

**ELEMENTE DER GEMEINSAMKEIT
VON SPORT UND KUNST**

MIT BESONDERER BERÜCKSICHTIGUNG DES FUßBALLSPIELS

Diplomarbeit

zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Human- und
Sozialwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien

eingereicht von

Rainer Gell

Wien, Juni 2004

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG	3
2 BEGRIFFE	5
2.1 Klärung des Begriffs „Kunst“	5
2.1.1 Der Kunstbegriff bei Kant	5
2.1.2 Der Kunstbegriff bei Danto	7
2.2 Klärung des Begriffs „Sport“	10
2.3 Das Fußballspiel	12
2.4 Spielbegriff und Einteilung der Spiele bei Caillois	19
2.5 Spielbegriff bei Huizinga	24
2.6 Spielbegriff bei Schiller	25
2.7 Schillers Spielbegriff und Bausenweins Ästhetik des Fußballspiels.....	27
2.8 Vom Spiel zum Kunstwerk nach Gadamer.....	28
2.8.1 Die Verwandlung ins Gebilde.....	32
2.9 Die Möglichkeit eines Sportwerks nach Frayssinet/Lenk	33
2.10 Das ästhetische Spiel nach Martin Seel	35
2.10.1 Die Kunst als Sonderbereich des Ästhetischen.....	37
2.11 Hans Ulrich Gumbrecht und die „Schönheit des Teamsports“	39
3 SPORT UND FUßBALL ALS KUNST	42
3.1 Sport als Kunst nach Güldenpfennig	42
3.1.2 Text und Texte des Sports.....	48
3.2 Fußball als Kunst nach Bausenwein.....	52
4 INHALT DES SPORTS UND DES FUßBALLSPIELS	54
4.1 Sport als Mimesis der Gesellschaft	54
4.2 Sport als Mimesis ohne unmittelbare Aussage nach Gebauer	58
4.3. Die Stadionbesucher als Abbild realgesellschaftlicher Verhältnisse	61

4.4 Mythen und Legenden	63
-------------------------------	----

5 MEDIALE VERMITTLUNG DES FUßBALLSPIELS

5.1 Zur Beziehung von TV und Fußball.....	68
---	----

5.2 Literatur und Fußball	69
---------------------------------	----

6 KUNST ALS SPORT

6.1 Theatersport nach Keith Johnstone.....	72
--	----

7 RESÜMEE

7.1 Die Interesselosigkeit.....	74
---------------------------------	----

7.2 Form und Inhalt	75
---------------------------	----

7.3 Das Fußballgenie	77
----------------------------	----

7.4 Ist ein gelungenes Fußballspiel ein Kunstwerk?	78
--	----

TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1: Einteilung der Spiele	22
--	----

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Schematische Darstellung eines "4-4-2-Systems"	67
---	----

LITERATURVERZEICHNIS.....

79

1 EINLEITUNG

Gegenstand der vorliegenden Überlegungen sind mögliche Berührungspunkte zwischen Sport und Kunst mit besonderer Berücksichtigung des Fußballspiels. Von Interesse ist die Frage, ob ein Fußballspiel als eine der Künste beschreibbar ist. Es wird versucht, zur Beantwortung dieser Frage klassische Kunsttheorien fruchtbar zu machen. Besonderes Augenmerk wird auf die Konzeptionen des Spielbegriffs gelegt, da sich Sport und Kunst in diesem Bereich treffen. Es wird diskutiert, ob ein Fußballspiel Werkcharakter erhalten, es Gegenstand einer hermeneutischen Deutung werden oder Genies hervorbringen kann. Die Debatte über den wechselseitigen Bezug von Form und Inhalt nimmt einen zentralen Stellenwert ein. Außerdem wird der medialen Vermittlung des Fußballspiels Aufmerksamkeit geschenkt, weil sie als Fernsehbericht neue Möglichkeiten der Betrachtung erschließt, manche Dinge jedoch unsichtbar macht.

Eine Erweiterung des Kunstbegriffs, wie sie in der Moderne durch die Werke von Beuys oder Warhol passiert ist, dient als Grundlage für die angestellten Überlegungen. Der Begriff der Hochkultur ist variabel und lässt Umschichtungen zwischen den Bereichen des Profanen einerseits und des Künstlerischen andererseits zu.

Das Behaupten von Ähnlichkeiten zwischen den gesellschaftlichen Bereichen Sport und Kunst mag Erstaunen hervorrufen. Das Bild von Sportereignissen hat zunächst nichts mit dem von Kunstwerken gemein. Wer ins Fußballstadion geht, besucht selten Theater oder Oper. Sport ist in Pierre Bourdieus Studie *Die feinen Unterschiede* ein Distinktionsmittel: Wer sich davon distanzier, kann sich damit gleichzeitig von der Kultur der gering Gebildeten abgrenzen (vgl. Bourdieu 1983).

Welche Anstrengungen mitunter unternommen werden um eine solche Distanzierung aufrechterhalten zu können, bringt Gerhard Schulze zum Ausdruck. „Anstatt die Sportschau anzusehen, wozu man eigentlich Lust hätte, ist man es sich selber schuldig, aufs dritte Programm zu schalten, wo Wozzeck von Alban Berg übertragen wird“ (Schulze 1992, S. 145). So schildert Schulze das Dilemma des Bildungsbürgers, für den die Distanzierung zur Belastung wird. Das Genussschema der Hochkultur ist geprägt von einer Zurücknahme des Körpers. Die psychische Erlebniswelt mit den Begriffen „Verklärung“ oder „Verinnerlichung“ hat Vorrang vor der physischen. Zentral ist die Kontemplation, ein „Vergnügen des Dekodierens: Entdeckung von Mustern, Erkennen, Wiedererkennen, Herstellen einer komplexen kognitiven Verbindung von Subjekt und ästhetischem Gegenstand“ (Schulze 1992, S. 145). Die Frage ist, ob nicht gerade auch Fußballspiele diese Möglichkeit des Dekodierens bieten können.

Eine mögliche Einteilung des Fußballsports als eine der Künste wird durch Begriffe wie "Ballkünstler", "Kunstschuss" oder "geniale Spielzüge" - in der Sprache der privaten und professionellen Sportkommentatoren fest verankert - suggeriert. In seinem Kommentar vom 1. Juli 2002 zur eben zu Ende gegangenen Fußballweltmeisterschaft titelte der Sportchef der OÖ Nachrichten Hubert Potyka: „Am Ende siegte doch die Kunst“ und meinte damit das Abschneiden des Teams aus Brasilien. Weiter unten im Artikel spricht er von den „grandiosen Ballkünstlern Ronaldo, Rivaldo oder Ronaldinho“ (vgl. Potyka 2002, S. 27). Der Kunstbegriff wird hier als höchster Superlativ verwendet. Ob tatsächlich Kunstwerke produziert worden sind, wird nicht klar. Im Sportkommentar werden jedenfalls herausragende Leistungen als künstlerisch attribuiert.

Johann Skocek, Sportchef der Tageszeitung *Der Standard*, nimmt am 12. März 1999 ein Fußballspiel der österreichischen Nationalmannschaft gegen jene der Schweiz als Objekt einer Kunstkritik, die mit den Worten „wenn der Fußball ein Kunstwerk ist“ einleitet. Er bezeichnet den Fußball als „darstellende Kunstform“, den Trainer Herbert Prohaska als „Künstler und Rauminstallateur“. Nach Skocek ist das Fußballspiel eine darstellende Kunst (vgl. Skocek 1999, S. 43).

Aber nicht nur Sportredakteure finden Ähnlichkeiten zwischen Sport und Kunst. Redakteur Stephan Maier stellt in der Zeitschrift *frame - state of the art* fest: „Die große Abstraktion Kandinskys und die einfache Bildsprache des Fußballs sind Verwandte ersten Grades. Im Fußball existiert nicht mehr, aber auch nicht weniger als eine Handvoll variierbarer Grundmuster: Torschuss, Zweikampf, Flanke oder Foul. [...] Deren Handlungsanweisungen schmiegen sich aber bis zu Ununterscheidbarkeit den Forderungen der abstrakten Kunst nach Unmittelbarkeit der Wahrnehmung an“ (Maier 2002, S. 65).

Hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Funktion ergeben sich durchaus Gemeinsamkeiten von Sport und Kunst. Beiden kann man Rekreativ- und Eskapismusfunktion zuschreiben, sie helfen dem "metaphysischen Grauen" (Schopenhauer) zu entkommen. Es soll untersucht werden, wie weit diese Gemeinsamkeit trägt. Kunst kann als Instanz der Fremdheit, der Irritation, der Sperrigkeit und letztendlich - als „wahre Kunst“ - der Erkenntnis wirksam werden. Kann das ein Fußballspiel auch, oder bleibt es in einer bloßen Anschauung der Realität haften?

Warum für eine Betrachtung der Berührungspunkte von Sport und Kunst gerade das Fußballspiel ausgewählt wird, ist naheliegend. Es ist die beliebteste Sportart Europas, mit zahlreichen aktiven und passiven Teilnehmern, und Fußball ist ein Mannschaftssport. Das Fußballspiel ist geprägt von einem starken körperlichen Element, es ist ein Kampfsport. Es können kriegerische und nationalistische Elemente entdeckt werden, zudem wird dem

Fußballspiel vorgeworfen, die Logik des Kapitalismus systemstabilisierend zu thematisieren. Die Frage wird sein, ob diese Dinge im sportlichen Ereignis angelegt sind, oder ob es sich um Zuschreibungen handelt, um einen Missbrauch des Sports oder eine Verkürzung seines Inhalts.

2 BEGRIFFE

2.1 Klärung des Begriffs „Kunst“

Um Ähnlichkeiten zwischen Kunst und Sport darstellen zu können, ist es zuerst erforderlich, den Kunstbegriff zu definieren. Ein zu weit gefasstes Verständnis von Kunst bezieht sämtliche alltägliche Erscheinungen mit ein. Eine Sonderstellung von Kunstwerken gegenüber Alltagsgegenständen ist so nicht verstehbar. Der Versuch einer Annäherung von Sport und Kunst wäre aussichtslos, weil beide als – mehr oder weniger – alltägliche Erscheinungen ohnehin nebeneinander stehen.

Andererseits darf das Verständnis von Kunst auch nicht zu eng gefasst werden. Denn dann würden verschiedene Werke künstlerischen Schaffens nicht mehr in die Sphäre der Kunst fallen. Ein dermaßen exklusiver Kunstbegriff wäre nicht zeitgemäß. Er würde keinen Raum für Überschneidungen von Kunst und Erscheinungen des Alltags, in diesem Fall des Sports, bieten.

2.1.1 Der Kunstbegriff bei Kant

Immanuel Kant hat mit seiner Verlagerung vom engen Begriff des Kunstwerks hin zu einem umfassenden Begriff der ästhetischen Erfahrung jene Denkweise eröffnet, die für das Verständnis moderner Kunst nötig ist. Zudem gibt er damit den Startschuss zu einer Entgrenzung des Ästhetischen, die einen denkbaren Zusammenhang von Kunst und Sport ermöglicht.

Der Ausgangspunkt dieser ästhetischen Erfahrung ist das Subjekt. Ob etwas ästhetisch wahrgenommen werden kann, ist nicht Sache des Gegenstandes, sondern des Subjekts. Jenes „Vermögen der ästhetischen Wahrnehmung, also einer qualifizierenden, wertenden Sinnesempfindung“ (Liessmann 1999, S. 18) nennt Kant „Geschmack“. Dieses Geschmacksurteil wird durch ein „interesseloses Wohlgefallen“ bestimmt. Die Interessellosigkeit ist von zentraler Bedeutung. Denn wenn Interesse und Bedürfnisse ins Spiel kommen, „kommt es zu keiner Beurteilung des Gegenstandes, sondern zu seinem Genuss – oder zu seiner Verweigerung“ (Liessmann 1999, S. 18).

Von diesem subjektiven Moment ausgehend findet Kant zu einem Begriff mit allgemeinem Anspruch, nämlich dem des „Geschmacksurteils“. Das bedeutet nicht, dass jeder die selben Dinge „schön“ oder „gelungen“ findet. Jedes Geschmacksurteil drückt aber diesen Anspruch auf allgemeine Gültigkeit aus. Es ist „Ausdruck eines eigenständigen Vermögens des Menschen: seiner Urteilskraft“ (Liessmann 1999, S. 19). Dadurch wird die allgemeine Bestimmung des „Schönen“ möglich: „Das Schöne ist das, was ohne Begriffe, als Objekt eines allgemeinen Wohlgefallens vorgestellt wird“ (Kant 1996, S. 124).

Das Schöne, das ohne jegliches Interesse gefällt, ist geprägt von einer „Zweckmäßigkeit ohne Zweck“. Es unterliegt weder einer Naturgesetzlichkeit, noch einem freien Willen, ruft aber trotzdem den Eindruck der Zweckmäßigkeit hervor. Diese Zweckmäßigkeit kann auch als „innere Stimmigkeit“ bezeichnet werden. Damit ist der allgemeine Anspruch des subjektiven Geschmacksurteils gerechtfertigt (vgl. Liessmann 1999, S. 20).

Schönheit ist keine objektive Eigenschaft. Sie ist zu verstehen als ein Resultat der Beziehung zwischen einem wahrnehmenden Subjekt und einem Gegenstand. Dieser Gegenstand muss so beschaffen sein, dass er in dem Subjekt Wohlgefallen auslösen kann, ohne dass damit Interessen verknüpft sind. Diese Eigenschaft kann auf jeden Gegenstand zutreffen. Die Sonderstellung der Kunstwerke ergibt sich aus ihrer einzigen Ausrichtung hin auf die ästhetische Urteilskraft des Rezipienten. Sie ist also zweckfrei, muss darin aber zweckmäßig sein (vgl. Liessmann 1999, S. 20f).

Die Voraussetzung zum Fällen von Geschmacksurteilen nennt Kant den „Gemeinsinn“, eine ideale Norm des Schönen, die alle Menschen teilen. Das ästhetische Urteil muss aber nicht unbedingt vom Sinnesreiz provoziert werden. Dort, wo sich die Zweckmäßigkeit ohne Zweck realisiert, findet Kant die „ästhetische Idee“. Sie ist eine „Vorstellung der Einbildungskraft“, die auf keinen Begriff gebracht werden kann, sondern zu immer weiter führenden Reflexionen Anlass gibt. Das Schöne wird damit aus der Sphäre des Sinnlichen gehoben (vgl. Liessmann 1999, S. 21f).

Vom Schönen unterscheidet Kant das Erhabene. Es ist das, was „schlechthin groß“ ist. Es ist also ein Eindruck, den Quantitäten erzeugen können. Kant unterscheidet zwischen dem „Mathematisch-Erhabenen“ und dem „Dynamisch-Erhabenen“. Ersteres meint Größenordnungen, die sinnlich nicht fassbar sind, zB das Unendliche. Zweiteres meint Naturgewalten, wie Gewitter oder Vulkane. Um dieses „Dynamisch-Erhabene“ genießen zu können, muss jedoch zuerst die Angst davor überwunden, die Interessellosigkeit hergestellt werden. Das funktioniert nur dann, wenn man sich in Sicherheit befindet (vgl. Liessmann 1999, S. 22f).

Die Voraussetzung, um Gegenstände ästhetisch beurteilen zu können, ist der Geschmack. Um aber Gegenstände, die nur der ästhetischen Beurteilung zugänglich - also schöne Kunst - sind, hervorbringen zu können, bedarf es dem „Genie“. Es ist ein Talent, eine Mischung aus Einbildungskraft, Verstand, Geist und Geschmack. Das sind Faktoren, die geschult werden können und müssen. Das Genie ist die Instanz, in der sich Kunst und Natur durchdringen: „Genie ist die angeborene Gemütslage (ingenium), durch welche die Natur der Kunst die Regel gibt“ (Kant 1996, S. 241f). Das Genie versteht es, die „Zwangsfreiheit von den Regeln so in der Kunst auszuüben, dass diese dadurch selbst eine neue Regel bekommt“ (Kant 1996, S. 255). Die Regeln der Kunst sind erlernbar. Das Genie aber versteht es, durch sie hindurch zu neuen Regeln zu gelangen. Das einfache Umstoßen dieser Regeln kann jedoch selbst niemals zur Regel werden. Denn was nie befolgt wird, ist ja keine Regel mehr (vgl. Liessmann 1999, S. 26ff).

Das Genie versteht es, Natur im Kunstwerk neu zu schaffen. Das ist jedoch keine bloße Abbildung. Bei einem Kunstwerk muss man sich bewusst sein, dass es Kunst und nicht Natur ist. Aber die Zweckmäßigkeit in der Form muss „von allem Zwange willkürlicher Regeln so frei erscheinen, als ob es ein Produkt der bloßen Natur sei“ (Kant 1996, S. 240). Das Kunstwerk muss als vollendete Einheit von Freiheit und Notwendigkeit erscheinen (vgl. Liessmann 1999, S. 29).

Kants Begriff der ästhetischen Urteilskraft ermöglicht, weil er vom Kunstwerk abgekoppelt ist, eine Untersuchung der Alltagswelt auf ästhetische Erfahrungsmöglichkeiten hin. Kunstwerke zeichnen sich durch „zweckmäßige Zwecklosigkeit“ aus, sie sind ausschließlich zur ästhetischen Beurteilung da.

Soll auch für den Sport eine solche „zweckmäßige Zwecklosigkeit“ überlegt werden, so muss geklärt werden, ob hier eine Interesselosigkeit in der Betrachtung überhaupt möglich ist. Erst wenn das geleistet ist, kann über eine innere Stimmigkeit nachgedacht werden. Welche Regeln hier ein Genie zu transzendieren und neu zu setzen vermag, ein Vorgang der nach Kant zum Hervorbringen von Kunst Voraussetzung ist, muss ebenfalls überlegt werden.

2.1.2 Der Kunstbegriff bei Danto

Gegenstände aus der Alltagswelt als Kunstwerke zu verstehen ist üblich geworden. In den Museen können arrangierte Essensreste, Stühle, Betten und vieles mehr gefunden werden. Das sind Gegenstände, für die sich Begriffe wie „Ready-made“ und „object trouvé“ etabliert haben.

Kant hat die Alltagswelt für ästhetische Urteile geöffnet, gleichzeitig einen Platz für die spezielle Form „Kunstwerk“ reserviert. Mittlerweile aber dringen Gegenstände aus dieser Alltagswelt in die Kunstwelt ein. Einen Versuch der Erklärung dieses Geschehens unternimmt Arthur Danto. Sein Augenmerk richtet sich auf jene Mechanismen, die auch dann noch eine Unterscheidung von Kunst und Realität ermöglichen, wenn augenfällig Ununterscheidbares vorliegt. Als Beispiel dienen die Brillo-boxes von Andy Warhol, die mittlerweile als Kunstwerke akzeptiert werden.

Ein Kunstwerk ist kein isoliertes Ding. Es hat seinen Platz innerhalb eines institutionellen Rahmens. Dazu gehören Kunstmarkt, Kritik, Museen, Theater, sowie auch Kunsttheorien und Kunstgeschichte. Aus letzter wird klar, dass nicht alles zu jeder Zeit möglich ist. Denn zum Kunstbetrieb gehört auch der Wille und die Fähigkeit des Betrachters, zu den gegebenen Objekten eine ästhetische Haltung einzunehmen. Das heißt, sie so zu betrachten, als ob es Kunstwerke wären. Neben den genannten Bedingungen ist vor allem der „theoretische Raster“ wichtig, mit dem ein Gegenstand als Kunstwerk identifiziert wird (vgl. Liessmann 1999, S. 150f).

Mit „theoretischem Raster“ ist die Zuordnung zu einem Sujet gemeint, einem dem Werk zugrunde liegenden Themenkomplex. Diese Zuordnung nennt Danto die Identifikation des Werkes. Wird ein Kunstwerk interpretiert, so bedeutet das „eine Theorie anzubieten, worüber das Werk ist und was sein Sujet ist. Dies muss jedoch durch Identifikation begründet werden“ (Danto 1984, zit. nach Liessmann 1999, S. 154). Eine „neutrale Beschreibung“ eines Werkes ist nicht möglich, denn dann würde es als Ding und eben nicht als Werk gesehen werden. Gegenstände, die keine Interpretationen provozieren, können demnach keine Kunstwerke sein. Daher spielen Theorien für die Konstitution von Kunstwerken eine zentrale Rolle: wo es Theorien gibt, die einen Gegenstand als Kunstwerk identifizieren, gibt es auch Kunst (vgl. Liessmann 1999, S. 154f).

Was ein Kunstwerk nun eigentlich ist, das kann der theoretische, historische und institutionelle Rahmen nicht vollständig klären. Danto nähert sich dem Problem unter Bezug auf die Rhetorik von Aristoteles mit dem Begriff der Metapher. Metapher bezeichnet eine „abweichende Äußerung“. Das bedeutet, es wird eine Abweichung in irgendeiner Form gebildet, wodurch eine Differenz entsteht, die die metaphorische Bedeutung einer Formulierung, eines Bildes oder eines Kunstwerkes freisetzt. Eine Metapher ist eine bedeutsame Abweichung vom eingeübten Sprachgebrauch. Ein Beispiel dafür ist der Satz „Das Blut kocht“. Es ist, im Unterschied zum einen physikalischen Sachverhalt beschreibenden Satz „Das Wasser kocht“, eine Metapher. Sie kann nicht durch andere Ausdrücke ersetzt werden. „Kochen“ könnte man durch „erreicht hundert Grad

Celsius“ ersetzen. Um den angesprochenen physikalischen Sachverhalt darzustellen, wäre das völlig in Ordnung. Die Metapher „Das Blut kocht“ würde durch eine solche Veränderung Sinn und Bedeutung verlieren. Eine Metapher macht nur in ihrer abweichenden Bedeutung Sinn. Dort ist sie jedoch unersetzbar. Danto prägt dafür den Begriff der „intensionalen Struktur“ einer Metapher (vgl. Liessmann 1999, S. 156f).

