittelfristige Performance, übergeordnete Aspekte (Krise, Erwartungsdifferenz)
- Story-Orientierung
- Kommentator Teil der Inszenierung (abhängig von Inszenierung der Bilder)
- Ablauf und Ergebnis vorweg genommen
- Kleines erzählendes Format, in größere Zusammenhänge eingeordnet, zuschauerorientiert, dramatisiert, Spannung aus Gegenstand und Bekenntnis des Zuschauers zum Thema, es muss nicht darum geworben werden
- Eigenständige Gewichtung des Berichts, trotz enger Rahmen durch Faktizität
- Erzählung 2. Ordnung

Sportfilm: Zidane



Douglas Gordon/Philippe Parreno: Zidane - Ein Porträt im 21. Jahrhundert (ARTE, Samstag 20. Dezember 2008 um 01.10 Uhr) (Frankreich, 2006, 91mn)

Zidane – ein Mann allein

Zinedine Zidane, einer der größten Fußballer aller Zeiten, steht im Zentrum dieses Dokumentarfilms. Das Porträt gewährt einzigartige und überraschende Einblicke in die psychologischen und körperlichen Abläufe eines Athleten in Aktion.

Bei diesem außergewöhnlichen, fast experimentellen Projekt der zeitgenössischen Kunst sind die Grenzen zwischen Film und Kunst fließend. Im Grunde wird hier ein Mann bei der Arbeit gefilmt: ein Fußballspieler auf dem Fußballfeld für die Dauer eines Fußballspiels. Allerdings ist dieser Mann kein X-Bellebiger, er ist ein Mythos, eine Ikone. Fußballfans in der ganzen Welt kennen seinen Namen, er erwärmt die Herzen einer Nation: Zinedine Zidane, dem Frankreich den Sieg bei der WM 1998 verdankt. Die faszinierende Präsenz des charismatischen Zidane verleiht diesem Filmporträt eine eigenartige Intensität.

Die Kameras verlieren ihn keine Sekunde aus den Augen, zeigen seinen Körper auszugsweise: eine Hand erhebt sich vor schwarzem Grund, ein Fuß tritt einen Erdklumpen fest, der Blick ist aufs Spiel fixiert. Mikroskopisch genau wird beim Fußball das Innerste des selbstvergessenen Spielers freigelegt: seine Reaktionen und Verhaltensweisen enthüllen seine Gefühle, seine „dunkle“ Seite und Gewaltbereitschaft, sein komplexes Wesen. Zidane konzentriert sich mit jeder Faser seines Daseins auf das Spiel, auf die sich ändernden Konstellationen der beiden Mannschaften, auf die anderen Spieler, die die Kamera nicht zeigt, auf jede nur mögliche Strategie. Wie ein Schachspieler spielt er unter vollem Einsatz von Körper und Geist alle auch noch so unvorstellbaren Kombinationen durch, doch diese Partie – die übrigens im Film nicht zu sehen ist – spielt sich nicht im stillen Kämmerlein ab. Douglas Gordon und Philippe Parreno haben es geschafft, im Film zu vermitteln, wie es sich anfühlt, sich als Fußballspieler auf dem Rasen unter den Blicken von 80 000 schreienden, fiebernden und gespannten Fans zu bewegen.

Die brillante Vertonung der Dokumentation taucht den Zuschauer in eine unwirkliche Atmosphäre: die Zurufe der Fans werden nicht im Ohr, sondern tiefer, in der Wirbelsäule und im Bauch wahrgenommen – genau wie Zidane auf dem Spielfeld. Die Bilder gleichen sich, sind aber doch nie dieselben. Der Schnitt gibt den Schliff, und endlich nimmt das Porträt Form an, fast wie bei den wilden Zeichnungen Alberto Giacomettis, der seine Skizzen wieder und wieder überzeichnete, bis er zum Kern des Porträtierten vordringt. Die Musik von Mogwai verdeutlicht den Druck, die spürbare Spannung, die bis zum Ende des Spiels in Wellen ansteigt. In der ruhigeren ersten Halbzeit werden Zitate von Zidane eingeblendet. Die zweite Halbzeit ist voller Action. Großaufnahmen verstärken den Crescendo-Effekt und erinnern an einen Western von Sergio Leone. Die Spannung wird kurz durch ein strahlendes Lächeln von Zidane unterbrochen, das Ronaldo gilt, ein Funke solidarischer Brüderlichkeit. Die Konflikte zwischen den beiden Mannschaften werden immer augenfälliger, es kommt zu Meinungsverschiedenheiten mit dem Schiedsrichter. Die Lage spitzt sich zu, die Katastrophe naht. Schließlich entlädt sich das filmgerechte Drama auf dem Feld. Wie John Wayne am Ende des John Ford-Films „The Searchers“ verlässt ein Mann allein das Spielfeld durch die Schluchten der johlenden Zuschauermasse. Er hat getan, was er tun musste. (Delphine Valloire, Arte Begleittext)

Inszenierung Zidane

- Fokussierung auf Spieler, Bewegung, Ball, Interaktion mit anderen Spielern
- Spielsituation konstitutiv, etwa Zeitabschnitt
- Inszenierung durch Ton, Musik, Zuschauer, Ein/Ausblenden, Farbgestaltung, Ausschnitt, Schnitt
- Zentrales Element des Tons für Gestaltung
- Spielverlauf als dramatische Handlung
- Welche Geschichte wird erzählt?