In der Kunst der Moderne werden häufig Dingen des alltäglichen Lebens abweichende metaphorische Bedeutungen gegeben, sie werden verklärt: „Wenn die Struktur der Kunstwerke die Struktur der Metapher ist oder ihr sehr nahe kommt, dann kann keine Paraphrase oder Zusammenfassung eines Kunstwerkes den teilnehmenden Geist in der Weise fesseln, wie es das Kunstwerk selbst kann; und keine kritische Erläuterung der inneren Metapher des Werkes kann das Werk ersetzen, insofern die Beschreibung einer Metapher einfach nicht die Kraft der Metapher besitzt, die sie beschreibt; ebenso wie die Beschreibung eines Angstschreies nicht dieselben Reaktionen auslöst wie der Angstschrei selbst“ (Danto 1984, zit. nach Liessmann 1999, S. 157).

Ein Kunstwerk kann demnach durch Sprache immer nur unzureichend beschrieben werden. Das Verstehen eines Kunstwerkes ist, wie das Verstehen einer Metapher, immer durch ein nicht-sprachliches Moment gekennzeichnet. Zusammen mit institutionellen, historischen und theoretischen Bedingungen ergibt sich ein „komplexes Feld von Bedingungen und Verfahren zur Erzeugung in sich geschlossener und nicht ersetzbarer Abweichungen“ (Liessmann 1999, S. 157f).

Zurück zu Andy Warhols Brillo-boxes. Zunächst müsste nach Danto angenommen werden, die Kunstwelt müsse erniedrigt werden, um für so vulgäre Dinge wie die Brillo-Kartons Platz zu haben. Doch dann erkennt der Betrachter, dass er das Kunstwerk Brillo-box mit seinem Gegenstück aus der Realität verwechselt. „Das Werk erhebt seinen Anspruch, Kunst zu sein, dadurch, dass es eine draufgängerische Metapher vorschlägt: der Brillo-Karton-als-Kunstwerk“ (vgl. Danto 1984, zit. nach Liessmann 1999, S. 158). Damit bringt er einfach die Strukturen der Kunst zum Vorschein. Ein Vorgang, der ohne den kunsthistorischen Hintergrund nicht möglich wäre. Der Brillo-Karton tut das, „was Kunstwerke immer schon getan haben – er veräußerlicht eine Weise, die Welt zu sehen, er drückt das Innere einer kulturellen Epoche aus und bietet sich als ein Spiegel an, um unsere Könige beim Gewissen zu packen“ (Danto 1984, zit. nach Liessmann 1999, S. 158).

Um also den Sport oder ein Fußballspiel aus der Realität des Alltäglichen in die Sphäre eines Kunstwerkes transferieren zu können, müssen das institutionelle Umfeld, der historische Zeitpunkt und die Möglichkeiten des ästhetischen Blicks berücksichtigt werden. Außerdem müsste der nötige kunsttheoretische Rahmen gegeben sein – der in

Dantos Sinne ja schon ausreichen würde, um ein Sportereignis ein Kunstwerk werden zu lassen. Schließlich gilt es zu überlegen, welche metaphorische Bedeutung sich ergeben könnte. Es müsste eine Bedeutung sein, die sich sprachlich nur unzureichend vermitteln lässt.

Dantos Begriff der „Metapher“ erinnert an Kants „ästhetische Idee“. Beide können nicht vollständig verbalisiert werden und sind Ausgangspunkt für weiterführende, nicht abschließbare Reflexionen.

2.2 Klärung des Begriffs „Sport“

Der Begriff „Sport“ wird in vielfältiger Weise verwendet. Es wird vom „Sporteln“ gesprochen, vom Schulsport, von einer Freizeitbeschäftigung. Es gibt zahlreiche Fitnesscenter, in denen „Sport getrieben“ wird. Sport ist eine freiwillige körperliche Betätigung, die häufig im Rahmen eines Spiels stattfindet. Jeder Mensch, der ausreichend Freizeit hat, kann Sport betreiben. Egal, ob das als Ausgleich zum Beruf, dem eigenen Körper zuliebe oder andererseits selbst wieder als Beruf passiert. Diese sehr unterschiedlichen Motive lassen auch den jeweiligen Anspruch deutlich werden. Die besten Leistungen sind sicherlich dort zu erwarten, wo Sport am ernsthaftesten betrieben wird.

Analog zu Kants Theorie vom „Genie“ kann beim Sport am ehesten dann von gelungenen oder herausragenden Aktionen gesprochen werden, wenn der Sportler Profi ist. Die ständige Schulung und die damit einhergehende Beherrschung der Bewegung ist neben der natürlichen Veranlagung Voraussetzung. Wo die Regeln sind, die ein „Sportgenie“ neu setzen könnte, ist hier noch nicht zu sehen. Jedenfalls aber ist die „Artistik“ eine Voraussetzung für den Sport. Hobbysportler und Amateure können auf Grund mangelnder Möglichkeiten zur Verbesserung ihres Könnens nur sehr schwer die geforderte Perfektion erreichen.

Für den Sportler ist die Ausbildung also genauso wichtig wie für einen Künstler. Was aber ist jetzt der Bereich, in dem der Profisportler arbeitet? Was ist Sport? Sven Güldenpfennig bietet zur Klärung dieser Frage folgende vier Punkte an:

1) Sport ist leistungsbezogen: Streben nach „Exzellenz“, Perfektion, Vollkommenheit

- 2) im Medium körperlicher Bewegung
- 3) in einem selbstzweckhaften und somit unproduktiven Eigensinn-Kontext, in dem nur symbolische Güter hergestellt werden
- 4) unter Geltung von besonderen sozialen Regelungen, die für gewaltfreie und gerechte, ansonsten aber dem kreativen Schaffen Raum bietende Bedingungen sorgen (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 77).

Das Streben nach Perfektion teilt der Sportler mit dem Kuntschaffenden. Dass dieses Streben im „Medium körperlicher Bewegung“ passiert, ist eine Eigenheit des Sports, die er mit dem „Tänzer“ teilt. Außerdem werden mit den Gesten der Freude, des Jubels, oder aber auch der Verzweiflung Gefühle zum Ausdruck gebracht, die auch Schauspieler „darstellen“. Der Sportler jedoch lebt diese Gefühle tatsächlich, während sie ein „Darsteller“, wie auch der Name nahelegt, eher nicht lebt.

Wenn beim Sport von Darstellung von Gefühlen gesprochen wird, kommt das Publikum ins Spiel und mit ihm der Wettkampf. Sport ist gekennzeichnet durch ein Gegeneinander, das zu Höchstleistungen motiviert. Diese sind nicht im Training, sondern im Wettkampf, durch den Ansporn eines Gegners, der möglichst ebenbürtig sein muss, zu erreichen. Genau dann können beste Ergebnisse erzielt werden. Das Publikum ist in der Regel auch nicht am Training, sondern an den Wettkämpfen interessiert.

Die Zuschauer rekrutieren sich im Regelfall aus „Fans“. Sie sind parteiisch, wollen „ihren“ Akteur oder „ihre“ Mannschaft siegen sehen. Ist es trotzdem möglich, von einem „interesselosen Wohlgefallen“ im Sinne Kants zu sprechen? Nur dann wäre auch ein Kunstgenuss möglich.

Ist im Sinne Dantos beim Sport eine „nicht ersetzbare Metapher“ zu sehen? Zunächst sieht es keinesfalls danach aus, denn das Sportereignis kann leicht auf das Ergebnis reduziert werden, das einfach mit Zahlen beschreibbar ist. Die einfache Mitteilung des Ergebnisses scheint aber nicht dasselbe zu sein, wie das Verfolgen seiner Entstehungsgeschichte, also des Sportereignisses. Sonst wäre ein so großes Zuschauerinteresse nicht begründbar.

Welche Metaphorik ein Sportereignis bieten kann, welche Zuschreibungen dabei existieren und was als „tatsächlicher Gehalt“ gelten kann, wird noch untersucht werden.

Güldenpfennig nennt das sportliche Treiben „selbstzweckhaft“. Interessant ist, welche Voraussetzungen dazu kommen müssen, damit analog zu Kant von einer „zweckmäßigen Zwecklosigkeit“ gesprochen werden kann. Die Selbstzweckhaftigkeit ist jedenfalls genauso wie die Zwecklosigkeit das Kennzeichen aller Spiele.

Was unter „Kunst“ und „Sport“ verstanden werden kann, ist hiermit einer ersten Untersuchung unterzogen, erste mögliche Analogien sind thematisiert worden. Wie weit sie tragen können, ist noch zu klären. Grundsätzlich ist dazu noch zu sagen, dass es zwei unterschiedliche Interpretationsmöglichkeiten der angesprochenen Analogien gibt. Die erstere wäre, dass die Kunsttheorie nicht gültig sein kann, weil ja sonst Dinge wie ein Fußballspiel unter den Begriff der Kunst eingeordnet werden müssten. Die zweite Möglichkeit wäre, dass auch Sport Kunst sein kann. Welche Punkte es sind, die eine Tendenz in eine der beiden Richtungen erkennbar werden lassen, ist zu klären. Konkretisiert sollen diese Überlegungen am Beispiel des Fußballspiels werden.

2.3 Das Fußballspiel

Das Fußballspiel ist die beliebteste Sportart in Europa. Es ist im Grunde ein sehr einfaches Spiel, das als Voraussetzung nur einen Ball oder zumindest ballähnlichen Gegenstand benötigt. Dieser Ball darf mit jedem Teil des Körpers außer der Hand gespielt werden, eine Ausnahme bildet der Tormann, der als einziger zum Handspiel berechtigt ist. Ziel ist es den Ball in einen als Tor bezeichneten Bereich zu bringen und den Gegner an eben dem zu hindern. Im Wettkampffußball besteht eine Mannschaft aus zehn Feldspielern und einem Tormann, zusätzlich zu den zwei Teams stehen noch ein Schiedsrichter und zwei Schiedsrichterassistenten auf dem Platz. Ein Spiel dauert zwei mal 45 Minuten.

Von großer Bedeutung für den heutigen Fußball ist die Abseitsregel. Sie besagt, dass sich in dem Moment, in dem ein Ball weitergespielt wird, kein Spieler der angreifenden Mannschaft in geringerer Entfernung zum Tor des verteidigenden Teams befinden darf, als der hinterste verteidigende Feldspieler. Diese Regel ist eine Hauptgrundlage für die eigentümlichen Formationen, die in einem Fußballspiel gebildet werden. Verstöße gegen die Abseitsregel sind nur sehr schwer zu erkennen, hitzige Debatten zwischen Spielern, Schiedsrichter, Trainer und Zuschauern sind die Folge. Endgültige Klarheit, allerdings

ohne jegliche Konsequenz für den Spielverlauf, schafft oft die Zeitlupe im Fernsehen. Aber auch der Technik sind hier zeitweilig Grenzen gesetzt.

Die große Beliebtheit des Fußballspiels macht es für die vorliegenden Überlegungen besonders interessant. Denn nur dort, wo eine größtmögliche Anzahl von Personen an der Perfektionierung einer Tätigkeit arbeitet, kann ein bestmögliches Ergebnis erzielt werden. Das gilt sowohl für das Spiel selbst, wie auch für die Spieler. Eine Randsportart kann nur sehr schwer das gleiche, hohe Niveau erreichen wie ein Breitensport.

Das Fußballspiel bringt als Mannschaftssport eine doppelte Wettkampfsituation mit sich. Der einzelne Spieler steht im Wettbewerb innerhalb der Mannschaft („Kampf ums Leiberl“) und mit anderen Mannschaften. Das erhöht den Druck zur Perfektion. Das Gegeneinander muss durch die „doppelte Wettkampfsituation“ gleichzeitig aber auch ein Miteinander sein.

Nicht zuletzt gibt es die Tradition des Fußballspiels. Wohl gibt es wenig bis gar keine „kunsthistorischen Theorien“ zum Thema Fußball, wie Danto sie als Beleg zu einer Verknüpfung von Kunst und Sport einfordern könnte. Eine ausufernde theoretische Beschäftigung mit dem Fußballspiel existiert jedenfalls. Einige wenige Kunsttheorien existieren ebenfalls zum Fußballspiel.

Die angesprochene Tradition stützt sich – auch – auf folgende historische Gegebenheiten. Erste Berichte über Fußballspiele stammen aus China und der Zeit des „gelben Kaisers“, Huang Di, der ein Spiel mit dem Namen Zu-Qiu erfunden haben soll. Das Wortzeichen Zu bedeutet „mit dem Fuß stoßen“ und Qiu „Ball“. In China erlangte Fußball große Beliebtheit, geriet aber nach 618 n. Chr. in Vergessenheit. Ähnliche Formen des spielerischen Balltretens sind im antiken Griechenland, bei den Römern und in Japan belegt. Bei den Mayas und Azteken war das Ballspiel eine kultische Angelegenheit, Regeln sind nicht überliefert. Im Mittelalter wurde in Frankreich und England um Bälle aus verschiedenen Materialien gestritten. Die Sonderstellung des Tormanns als Einzigem zum Handspiel Berechtigtem ist in Florenz bereits zu Zeiten der Renaissance belegt (vgl. Elsner 1991, S. 13).

Um 1863 wurde in England die Football Association gegründet, im Jahr 1904 konstituierte sich in Paris der Fußball-Weltverband FIFA und 1954 der europäische Fußball-Verband UEFA. Die wichtigsten Regeländerungen passierten um 1870 mit der Reduktion der Mannschaften auf 11 Spieler, 1871 mit dem Verbot, den Ball mit der Hand zu spielen und 1925 mit der Veränderung der Abseits-Regel hin zu ihrer heutigen Gültigkeit (vgl. Elsner 1991, S. 14f). Die grundlegenden Regeln sind seitdem unverändert. Die Darstellung der Tradition dieses Spiels und seine Verbreitung dienen dazu, zu zeigen, dass es sich hier um die elaborierte Variante einer Tätigkeit handelt. Sie wird und wurde in Regelwerk und Technik seit geraumer Zeit entwickelt. Spieler und Spielsystem bewegen sich auf höchstem Niveau.

Bevor überlegt wird, ob und wie ein Fußballspiel Bereiche der künstlerischen Produktion berühren kann, muss überlegt werden, wann von einem gelungenen Fußballspiel als Voraussetzung für eine solche Kategorisierung gesprochen werden kann. Das Gelingen einer Aktion ist nicht notwendigerweise gleichzusetzen mit dem Erzielen eines Tores. Es ist auch nicht die Voraussetzung dafür, denn selbst der schlechtest vorgetragene Angriff kann mit dem Torjubel enden. Trotzdem ist es das eigentliche Ziel der fußballerischen Tätigkeit, der bestmögliche Abschluss einer Aktion. Besonderes Interesse erhält das Toreschießen auch durch sein verhältnismäßig seltenes Gelingen.

Die Voraussetzungen für ein gelungenes Fußballspiel sehen folgendermaßen aus:

- Voraussetzungen der Einzelspieler:
 - Körperliche Voraussetzungen:
 - Schnelligkeit, Ausdauer, Körpergröße, Beweglichkeit, Ballführung
 - Geistige Voraussetzungen:
 - Umsetzen taktischer Anweisungen, Spielwitz, Erkennen von Situationen, Übersicht, Antizipation des gegnerischen Verhaltens, Motivation
- Voraussetzungen der Mannschaft:
 - Abstimmung der Einzelspieler, Selbstvertrauen (Moral), Schnelligkeit im Wechsel von Verteidigung zu Angriff und umgekehrt

Diese Aufzählungen erheben nicht den Anspruch auf Vollständigkeit. Die wichtigsten Bereiche sollten damit jedenfalls abgedeckt, eine Arbeitsgrundlage geschaffen sein.

- Voraussetzungen des Trainers:
 - Richtige Taktik, Motivation der Spieler

Richtige Taktik kann zweierlei sein. Sie ist auch dann als richtig zu betrachten, wenn es darum geht, den Spielfluss des Gegners zu zerstören. Eine solche Negativtaktik kann zwar zum Erfolg im Sinne des gewünschten Ergebnisses führen, jedoch kann hier nicht so einfach von einem gelungenen Spiel oder gelungenen Aktionen gesprochen werden. Hier geht es vorrangig darum Formen zu zerstören, anstatt zu erzeugen.

Andererseits ist eine gelungene Verteidigungsaktion, vor allem die italienischen Fußballklubs sind bekannt dafür und nennen es das "Cattencio", eine bemerkenswerte Leistung. Für die gegnerische Mannschaft wird das Spiel und der Aufbau von Formen extrem schwierig, die Verteidiger hingegen stehen in einem starren Formenkorsett. Am besten zu erkennen ist dabei die Verteidigungskette, die den Bereich des Abseits für die angreifende Mannschaft bildet. Davor steht oft eine zweite Kette, ähnlich zwei Burgwällen, die den eigenen Bereich schützen. Im Gegensatz zu einer Mauer sind die beiden Ketten aber flexibel. Sie zerfallen, wenn Ball und Gegner in sie eindringen. Die hintere Kette, die die Abseitsfalle bildet, befindet sich in einer ständigen Aufbauphase, es wird unablässlich versucht, sie wiederherzustellen. Verliert die angreifende Mannschaft schließlich den Ball, ändern sich die Formationen schlagartig. Im Gegenangriff lösen sich die Ketten auf, es wird rochiert und von der Verteidigungsformation in die Angriffsformation gewechselt. Jetzt wird versucht eigene Formen aufzubauen, es kann von einer Positivtaktik gesprochen werden.

Bei diesem Wechsel, der ständig bei beiden Mannschaften passiert, der das Hin-und-Her des Fußballspiels ist, kommen die geforderten Voraussetzungen an Einzelspieler und Mannschaft deutlich zur Geltung. Je reibungsloser dieses Umschalten passiert, desto eher wird ein Sieg möglich werden und desto eher wird ein Spielzug oder ein ganzes Spiel als gelungen bezeichnet werden können.

Einmal getroffene Entscheidungen eines Spielers oder einer Mannschaft hinsichtlich der als nächstes herzustellenden Formen schränken die folgenden Möglichkeiten stark ein. Manches wird dadurch unmöglich, zB kann nach einem Schuss der Ball nicht mehr gepasst werden. Anderes wird erschwert oder unerwünscht bzw. möglich, erleichtert oder wünschenswert. Es findet eine Art Selbstprogrammierung der Bewegung statt. Diese Bewegung will der Zuschauer, egal ob er Mitspieler, Trainer oder Stadionbesucher ist, möglichst flüssig fortgesetzt sehen.

- Voraussetzungen des Schiedsrichters:
 - Korrektheit der Entscheidungen, Fingerspitzengefühl

Der Schiedsrichter hat vor allem negative Möglichkeiten. Durch sein Eingreifen kann ein Spiel nicht besser, dafür aber hektischer, chaotischer, schlechter werden. Er hat die Möglichkeit, Spiele zu entscheiden. Indem er dabei aber die Bemühungen beider Teams ad absurdum führt, das Spiel zerstört, ist auch das als eine vorrangig negative Möglichkeit zu betrachten. Von einer guten Schiedsrichterleistung kann dann gesprochen werden, wenn seine tatsächlich gegebene Anwesenheit nicht bemerkt wird.

- Äußere Bedingungen:
 - Witterungs-, Licht-, Platzverhältnisse, Ball, Stadiongröße
 - Zuschauer: Zahl, Kulisse, Begeisterung allgemein
 - Tabellenplätze der Teams, Brisanz des Spiels

Die äußeren Bedingungen wirken sich vor allem auf die Voraussetzungen Motivation und Moral aus. Schlechtes Wetter, mangelhafte Rasenbeschaffenheit oder wenige Zuschauer senken die Motivation der Teams. Andererseits kann „Kaiserwetter“ oder eine große Zahl begeisterter Stadionbesucher motivierend, letzteres aber auch wieder beängstigend wirken. Die Zuschauer haben die Möglichkeit, gezielt die Heimmannschaft zu stärken und das gegnerische Team zu schwächen. Das gelingt allerdings nicht immer, da die so forcierte Heimmannschaft oft dem dadurch erzeugten Druck nicht gewachsen ist. Der Stadionbesucher kann also durchaus ins Spiel eingreifen, was er mit diesem Engagement erreicht, kann jedoch nicht leicht vorausgesagt werden.

Die Tabellenplätze der Teams können sich auf verschiedene Art auswirken. In einem Spiel mit hoher Brisanz sind die Spieler dementsprechend hoch motiviert, darunter kann allerdings der Spielwitz leiden. Auf der anderen Seite ist bei einem Fußballspiel, dessen Ausgang nur wenig Einfluss auf die Tabellensituation hat, mit geringer Motivation, aber vielleicht mehr Kreativität zu rechnen. Auch hier ist eine Prognose über die Qualität des Spiels schwierig.

Als Indikator für gelungene Aktionen fungiert das „Wie-von-selbst“. So kann eine Aktion bezeichnet werden, die so aussieht, als hätte sie gar nicht anders passieren können. Die Mannschaften haben sich dabei die unnatürlichen, künstlichen Fußballbewegungen so zu eigen gemacht, dass sie natürlich, dh selbstverständlich aussehen. Das trifft dann genauso auf die Laufwege der gesamten Mannschaft zu, die sich wie eine durch geheime Kräfte gesteuerte Form bewegt.

Eine gelungene Aktion bezeichnet im Fußball eher eine Situation, bei der der Ball über mehrere Stationen gespielt wird, dh mehrere Spieler beteiligt sind. Herausragende Leistungen einzelner Spieler sind zwar auch darunter zu verstehen, dabei fehlt jedoch das mannschaftliche Element als konstitutiver Faktor des Fußballsports, die selbstverständliche Interaktion mehrerer Spieler und die Möglichkeit, sich verändernde Formen, Formationen zu erkennen.

Ein Trainer diktiert den Spielern in abstrakten formalen Bildern seine Vorstellung vom Spiel. Er stellt die Regeln auf, an die sich die Spieler halten müssen. Es sind Vorschriften, Grundlagen, die *alle* Trainer ihren Spielern auftragen. Spielsysteme werden für die Mannschaften angepasst, sie sind jedoch kanonisiert. Die Verteidigung kann in einer Vierer- oder Dreierkette agieren, mit einem Libero oder ohne. Das Mittelfeld rotiert im Fünfeck, Sechseck oder gar nicht. Zwischen diesen Varianten kann oder muss während eines Spiels gewechselt werden.

Ein Fußballspieler kann den ihm zugeordneten Part, die ihm auferlegten Regeln transzendieren, seine Rolle neu auslegen. Damit tut sich für einen Spieler eine Möglichkeit auf, im kantischen Sinne Genialität zu zeigen. Güldenpfennig weist mit Bezug auf Beckenbauers Libero-Interpretation darauf hin. Ein anderes Beispiel wäre der Außenverteidiger von Real Madrid, Roberto Carlos. Er erweitert die Regeln für seine

Position um die Regeln eines offensiven Mittelfeldspielers und um die eines Flankenstürmers. Damit schafft er eine neue Situation, eine neue Regel, die zunächst nur von ihm selbst eingehalten werden kann. Diese neue Regel beinhaltet zwar die ursprüngliche Regel für Außenverteidiger, ist aber doch etwas völlig Anderes. Es entstehen neue Linien, neue Formen.

Regeln treten in Fußballspielen also in zweifacher Hinsicht auf. Zuerst die grundlegenden Übereinkünfte, die Standardisierungen, die Spielregeln, die das Spiel überhaupt erst ermöglichen. Dann die Varianten des Spiels, die Aufstellungen, die in den diskutierten Formen münden. Standards sind nur vor dem Hintergrund der großen Verbreitung dieses Spiels denkbar, wodurch sich Regeln, die zum Erfolg führen sollen, entwickelt haben. Die erste Variante, die Spielregeln, kann nicht genialisch verändert werden. Die zweite Variante, jene der standardisierten, formalen Regeln, ist für geniale Veränderungen zugänglich.

Das Gelingen eines Spielzuges setzt oft das Misslingen einer Aktion der anderen Mannschaft voraus. So gelingen Angriffe oder Tore durch Unachtsamkeiten einzelner Spieler oder Nichteinhalten der Form durch die Mannschaft, zB bei der Abseitsfalle. Fehler können, müssen aber nicht die Basis für eine gelungene Aktion sein. Selbst eine außergewöhnlich gut orientierte Abwehr kann, ohne eine Ungereimtheit aufzuweisen, eine gute Aktion des Gegners zulassen müssen, ein Tor bekommen. Das liegt am Spiel. Es ist so gestaltet, dass das Hin-und-Her gewährleistet bleibt, dass es Dinge gibt, die sich der vollständigen Kontrolle entziehen und damit die Eigenheit des fußballerischen Tuns als Spiel sind. Aktionen, die - wie hier dargestellt - gelingen, obwohl auf der anderen Seite keine Fehler vorliegen, sind besonders interessant, weil sie ohne Einschränkung gelungen sind, keinen Makel als Grundlage haben.

Zum Indikator des „Wie-von-selbst“ kommt die zeitliche Dimension hinzu. Alle Beteiligten versuchen diesen selbstprogrammierten und höchst flüssigen Zustand so lange wie möglich aufrecht zu erhalten. Je länger das gelingt, je mehr gelungene Aktionen sich aneinanderreihen, desto gelungener ist das gesamte Spielereignis. Demnach wäre es möglich, eine analog zur oft erstellten Nettospielzeit gedachte „gelungene Spielzeit“ zu ermitteln. Die trotz aller Versuche mangelnde Objektivierbarkeit des Gelingens macht eine solche Messung allerdings schwer realisierbar. Auch kann sie nicht in Realzeit erfolgen.

Denn ob ein Spiel unterbrochen ist oder nicht, ist zu jedem Zeitpunkt klar. Ob eine Aktion gelingt oder nicht, hängt immer von den noch folgenden Bewegungen ab. Es kann also nicht zu jedem Zeitpunkt sofort das entsprechende Urteil gefällt werden.

Den Fußballsport unterscheidet von anderen Sportspielen seine große Verbreitung und auch die dargestellte „doppelte Wettkampfsituation“. Roger Caillois legt in weiterer Folge dar, wo sich das Fußballspiel in die Reihe der anderen Spiele der Menschen eingliedern lässt.

2.4 Spielbegriff und Einteilung der Spiele bei Caillois

Das Spiel ist nach Caillois:

- eine freie Betätigung, ohne Zwang
- eine abgetrennte Betätigung innerhalb genauer Grenzen von Raum und Zeit
- eine ungewisse Betätigung, Ablauf und Ergebnis stehen noch nicht fest
- eine unproduktive Betätigung, es schafft weder Güter, noch Reichtum, am Ende des Spiels ist wieder alles so wie vorher
- eine geregelte Betätigung mit eigenen Gesetzen
- eine fiktive Betätigung, die in einer Parallelwelt geschieht (vgl. Caillois 1982, S. 16).

Ein Fußballspiel hat mit einem Kartenspiel wenig gemein und beide wiederum unterscheiden sich wesentlich vom Kinderspiel „Räuber und Gendarm“. Caillois schlägt deshalb eine Einteilung der Spiele in zunächst vier Hauptrubriken vor, die er folgendermaßen bezeichnet:

Agon: Wettkampfspiele, zB Fußball, Schach

Alea: auf dem Zufall basierende Spiele, zB Roulette

Mimicry: Spiele mit Maskierung, zB Räuber und Gendarm oder auch Hamlet

Ilinix: Rotations- oder Fallbewegung mit dem Ziel einer körperlichen Verwirrung, zB Bungee-Jumping (vgl. Caillois 1982, S. 19).

Diese vier Rubriken stehen nebeneinander und eingespannt zwischen folgenden Polen:

Paidia: meint das reine Vergnügen, die unbekümmerte Lebensfreude, die freie Improvisation

Ludus: meint absichtlich errichtete Schwierigkeiten, um den Weg zum Ziel möglichst schwierig, somit interessant zu gestalten (vgl. Caillois 1982, S. 20).

Agon bedeutet im Griechischen „Kampf“. Es ist charakterisiert durch eine künstlich hergestellte Gleichheit der Chancen. Es stehen sich zwei Einzelkämpfer oder zwei Mannschaften gegenüber oder eine nicht festgelegte Anzahl von Konkurrenten tritt gegeneinander an. Die entstehende Rivalität zielt auf einzelne Eigenschaften ab, zB Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Ausdauer, Gedächtnis, Einfallsreichtum. Dazu gehören Fußball, Tennis, Boxen, Wettrennen, Golf, Dame, Schach, etc. Entsprechendes Training, Disziplin und Beharrlichkeit ist für sie alle Voraussetzung, die Artistik will erarbeitet werden (vgl. Caillois 1982, S. 21ff).

Alea bedeutet im Lateinischen „Würfelspiel“ und ist im Gegensatz zu den agonalen Spielen nicht beeinflussbar. Jede noch so angestrengte Arbeit ist vergebens, Glück kann man nicht lernen. Während Agon persönliche Verantwortung verlangt, setzt Alea völlige Hingabe voraus. Beim Kartenspiel sind Agon und Alea miteinander verbunden, ebenso beim Backgammon etc. Auch beim Fußball oder Tennis ist der Zufall mit im Spiel, die Bodenbeschaffenheit oder auch die Balloberfläche erzeugen unerwartete Momente (vgl. Caillois 1982, S. 24ff).

Gemeinsam haben Agon und Alea die Schaffung einer künstlichen Gleichheit zwischen den Spielern. Das Ergebnis des Agon bleibt zwangsläufig ungewiss, nähert sich so wieder dem totalen Zufall des Alea und wird zum Gegenstand der Wette, dh der Alea (vgl. Caillois 1982, S. 27).

Mimicry (zu griechisch „mimos“ für Schauspieler) bedeutet für die Spieler, selbst zu einer illusionären Figur zu werden und ihr Verhalten danach zu richten. Es ist typisch im Spiel der Kinder und reicht mit Theateraufführungen bis ins Leben der Erwachsenen. Das Vergnügen besteht darin, für einen anderen gehalten zu werden. Ein Schauspieler versucht nicht, den Eindruck zu erwecken, er sei ein wirklicher König. Eine Tatsache, die ihn vom Spion oder Flüchtling unterscheidet, deren Verstellen bitterer Ernst und nicht Spiel ist (vgl. Caillois 1982, S. 27ff).

Außerdem sind diverse Sportveranstaltungen wie Radrennen, Fußball oder Tennisspiele schon an sich Schauspiele mit Kostümen, feierlicher Eröffnung, angewandter Liturgie und geregelter Ablauf. Es sind Dramen, die gleichermaßen begeistern wie enttäuschen können. Dabei bleiben diese Spiele dem Wesen nach ein Agon, dem äußeren Erscheinungsbild nach gleichen sie jedoch einer Vorstellung (vgl. Caillois 1982, S. 31).

Ein Schauspiel, dem äußeren Erscheinungsbild nach klarerweise eine Vorstellung, birgt durch den Wettstreit der einzelnen Akteure und Theaterhäuser aber auch agonale Elemente in sich. Dieser Wettstreit ist nicht in den Regeln des Schauspiels angelegt, ist aber Realität. Die Gefühle, die Sportspieler darstellen, sind in der Regel authentischer als jene der Schauspieler. Andererseits ist aber die Identifikation von Schauspielern mit ihrer Rolle nicht zu unterschätzen. Legendär ist das Beispiel von Anthony Quinn, der sich mit der Rolle des Griechen „Alexis Sorbas“ im gleichnamigen Film dermaßen identifizierte, dass er seinen Wohnsitz nach Kreta verlagerte. Auf der anderen Seite ist der Sportler, eben weil er Profi ist, nur einen Beruf ausübt, nicht immer mit seiner Rolle eins. Das ist dann der Fall, wenn ihm von Beobachtern „fehlendes Engagement“ vorgeworfen wird. Die Grenze zwischen „Realität“ und „Darstellung“ ist nicht so einfach zu ziehen.

Dass hier eine Verwandtschaft zwischen Sport und Schauspiel besteht, ist im letzten Kapitel bereits andiskutiert worden. Interessant ist, dass jetzt noch eine Ebene im Bereich der Verstellung dazu kommt. Während Fußballspiel und Schauspiel jederzeit Spiel bleiben, ist es die Verstellung des Spions niemals. Aus der Rolle herauszufallen hat demnach weder für den Sportler noch für den Schauspieler jemals lebensbedrohliche Konsequenzen.

Sollte man glauben. Der Mord am kolumbianischen Verteidiger Andrés Escobar nach der WM 1998 ist darauf zurückzuführen, dass er seine Rolle nicht ernst genug genommen hat. Seine offensichtlich schwache Darbietung hat diese – völlig unverhältnismäßige – Reaktion provoziert. Der Mörder hat das Spiel, die Darstellung, mit der Realität verwechselt. Das ist, als würde man sein Geschirr ins Museum tragen und mit Warhols Brillo-boxes zu reinigen beginnen.

Ilinx ist das griechische Wort für „Wasserstrudel“ und fasst alle Spiele zusammen, in denen die Akteure nach einem rauschhaften, körperlichen Ausnahmezustand streben, in

den sie sich mittels spezieller Bewegungen versetzen. Dazu gehört etwa bei Kindern das bis zum Schwindel führende Drehen im Kreis (vgl. Caillois 1982, S. 32ff). Ein aktuelles Beispiel zu diesem Bereich ist Bungee-Jumping.

Paidia und Ludus

Beide Begriffe bezeichnen Spielweisen. Während Paidia die ungezügelte und ungerichtete Spielfreude meint, ist Ludus deren disziplinierte Form, das Erschaffen künstlicher Schwierigkeiten, von Spielregeln. Diese Regeln sind untrennbar vom Spiel, sobald es einen institutionellen Charakter gewinnt. Sie sind damit Teil des Spiels und machen aus ihm ein fruchtbares Werkzeug der Kultur. Paidia und Ludus interagieren unterschiedlich mit den vorgestellten vier Rubriken des Spiels, eine enge Beziehung herrscht etwa zwischen Agon und Ludus, das ohne dem Anreiz des Wettkampfs kaum existieren kann (vgl. Caillois 1982, S. 36ff).

Die Einteilung der Spiele verdeutlicht folgende Tabelle. Dabei ist zu beachten, dass in den Spalten das Element Paidia nach unten hin ständig abnimmt, während das Element Ludus ständig wächst (vgl. Caillois 1982, S. 46).

Tabelle 1: Einteilung der Spiele (Caillois 1982, S. 46)

	AGON (Wettkampf)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Verkleidung)	ILINIX (Rausch)
PAIDIA	Nichtgeregelter Wettkampf, Kampf, usw.	Auszählspiele „Kopf oder Zahl“	Kindliche Nachahmung, Illusionsspiele Puppe, Rüstung Maske Travestie	Kindliche Drehspiele Zirkus Schaukel Walzer
Lärm				
Bewegung	Athletik			
unbändiges				
Gelächter				
Drachen	Boxen, Billard,	Wette		„volador“
Grillenspiel	Fechten, Damespiel,	Roulette		Jahrmarkts- attraktionen
Patiencen	Fußball, Schach		Theater	Schi
Kreuzworträtsel	Sportwettkämpfe im Allgemeinen	Einfache Lotterie Zusammengesetzte Lotterie Lotterie auf Buchung	Schaukünste im Allgemeinen	Alpinismus Kunstsprünge
LUDUS				

Spiele tendieren dazu, institutionalisiert zu werden, sie rufen Strukturen ins Leben. Die meisten Spiele benötigen mehrere Teilnehmer, es entstehen Gruppen von Eingeweihten, Trainingsgemeinschaften. Außerdem werden die Regeln festgelegt, der spontane Charakter geht verloren (vgl. Caillois , S. 47ff).

Wird das Spiel mit der Realität vermischt, dann wird es korrumpiert. Jeder der vier Grundrubriken entspricht eine Perversion. Wird das Agon ins Leben übertragen, dann wird der Erfolg zum alleinigen Antrieb des Handelns. Bei der Alea versucht der solchermaßen Korruptierte seine Lebensführung der Herrschaft von unzugänglichen Mächten zu überlassen, ein System von fiktiven Harmonien wird angewendet. Die pervertierte Form des Mimicry hat den Verlust der Identität des Spielers zur Folge. Um den Rausch, die Ilinix, täglich erlebbar zu machen, ist der Schritt von physikalischen zu chemischen Stimuli unvermeidlich. Die Spiele disziplinieren die Instinkte und durch den Zwang zu einer institutionellen Existenz werden sie zu Grundlagen der Kultur (vgl. Caillois 1982, S. 52ff).

Es lässt sich feststellen, dass der Übergang zu einer eigentlichen Zivilisation immer mit der Regression der Kräfte von Mimicry und Ilinix verbunden ist und zwar zu Gunsten des Begriffspaars Agon und Alea. Rausch und Verstellung erhalten bescheidenere, teils verbotene und schuldbeladene Rollen (vgl. Caillois 1982, S. 110f).

Caillois findet also den Weg vom ungezügeltten Spiel über seine langsame Institutionalisierung hin zu einer Grundlage für eine kulturelle Entwicklung. Damit ist das Spiel aber lange noch nicht Kunst. In bestimmten Fällen, dem Schauspiel etwa, kann es das ohne Zweifel werden. Dem Mimicry wohnt also die Fähigkeit zur Kunst inne, der Alea hingegen kaum. Denn die Hingabe an den Zufall kann kaum als Kunst vorgestellt werden. Beim Agon ist das schon eher möglich. Hier ist die Selbstvervollkommnung enthalten, die für den qualifizierten Betrachter genauso erforderlich ist wie für den Künstler.

Alle Spiele sind Mischungen zwischen den vorgestellten Typen. Schauspiel und Sportspiel haben jedenfalls Anteil an Agon und Mimicry. Mit durchaus unterschiedlicher Gewichtung. Alea wird beim Schauspiel eine geringe bis gar keine Rolle spielen. Beim Sport wird danach getrachtet, dieses Element des Zufalls möglichst auszuschalten. Vom Typ her jedenfalls sind – wie auch in der Tabelle ersichtlich – Schauspieler und Sportler

dem Element der Kontrolle, des Ludus, zuzuordnen. Fußball und Theater stehen in diesem Bereich nebeneinander.

Ein Spezialfall ist derjenige Spieler, der aus seinem Spiel einen Beruf macht. Er korrumpiert das Spiel allerdings nicht, es bleibt seinem Wesen nach erhalten. Für Berufsschauspieler ebenso wie für Profisportler hat das Spiel jedoch aufgehört, eine Zerstreuung zu sein, sie spielen nicht mehr. Sie sind aus der Spielrealität zurück in die Wirklichkeit gekommen, und müssen nun, um Entspannung zu finden, wieder ein Spiel spielen, das sie nicht verpflichtet. Jemand, der beruflich auf der Bühne steht, oder Fußball spielt, ist kein Spieler (vgl. Callois 1982, S. 54f).

Dann ist das Spiel nämlich keine freie Betätigung mehr, Zwang ist hinzugekommen. Hier kann angefügt werden, dass jede freigewählte Tätigkeit, entsprechend professionell ausgeführt, einen Teil ihrer Freiheit verliert. Das ist mit der Entwicklung vom Paidia hin zum Ludus vorgezeichnet. Denn Tätigkeiten, die aufgrund von freiwilliger Selbstbeschränkung unnatürliche, künstliche Aktionen erfordern, benötigen eben ein großes Maß an Training. Der Rekreationscharakter steht bei Caillois im Mittelpunkt des Spiels. Das kann aber aufgrund der dargelegten Überlegungen zur nötigen Vervollkommnung und damit Professionalisierung nicht immer gewährleistet sein.

Einige wichtige Punkte zum Thema „Spiel“ sind somit erörtert worden. Ein Begriff fehlt jedoch, der zentral für jedes Spiel ist: das „Hin und Her“. Auf das weist Gadamer hin, wenn er sein Erkenntnispiel entwickelt. Zunächst aber noch einmal die Frage, ob die Professionalisierung nicht doch ein wichtiger Teil des Spiels ist. Eine ähnliche Spieldefinition wie Caillois liefert Huizinga.

2.5 Spielbegriff bei Huizinga

Hauptkennzeichen des Spiels sind nach Huizinga:

- 1) Das Spiel ist frei, es ist Freiheit.
- 2) Spiel ist nicht das gewöhnliche Leben, sondern etwas Besonderes.
- 3) Abgeschlossenheit und Begrenztheit. Es spielt sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum ab. Es hat seinen Verlauf und seinen Sinn in sich selbst.

4) Wiederholbarkeit, Ordnung, Spannung (vgl. Huizinga 1956, S. 13).

Ballspiele stellen ein besonderes Problem dar, weil sie sich zu organisierten Spielen mit einem System von Regeln entwickeln. Außerdem verlangen diese komplexen Ballspiele geübtes Zusammenspielen dauernd gleichbleibender Mannschaften, was schließlich zum modernen Sportwesen führt. Mit dieser stets zunehmenden Systematisierung und Disziplinierung des Spiels geht auf die Dauer etwas vom reinen Spielgehalt verloren. Sport wird aus der reinen Spielsphäre gehoben und wird ein eigenständiges Element, das Spiel ist ernst geworden. Sportliche Aktivitäten mit hohem Organisationsgrad und Professionalisierung, wie etwa das Fußballspiel, sind also eine spezielle Form von Spiel oder überhaupt etwas Eigenes (vgl. Huizinga 1956, S. 14ff).

Huizinga ist nicht so streng wie Caillois. Immerhin räumt er die Möglichkeit ein, dass das Fußballspiel noch immer eine Form des Spiels sein könnte. Oder etwas ganz Anderes, nicht jedoch Realität. Anders als Caillois spricht Huizinga hier von einem „eigenständigen Element“. Geht es um das Schauspiel, kann dieses Element als „Kunst“ bezeichnet werden. Gespielt wird bei Caillois um der Erholung willen. Nach Huizinga ist auch dann eventuell ein Spiel denkbar, wenn es „ernst“ wird. Schiller bringt mit seinem Spielbegriff eine Variante der Vermittlung ein. Man könnte sagen, es ist die Vermittlung zwischen Paidia und Ludus. Paidia ist die ungezügelte natürliche Bewegung, auch Rekreation, Ludus hingegen die Kontrolle, der „Ernst“, die Pflicht.

2.6 Spielbegriff bei Schiller

Der Gegenstand des Spieltriebs bei Schiller „wird also ‚lebende Gestalt‘ heißen können; ein Begriff, der allen ästhetischen Beschaffenheiten der Erscheinungen und mit einem Worte dem, was man in weitester Bedeutung Schönheit nennt, zur Bezeichnung dient“ (Schiller 1989, S. 55). Der Spieltrieb ist dabei die vermittelnde Instanz zwischen Stofftrieb und Formtrieb: „Der Gegenstand des sinnlichen Triebes [dem Stofftrieb, R. G.] in einem allgemeinen Begriff ausgedrückt, heißt Leben in weitester Bedeutung; ein Begriff der alles materielle Sein und alle unmittelbare Gegenwart in den Sinnen bedeutet. Der Gegenstand des Formtriebes, in einem allgemeinen Begriff ausgedrückt, heißt Gestalt, [...] ein Begriff, der alle formalen Beschaffenheiten der Dinge und alle Beziehungen derselben auf die Denkkräfte unter sich faßt“ (Schiller 1989, S. 55).

Dieser Spieltrieb vereinigt „Pflicht und Neigung, Vernunft und Notwendigkeit, Begehren und Imagination“ (Liessmann 1999, S. 30). „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, denn: „Die Vernunft stellt [...] die Forderung auf: es soll eine Gemeinschaft zwischen Formtrieb und Stofftrieb, das heißt ein Spieltrieb sein, weil nur die Einheit der Realität mit der Form, der Zufälligkeit mit der Notwendigkeit, des Leidens mit der Freiheit den Begriff der Menschheit vollendet“. Und weiter: „Die Schönheit [...] ist das gemeinschaftliche Objekt beider Triebe, das heißt, des Spieltriebs. Diesen Namen rechtfertigt der Sprachgebrauch vollkommen, der alles das, was weder subjektiv noch objektiv ist und doch weder äußerlich noch innerlich nötigt, mit dem Wort Spiel zu bezeichnen pflegt“ (Schiller 1989, S. 55f).