Spielerperspektive

- Spiel funktioniert in Echtzeit
- Nach Regeln gegeneinander antretender Gruppen
- Beschreibbar nach Modellen der Kleingruppendynamik: „Man beobachtet kleine Gruppen von Individuen, die ihre Beziehungen zueinander bei fortlaufender gegenseitiger Abhängigkeit voneinander in Raum, Zeit und Bewußtsein, also fünfdimensional, ändern.“ (Elias/Dunning)
- Individuelle Entscheidung abhängig von Individuum selbst und sozialem Kontext
- Führt zu Modifikationen des ursprünglichen Handlungsmusters in der Anwendung

Der Spieler

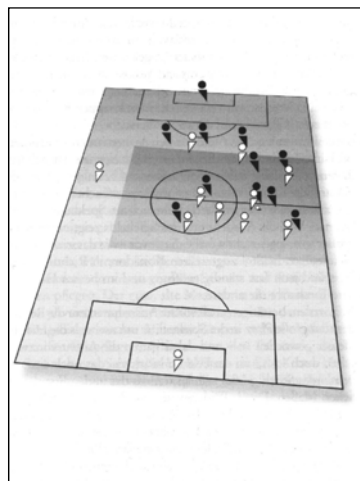
- „Die Flexibilität des Einzelnen und seine Fähigkeit, in den schnell wechselnden Situationen die richtige Entscheidung zu treffen, dominiert über die formalen Vorgaben“ (Biermann/Fuchs)
- Hohe Aufmerksamkeit, Konzentration auf das Spiel, Beobachtung, Positionierung = kontextuelles Agieren

Kulturelle Veränderung

- Verstärkung der kollektiven Komponente
- Ersetzung klare Hierarchien durch flache Netze
- In den achtziger Jahren vollzog sich „in deutschen Industriebetrieben, Handwerksbetrieben und kommunalen Verwaltungen die Umstellung der Arbeitsorganisation von Vorarbeiter- und Vorschriftenstrukturen zu mehr Teamarbeit und kooperativen Arbeitsgruppen; insgesamt zu einer Angestellten-Kultur mit Betonung gesteigerter Eigenverantwortung avancierter Angestellter.“ (Theweleit)

Körper / Spiel / Figuration

„Die gute oder schlechte Leistung eines Spielers hängt [...] nicht mehr allein von seiner körperlichen Verfassung ab; seine Aufgaben sind komplexer geworden. Seine Leistung bestimmt sich auch dadurch, wie gut oder schlecht sich seine Wahrnehmung in die der ganzen Mannschaft fügt; wie weit sein Denken und Fühlen ‚im Netz‘ mit dem der übrigen Mannschaft übereinstimmt.“ (Theweleit)



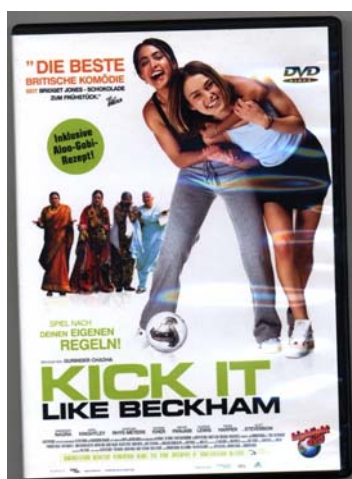
Zidane strukturell

- Zidane entzieht sich, er taucht auf, wo man ihn nicht vermutet, er ist immer anspielbar, er nimmt vorweg, wo sich der Ball befinden wird, er schafft sich freien Raum, er täuscht Aktionen an, er spielt ohne Sichtkontakt ab, er hat die Positionen und Laufwege seiner Mitspieler und von Gegenspielern vor Augen, er agiert schnell (und verschafft damit seinen Mitspielern Raum und Zeit), er agiert effektiv und ohne überflüssige Bewegungen (Theweleit)
- Drei Zentren: Spieler, Mitspieler, Gegenspieler
- Anforderungen: sich selbst schützen, eigene Aktionen ermöglichen, gegenüber seinem direkten Gegenspieler verdecken, möglichst effektiv machen, sich selbst in Position bringen, die darauf folgenden Positionen und Aktionen vorwegnehmen, Aktionen seiner Gegenspieler erkennen, versuchen sie zu steuern, Beziehungszusammenhang mit Mitspielern, deren Positionen und Aktionen er zu erkennen, vorwegzunehmen, zu steuern versucht, Optionen eröffnen oder verschließen, in sehr kurzen Zeitintervallen und permanent, Aktionen un- oder vorbewusst