Das Spiel ist wichtig im Leben, denn „indem es mit Ideen in Gemeinschaft kommt, verliert alles Wirkliche seinen Ernst, weil es klein wird, und indem es mit der Empfindung zusammentrifft, legt das Notwendige den seinigen ab, weil es leicht wird“ (Schiller 1989, S. 57).

Nach Schiller kann das Schönheitsideal eines Menschen, einer Gesellschaft, darin erkannt werden, wie der Spieltrieb befriedigt wird. Als Beispiel nennt er die unblutigen griechischen Kampfspiele bei Olympia und die bis zum Tod eines der Teilnehmer ausgetragenen Gladiatorenwettkämpfe in Rom. Daher sei es „begreiflich, warum wir die Idealgestalten einer Venus, einer Juno, eines Apolls nicht in Rom, sondern in Griechenland aufsuchen müssen“ (Schiller 1989, S. 58).

Ein ästhetischer Zustand sieht folgendermaßen aus: „[...] wenn man den Zustand sinnlicher Bestimmung den physischen, den Zustand vernünftiger Bestimmung aber den logischen und moralischen nennt, so muß man diesen Zustand der realen und aktiven Bestimmbarkeit den ästhetischen heißen“ (Schiller 1989, S. 77).

Aber nicht alle Kunstwerke sind gleich gut geeignet, diesen ästhetischen Zustand herbeizuführen, denn „je allgemeiner nun die Stimmung und je weniger eingeschränkt die Richtung ist, welche unserm Gemüt durch eine bestimmte Gattung der Künste und durch ein bestimmtes Produkt aus derselben gegeben wird, desto edler ist jene Gattung und desto

vortrefflicher ein solches Produkt“ (Schiller 1989, S. 82). Gedichte regen die Einbildungskraft an, Bilder und Gebäude den Verstand. Jede der Kunstgattungen hat eine Affinität zu einem der beiden Triebe. Je besser ein Kunstwerk ist, desto weniger „Schlagseite“ hat es.

Während also Caillois das Spiel selbst zwischen die beiden Pole „natürliche Bewegung“ und „disziplinierte Bewegung“ aufspannt, ist der sogenannte Spieltrieb bei Schiller die Vermittlung zwischen den beiden Polen. Im Idealfall wird dabei ein Zustand erreicht, den Schiller „ästhetisch“ nennt.

2.7 Schillers Spielbegriff und Bausenweins Ästhetik des Fußballspiels

Mithilfe der Schillerschen Ästhetik führt Christoph Bausenwein vor, worin der „besondere ästhetische Reiz“ des Fußballspiels liegt. Der der Vernunft entsprechende Formtrieb wird dabei als „Einhaltung der Regeln, der Zwang, sich Bewegungsbeschränkungen und Erschwernissen zu fügen“ (Bausenwein 1995, S. 347) dargestellt. Konkret gemeint ist damit etwa, den Ball nicht mit der Hand zu spielen. Das widerspricht in klarer Weise dem Stofftrieb, der als „Bedürfnis, sich unbeschwert und unbeschränkt zu bewegen“ (Bausenwein 1995, S. 348) verstanden wird. Wenn es einem Spieler oder einer Mannschaft gelingt, diesen Widerspruch mit einer Selbstverständlichkeit, die Anstrengung nicht sichtbar werden läßt, aufzuheben, dann kann vom Schaffen einer „lebenden Gestalt“, also Schönheit gesprochen werden (vgl. Bausenwein 1995, S. 347f).

Die Unterscheidung zwischen tatsächlichen Fußballspielern einerseits und Fußballkämpfern andererseits meint, dass ersteren jene künstlich aufgezwungenen Bewegungen nicht angesehen werden können. Damit „drängt sich die Schönheit einer zur zweiten Natur gemachten Kunstbewegung dem Betrachter geradezu auf“ (Bausenwein 1995, S. 350).

Ebenso kann auch bei der ganzen Mannschaft nur dann vom Erreichen der Schönheit einer „lebendigen Gestalt“ gesprochen werden, wenn „die Pflichterfüllung – etwa der taktischen Disziplin, der abgestimmten Verteilung im Raum – nicht mit der spontanen Bewegungslust – etwa der Ballverliebtheit des Dribblers – kollidiert“ (Bausenwein 1995, S. 351). Als schönes Spiel können weder eisernes Festhalten am taktischen Konzept, noch

aneinandergereihte Einzelaktionen gelten. Schön spielt eine Mannschaft dann, wenn sie „auf spielerische Mittel setzt, in der sich Neigung und Pflicht zu einem Spiel wie aus einem Guß verknüpfen“ (Bausenwein 1995, S. 351f). Güldenpfennig weist darauf hin, dass Schiller zwar sehr viel über das verbindende Element, das Sport als Kunst betrachtet mit den übrigen Künsten vereint, erzählt, jedoch nichts findet, was die Künste untereinander abgrenzen ließe (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 54).

In Bausenweins Auslegung von Schillers Konzeption sind Möglichkeiten für Sport und Kunst angelegt, jenen „ästhetischen Zustand“ zu erreichen. Das wäre mit Kant gesprochen die „innere Stimmigkeit“, eine „ästhetische Idee“. Welche Idee das sein könnte oder, mit Danto gesprochen, welche Metapher hier möglich wäre, ist noch zu klären. Genaugenommen kann Sport nur dann als Kunstwerk durchgehen, wenn diese Frage eben *nicht* beantwortet werden kann. Es müsste eine ästhetische Idee oder eine Metapher gefunden werden, die nicht vollständig beschreibbar ist.

Es gibt Momente, in denen durch ein Spiel etwas „Wahres“ oder „Bleibendes“ ans Licht kommt, wo „Erkenntnis“ möglich wird. Dieses „Bleibende“ nennt Gadamer in seiner Hermeneutik ein „Gebilde“. Es ist, so wie die Metapher, dadurch gerechtfertigt, dass es nur genau so, wie es ist, sein, und nicht anders beschrieben werden kann.

2.8 Vom Spiel zum Kunstwerk nach Gadamer

Bei Gadamer kommt dem Spiel als Kunsterfahrung wesentliche Bedeutung zu. „Das Spiel hat ein eigenes Wesen, unabhängig von dem Bewusstsein derer, die spielen“ (Gadamer 1965, S. 97). Wobei vorausgesetzt wird, dass die Spieler jeden Anschein von Angestrengtheit vermissen lassen, dh dass das Spiel wie von selbst passiert. Das Spiel wird zum Kunstwerk durch die „Verwandlung ins Gebilde“ und das, was nun ist, ist „das bleibende Wahre“. „Man bewundert nicht wie beim Artisten die Kunst, mit der etwas gemacht ist“, sondern das, was man am Kunstwerk erfährt ist, „wie wahr es ist, dh wie sehr man etwas und sich selbst darin erkennt und wiedererkennt“ (Gadamer 1965, S. 101). Eine zentrale Rolle nimmt der Zuschauer ein, denn „alles Darstellen ist nun seiner Möglichkeit nach ein Darstellen für jemanden. Dass diese Möglichkeit als solche gemeint wird, macht das Eigentümliche im Spielcharakter der Kunst aus“ (Gadamer 1965, S. 103). Also erst die Zuschauer im Theater machen das Stück perfekt. Am nächsten scheinen Sportspiele den

Theaterstücken zu kommen, da sie vor großem Publikum gespielt werden. Aber „sie meinen die Zuschauer nicht“, dh sie sind nicht für die Zuschauer gemacht (vgl. Gadamer 1965, S. 97ff).

Hier scheinen die Parallelen auf der Hand zu liegen. Beim Schauspiel werden Rollen vergeben, Szenen geprobt und vor Publikum aufgeführt. Im Idealfall, das schließt auch ein, dass die „Artistik“ stimmt, ergibt sich etwas, das Erkenntnis möglich macht. Auch beim Fußballspiel werden Rollen vergeben, Szenen geprobt und schließlich im Stadion vorgetragen. Die „Artistik“ muss als Voraussetzung gegeben sein, fraglich bleibt, ob etwas wie Erkenntnis möglich ist. Schließlich ist es verwunderlich, dass bei Sportereignissen mit mehreren Tausend Zuschauern eben diese nicht als Adressaten gelten sollen.

Gadamers Intention ist es, den Spielbegriff von einer subjektiven Bedeutung zu lösen, die er bei Schiller findet: „Spiel meint nicht das Verhältnis oder gar die Gemütsverfassung des Schaffenden oder Genießenden und überhaupt nicht die Freiheit einer Subjektivität, die sich im Spiel betätigt, sondern die Seinsweise des Kunstwerks selbst“ (Gadamer 1965, S. 107).

Für den Spielenden ist das Spiel nicht Ernstfall, gerade deshalb wird es gespielt. Es hat einen eigenen Bezug zum Ernstesten. Es wird gespielt um „des Ernstesten fähig zu sein“ (Aristoteles 1969, S. 287), also um der Erholung willen. Damit das funktioniert, muss im Spielen

„selbst ein eigener, ja, ein heiliger Ernst gelegen sein. Und doch sind im spielenden Verhalten alle Zweckbezüge, die das tätige und sorgende Dasein bestimmen, nicht einfach verschwunden, sondern kommen auf eigentümliche Weise zum Verschweben. [...] Die Seinsweise des Spiels lässt nicht zu, dass sich der Spielende zu dem Spiel wie zu einem Gegenstande verhält. Der Spielende weiß wohl, was Spiel ist, und dass, was er tut, nur ein Spiel ist, aber er weiß nicht, was er da weiß“ (Gadamer 1965, S. 108).

Im Spiel wie im Kunstwerk liegt etwas, das unabhängig ist vom Spielenden und vom Betrachter des Kunstwerks:

„Das Kunstwerk hat vielmehr sein eigentliches Sein darin, daß es zur Erfahrung wird, die den Erfahrenden verwandelt. Das ‚Subjekt‘ der Erfahrung der Kunst, das was bleibt und beharrt, ist nicht die Subjektivität dessen, der sie erfährt, sondern das Kunstwerk selbst. [...] das Spiel hat ein eigenes Wesen, unabhängig von dem Bewußtsein derer, die spielen. [...] Das Subjekt des Spiels

sind nicht die Spieler, sondern das Spiel kommt durch die Spielenden lediglich zu Darstellung“ (Gadamer 1965, S. 108).

Die Spielbewegung wird als unabhängig vom Spielenden dargestellt, sie ist vielmehr das „Hin und Her einer Bewegung, die kein Ziel hat, in dem sie endet, sondern erneuert sich in beständiger Wiederholung. [...] Es ist kein Subjekt vonnöten, das Spiel ist Vollzug der Bewegung als solcher“ (Gadamer 1965, S. 109). Als Beispiel führt Gadamer das Farbenspiel an. Der ursprünglichste Sinn von Spielen ist der „mediale Sinn. So reden wir etwa davon, dass etwas dort und dort oder dann und dann ‚spielt‘, dass etwas sich abspielt, dass etwas im Spiele ist“ (Gadamer 1965, S. 109).

Es gibt den

„Primat des Spiels gegenüber dem Bewußtsein des Spielenden [...] Das Spiel stellt offenbar eine Ordnung dar, in der sich das Hin und Her der Spielbewegung wie von selbst ergibt. Zum Spiel gehört, dass die Bewegung nicht nur ohne Zweck und Absicht, sondern auch ohne Anstrengung ist. Es geht wie von selbst. Die Leichtigkeit des Spiels, die natürlich kein wirkliches Fehlen von Anstrengung zu sein braucht, sondern phänomenologisch allein das Fehlen der Angestrenghheit meint, wird subjektiv als Entlastung erfahren“ (Gadamer 1965, S. 110).

Der eigentliche Sinn des Spiels ist, weil es ein „Naturvorgang“ ist, „ein reines Sichselbstdarstellen. So wird es am Ende überhaupt sinnlos, in diesem Bereich eigentlichen und metaphorischen Gebrauch zu unterscheiden“ (Gadamer 1965, S. 111).

Wesentlich für das Spiel ist das „Hin und Her“: „Damit Spiel sei, muß zwar nicht ein anderer wirklich mitspielen, aber es muß immer ein anderes da sein, mit dem der Spielende spielt und das dem Zug des Spielers mit einem Gegenzug antwortet. So wählt die spielende Katze das Wollknäuel, weil es mitspielt, und die Unsterblichkeit des Ballspiels beruht auf der freien Allbeweglichkeit des Balles, der gleichsam von sich aus das Überraschende tut“ (Gadamer 1965, S. 111).

Der Primat des Spiels wird vom Spielenden selbst in besonderer Weise erfahren. Sagt man von jemandem, er spielt mit Möglichkeiten oder Plänen, hat er noch die Freiheit, sich so oder so zu entscheiden. „Auf der anderen Seite ist diese Freiheit nicht ungefährdet. Vielmehr ist das Spiel selbst ein Risiko für den Spieler“ (Gadamer 1965, S. 112). Man kann nur mit ernsthaften Möglichkeiten spielen, „das bedeutet offenbar, daß man sich

soweit auf sie einlässt, dass sie einen überspielen und sich durchsetzen können“ (Gadamer 1965, S. 112). Das „Risiko der Entscheidungsfreiheit“ gibt es im bloßen Spiel und auch im Bereich des Ernstes.

Charakteristisch für das menschliche Spielen ist, dass „etwas“ spielt. Der Mensch

„grenzt zunächst sein spielendes Verhalten gegen sein sonstiges Verhalten dadurch ab, daß er spielen will. [...] Das menschliche Spiel verlangt seinen Spielplatz. [...] Dass alles Spielen Etwas-Spielen ist, gilt erst hier, wo das geordnete Hin und Her der Spielbewegung als ein Verhalten bestimmt ist und sich gegen andersartiges Verhalten absetzt. [...] So stellt das Kind sich selbst beim Ballspiel seine Aufgabe, und diese Aufgaben sind Spielaufgaben, weil der wirkliche Zweck des Spiels gar nicht die Lösung dieser Aufgaben ist, sondern die Ordnung und Gestaltung der Spielbewegung selbst“ (Gadamer 1965, S. 113).

Die eigentliche Seinsdarstellung des Spiels ist die Selbstdarstellung „im ausgezeichneten Sinne“ (Gadamer 1965, S. 113). Von der Selbstdarstellung des Spiels (da Zweckfreiheit herrscht, eigentlicher Zweck im Hin und Her der Spielbewegung liegt) kommt der Spieler zur eigenen Selbstdarstellung. „Alles Darstellen ist nun seiner Möglichkeit nach ein Darstellen für jemanden. Dass diese Möglichkeit als solche gemeint wird, macht das Eigentümliche im Spielcharakter der Kunst aus. [...] Kinder spielen für sich, auch wenn sie darstellen. Und nicht einmal diejenigen Spiele wie die sportlichen, die vor Zuschauern gespielt werden, meinen dieselben. Ja, sie drohen, ihren eigentlichen Spielcharakter als Kampfspiel gerade dadurch zu verlieren, daß sie zum Schaukampf werden“ (Gadamer 1965, S. 114).

Wenn ein Kultspiel wie eine Prozession zum Schauspiel wird, dann ist der eigentliche Sinn verloren gegangen, etwa der Versuch der Beeinflussung von Naturgewalten durch Tänze. Was beim Fußballspiel durch die Anwesenheit von Zuschauern verloren gegangen wäre, wird hier nicht klar, ebensowenig wie die Frage, warum die Fußballspiele nicht die Zuschauer „meinen“ würden. Es ist sicher richtig, dass ein Fußballspiel, man denke vor allem an die Hobby-Spiele, auch ohne Publikum existieren kann und so nichts von seinem Sinn einbüßt. Ein Kunstwerk, das nicht betrachtet wird, ist demgegenüber als defizitär anzusehen. Die organisierten, professionellen Fußballspiele in den großen Stadien benötigen jedoch ebenfalls die Zuschauer, sonst wäre diese Art des Spiels nicht durchführbar.

Der kultische Akt ist Darstellung für die Gemeinde,

„und ebenso ist das Schauspiel ein Spielvorgang, der wesentlich nach dem Zuschauer verlangt. [...] Das Offensein zum Zuschauer hin macht vielmehr die Geschlossenheit des Spiels mit aus. Der Zuschauer vollzieht nur, was das Spiel als solches ist. [...] Der Spielende erfährt das Spiel als eine ihn übertreffende Wirklichkeit. Das gilt erst recht dort, wo es als eine solche Wirklichkeit selber ‚gemeint‘ wird – und das ist dort der Fall, wo das Spiel als ‚Darstellung für den Zuschauer‘ erscheint, dh Schauspiel ist. [...] Ja, es wird von dem am eigentlichsten erfahren und stellt sich dem so dar, wie es ‚gemeint‘ ist, der nicht mitspielt, sondern zuschaut. In ihm wird das Spiel gleichsam zu seiner Idealität erhoben. [...] Es ist eine totale Wendung, die dem Spiel als Spiel geschieht, wenn es Schauspiel wird. Sie bringt den Zuschauer an die Stelle des Spielers. [...] Die Darstellung der Kunst ist ihrem Wesen nach so, daß sie für jemanden ist, auch wenn niemand da ist, der nur zuhört oder zuschaut“ (Gadamer 1965, S. 115f).

2.8.1 Die Verwandlung ins Gebilde

Gadamer nennt die „Wendung, in der das menschliche Spiel seine eigentliche Vollendung Kunst zu sein, ausbildet, Verwandlung ins Gebilde. [...] Als solche ist das Spiel – auch das Unvorhergesehene der Improvisation – prinzipiell wiederholbar und insofern bleibend. Es hat den Charakter eines Werkes, des ‚Ergon‘ und nicht nur der ‚Energeia‘. [...] Verwandlung meint, daß etwas auf einmal und als Ganzes ein anderes ist, [...] demgegenüber das frühere Sein nichtig ist“ (Gadamer 1965, S. 117). Das, was sich nun „im Spiel der Kunst darstellt, ist das bleibende Wahre“ (Gadamer 1965, S. 117).

Es gibt jetzt keine Spieler mehr, auch keinen Dichter oder Komponisten. „Die Spieler oder Dichter sind nicht mehr, sondern nur das von ihnen Gespielte“, „die Freude an dem Schauspiel ist die Freude der Erkenntnis“ und Verwandlung ist immer „Verwandlung ins Wahre“ (vgl. Gadamer 1965, S. 118). „In der Darstellung des Spiels kommt heraus, was ist. In ihr wird hervorgeholt und ans Licht gebracht, was sich sonst ständig verhüllt und entzieht [...] Die Welt des Kunstwerks, in der ein Spiel sich derart in der Einheit seines Ablaufs voll aussagt, ist in der Tat eine ganz und gar verwandelte Welt. An ihr erkennt ein jeder: so ist es“ (Gadamer 1965, S. 118).

„Der Erkenntnisinn von Mimesis ist Wiedererkennung. [...] Man bewundert nicht wie beim Artisten die Kunst, mit der etwas gemacht ist. [...] Was man eigentlich an einem Kunstwerk erfährt und worauf man gerichtet ist, ist vielmehr, wie wahr es ist, dh wie sehr

man etwas und sich selbst darin erkennt und wiedererkennt [...]. Die Freude des Wiedererkennens ist die, daß mehr erkannt wird als nur das Bekannte“ (Gadamer 1965, S. 119). Das Erkannte wird in seinem Wesen erfasst, „als Wiedererkanntes ist es das in seinem Wesen Festgehaltene, aus der Zufälligkeit seiner Aspekte Gelöste“ (Gadamer 1965, S. 119). Und weil nicht bloß Wiederholung, sondern Hervorholung gemeint ist, ist „zugleich der Zuschauer mitgemeint“ (Gadamer 1965, S. 120). „Die Darstellung des Wesens ist so wenig bloße Nachahmung, daß sie notwendig zeigend ist. Wer nachahmt, muß weglassen und hervorheben“ (Gadamer 1965, S. 120).

Durch dieses Spiel, das immer eine Darstellung für die Zuschauer ist, wird in besonderen Momenten Wiedererkennung möglich, es tritt eine ästhetische Idee zu Tage, eine Metapher erblickt das Licht der Welt. Gadamer schließt die Sportspiele von dieser Möglichkeit aus, aber wie schon gezeigt worden ist, hat dieser Ausschluss nicht die beabsichtigte Trennschärfe. Jedenfalls ist dieses „Gebilde“ ein Moment, der durch höchste Perfektion der beteiligten „Spieler“ entstanden ist. Mit dem Ergebnis, dass sie für den Moment vergessen werden. Die „Stars“ in der Konzeption Gadamers sind dazu fähig, sich durch ihr immenses Können unsichtbar zu machen, sie schaffen es, durch ihre Darbietung über sich hinaus auf etwas Anderes hinzuweisen, es kommt zu einer Identifikation des Zuschauers mit dem Darsteller. Fraglich bleibt, ob der Verweis auf Außersportliches objektivierbar ist, ob dem Sportereignis tatsächlich ein im Sinne Gadamers objektiv erfassbarer Inhalt zukommt. Mit der Möglichkeit des Zustandekommens eines „Gebildes“ im Sport beschäftigt sich Hans Lenk mit Bezug auf Pierre Frayssinet.

2.9 Die Möglichkeit eines Sportwerks nach Frayssinet/Lenk

Frayssinet meint, es gebe unter Sporttreibenden eine mehrheitliche Übereinstimmung, die es „uns erlaubt, den Sport als eine Aktivität ohne unmittelbare Nützlichkeit, als zweckfrei zu definieren, die sich in Gestalt eines Wettkampfes aufgrund intensiver Muskelanstrengung abspielt, welche großen Energieaufwand erfordert. [...] Diese Zweckfreiheit kennzeichne sowohl Spiel wie Sport und Kunst“ (Frayssinet 1968, zit. nach Lenk 1985, S. 89f). „Im Unterschied zum Spiel zeichnen sich Kunst und Sport jedoch durch Ernsthaftigkeit aus: Denn wie beim Künstler ist auch beim Sportler das persönliche Engagement des Aktiven groß, fallweise sogar total“ (Frayssinet 1968, zit. nach Lenk 1985, S. 90). Eine Analyse, die auch Caillois und Huizinga treffen, wenn sie meinen, dass

ein Sport wie Fußball durch seine Ernsthaftigkeit kein Spiel mehr ist. Sport und Kunst heben sich hier vom reinen Spiel ab.

Weiter sind Sport und Kunst „auf ein Resultat hin orientiert. Ihr Resultat ist ein Werk, ein Oeuvre; wir denken, das Oeuvre eines Athleten kann als Kunstwerk bezeichnet werden. Der Sportler arbeite an diesem Werk ohne Unterlaß, wobei er aber im Unterschied zum Künstler nichts zu übermitteln hat. Dennoch spanne sich ähnlich wie in jeder Kunst mit dem Werk eine eigene künstlerische Welt auf“ (Frayssinet 1968, zit. nach Lenk 1985, S. 90).

Ob jeder Künstler etwas zu übermitteln hat, wie Frayssinet hier meint, ist zu bezweifeln. Sicher ist jedoch, dass jeder Künstler, der sich in dem von Danto beschriebenen Raum von Kunstgeschichte und institutionalisiertem Kunstbetrieb bewegt, automatisch etwas mitteilt.

Frayssinet spricht in weiterer Folge von einer „Zielgerichtetheit ohne Ziel. Beide Bemühungen haben jedenfalls ein Resultat zum Ziel: die Kunst das Kunstwerk, der Sport das ‚Sportwerk‘, das athletische Oeuvre“ (Frayssinet 1968, zit. nach Lenk 1985, S. 91). Lenk merkt an, dass die „sportliche Handlung nicht zu einem vom Urheber wirklich ablösbaren Werk wird“ (Frayssinet 1968, zit. nach Lenk 1985, S. 91). Jedoch ist dieses „Sportwerk“ nicht mit dem Körper des Athleten gleichzusetzen, denn „der Athlet ist nicht sein Lauf – nicht mehr, als der Tänzer sein Tanz ist [...]. Der Lauf selbst ist das Werk in einer eigenen künstlerischen Welt. Das Sportwerk bilde eine Eigenwelt, die die reale Welt gewissermaßen ersetzt oder überlagert, von eigenen räumlichen und zeitlichen Strukturen sowie Begrenzungen geformt wird und eigenen Wahrnehmungsgesetzen genügt. Das sportliche Resultat lasse sich aber (nur) in dieser fiktiven Eigenwelt von der Persönlichkeit des Athleten lösen wie die geleistete Darstellung vom Schauspieler“ (Frayssinet 1968, zit. nach Lenk 1985, S. 92).

Ich denke, dass wenn es um die „Ablösbarkeit“ eines Kunst- oder Sportwerks geht, hier ein Missverständnis vorliegt. Das Gebilde oder Werk löst sich nur für den *Moment* vom Urheber ab, er tritt nur für einen kurzen Augenblick in den Hintergrund. Es ist im Sport, wie auch in der Kunst, jederzeit möglich und durchaus üblich, das Werk im gleichen Atemzug mit seinem Erzeuger zu nennen. Die besprochenen Brillo-boxes sind ja auch *Warhols* Brillo-boxes.

Frayssinet unterscheidet weiter vier verschiedene Existenzweisen des Sportwerks:

„Materiell zwar existiert das Sportwerk aufgrund des Körpers des Athleten. Doch der ausgebildete Athlet ist kein rein natürliches Produkt, sondern ein Resultat langwieriger zielgerichteter kultivierender Trainingsarbeit [...]. Die sinnliche Existenz des Sportwerks werde als Menge von reinen Qualitäten wahrgenommen und erlebt in der harmonischen Zueinanderordnung der Empfindungen in Muskeln, Gelenken, Sehnen sowie im Atem- und Kreislaufsystem. Der Zuschauer kann nur aus der sichtbaren Wahrnehmung von rhythmischer Bewegung auf diese Qualitäten und die damit verbundenen Empfindungen und Gefühle schließen“ (Frayssinet 1968, zit. nach Lenk 1985, S. 92f).

Die eigentliche, kennzeichnende Existenz des Sportwerks ist für Frayssinet die dingliche oder ontische Existenz (vgl. Frayssinet 1968, zit. nach Lenk 1985, S. 93).

„Der Lauf, das ist das vervielfachte Leben. So ist der Sport ein Bild des Lebens, aber ein komplexes. Insofern der Sportler gegen Raum- und Zeitbeschränkungen ankämpft, spiegelt er eine Grunddynamik des menschlichen Lebens wider. Soweit künstliche Beschränkungen, neue technische Entwicklungen im Sport zum Ausdruck kommen, reflektiert die künstliche Welt des Stadions und des Sports eine bestimmte Epoche und Kultur. Es gibt daher insgesamt einen Bedeutungsgehalt im Sportwerk: Spiegelungen, Anspielungen, Entsprechungen, die jedem Wettbewerb in einem wahrhaften Sinn dingliche Existenz verleihen“ (Frayssinet 1968, zit. nach Lenk 1985, S. 93).

Hier könnte mit „Weglassung“ und „Hervorhebung“ fortgesetzt werden und man käme damit genau zu Gadammers „Gebilde“. Frayssinet skizziert hier, in welchem Bereich eine „Metapher“ möglich wäre. Nämlich im Verweis auf technische, soziale und kulturelle Entwicklungen. Martin Seel nennt das, was durch das Spiel in Erscheinung treten kann, schlichtweg „Gegenwart“. Je nachdem, ob es um die Gegenwart selbst, oder um ihre Anschauung geht, spricht er vom ästhetischen Spiel einerseits und „normalen“, damit für ihn auch sportlichen, Spiel andererseits.

2.10 Das ästhetische Spiel nach Martin Seel

Ästhetik wird bei Martin Seel situativ gedeutet, es geht um einen Zustand, der „ästhetische Wachheit“ genannt werden kann. Die Werke der Kunst können dabei als Muster einer ästhetischen Situation dienen, sie sind aber nicht die höchste Instanz des ästhetischen Bewusstseins, die gibt es nämlich nicht. Dieses ästhetische Stadium kann immer passieren.

„Die Leidenschaft für das Erscheinende gilt nicht allein der Kunst, sie gilt einem Verweilen in der stets verschwindenden Zeit des Lebens, wo immer es sich ereignen mag“ (Seel 2000, S. 215).

Das Besondere am ästhetischen Spiel ist, dass es um eine Anschauung von Gegenwart gespielt wird, während das normale Spiel die Gegenwart selbst zum Ziel hat. Wie bei anderen Spieltheorien steht das Spielen im Kontrast zum realen Leben, hat eine zeitlich begrenzte Struktur, lebt von der Ungewissheit der Verläufe und bindet die Beteiligten für eben jene begrenzte Zeit (vgl. Seel 2000, S. 216).

Dem ästhetischen Spiel, das gleichbedeutend ist mit ästhetischer Wahrnehmung, kommen nun viele oder alle der Bestimmungen des Spiels zu. Der entscheidende Unterschied ist der, dass es sich hier um ein Spiel von Erscheinungen handelt. Die ästhetische Wahrnehmung ist selbst Spiel und gleichzeitig Aufmerksamkeit für ein Spiel. Gespielt wird um die Wahrnehmung eines simultanen und momentanen Geschehens, mit dem Ergebnis einer gesteigerten Intensität des Bewusstseins von Gegenwart. „Wenn wir spielen, lassen wir uns ganz auf die Gegenwart ein. Wenn wir ästhetisch spielen, lassen wir uns ganz auf die Anschauung einer Gegenwart ein“ (Seel 2000, S. 217).

Kunstwerke haben dabei die besondere Eigenschaft, ein doppeltes Spiel zu spielen. „Indem sie für die Rezipienten zugleich ihre und eine Gegenwart ausspielen – diejenige, die sie herstellen, und diejenige, die sie darbieten (die wiederum diejenige sein kann, die sie hergestellt haben)“ (Seel 2000, S. 218). So entsteht eine gespaltene Gegenwart. In ihr kann man sich jedoch „nicht so verlieren wie auf dem Fußballplatz“ (Seel 2000, S. 218).

Der Unterschied zwischen ästhetischem und sonstigem Spiel liegt in dem Unterschied zwischen einem durch agierende Verausgabung und einem durch anschauendes Verweilen gewonnenen Sinn für Präsenz. Dieser Unterschied kann in Richtung Imagination und Reflexion noch verschärft werden. Die professionellen Athleten in der Arena des Massensports haben nicht nur den persönlichen Reichtum und die gesellschaftliche Anerkennung zum Ziel, vielmehr geht es um ein Herstellen von Gegenwart, um die unwiederbringliche Gegenwärtigkeit des Geschehens. Der moderne Sport ermöglicht den Zuschauern eine Auszeit vom Leben zu nehmen. Diese Auszeit verleitet aber gerade nicht, wie jene der Kunst, zu Imaginationen und Reflexionen über das Spiel des Lebens. Sport ist

keine Kunst und soll es auch nicht sein. Beim Sport liegen die verausgabende und die anschauende Realisierung von Gegenwart so eng beieinander, dass sie sich gegenseitig bedingen, sie bleiben jedoch getrennt durch ihre Aufteilung auf Athleten und Zuschauer (vgl. Seel 2000, S. 219f).

Sport wirft einen nach Martin Seel also nicht ins Leben retour, sondern behält den Zuschauer während der gesamten Aktion so dicht bei der Sache, dass er das Leben um ihn herum vergisst. Seel beschreibt damit das, was auch als Eskapismus bezeichnet wird. Offen bleibt die Frage, ob Sport immer nur genau das sein *muss*, oder ob andere Möglichkeiten bestehen. Nach Frayssinet oder Gadamer können in seltenen Momenten Werke entstehen, die einer hermeneutischen Auslegung zugänglich sind und sich damit so weit vom gegenwärtigen Ereignis abheben, dass zu einem späteren Zeitpunkt noch darüber diskutiert werden kann.

2.10.1 Die Kunst als Sonderbereich des Ästhetischen

In seinem Text „Kunst, Wahrheit, Welterschließung“ versucht Martin Seel eine genauere Bestimmung der Funktionen des Ästhetischen, außerdem eine Kennzeichnung des Sonderbereichs, den die Kunst dabei einnimmt. Kunst erschöpft sich demnach ebensowenig in ihrer Eignung zur Kontemplation, wie zur Verschönerung des Lebens. Ihr Sonderbereich bestimmt sich aus jener der Weltweisenwahrnehmung und Weltweisenartikulation. Kunstwerke sind Zeichen einer bestimmten Sicht der Welt, sie stellen Lebenssituationen in ihrer existenziellen Bedeutung dar. Gelungene Kunstwerke erlauben es, Weisen der Welt- und Lebenserfahrung zu aktualisieren, die sonst unberücksichtigt bleiben würden. Das ist eine Leistung, die nicht nur die Kunst für sich beanspruchen kann (vgl. Seel 1991, S. 44).

Damit entspricht Seels Ansatz in etwa dem von Danto. Die unersetzbare Metapher bei Danto ist die unberücksichtigte Welt- und Lebenserfahrung bei Seel, das Gebilde bei Gadamer und die ästhetische Idee bei Kant. Die Weltweisenwahrnehmung des Sonderbereichs „Kunst“ hat drei Aspekte:

1. Vergegenwärtigung von Konstellationen und Stimmungen des menschlichen In-Situationen-Seins.

2. Vergegenwärtigung der Konstruktion von Mustern und Zeichen, die so gestaltet sind, dass Operationen des Wahrnehmens, Verstehens und Gestaltens vollzogen werden oder werden können.
3. Vergegenwärtigung von den Materialien und Medien, Verfahren und Vermögen, die benutzt worden sind um die in 1 und 2 genannten Leistungen zu erfüllen (vgl. Seel 1991, S. 44).

Jede dieser Wahrnehmungen kann ohne Bezug auf Kunst vollzogen werden, jedoch ist die Art und Weise, wie die drei Leistungen heute ausgeübt werden, egal wo, kaum denkbar ohne Geschichte und Erfahrung der Kunst. Denn Kunst ist die institutionalisierte Form der Weltweisenwahrnehmung, und zwar durch die Herstellung und Ausstellung von Artefakten, wozu auch Performances gehören. Eine künstlerische Operation besteht nun darin, jeden der drei genannten Aspekte durch die Erfüllung der beiden anderen zu erfüllen. Anders gesagt: Indem ein Kunstwerk Lebenssituationen artikuliert, bringt es gleichzeitig die Bedingungen dieser Betrachtung ans Tageslicht und lässt die sprachliche, stoffliche, szenische Energie des Materials in Erscheinung treten, worin die Zeichen, Spuren und Gesten eingepreßt sind. Das Genie des einzelnen Künstlers besteht darin, die drei Aspekte der Weltweisenwahrnehmung gleichzeitig zu aktualisieren (vgl. Seel 1991, S. 46).

Ein Besuch im Fußballstadion scheint geeignet, alle drei genannten Aspekte erfüllt zu finden. Die Konstellationen und Stimmungen des menschlichen In-der-Welt-Seins werden jederzeit verkörpert durch die am Rasen dargestellten Situationen (Miteinander, Gegeneinander, beides gleichzeitig, Liebe, Hass, Ärger, Freude, Gleichgültigkeit, ...). Die Konstruktion des menschlichen Wahrnehmens wird vergegenwärtigt durch körperliche Gesten, Blicke, Bewegungen, die auch im Täuschen des Gegners oder - unfreiwillig - des Mitspielers resultieren können und sich selbst dadurch zur Diskussion stellen. Das für die ersten beiden Aspekte benötigte Medium, die körperliche Bewegung, wird sowieso thematisiert, sonst wären Fehldeutungen, wie Sport sei Körperkult, nicht möglich. Ein Fußballspiel wäre demnach eine gelungene Variante der ästhetischen Weltweisenwahrnehmung, da alle drei Aspekte gleichzeitig erfüllt werden (können).

Nach Seel lassen sich Sporthandlungen als „Zeilebration des Unvermögens“ (Seel 1996, S. 197) lesen. Denn der Wettkampf stellt eine Krise des Könnens der beteiligten Sportler dar,

nämlich jenen Könnens, das sie in einer völlig anders gearteten Trainingssituation zu vervollkommen suchen. Das Drama des Sports handelt von der Bewältigung dieser Krise. Wobei das Nichtkönnen den Sportler grundsätzlich vom Artisten unterscheidet, der ja sein Können lediglich vorführt. „Der Sportler hingegen ist ein Virtuose dessen, was er nicht kann; er zelebriert sein Unvermögen“ (Seel 1996, S. 197).

Der so charakterisierte Sportler erinnert an die Figur des Sisyphos aus der griechischen Sagenwelt. Auch er investiert die größten Anstrengungen um am Ende doch wieder zu scheitern. Im Unterschied zu ihm gelingt es beim Sport aber gelegentlich, den Stein bis ganz auf den Hügel hinaufzurollen. Das sind jene Gelegenheiten, in denen Aktionen wie von selbst passieren. Der beständige und oft misslingende Versuch ist eine Möglichkeit der von Seel geforderten Vergegenwärtigung von menschlichen Situationen.

2.11 Hans Ulrich Gumbrecht und die „Schönheit des Teamsports“

Laut Gumbrecht liegt eine Fehldeutung vor, wenn versucht wird mittels klassischer Hermeneutik den Mannschaftssport allegorisch zu interpretieren. Fußball bildet weder den Daseinskampf des Proletariats ab, noch ist er eine Wiederbelebung des kolonialistischen Menschenhandels. Diese Beispiele sollen zeigen, dass Mannschaftssport nicht wie andere Güter der Kulturproduktion durch Interpretation erschlossen werden muss. Vielmehr handelt es sich bei ihm um eine „Ästhetik der Präsenz“. Beim Fußball geht es demnach nicht um eine Konstruktion von Bedeutung, sondern um eine „Produktion von Präsenz“ (vgl. Herzog 2002, S. 35).

Diese Unterscheidung trifft auch Martin Seel. Bei ihm ist das jedoch eine Unterscheidungsmöglichkeit zwischen Kunstwerken und Sportwerken. Gumbrecht erteilt damit dem unbedingten Vorhandensein einer Interpretation eine Absage, wie sie Danto fordert. Er begründet das mit einem „growing desire for presence of Being“ (Gumbrecht 1999, zit. nach Herzog 2002, S. 36).

In Gumbrechts Konzeption geht es um die Schlüsselbegriffe Substanz und Form, Epiphanie und Ereignis. Aus den verschiedenen Möglichkeiten im Zusammenspiel von Substanz (die Körper der Spieler) und Form (Körperbewegungen, Spielzüge) resultiert die Epiphanie. Sie ist das Erscheinen einer substanziell-physisch hervorgebrachten Form.

Diese Erscheinung bezeichnet Gumbrecht mit „Ereignis“. Die Spieler stehen nicht als Zeichen für etwas anderes, sondern gehören zu einer „world of floating images“ (Herzog 2002, S. 35). Der Sportzuschauer reagiert mit Begeisterung, Spannung, Faszination (vgl. Herzog 2002, S. 35f).

Gumbrecht erklärt, was den Mannschafts- vom Einzelsport und den Artisten im Zirkus unterscheidet. Denn die Anforderungen an einen Turner (Substanz) ähneln dem eines Opersängers oder Artisten. Sie sind dem Zuschauer bekannt, die Spannung besteht darin, wie gut die Form erfüllt wird, während die Spielzüge im Mannschaftssport von viel komplexerer Natur sind. Ist erst der Pass gespielt, dann ist er Ereignis geworden und gleichzeitig vergangen, er wird nie wieder auf genau die gleiche Art und Weise geschehen (vgl. Herzog 2002, S. 37).

Während Turner oder Schirennläufer vorgegebenen Linien (Formen) möglichst perfekt nachzugehen versuchen, muss die Mannschaft diese Linie erst selbst finden und dann auch noch für die gelungene Umsetzung sorgen. Das macht die Sache doppelt interessant. Ähnlich wären Improvisationstheater und Performances zu denken. Nach Gumbrecht ist die Form eindeutig vor dem Inhalt zu denken, eine Hermeneutik nicht möglich. Die Frage ist, ob dieser Gedanke bei einem Fußballspiel wirklich durchgehalten werden kann. Die Formen sind ebenso augenfällig wie wichtig für das Spiel. Fußballspiele werden jedoch in der Regel nicht (nur) wegen dieser Formen angeschaut. Es fällt schwer, sie getrennt von allen Inhalten zu sehen.

Im Sport ereignet sich daher zwangsläufig unvorhersehbar Neues, während das klassische Theaterstück von Anfang an bekannt ist. Fußballstücke werden im Zuge der Präsentation geschrieben. Sie werden von den Spielern nicht präsentiert, sondern diktiert (vgl. Herzog 2002, S. 37f). Es ist die Unmittelbarkeit des Ereignisses, die die nach Gumbrecht vorhandene Sehnsucht nach nichtreflexiver Präsenz stillt. Er spricht von der befreienden Ästhetik des Mannschaftssports, darunter ist das Zufällige, „das der Hermeneutik der Reflexion sich verschließende Kontingente“ (Herzog 2002, S. 38). Diese Unmittelbarkeit, die Erfahrung der Epiphanie ist es, die eine Behandlung des Themas Fußball durch Gedichte, Filme oder Theaterstücke schwierig bis unmöglich macht, da sie sich nicht nachstellen lässt. Fußball erschafft seine Sinnbilder selbst. Und diese Bilder sind weitaus populärer, als es Werke der Kunst sein können.

Die Epiphanie oder unmittelbare Gegenwart regt nicht zur Reflexion über das Dargestellte an. Ein Erkenntnispiel im Sinne Gadammers findet nicht statt. Die Bilder sind sofort greifbar, Instantbilder sozusagen, die ohne lange Entwicklungszeit und Erkenntnispiel bereitgestellt werden. Es bleibt die Frage, ob sie von der selben Qualität sein können, wie jene Bilder, die erarbeitet werden müssen.

Herzog weist in weiterer Folge noch einmal darauf hin, dass man sich bei der Frage, ob und wie weit Fußball Kunst sei, nicht mit dem kleinsten gemeinsamen Nenner zufrieden geben sollte. Dieser wäre Können und Fertigkeit. Durch die aktive Beteiligung der Zuschauer ist die Idee des Gesamtkunstwerks heranzuziehen. Unter Verweis auf Andy Warhol und Marcel Duchamp, durch die ein erweiterter Kunstbegriff etabliert wurde, lässt sich laut Herzog die Frage diskutieren, ob Fußball eine „Kunst besonderer Art und Komplexität“ ist. Fußball ist demnach unter Berücksichtigung von Gumbrechts Ästhetik der Präsenz den darstellenden Künsten zuzuordnen. Sie ist aber nicht auf die Betätigung des Ballspiels beschränkt, sondern als „Theater der Welt“ oder Gesamtkunstwerk zu betrachten. Herzog verweist schließlich noch auf Richard Wagners Kunsttheorie, wobei er Fußball als ein Fest auffasst, das durch das Zusammenwirken verschiedener Künste als multimediales Gesamtkunstwerk konstituiert ist (vgl. Herzog 2002, S. 42ff).

Warhol und Duchamp bewegen sich immer im kunsthistorischen Rahmen. Sie haben ihre Bezugspunkte innerhalb des Kunstbetriebes, ihre Werke waren immer schon für Ausstellungen gedacht und mittlerweile sind sie – vergleiche Danto – anerkannt. Durch die freche Metaphorik sind sie wichtig für den Kunstbetrieb. Daraus kann aber nicht die Möglichkeit abgeleitet werden, alle Alltagsgegenstände in das Museum hineinzutragen, das wäre ein Missverständnis.

Ob es etwas bringt, Fußball als multimediales Gesamtkunstwerk aufzufassen, ist zu bezweifeln. Denn dann wird die Debatte, wo denn die Kunst im Fußball zu suchen sei, nur auf die einzelnen Teilbereiche des Fußballfestes aufgesplittert. Die Frage selbst bleibt aber unverändert bestehen. Herzog hat mit Gumbrecht jedenfalls einen Einspruch zu Seel geleistet.