Exempel Thierry Henry

- Dynamik/Schnelligkeit des Spiels: „Ihn [den Ball] annehmen, mitnehmen, nicht dreimal berühren, wenn du ihn nur einmal berühren mußt. So gewinnst du Zeit, erst so wirst du wirklich schnell.“ d.h. Ballbeherrschung zentral
- Positionierung: „Wenn wir auf unserer rechten Seite angegriffen werden und ich stehe auf der linken, dann werde ich allein sein, isoliert, wenn wir den Ball gewonnen haben. Also verlagere ich mich, Sorge dafür, daß ich gut stehe für den Gegenangriff. Wenn der Ball dann kommt, sehe ich das ganze Spiel schon vor mir. Ich sehe die Laufwege, die Paßwege, die Ballannahme, den möglichen Abschluß, alles. Im modernen Spiel geht alles so schnell, zu schnell. Also mußt du dem Spiel im Kopf voraus sein. Du mußt Zeit gewinnen, dann gewinnst du das Spiel.“
- Qualitätsdifferenz: „Die großen Spieler nehmen den Ball, bringen ihn unter Kontrolle, studieren die Möglichkeiten. Und dabei sind sie ganz entspannt.“

Über den Fußball Geschichten erzählen Bend it like Beckham / Kick it like Beckham



Kick it like Beckham
(Original Titel: Bend It Like Beckham) GB, 2002, Regie und Drehbuch: Gurinder Chadha, mit Parminder Nagra: als Jesminder „Jess“ Bhamra, Keira Knightley als Juliette „Jules“ Paxton (Fluch der Karibik) und Jonathan Rhys Meyers als Trainer Joe (Woody Allens „Matchpoint“)

Ausstattung

- Beckham als metrosexuelle Ikone
- Orientierung nach männlichem Vorbild
- Doppelte Konfliktlinie:
 - weiblich / männlich
 - englisch (weiß) / indisch (farbig)
- Konfliktlösung durch Offenheit / Toleranz und Akzeptanz der individuellen Gestaltungsfreiheit
- Symbolische Aufladung der männlichen Orientierungsfiguren: Vater, der das Kricketspielen lässt, weil ihn Engländer ablehnen, Freund, der sich als Ire in England durchsetzen muss, aber durch Verletzung nicht aktiv bleiben kann: Lösung / Annäherung durch gemeinsames Kricketspiel

Konzept

- Emanzipationskomödie
- Integrationsprozess der Inder in GB
- Diskussion von kultureller Differenz und Identität bei kultureller Annäherung (postkoloniale Anforderung)
- Umkonnotierung von kollektiver Identitätsbestimmung zu individueller
- doppelt ausgezeichnet: Inder als Außenseiter der englischen Gesellschaft, Frauen als in ihrer Entwicklung beschränkte Gruppe in einer männlich dominierten Gesellschaft (überkreuzende Linien)
- Fußball als Identität und Annäherung stiftendes Medium
 - zwischen Kulturen, zwischen Geschlechtern
 - stiftet Freundschaft, Liebe aber auch Konkurrenz
- Fußball erlaubt es der Hauptfigur, sich selbst zu bestimmen und zu erkennen, auch hier die überschneidenden Linien von Erkenntnis und Selbstbestimmung

Übers Fußballzuschauen erzählen Fever Pitch

- Nick Hornby: Fever Pitch (1992)
- * 1957, lebt in England
- Musikkritiker u.a. für New Yorker
- Zahlreiche Romane seit 1992, darunter About a Boy, High Fidelity, How to be good, die meisten verfilmt



Ausstattung / Konzept

- Adoleszenz-/Bildungsroman
- Primäre Sozialisation als Fußballfan (Arsenal London)
- Struktur nach Arsenal-Spielen
- Gesamte „Biographie“ der Hauptfigur wird an den Daten von Arsenal-Spielen erzählt
- Zentrale Fragestellungen:
 - Steuerung der Sozialisation durch Ausrichtung auf den Verein (Fan-Existenz als biographische Orientierung und Ordnungsstruktur)
 - Überwindung der unselbständigen biogr. Ausrichtung auf den Verein hin zur Existenz als selbständiger Erwachsener ohne Verlust der Identität (Fan sein und erwachsen, wie geht das?)

Thesen

- Fußball lässt sich nicht erzählen, sondern nur erfahren
- Aber Fußball wird als Narrator inszeniert (Geschichte schreiben, Geschichten, die nur der Fußball schreibt)
- über Fußball als gestaltendes Medium lassen sich eine Menge Geschichten erzählen: Fußball als Erzählmedium
- in der Gegenwart vor allem Identitätsbestimmungsgeschichten (historisch das Verhältnis von Individuum und Gruppe)
- Damit öffnet sich Kluft zwischen der Selbsterfahrung von Spielern (wie Zuschauern) und kultureller Verarbeitung
- und lassen sich Grenzen des Erzählens bestimmen

Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit !

Kontakt: walter.delabar@t-online.de
www.delabar.net