3 SPORT UND FUSSBALL ALS KUNST

3.1 Sport als Kunst nach Güldenpfennig

Nach Sven Güldenpfennig ist Sport überhaupt nur denkbar, wenn man ihn als eine der Künste betrachtet. Dann erst lässt er sich frei von Überfrachtungen, die an ihn herangetragen werden, sehen. Güldenpfennig bezieht sich dabei mit einigen Änderungsvorschlägen auf die Spieltheorie nach Huizinga. Ein Sportspiel wird als eine der verschiedenen Sprachen der Kunst gelesen. Es hat seinen Text, unterschieden von diversen Kontexten, die irrtümlicherweise in den Mittelpunkt drängen.

Die Leitidee ist ein Bild von Sport, das ihn als eine der Künste deutet und abgrenzt gegen übrige Erscheinungen des gesellschaftlichen und kulturellen Lebens. Das kulturelle Eigenrecht der sportpraktischen Sinn- und Handlungsstrukturen, die „Texte des Sports“, sollen gegenüber den in der (sport)wissenschaftlichen Betrachtung üblichen außersportlich-gesellschaftlichen Umwelten, den „Kontexten des Sports“, gleichrangig zur Geltung gebracht werden. Denn erst so kann eine Rekonstruktion des Sports gelingen (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 9). Sport wird als kulturelles oder interpretatorisches und institutionelles System betrachtet (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 7).

Huizinga und Callois sehen den Ursprung der Kultur im Spiel, Sport ist ein Spiel. Wird er aber professionell ausgeübt, dh zum Beruf gemacht, dann ist er eher der Arbeit zuzurechnen. Güldenpfennig spricht hier von einer „doppelten Fehldeutung“ Huizingas:

- Arbeit ist bei Huizinga nicht nur ein anderer, sondern auch ein minderwertiger Modus schöpferischer menschlicher Tätigkeit auf dem Weg zu Kultur.
- Dem Sport wird als Teil der Arbeit kein kultureller Status zugesprochen (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 54).

Huizinga hat dann Recht, wenn er behauptet, dass Kultur ohne Beitrag des Spiels nicht denkbar ist. Sie ist aber auch nicht denkbar ohne den Beitrag der Arbeit, beide stehen in einem komplementären Verhältnis zueinander, sie sind nicht gleichartige, doch gleichrangige Modi schöpferischer Tätigkeit (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 55).

Dem Sport wird der Spielstatus wegen seiner Ernsthaftigkeit, seines Wettkampfcharakters und seiner beruflichen und ökonomischen, also außerspielerisch-arbeitsmäßigen Motive und Instrumentalisierungen, die sich anschließen können, abgesprochen. Außerdem noch wegen tatsächlicher situativer Sinn-Verfehlungen. Der Ernst-Charakter kennzeichnet jedoch das Spiel ebenso. Der Wettkampf-Charakter wird dem Spiel jederzeit zugestanden. Die beruflichen und ökonomischen Motive sind sekundärer Natur, die sportliche Handlungsstruktur als Spiel bleibt erhalten. Tatsächliche Sinn-Verfehlungen, zB Schummeln, heben den Sinn ebensowenig auf, grenzen ihn eher ab (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 56f).

Sport ist als Spiel nicht nur ein Teil der Kultur im weiteren Sinn, sondern kann auch als eine Kunst neben anderen Künsten gedeutet und beschrieben werden. Güldenpfennig verweist auf Goodman und seine „Sprachen der Kunst“, die die verschiedenartigen Ausdrucksweisen der einzelnen Kunstgattungen innerhalb der gemeinsamen Sphäre der Kunst untersuchen. Sport wird als Textspiel gesehen (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 58). Künstlerisches Handeln und seine Ergebnisse, die Kunstwerke, sind durch folgende Merkmale geprägt, die auch ihre „doppelte Autonomie“ erzeugen (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 59):

- Im Sinne der Systemtheorie nach Luhmann kommt der Kunst als ausdifferenziertem sozialen System Autonomie gegenüber anderen Systemen der Umwelt zu.
- Ästhetischen Systemen kommt durch ihre „zirkuläre Selbstzweckhaftigkeit“ eine besondere Autonomie zu.

Zum künstlerischen Handeln und seiner Selbstzweckhaftigkeit:

- Es werden künstliche, fiktive Ergebnisse (Ereignisse, Werke) produziert, die nicht in der Realität „vorgefunden, reproduziert oder durch reale Notwendigkeiten erfordert“ (Güldenpfennig 1996a, S. 60) werden. Unter Bezug auf Luhmann lässt sich symbolische Kunst, wie sie Güldenpfennig verstehen will, so beschreiben: „Symbolisch nennen wir eine Kunst, die ihre Werke benutzt, um Unzugängliches (Unvertrautes, Unbeobachtbares) im Zugänglichen gegenwärtig sein zu lassen. Symbolisches hat immer mit der Einheit einer Differenz zu tun, hier aber mit der Einheit einer spezifischen Differenz, nämlich der von zugänglich und unzugänglich“

(Luhmann 1995, S. 273). Es wird ermöglicht, Einheit anzustreben und die Verschiedenheit zu erhalten.

Das ist die eine Anforderung, die bisher in anderer Nuancierung als „ästhetische Idee“, „Metapher“, „Gebilde“ und „Oeuvre“ aufgetaucht ist.

- Künstlerisches Handeln erzeugt ästhetische Produkte. Dazu werden Werke aber nicht, indem sie „schön“ sind, sondern insofern sie „Ausdruck eines (produktiven bzw. rezeptiven) Gestaltungswillens sind, der den Werken eine eigene, aus dem nie abgeschlossenen Gesamtfundus schöpferischer Formen entlehene Form verleiht“ (Güldenpfennig 1996a, S. 61). Dieser Primat der Form vor dem Inhalt ist Kennzeichen der künstlerischen Eigenwelt. Eine eigene Bewegungswissenschaft wäre zu etablieren, die eine „sportbezogene Kunstbetrachtung“ ermöglicht. Die „Kunst des Sports“ am Beispiel Beckenbauer ist die fußwerkliche Fertigkeit („blinde Ballbeherrschung“) zur Umsetzung sportbezogener Ideen, Inspirationen, Erfindungen und zweitens im genialen Entwurf dieser Ideen (zB Doppelpass) (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 61).

Wenn nach Güldenpfennig der Primat der Form vor dem Inhalt das Kennzeichen der künstlerischen Produktion ist und Fußball Kunst sein soll, dann müsste dieser Vorrang auch hier gelten. Wie wichtig die Formen und vor allem der schnelle und richtige Aufbau für den Fußballsport sind, ist bereits besprochen worden. Diese Formen bleiben jedoch nicht so leer wie bei einem abstrakten Gemälde. Vielmehr sind sie jederzeit mit Bedeutung erfüllt, in der einfachsten Form lautet sie: Chance oder keine Chance auf ein Tor. Dazu kommen durch den Spielstand, die noch zu spielende Zeit, etc. noch viele andere Bedeutungen. Sie verbleiben jedoch im Bereich des Fußballspiels, hier geht es nicht um eine Mimesis-Leistung, sondern um Grundlagen für die Handlungen der Spieler. Das Entstehen der Formen wird durch sie motiviert, begründet. Ein Inhalt im Sinne eines Verweises auf Außersportliches ist zunächst nicht aufzufinden, der Primat der Form vor dem Inhalt scheint berechtigt.

- Im Zentrum der Sinnstruktur des Sports steht ein „faustisches Streben nach Exzellenz“ und nach Auslotung der Grenzen des Menschenmöglichen. Dieses Streben hat eine Verbindung von emotionalen und rationalen Momenten und steht somit in einer Verwandtschaft zur Wissenschaft (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 62).

- Künstlerisches Handeln erzeugt Interpretationskonstrukte. Sie können als Texte gelesen werden. Dieser Text wird vom Kunstschaffenden und auch vom Rezipienten eher gestiftet als ermittelt. Außerdem können sie in verschiedenen Sprachen abgefasst sein: Bewegungsmuster, sprachliche Erzählungen, Tonmuster, usw. Es bedarf, um einem Werk das Attribut „Kunst“ zu verleihen einer Interpretation. Denn erst dadurch werden Alltagsgegenstände wie Duchamps Ready-mades zu Kunstwerken. Diese Interpretation kann, wie bei Josef Beuys, auch verweigert werden. Damit ist klar, dass die Interpretation von Sport und Kunst Ansichts- und Auslegungssache bleibt (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 62f).

Dort, wo mit Gadamer eine hermeneutische Auslegung, dh Ermittlung des Fußballtextes versucht werden würde, passiert nach Güldenpfennig ein Herantragen der Interpretation in ein Ereignis, ein Hineininterpretieren. Sicht- und damit ermittelbar sind allgemeine Charakteristika des Spiels, zB eine Aufholjagd, außerdem die zu vermutende psychische Verfassung der Spieler dabei. Weitergehende außersportliche Verweise müssen tatsächlich gestiftet werden, sie bleiben gegenüber einer hermeneutisch objektivierenden Auslegung eher nicht zugänglich. Die Sinnstiftung lässt eine objektive Auslegung des Inhalts sportlichen Handelns im Sinne Gadamers als nur schwer vorstellbar erscheinen.

- Das künstlerische Handeln ist nicht zwecklos oder zweckfrei, sondern vielmehr selbstzweckhaft. Unter Verweis auf Goodman wird festgestellt, dass Kunst nicht nach der Befriedigung, die sie schenkt, beurteilt werden kann. Symbole werden vielmehr um des Verstehens willen gebraucht. Den Menschen treibt der Wunsch nach Wissen. Entdeckung ist das, was Freude bereitet, alles andere, wie Brauchbarkeit, Wohlgefallen, Zwang und kommunikative Nützlichkeit hängen davon ab. Das interesselose Forschen umfasst gleichermaßen ästhetische und wissenschaftliche Erfahrung (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 63).

Der den Bereichen Freizeit, Spiel, Kunst zugrundeliegende Begriff von Freiheit ist ein doppelter, da er die Freiheit von außerhalb der individuellen Entscheidung liegendem Zwang und Freiheit von außerhalb der Tätigkeit liegendem Zweck meint. Kunst kann weder funktional definiert werden, noch ist sie völlig nutzlos. „Die Erscheinungen des Sports können am treffendsten und realitätsgerechtesten beschrieben und gedeutet werden,

wenn sie in den für die Bestimmung der spezifischen Sinnstruktur von kulturellem Handeln entworfenen Rahmen dieser vier [tatsächlich sind es aber wie auch oben fünf, R. G.] Merkmale gestellt werden“ (Güldenpfennig 1996a, S. 64). Obwohl Güldenpfennig hier von "kulturellem Handeln" spricht, meint er "künstlerisches Handeln", wie in den angeführten Punkten ersichtlich ist.

Der Primat der Form meint dabei nicht, Inhalt wäre unwichtig. Er ist vielmehr für die systemische Zuordnung zum Bereich Kunst nicht relevant. Hinsichtlich des gesundheitlichen Nutzens, den Sport hat (Fitness), ist die Einstufung von „nützlichen Künsten“, wie Architektur, Kunsthandwerk, o. ä. problemlos, da sie nur teilweise an der Kunstspähre teilhaben, nämlich dort, wo es auch um autonome formgestalterische Aspekte innerhalb des sonst nutzenorientierten Produkts geht. So ragen die Formen des alltäglichen Sports mit ihrer Form-Seite in die Sportsphäre hinein, bleiben aber doch den alltäglichen Zeitregimes und Nutzenerwartungen an Gesundheit, Fitness u. ä. zugeordnet (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 27).

Ein Sportereignis, damit auch ein Fußballspiel, ist nach Güldenpfennig also am besten im Rahmen der dargestellten Merkmale künstlerischer Produktion zu sehen. Es geht um fiktive, symbolische Ergebnisse, die Ausdruck eines Gestaltungswillens sind. Der Gestalter strebt nach Exzellenz, er und die Betrachter stiften Bedeutungen, Interpretationskonstrukte werden gebildet. Ein weiteres Kennzeichen ist die Selbstzweckhaftigkeit. Güldenpfennigs Konzeption des künstlerischen Handelns ist als traditionell und nicht weiter außergewöhnlich zu bezeichnen. Der Schwerpunkt liegt bei den formgestalterischen Aspekten, die in den Vordergrund gerückt werden. Bedeutungen werden gestiftet, sind Auslegungssache und sekundär gegenüber der Form. Trotzdem benötigen Gegenstände um als künstlerisch identifiziert zu werden eine entsprechende Interpretation, Güldenpfennig ist sich hier mit Danto einig.

Der Grund, warum der Sport eine Einteilung als eine der Künste anstreben sollte, ist klar: Güldenpfennig hofft, dass sportliche Tätigkeit damit von Bedeutungszuschreibungen wie "Körperkult", "Kampf", "Volksverblödung" oder Ähnlichem befreit wird. Er versteht sich als Anwalt des Sports und versucht, einen (oft fehlgedeuteten) gesellschaftlichen Bereich in ein neues Licht zu rücken. Fraglich bleibt dabei, warum das System Kunst den Bereich Sport integrieren wollen sollte. Güldenpfennig versucht, die Ähnlichkeiten so augenfällig

werden zu lassen, dass im Kunstbetrieb eine dementsprechende Diskussion schlichtweg passieren muss.

In weiterer Folge wird vor dem Hintergrund der Luhmannschen Systemtheorie überlegt, ob die Leitdifferenz des Systems Sport mit dem Code Sieg – Niederlage beschrieben werden kann. Diese ist beim Sport aber nicht gänzlich binarisiert (wie etwa im Rechtssystem, wo es nur Recht oder Unrecht gibt – *tertium non datur*). Es gibt zweite, dritte, sogar ehrenvolle fünfzigste Plätze. Der Siegescode ist gradualisiert. Der Sieg-Niederlage Code lässt sich am ehesten auf die Athletik der griechischen Antike anwenden, die sich durch extremen Individualismus und eine Steigerung des agonalen Geistes auszeichnet: es gibt nur einen triumphalen Sieger, jeder Verlierer muss sich beschämt vor seinen Feinden verbergen (vgl. *Güldenpfennig 1996a, S. 78f*).

Ein anderer Vorschlag zur Bestimmung dieser Leitdifferenz liegt in der weitergehenden Untersuchung der ersten der vier „konstitutiven Variablen“: „Sport ist leistungsbezogen in besonderem Sinne: als Streben nach „Exzellenz“, Perfektion oder Vollkommenheit, also nach Selbstüberbietung bzw. Selbststeigerung zu eigener Höher- oder Höchstleistung in einem Wettkampf als künstlich konstruierten Konflikt“ (*Güldenpfennig 1996a, S. 84*). Bestimmung meint dabei die doppelte Bedeutung des einerseits analytischen Vorgangs der Ermittlung dessen was ist und andererseits die Umsetzung in eine normative Vorschrift, um festzustellen, was sein soll, damit Sport ist. Jene erste Bestimmung lässt sich zusammendenken mit Lenks Eigenleistung und dem Hinweis, dass bei dem Zusammenwirken von Aktions- und Präsentationsleistung, wodurch die öffentliche Wahrnehmung und Anerkennung von Leistung konstituiert wird, im Sport speziell die Aktionsleistung ist, die Erfolg ermöglicht. Daraus entsteht als Sinnkern: „Streben nach Exzellenz, nach Vollkommenheit, nach Perfektion in bewegungszentrierten und durch spezifische Regeln regulierten Eigen- als Aktionsleistungen in künstlich konstruierten Konflikten“ (*Güldenpfennig 1996a, S. 85*).

Eigenleistung meint dabei scheinbar auch jene sportlich-kulturelle Eigenheit des Steigerungs-Mechanismus (Wettkampfstruktur, Rekordprinzip). Jedoch ist dieses Überbietungsprinzip ebenso wie der Sieg/Niederlage Code an den Sport herangetragen, gehört zu den sportlichen Außenbeziehungen. Es gibt sie auch im Inneren, da hat sie jedoch reflexiven, auf den einzelnen Akteur selbst gerichteten Charakter im Sinn der

Selbst-Vervollkommnung. Der sportliche Gegner ist somit erst das sekundäre Motiv bei der Erbringung von Höchstleistungen, aber „beide zusammen produzieren in der sportlichen Auseinandersetzung miteinander auch erst eigentlich das kulturelle Ereignis, ein ästhetisches Werk, eben den sportlichen Wettkampf“ (Güldenpfennig 1996a, S. 87).

Welche ist nun die primäre Instanz für die Anerkennung der sportlichen Leistung im sportlich-kulturellen Handlungssinn? Die Anerkennung ist eine zweifache. Zum einen jene basale, existenzielle Ebene des Kampfs um Anerkennung, von der auch Fukuyama (vgl. Fukuyama 1992) spricht. Zum anderen die sekundäre Anerkennung für kulturelle Leistungen. Sie gilt vor allem dort, wo Tätigkeiten von vornherein für die Präsentation vor Publikum verrichtet werden, also in den darstellenden oder reproduzierenden Künsten. Ein Sportler ist auch Darsteller seiner Fähigkeiten, er braucht wie der Schauspieler Resonanz. Der Unterschied zu den darstellenden Künsten ist jedoch: „dort (auf der Theaterbühne) ‚stellvertretende‘ Darstellung als öffentliche Repräsentation des bereits diachron entstandenen Kunstwerks Drama oder Musikkomposition, hier (im Sport) ‚authentische‘ Hervorbringung und öffentliche Präsentation des synchron entstehenden Kunstwerks Sport“ (Güldenpfennig 1996a, S. 89). Sport ist aber, gegen jede scheinbare Evidenz, nicht durch Fremdanerkennung gekennzeichnet, sondern primär durch Selbst-Anerkennung (mit Verweis auf die Tennisspielerin Steffi Graf, die jahrelang keine gleich starke Gegnerin zur Außenkontrolle hatte und darauf mit chronischer Selbstkritik reagierte) (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 89f).

Der Sinnkern sportlich-kulturellen Handelns besteht jetzt in einer körperbewegungszentrierten, auf einen künstlich konstruierten Konflikt bezogenen und durch ein eigenes Regelwerk eingegrenzten ästhetischen Eigenleistung, die primär auf die Selbstvervollkommnung des Sporttreibenden gerichtet ist und primär vor der Instanz seiner Selbstanerkennung beurteilt wird (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 90f).

3.1.2 Text und Texte des Sports

Mit dem Entwurf von Text und Texten des Sports wird ein Rahmen zur Interpretation sportlichen Handelns gegeben. Auch damit versucht Güldenpfennig die subjektiven Bedeutungszuschreibungen einzuschränken. Wenn dieser Rahmen als gültig akzeptiert

werden kann, dann ist eine Verbindlichkeit entstanden, die eine Grundlage für weitere Deutungen ist.

Als Text wird verstanden, was allem Sport als eine der Künste zugrunde liegt, eben jener Sinnkern sportlich-kulturellen Handelns. Die Texte wiederum beschreiben die unterschiedlichen Ausprägungen des Textes in den verschiedenen Sportarten. Um diese Texte behandeln zu können, muss eine entsprechende „semiologisch-interpretatorische Bewegungswissenschaft“ erst etabliert werden (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 43). Sport bleibt dabei unsichtbar, sehen kann man nur Sportarten und Sportereignisse, sie sind die vordergründigen Texte des Sports (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 74). Die wichtigste Frage der interpretatorischen Rekonstruktion wäre demnach in Analogie zu jener des Gitarrespiels, wie man von einem Akkord zum nächsten kommt, für den Sport, am Beispiel Fußball: wie kommt man von einer Aktion am Ball oder einer Spielvariante zur anderen (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 44).

Was im Sport gelesen werden kann, sind demnach frei erfundene Geschichten, wie sie auch durch andere Künste in die Welt gesetzt werden:

- „als Konstruktion einer ‚fiktiven Realität‘. Sie stehen zwar nicht vollständig getrennt neben den (ebenfalls konstruierten) Bildern von der ‚realen Realität‘. Aber sie hängen mit ihnen nur insoweit zusammen, als dies von den theoretisierenden und praktizierenden Konstrukteuren der fiktiven Sportrealität gewollt und in ihrem Konstruktionsschema vorgesehen ist. Wenn man die sportlichen Sinn- und Handlungsstrukturen als ‚Texte‘ und ihre Umwelten als ‚Kontexte‘ beschreibt, so stehen diese in einem gegenteiligen Abhängigkeitsverhältnis zueinander, als üblicherweise angenommen wird: Die Texte sind ‚Herr‘ darüber, welche Geltung sie den Kontexten auf ihrem Terrain zugestehen, und nicht umgekehrt“ (Güldenpfennig 1996b, S. 59)
- als selbstbezügliche Ereignisse, deren Sinnstruktur zunächst nur in Bezug auf sich selbst Sinn macht, die selbstzweckhaft sind. Eine gesellschaftswirksame Funktion kann sich nur dann erschließen, wenn die Freistellung von außerästhetischen Nutzenerwartungen anerkannt wird (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 59)

- als Ausdruck eines „anthropologischen Imperativs“, der besagt, dass das Leben nur dann denn höchsten Wert erreicht, wenn Tätigkeiten und Erfahrungen zum einen mit Dingen zu tun haben, die ohne Einfluß auf unser eigenes Wohlergehen sind und zum zweiten so beschaffen sind, dass ein Gefühl der eigenen Leistung und Bedeutung vermittelt wird (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 59)

Diese frei erfundenen Geschichten des Sports handeln davon,

- dass sich zwei streiten (einzelne Menschen, Parteien, Mensch mit Natur)
- das geschieht im Medium körperlicher Bewegung
- ohne einen realen Grund
- als mutwillig vom Zaun gebrochener Konflikt um ein künstliches Streitobjekt
- mit den primären Zielen Selbstvervollkommnung und Selbstanerkennung und dem Wettbewerb als sekundärer Kontrollinstanz, sowie der mit dem Sieg einhergehenden Fremdanerkennung als tertiärem Feld
- das Ganze geschieht unter den Prämissen der sportspezifischen Grenzziehungen: Anerkennung von biologischen und universal-moralischen Grenzen, Setzung von künstlich kulturellen Grenzen, Austestung der letzteren unter Respektierung der ersteren
- benötigt werden dazu Regeln, die verabreden, dass man sich das Leben künstlich schwer macht und dass der Streit unter Gleichen ausgetragen wird, da nur sportliche Regeln gelten
- durch diese Regeln wird in einer Geltungshierarchie von universal-moralischen und partikularethischen Normen der Handlungsraum konstituiert
- in der Konfliktaustragung wirken die Beteiligten mit an einer gemeinsamen Hervorbringung und Gestaltung von sportartspezifischen künstlichen, künstlerischen Formen
- das Ganze ist ein Erzählen von Geschichten, die einfach nachvollziehbar sind, daher von einem großen Publikum verstanden werden (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 59f).

Problematisch ist hier sicherlich die Reihung der Ziele Selbstvervollkommnung und Selbstanerkennung, Wettbewerb und Fremdanerkennung, da sie vielmehr individuell zu sehen ist. Welche Motive für einzelne Sporttreibende zentral sind, kann nicht aus einer Sportart oder dem Sport generell abgeleitet werden. Auch wenn der "reale Grund" von

Güldenpfennig geleugnet wird, kann das Streben nach dem mit Fremdanerkennung verbundenen Reichtum als primäres Ziel einer sportlichen Leistung vorgestellt werden.

Sport gerät immer wieder in den Verdacht, vor allem der Feier des Körpers zu dienen. Es wird von einer „Aristokratie des Körpers“ (vgl. Coubertin 1996) oder vom Sportler als „Priester der Muskelkraft“ (vgl. Weis 1996) gesprochen. Allerdings ist Sport vielmehr konstituiert durch kulturelle Regeln als durch einen natürlichen Körper. Die körperliche Bewegung ist das dominante Medium in dieser Kunst, zwischen Kunst-Sinn und Kunst-Medium muss allerdings unterschieden werden. Sport ist primär als ganzheitliche Kunst bestimmt, sekundär durch sein Medium der körperlichen Bewegung (vgl. Güldenpfennig 1996b, S. 63)

Das dem Sport immanente Streben nach Exzellenz ist dem Streben nach Originalität nicht gleichzusetzen. Vielmehr können diese beiden nebeneinander als eigentlicher Antrieb des sportlichen Handelns fungieren (vor den „Hilfsmotoren“ Streben nach Anerkennung und Streben nach Wettbewerb). Echte Neuerfindungen treten im Sport jedoch nur relativ selten auf. Es geht vielmehr um individuelle Nacherfindungen und Nachaneignungen, um individuelle Variationen. Denn körperliche Bewegung (vgl. Tanz, Ballett, u. ä.) ist nicht so variationsfähig wie Ton-, Farb- oder Wortkombinationen. Die Originalität und Eigenart von Kunstwerken macht das (unterschiedliche) Mischungsverhältnis von Idee (künstlerische Erfindung) und praktischer Realisierung (künstlerisches Handwerk) aus, wobei die Idee der eigentliche Träger der Originalität ist. Eine besondere Form von Originalität kommt dann noch den reproduzierenden Künstlern zu. All das gilt mit einem speziellen Mischungsverhältnis auch für den Sport, etwa durch Ausbildung eines „Stils“ mit Verweis auf Franz Beckenbauers Libero-Interpretation oder Muhammad Alis Box-Stil (vgl. Güldenpfennig 1996a, S. 101ff).

Güldenpfennigs Auslegungen gehen von Anfang an auf viele mögliche Einwände ein. Obwohl er den kantianischen Geniebegriff nicht in seine Grundlagen aufgenommen hat, wird er durch das Nachdenken über Originalität akut. Denn es bleibt ein Problem, dass Sport einen „blinden Fleck“ mehr hat als die Kunst. Es ist ihm nicht möglich, sich selbst so zu thematisieren, dass am Ende vielleicht etwas gänzlich Neues dabei heraus kommt. Die Etablierung des V-Stils bei den Schispringern hat notwendig zu Regeländerungen geführt. Er kam einer Revolution in dieser Sportart gleich. Niemals jedoch entstand daraus die

Frage, ob das noch Sport sei. Ob das noch Kunst sei, mit dieser Frage durften sich Duchamp und Warhol ausreichend herumschlagen. Mittlerweile ist sie mit ja beantwortet worden, die Kunsttheorie musste entsprechend neu justiert werden. Die Gemeinsamkeit zwischen Sport und Kunst besteht hier in den möglichen neuen Ideen und ihren Realisierungen *innerhalb* des vorgegebenen Regelgeflechts. Hier ist Originalität jederzeit möglich, diese Regeln kann der Sport tatsächlich transzendieren.

Ein weiterer Versuch, Fußball im Bereich der Künste unterzubringen, stammt von Christoph Bausenwein.

3.2 Fußball als Kunst nach Bausenwein

Christoph Bausenwein spricht von einem „Sportkunstwerk“, davon, dass „die drei Elemente, durch die Kunst definiert ist – Künstler, Kunstwerk und Betrachter“ (Bausenwein 1995, S. 335) beim Fußballsport vorhanden sind. Die Aktiven am Rasen sind Fußballkünstler. Fußball ist nicht einfach mit klassischen Kunstgattungen zu vergleichen, denn er ist vielmehr eine eigene Kunst, die „eigenen Maßstäben“ folgt und dabei ein „unsichtbares, abstraktes Gemälde“ auf den Rasen zeichnet. Die Materialien, mit denen das geschieht sind die „Bewegungen der Spieler“ und die „äußeren, sicht- und hörbaren Augen-Blicke und Laut-Malereien des Spiels“ (Bausenwein 1995, S. 335). Beispiele sind die „Architektur des Stadions, die Ankündigung des Matches durch den Stadionsprecher, die Bedingungen des Wetters, das Flutlicht, das Singen der Menge, die Buntheit der Fangruppen“ (Bausenwein 1995, S. 335). Dieses Erscheinungsbild des Fußballs muss live erlebt werden (vgl. Bausenwein 1995, S. 335).

Im Gegensatz zum Schauspieler hat der Fußballer einen besonderen Vorteil, weil er nur auf die Regeln, nicht aber auf einen konkreten Text angewiesen ist. Vorgegeben ist nur die Bildsprache, der Inhalt kommt, ähnlich dem Schauspiel aus den „regelmäßigen Handlungsvollzügen der menschlichen Lebenspraxis“, wie: „Wir und die Anderen, Wille zum Sieg und Zweifel an seiner Möglichkeit, Held und Opfer, Triumph und Schicksal, Risiko und Sicherheit, Gefahr und Geborgenheit, Gruppe und Einzelner“ (Bausenwein 1995, S. 336). Welches Stück tatsächlich aufgeführt wird, wird erst mit dem Spiel entschieden, der Text entsteht im Spiel selbst (vgl. Bausenwein 1995, S. 336). Beteiligt an diesem „schöpferischen Akt“ sind die Akteure am Rasen, die Trainer, die im

Schiller'schen Sinn für die Belange der Vernunft verantwortlich zeichnen und – vielmehr als bei jeder anderen Kunstgattung – die Zuschauer. Im Gegensatz zu Gadamer spricht Bausenwein nicht nur davon, dass das Publikum „gemeint“ ist, sondern es kann spielbestimmend sein, „den Verlauf des Dramas wesentlich mitbestimmen“, etwas das „bei Hamlet [...] vollkommen sinnlos“ (Bausenwein 1995, S. 335) wäre. Fußball wäre somit das letzte Gesamtkunstwerk (vgl. Bausenwein S. 337)

Fußball ist Kunst, daher hat es bisher keine Kunstgattung geschafft, aus dem Sujet Fußball zu schöpfen, denn er ist „selbst eine ästhetische Erscheinung höchsten Grades, vor der jede künstlerische Nach-Schöpfung verblassen muß“ (Bausenwein 1995, S. 335). Eine Überhöhung durch Kunst muss demnach zwangsweise missglücken (vgl. Bausenwein 1995, S. 335-338).

Die Konzeption Bausenweins ist nur eine genauere Auslegung der Überlegungen zum Thema Gesamtkunstwerk, wie sie bereits von Herzog angestellt wurden. Der Event-Charakter ist dem Sport jederzeit zuzugestehen, ob und wo hier möglicherweise Künstler und Kunstwerke vorhanden sind, kann durch eine Verlagerung der Debatte in die Teilbereiche des Sportereignisses jedoch nicht geklärt werden. Bausenwein gelingt es, an konkreten Beispielen zu zeigen, worin die Faszination des Stadionbesuchers liegt. Bausenweins Behauptung, wonach alle zur Kunst gehörigen Teile - Künstler, Kunstwerk und Betrachter - vorhanden sind, wird nicht begründet, ihm kann geglaubt werden, oder auch nicht.

Dem Sport und mit ihm dem Fußballspiel werden immer wieder seine eingeschränkten Möglichkeiten hinsichtlich der von ihm behandelbaren Themen zum Vorwurf gemacht. Er sei „bloße Artistik“, Körperkult, die „Zeilebration des Unvermögens“, verkörpere außerdem die kapitalistische Logik, stehe in einem Naheverhältnis zum Faschismus und mit Brot und Spielen lässt sich jedes Volk zufriedenstellen. Das sind nur wenige der gängigen Interpretationen. Solange diese vertreten werden, kann die Idee, dass Sport etwas mit Kunst zu tun haben könnte, nur völlig absurd erscheinen. Daher muss überlegt werden, ob Fußball ohne diese Attribute tatsächlich nicht denkbar ist. Diese „Kontexte“ auszuschließen ist eine der Intentionen von Sven Güldenpfennig, wenn er versucht, Sport als eine der Künste zu deuten. Welche Gestalten dieser Kontext annehmen kann, soll nun einer genaueren Untersuchung unterzogen werden.

4. INHALT DES SPORTS UND DES FUßBALLSPIELS

Es ist unumgänglich zu überlegen, welche Inhalte ein Sportereignis wie ein Fußballspiel transportieren kann. Körperkult, Kampfsport, Nationalismus, Ausbeutung von Entwicklungsländern, blanker Kapitalismus werden gerne genannt. Dem Fußball wird hier eine durchwegs negativ zu deutende Mimesis-Funktion nachgesagt. Es könnte aber auch Fairness, Freundschaft, Zusammenhalt, Freude genannt oder die Welt als ein Fußballdorf bezeichnet werden.

4.1 Sport als Mimesis der Gesellschaft nach Alkemeyer

Alkemeyer sieht den Sport als mimetische Konstruktion der Gesellschaft. Die vom Sport dargestellten Bewegungen werden dabei als aus der Alltagspraxis stammend gesehen. Sie werden nicht einfach wiederholt, sondern auf eine deutlich vom Alltag unterschiedene Art ausgearbeitet. Der Gebrauch des Körpers nimmt Bezug auf bereits existierende, alltägliche Körperpraktiken, jene kodifizierten körperlichen Handlungen sind damit Gesten vergleichbar, was wiederum formelhafte Gebrauchsweisen des Körpers bedeutet. Gesten unterscheiden sich von den ursprünglichen Bewegungen durch ihren Aufführungscharakter als symbolische, bedeutungsvolle Bewegungen. Sportliche Gesten sind jenen der Schauspieler vergleichbar. Der Sport aber hat als besondere gestische Praxis weniger den Charakter der Abbildung einer Welt, als den des Zeigens, Verweisens, Zum-Ausdruck-Bringens (vgl. Alkemeyer 1997, S. 371f).

Alkemeyers Konzept der Mimesis meint nicht bloße Nachahmung, vielmehr aktive Gestaltung, Reproduktion oder Modulation früherer Realitäten in symbolischen Welten. Die Aufmerksamkeit wird dabei auf die schöpferischen Seiten der Herstellung von Welten gelenkt. Bei mimetischen Prozessen der Modulation handelt es sich um Neudeutungen bereits gedeuteter Welten. Auch die Konstruktion einer Welt des Sports geht, wie jedes Welterzeugen, vom bereits Vorhandenen aus. Sportliche Wettkämpfe deuten eine schon interpretierte soziale Praxis um, stellen sie szenisch dar und kodifizieren und reinterpreten sie (vgl. Alkemeyer 1997, S. 372f).

Aus einer vorliegenden sozialen Welt wird die Sportwelt gegründet. Das passiert zunächst mittels Aussondern bestimmter präexistenter Aspekte und Eigenschaften der Wirklichkeit. Diesen Elementen wird anschließend eine neue Ordnung gegeben. Sport hat Sonderweltcharakter, nimmt aber Bezug auf vorgeordnete Realitäten, „beispielsweise indem sie in besonders reiner und klarer Form die sozialen Interaktionsmuster der Konkurrenz und der Kooperation exemplifiziert“ (Alkemeyer 1997, S. 373). Als dritter Schritt passiert eine Reduktion der Komplexität, bei der eine leicht verständliche Version der sozialen Realität entsteht: die klare Situation des Kampfes, die eindeutige Zuordnung der Rollen von Sieger und Besiegtem. Der Sport bildet so die für die kapitalistische Gesellschaft typische Organisation der Einheit der Individuen in ihrem Gegeneinander ab. Viertens passiert demnach eine Idealisierung des Sozialen. Im Sport nimmt jeder den Rang ein, den er aufgrund seiner Leistung verdient, damit gibt der Sport der bürgerlichen Moral des Verdienstes ein erfahrbares Bild. Der Gleichheitsgrundsatz des Sports ist lediglich formaler Natur, letzte Grundlage ist die Ungleichheit (vgl. Alkemeyer 1997, S. 373f).

Bei dieser Darstellung rückt eine Sache in den Hintergrund, die für alles Spielen wesentlich ist: die Freiwilligkeit. Es wird zwar gegeneinander, im Mannschaftssport gleichzeitig miteinander agiert, das Ganze passiert aber auf freiwilliger Basis und kann auch jederzeit beendet werden. Das Gegeneinander ist - da hat Alkemeyer zweifellos recht - ein Charakteristikum des Sports und des Spiels. Das Hin und Her in einem Spiel wäre jedoch ohne das Gegeneinander gar nicht möglich, es ist eine Grundlage für diese freiwillig stattfindende Aktivität. Außerdem ist, Güldenpfennig hat darauf hingewiesen, die Zuordnung von Sieger und Besiegtem bei weitem nicht so einfach, wie von Alkemeyer dargestellt. Sie ist viel eher gradualisiert, außerdem haben Siege und Niederlagen auch spezielle Bedeutungen in Referenz zu den erwarteten Leistungen.

Jene Bezüge des Sports zu den ursprünglichen, außersportlichen Handlungen werden durch die Formalisierung von Bewegungen weitgehend unerkennbar. Die Form dominiert die Funktion, die schließlich verschwindet. Nur dadurch entsteht jene formale Struktur des Sports, die seine scheinbare Selbstbezüglichkeit begründet. Nur so ist es möglich, dem Sport eigene Werte, originären Sinn und eigenen „Text“ zuzugestehen (vgl. Alkemeyer 1997, S. 375).

Dem Sportspiel wird vieles zum Vorwurf gemacht. Auf der einen Seite, nach Seel, ist es ein Spiel um bloße Anschauung, es dient dazu der Welt des (kapitalistischen) Alltags zu entfliehen. Andererseits, nach Alkemeyer, bildet es genau jene Welt ständig ab. Zusammen sind beide Beschreibungen undenkbar, aber auch jede für sich allein ist unzureichend. Die Darstellung der Logik der kapitalistischen Gesellschaft kann – wie vieles andere – an den Sport herangetragen werden, aus seiner Entwicklung und gleichsam von selbst ist diese Darstellung nicht der hervorragende Text des Sports. Die Verkürzung des Sportereignisses auf ein Sieg-/Niederlageschema ist Tatsache in den Medienberichten. Tatsächlich ist das Ereignis aber nicht mit seinem Ergebnis zu verwechseln.

Alkemeyer zeigt weiter, dass der Sport keine Gegenwelt zur sozialen Wirklichkeit bildet (vgl. Alkemeyer 1997, S. 375), jedoch einen emotionalen Gegenbezirk bilden kann (vgl. Alkemeyer 1997, S. 380), der aber nur der Aufrechterhaltung der Ordnung dient. In seinem Sinn kann von einer Eskapismusfunktion gesprochen werden. Die Aufführungen des Sports erwecken den Anschein völliger Selbstbezüglichkeit, Zweckfreiheit, Kultur- und Klassenlosigkeit und sind doch nur eine idealisierende Darstellung des Sozialen, für das sie ein Medium zur Mystifikation darstellen. Das Moment der Macht hat im Sport folgende Aspekte: Die Dimension der Leistungssteigerung. Hierbei geht es um einen Prozess der Kodifizierung und Quantifizierung physischen Handelns, das schließlich zu einer weltweiten Vereinheitlichung von sportlichen Regeln führt, mithin einer Hegemonie des westlichen Zivilisationsmodells über andere Zivilisationsmodelle dient (vgl. Alkemeyer 1997, S. 377).

Ich denke, eine Standardisierung von Reglements sollte weniger vor imperialistischem Hintergrund als eher pragmatisch gedacht werden. Denn ohne gemeinsame Regeln ist ein regionaler, nationaler, internationaler, schließlich weltweiter Wettkampf nicht möglich, eine Begegnung könnte nicht stattfinden. Es könnte auch gesagt werden, dass es hier um die grundsätzliche Möglichkeit einer „Weltkultur“, oder vielleicht sogar einer „weltweiten Künstlergemeinschaft“ geht.

Die sportlichen Wettkämpfe erzeugen ein vereinfachtes und idealisiertes Bild der kapitalistischen Moderne, blenden Widersprüche und Ungerechtigkeiten aus. Im Unterschied zum mimetischen Produkt Kunst, das im Stande ist, Ungerechtigkeiten wiederzugeben, kann die Symbolik des Sports nicht über bestehende Verhältnisse

hinausweisen: „im Unterschied zu Theater oder Tanz kann der Sport [...] keine Welt hervorbringen, die sein könnte“ (Alkemeyer 1997, S. 378f).

Hier kann aber auch gesagt werden, dass gerade im Fußball gesehen werden kann, wie etwa finanzielle Möglichkeiten allein nicht genug sind. Somit ist eine Kapitalismuskritik im Sinne Alkemeyers möglich. Das Beispiel des Fußballklubs Wiener Austria, der trotz immensem Kapitaleinsatz bei weitem keine dementsprechende sportliche Überlegenheit präsentieren kann, scheint hier angebracht. Außerdem verweise ich auf die Cupspiele, in denen mitunter der als schwächer eingestufte Verein (teilweise Amateure) den vermeintlich stärkeren Gegner besiegt. Die Ungerechtigkeit ist hier nicht verdeckt, sondern völlig offensichtlich, sie besteht in der unterschiedlichen Finanzkraft der Klubs. Und es zeigt sich, dass sich Siege nicht so einfach kaufen lassen.

Sport ist ein Ausdrucksmittel im Medium der Bewegung. Er bleibt im Kontrast zur verbalen Sprache, die abgelöst von einer konkreten Situation bestehen kann, an körperliche Handlungen gebunden. Dabei „[...] fehlt dem Sport die doppelte Artikulation von semantischem Inhalt und materiellem Ausdruck“ (Hildenbrandt 1994, zit. nach Alkemeyer 1997, S. 381). Der Körper ist das privilegierte Medium der Handlung im Sport, und diese Handlungen bleiben immer gespielt in einer außeralltäglichen Inszenierung. Hier ergibt sich ein Berührungspunkt zwischen Theater und Sport (vgl. Alkemeyer 1997, S. 381).

Die Beziehung zwischen sportlichem Zeichen und Bezeichnetem beruht nicht auf reiner Konvention, sondern auf der sinnlichen Ähnlichkeit zwischen Teilaspekten der Sport- und Alltagswirklichkeit, wobei es am Betrachter liegt, welche Aspekte Aufmerksamkeit erhalten. „Nur auf der Grundlage sozial bestimmter und individuell angeeigneter Vorannahmen über Kriterien von Ähnlichkeit ist es überhaupt möglich, eine Ähnlichkeit [...] in den kodifizierten Bewegungen und Figurationen des Sports eine Exemplifikation solcher Bewegungen und Figurationen des Alltags zu sehen, die die von ihnen exemplifizierten Eigenschaften haben“ (Alkemeyer 1997, S. 383).

Exkurs: „Exemplifikation“ meint nach Goodman die Bezugnahme eines Symbols auf einen Gegenstand, von dem einige Eigenschaften herausgegriffen, „exemplifiziert“ werden. „Exemplifikation ist Besitz plus Referenz“ und „eine Exemplifikation ist die Beziehung zwischen einer Probe und dem, worauf sie sich bezieht“ (Goodman 1973, S. 63). Welche

Eigenschaften eines Symbols exemplifiziert werden, hängt von der Situation ab, also davon, „welches spezifische Symbolisierungssystem gerade Geltung hat“ (Goodman 1973, S. 63). Mit anderen Worten könnte man sagen: die Bedeutung des Gesehenen wird in erster Linie vom Beobachter konstruiert und hängt davon ab, was jener zu sehen wünscht.

So entstehen völlig verschiedene Interpretationsmodelle von Sport, in dem die einen ein Symbol der Gleichheit der Menschen sehen, andere das genaue Gegenteil, nämlich die natürliche Ungleichheit. Sport ist damit dem Film vergleichbar, bei dem es sich ebenso um eine neutralisierte Sprache handelt, die zu verschiedenen sozialen Gruppen mit den jeweiligen nationalen und kulturellen Hintergründen sprechen kann und damit Trennlinien zwischen ihnen zeitweilig verwischt. Der Preis, der für diesen universalen Verständigungsanspruch zu zahlen ist, ist die völlig unterschiedliche Sinnggebung (vgl. Alkemeyer 1997, S. 384f).

Alkemeyer thematisiert die systemerhaltende Funktion des Sports in einem kapitalistischen System und kritisiert damit den Sport. Er stößt auf die Tatsache, dass Sport eine Metapher für Vieles sein kann. Die unterschiedlichen Inhalte entstehen durch die verschiedenartigen Verläufe der jeweiligen Sportereignisse, der einzelnen Spiele. Wird von einem einzelnen Spielereignis und nicht von Sport im Allgemeinen gesprochen, ergibt sich ein viel engerer Raum für Bedeutungszuweisungen. So wie Schauspiel als Darstellungsform alles Mögliche beinhalten kann, kann Sport das auch. Im konkreten Ereignis jedoch wird da wie dort nur eine Auswahl aus dem Bedeutungsuniversum thematisiert. Mit Güldenpfennig und seinen Texten des Sports ergeben sich noch engere Vorgaben.

Was denn Sport jetzt abbildet ist auch das Thema von Gunter Gebauer. Seiner Argumentation zufolge bleibt eine sportliche Aktivität immer inhaltslos.

4.2 Sport als Mimesis ohne unmittelbare Aussage nach Gebauer

Zum Problem des Inhalts der Aussagen eines Sportwerks meint Gunter Gebauer: „Über die transzendente Existenz eines Kunstwerks läßt sich sprechen, über die des Sports schwerlich, da es sich bei dem transzendenten Sinn einer Kunst immer darum handle, daß sie in irgendeiner Form Aussagen macht. Der Sport mache jedoch in diesem Sinn keine Aussagen; spricht man ihm welche zu, geht es nicht ohne Zwang ab“. Künstlerischen

Aussagen liegt die Absicht eines „planenden, denkenden, organisierenden Schöpfers“ zugrunde, der „Sport hingegen besteht wesentlich aus Improvisationen; das Unvorhergesehene ist sein wesentliches Merkmal. Dieses ist aus der Kunst verbannt“ (Gebauer o. A., zit. nach Lenk 1985, S. 94).

Diese Unterscheidung ist nicht hilfreich, Improvisationen gibt es in der Kunst genügend, man denke nur an ein Free-Jazz-Konzert, oder aber auch ans Schauspiel, wo ebenso wie im Sport einstudierte Szenen (formale Regeln) verfolgt werden, die durch Improvisation an die momentanen Gegebenheiten angepasst werden. Die „Stücke des Sports“ werden immer erst im Zuge der Aufführung geschrieben, wie bereits erwähnt.

Gebauer meint, wenn das Sportwerk überhaupt etwas darstellt, dann geschieht das nicht absichtlich. „Daher versetze Frayssinet ihn zwar mit Recht auf eine hohe Ebene, aber die der Kunst erreiche er nicht“ (Gebauer o. A., zit. nach Lenk 1985, S. 94). Sport erzeugt mit Hilfe der „Darstellung von Gebrauchsformen des Körpers“ (Gebauer 1996, S. 187) eine mimetische Welt, dh er nimmt Bezug auf den Gebrauch des Körpers. Die Handlungen des Sports sind vergleichbar mit Gesten, diese wiederum ein formelhafter Gebrauch des Körpers. So sind zB der Händedruck oder das anzeigende Heben des Armes Aufführungen aus dem Alltag entlehnter Gesten. Während der Sport in dieser gestischen Welt haften bleibt, also nicht von seiner körperlichen Realisierung gelöst werden kann, kann der künstlerische Tanz, der ebenso aus kodifizierten Bewegungen besteht, mit Hilfe einer Notation unabhängig von seiner Aufführung festgehalten werden. Auch im Fußball besteht die Möglichkeit einer Notation, sie kann jedoch nicht die für ihn konstituierenden Elemente „individuelle Leistung“ und „Qualität der Bewegungsausführungen“ miteinbeziehen (vgl. Gebauer 1996, S. 185ff).

Die Formen, die beim Fußballspiel entstehen, sind notierbar, genauso wie die Formen des Tanzes notiert werden können. Dass die Leistung des Einzelnen direkten Einfluss auf das gesamte Werk hat, ist in beiden Fällen klar. Ein Unterschied wird nicht sichtbar.

Die größte Nähe hat der Sport zu den Künsten Fotografie und Film, da bei allen Dreien das Interesse den Körpern und der „Darstellung der Oberfläche“ gilt. Ebenso bedarf es bei allen Dreien des sprachlichen Kommentars, der narrativen Ebene, um Geschichten

hervorzubringen. Nur so entstehen Texte mit Bedeutung, da in den Darstellungen selbst noch keine solche liegt (vgl. Gebauer 1995, S. 25f).

Die Existenz eines Sportwerks bejaht aber auch Gebauer, wichtig in diesem Zusammenhang ist die Wahl der richtigen Perspektive. Denn ohne eine Konstruktionsleistung des Deutenden, des Beobachters oder auch des seine eigene Handlung deutenden Aktiven kann die sportliche Handlung nicht als bedeutungsvoll verstanden werden. Dass Filme oder Fotografien einen Kommentar benötigen, weil sonst keine Geschichte erzählt werden könnte, ist nicht nachvollziehbar. Das Gleiche gilt für das Fußballspiel.

Zur Wahl der Perspektive und zum Sportwerk meint Gebauer:

„Wenn wir eine Handlung als eine sportliche Aktion betrachten, nehmen wir ebenfalls eine bestimmte Perspektive ein. Das sportliche Objekt ist also nicht die Bewegungsfolge, sondern es ist eine Neukonstruktion, die bestimmte Züge der Handlungssituation hervorhebt und identifizierbar macht. Dieser Vorgang ist ein Abstraktionsprozeß. Die sportliche Aktion entsteht durch eine Neukonstruktion der Bewegungsfolge in der Sprache sportlicher Phänomene. Auf diese Weise erhält sie die unverwechselbare Identität eines Oeuvre, das ein bestimmter Sportler produziert hat. Ein Weitsprung wird nach der Landung nicht ausgelöscht; er kann vor vier Jahren stattgefunden haben, aber er existiert weiter – er ist eine geistige Sache. Das sportliche Objekt ist, da es ebenfalls den Status eines Oeuvre hat, mit dem ästhetischen Objekt verwandt, denn es entsteht durch einen gleichartigen Prozess: durch den Konstruktionsvorgang in einer Sprache. Die Systeme der ästhetischen und der sportlichen Phänomene unterscheiden sich dadurch von der Wirklichkeit, daß sie Zeichensysteme sind“ (Gebauer o. A., zit. nach Lenk 1985, S. 101).

Die großen Probleme mit den Bedeutungszuweisungen resultieren auch aus der Verwechslung von der Aktivität Sport und dem jeweiligen konkreten sportlichen Ereignis. Ein bestimmte Sportart wie Fußball oder konkrete Fußballspiele oder jeweilige Spielzüge legen bestimmte Interpretamente nahe, andere sind einfach unmöglich. Daraus folgt aber auch, dass dieses konkrete Sportereignis nicht beliebig interpretierbar ist, sondern sich für kundige Beobachter mit Güldenpfennigs Textvorgaben ein Erkenntnispiel im Sinne Gadamers ergeben kann, bei dem eine Bedeutung zum Vorschein gebracht wird. Sie wird von den Betrachtern zum Teil konstruiert, aber eben nur zum Teil, denn sie ist in ihren Möglichkeiten durch den Charakter des Ereignisses begrenzt.

Einen Versuch, den Fußballsport in seiner Gesamtheit auf gesellschaftliche Verhältnisse umzulegen und dadurch tatsächlich von Mimesis sprechen zu können, präsentiert Christian Bromberger. Außerdem wird dadurch sichtbar, wie jener gestiftete Teil einer Interpretation zustande kommen kann.

4.3 Die Stadionbesucher als Abbild realgesellschaftlicher Verhältnisse

Bromberger zeigt, wie sich gesellschaftliche Hierarchien bei der Sitzplatzverteilung in einem Fußballstadion wiederfinden. Der Fußballsport am Beispiel von Olympique Marseille hat zum Teil eine Spiegelfunktion in Bezug auf die kulturellen und sozialen Realitäten der Stadt. Diese Abbildung ist empirisch belegbar.

Der Fußballplatz ist einer der Orte, an dem sich eine städtische Gesellschaft ein Bild von sich als Einheit und als differenziertem Gebilde machen kann. Die Zusammensetzung der Mannschaft und ihr Spielstil stellen Metaphern der realen und imaginären Identität der Stadt dar. Die Sitzreihen im Stadion sind hierarchisch gegliedert, man findet das Publikum nach Alter, Wohngegend und Beruf, nach ethischer oder regionaler Zugehörigkeit aufgeteilt. Jede dieser Gruppen trägt bestimmte Gewohnheiten und ein spezifisches Gehabe zur Schau. Obwohl Olympique den Ruf eines Arbeitervereins hat, sind Freiberufler, Unternehmer, Bauern und Händler genauso präsent wie in der Stadt, während ausgerechnet die Arbeiter unterrepräsentiert sind. Bei der Geschlechterverteilung funktioniert die Spiegeltheorie erwartungsgemäß nicht, 85% der Zuschauer sind Männer. Die soziale Geographie der Stadt läßt sich auf das Stadion übertragen, es gleicht einem verkleinerten Stadtplan (vgl. Bromberger 1991, S. 23f).

Die Zuordnung zu den Sitzreihen ist dabei veränderlich. Jede Etappe in der Biographie eines Fans schlägt sich in der Neuwahl seines Sitzplatzes nieder. Die Verschiedenheiten des Publikums sind auch an Hand des in einem Sektor beliebten Spielertypus darstellbar. Jeder Zuschauer entdeckt auf dem Spielfeld sozial-sportliche Vorzüge, die dem entsprechen, was er dort aufgrund eigener Disposition sucht. So wird der von 1985 bis 1986 tätige Mannschaftskapitän Jacky Bonnevey als nüchterner, ernster Spieler beschrieben, der vor allem für seine taktischen Finessen bekannt ist. Dafür wird er besonders von Unternehmern und Geschäftsleuten geschätzt, deutlich mehr als von den Arbeitern. Die Spieler erscheinen in ihrer Unterschiedlichkeit wie Aufkleber für soziale

Identitäten. Mit dem Nachweis der Heterogenität der Zuschauer ist auch ein Vorurteil bezüglich der Homogenität und Einstimmigkeit im Verhalten sportbegeisterter Massen widerlegt. „Als Schmelztiegel krasser Unterschiede, als Bühne, auf der eine imaginäre Identität Selbstbestätigung sucht, die mit umso größerem Eifer gefeiert wird, als sie von außen verspottet wird, bietet sich das Stadion als Spiegel der Stadt, ihrer Träume, ihrer Dramen und ihrer unglaublichen Buntheit dar“ (Bromberger 1991, S. 25f).

Somit ergibt sich ein vorsichtigerer Ansatz. Für sämtliche soziale Schichten bietet der Fußballsport Möglichkeiten der Identifikation. Welche von ihnen bevorzugt abgebildet werden, kann nicht gesagt werden.

Alle Zuschauer bei einem Fußballspiel werden sich nach einem herausragenden sportlichen Ereignis darüber einig sein, ein solches gesehen zu haben. Die Leistungen der einzelnen Akteure oder auch der Mannschaften werden wahrscheinlich unterschiedlich bewertet werden. Die Qualität des Spiels jedoch ist unumstritten, wenn überraschende Wendungen, persönliche Siege und Niederlagen, unverständliche Aktionen zu einem Großereignis zusammenwachsen. Die Zuschauer werden nach dem Spiel um die richtige Interpretation ringen, um schließlich festzustellen, dass „Fußball eben so ist“. Wie es ist, kann schwer gesagt werden, aber jeder sieht, „so ist es“. Ein Erkenntnispiel im Sinne Gadamers hat in der Interpretation eines Spiels zu seinem Abschluss gefunden. Der muss im Eingeständnis der Unzulänglichkeit der Interpretationen liegen, um die Berechtigung des Ereignisses auch als „Metapher“ möglich zu machen.

Wo und wie ein kantisches Genie im Fußballsport denkbar ist, ist diskutiert worden. Es kann sozusagen den inneren Kreis der Regeln transzendieren und dadurch verändern. Der äußere Regelrahmen kann jedoch nicht durchdrungen werden. Ist Roberto Carlos trotzdem ein Genie? Jedenfalls ist er ein Mythos. Wie und warum der Mythos Carlos zu seiner Bedeutung kommt, wird im folgenden Abschnitt anhand einer historischen Entwicklung überlegt. Was ein mythisch überhöhter Sportler heute leisten muss, kommt ebenfalls zur Sprache.

4.4 Mythen und Legenden

Die Olympischen Spiele im antiken Griechenland waren dominiert von einem zugespitzten agonalen Element. Der Sieger wurde zum Helden und selbst Tote, die ihr Leben für den Sieg gaben, waren beliebter als Verlierer. Der Ruhm wurde in den Medien erschaffen, mittels eines Eintrags ins offizielle Sieerverzeichnis oder durch die Aufstellung einer Statue. Der Sieger erhielt gottähnliche Züge und die griechischen Bildhauer nahmen die Athleten als Vorbild für die Gestalten der Götter. Das Idol des Siegers, der *kolossos* – als Standbild ein Double der Toten – hatte die Aufgabe die umherirrende *psyché* zu halten, zwischen Lebenden und Toten zu vermitteln und so verdoppelte der Sieg die Helden: einerseits das reale Leben, auf der anderen Seite das des Scheins, verliehen von künstlerischen Schöpfern. Auch die christlichen Helden benötigten Bilder und körperliche Doubles für die Überlieferung an die Nachwelt und den Kontakt zwischen Lebenden und Toten, die Reliquien wurden von Märtyrern geliefert (vgl. Gebauer 1997, S. 290ff).

Der Sport eignet sich aufgrund seiner Überbietungslogik mit dem Resultat des Rekords besonders gut zur Produktion von Helden. Der Rekord wird das Wunder. Der frühchristliche Märtyrer wird im Erzählmuster der Legende fortgesetzt. Er ist zunächst ein normales Kind, durch ein einschneidendes Erlebnis erfährt er seine Berufung, er widmet seine Werke einem Höheren: Gott, oder seinem Land. Er ist aber auch mit Schwächen geschlagen, so können sich die Gläubigen wiedererkennen. Dieses Legendenmodell gilt so lange, bis das Fernsehen die vorher dominanten Medien Zeitung und Radio ablöst. Damit endet jede Entrücktheit der Helden, die neue Kategorie der „Prominenten“ wird geboren (vgl. Gebauer 1997, S. 298ff).

In weiterer Folge zeichnet sich die endgültige Emanzipation der Athleten vom Religiösen ab. Sie zeigen das Idol vor, das sie darstellen und produzieren Bilder von sich. Eine naive Strategie kann beschrieben werden, bei der sich Athleten demonstrativ als Körperwesen oder Supermänner zeigen, wobei der Körper zum Mythos wird. Die raffinierte Strategie wäre demgegenüber jene des Stabhochspringers Sergej Bubka, der um seine Überlegenheit weiß, seine volle Leistung (=Höhe) aber nicht auf einmal zeigt, sondern ständig neue Aufführungen eines Weltrekords bietet. Wenn der Sportler sich vor seiner Aktion an das Publikum wendet und zu rhythmischem Klatschen auffordert, wird der Athlet zum Kulthelden (vgl. Gebauer 1997, S. 302ff).

Mythen entstehen schon vor den Helden, die jetzt die Aufgabe haben, sie wahr werden zu lassen. Im alten Heldenschema waren die Ereignisse zuerst da. „Wie am Fließband werden mythische Verkleidungen geschneidert: „Instant-Mythen für Wegwerfhelden mit der Lebensdauer eines Sportwochenendes“ (Gebauer 1997, S. 304). Die wahr zu machenden Mythen sind die Rekorde. Die Frage ist, ob der Athlet es schaffen wird, dass der Mythos wahr wird. Seine Botschaft ist: Der Mythos lebt. Mit seiner Tat verankert der Sportler diese Erzählung in der Alltagswirklichkeit. Der Held ist alleine als solcher nicht denkbar, er benötigt die Mythenmacher und die Zuschauer (vgl. Gebauer 1997, S. 304f).

Mit dem Modell des Mythos bekommt ein Sportereignis einen vorgegebenen Text, der erfüllt werden muss: die Jagd nach dem Rekord, das, wie Güldenpfennig sagt, faustische Streben nach dem bisher Unmöglichen und deshalb Unerkannten. Etwas weniger anspruchsvoll kann in Bezug auf den Fußball von der Erwartung eines guten Spiels gesprochen werden, analog dazu von bestimmten Resultaten, dem Vergleich von verschiedenen Spielsystemen, den genialen Rollenauslegungen einzelner Spieler. Der Unterschied zwischen Gebauer und Güldenpfennig besteht in der zeitlichen Dimension. Während Gebauer von einem punktuellen Ereignis, dem Rekord, spricht, steht bei Güldenpfennig der Versuch dessen Erreichens, also eine Zeitspanne, im Vordergrund.

Sporthelden besitzen eine Aura, die vergleichbar ist mit jener der kirchlichen Legenden. So wie der Heilige ein exemplarischer Mensch ist, ist der Sportler ein besonderes Individuum. Seine Eigenschaften und Leistungen fliegen ihm scheinbar zu, niemand scheint zu arbeiten. Das verbindet den Sporthelden mit den Prominenten anderer Branchen. Im Training erzeugt sich der Athlet neu, er macht sich zu einer künstlichen Neuschöpfung. Anders als bei den klassischen Helden lassen sich die herausragenden Leistungen jetzt aber nicht mehr auf besondere Fähigkeiten zurückführen, die dem Helden auch eine Geschichte, einen Ursprung geben würden. Die Leistungen des Helden sind „zwar exemplarisch, aber sie sind nutzloser denn je zuvor“ (Gebauer 1997, S. 311). Sporthelden sind nicht mehr autonom Handelnde, sondern geben sich einem Schicksal hin, das diese Position verleiht (vgl. Gebauer 1997, Seite 305ff).

Mythisch können Sportereignisse also genannt werden, wenn sie sich einen oder auch mehrere mögliche zu erfüllende Texte oder Erwartungen geben. Die zu erwartenden

Bedeutungen sind damit eingeengt. Der Mythos selbst ist dann die verdoppelte Realität des Ereignisses einerseits und des Berichts darüber andererseits.

Als klassisches Beispiel ist hier der Sieg der österreichischen Nationalmannschaft über jene der deutschen bei der Weltmeisterschaft 1978 in Argentinien anzuführen. Eine Erwartung, die unwahrscheinlich schien, wurde erfüllt. Ein Mythos mit zahlreichen Berichten und Analysen entstand. Ein Resultat daraus ist, dass bis hin zum Trikot, das die österreichischen Spieler an jenem Tag trugen, sämtliche Details präsent sind, aber niemand sich darum kümmert, ob das Spiel gut oder schlecht war.

Ein Fußballspiel kann Helden, Mythen, vielleicht sogar Genies hervorbringen. Es kann Werkcharakter annehmen, unvergesslich werden, Themen auf eine Art und Weise präsentieren, wie es anders nicht denkbar ist. Warum ist Fußball dann nie zu einem seiner Beliebtheit entsprechend großen Thema der künstlerischen Beschäftigung geworden? Ein kurzer Streifzug durch Film und Literatur soll Antwortmöglichkeiten bieten. Außerdem ist zu klären, welche Eigenheiten das Betrachten eines Fußballspiels im Fernsehen aufweist.

5. MEDIALE VERMITTLUNG DES FUßBALLSPIELS

Ein Fußballspiel hat nach Bausenwein Ähnlichkeit mit einem Gesamtkunstwerk. Die gesamte Inszenierung ist als Darstellung zu betrachten, kommen gelungene Spielzüge dazu, kann etwas Besonderes, Bleibendes entstehen. Tatsache ist aber, dass nur ein sehr geringer Teil der Zuschauer in den Stadien zu finden ist. Bietet sich die Gelegenheit, wird ein Spiel von einer viel größeren Zahl im Fernsehen verfolgt. Durch die Präsentation im TV erhält das Fußballspiel einen völlig anderen Charakter als vor Ort im Stadion. Von den Sportkommentatoren abgesehen, ergibt sich durch den reduzierten Bildausschnitt, die Nahaufnahmen und Zeitlupen ein anderes Bild.

Die Präsentation sämtlicher medialer Ereignisse kann mit dem Schlagwort "Personalisierung" umrissen werden. Dabei werden Nachrichten stets mit einer Person verknüpft, Berichte erscheinen als eine Aneinanderreihung von Porträts. Ereignisse sind einfacher über Personen darstellbar als über Strukturen. Die optische Entsprechung zu dieser Tendenz ist die Nahaufnahme. Sie wird bei Fernsehübertragungen jeder Sportart

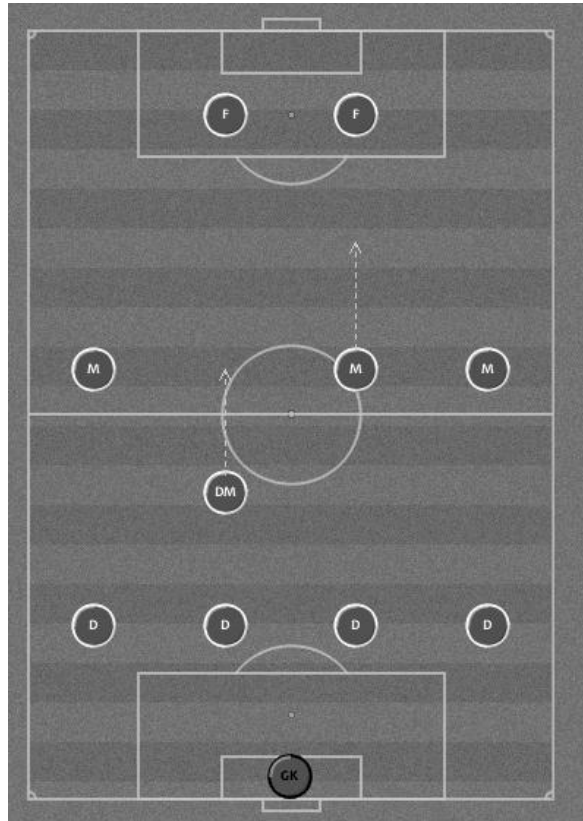
exzessiv eingesetzt. Damit werden Emotionen sichtbar, die in ihren Möglichkeiten eingeschränkte Totalaufnahme wird aufgelockert. Gerade bei Fußballübertragungen machen Porträts ein Verfolgen des Spiels zusätzlich schwierig, weil selbst bei Totalaufnahmen durch den geringen Kameraausschnitt die Formationen und Laufwege der Akteure ohnehin nur erahnt werden können. Denn ein Überblick über das Spielfeld ist Voraussetzung, um sie erkennen zu können. Nur wenige Einstellungen während einer Sportübertragung machen diese Formen sichtbar.

Dabei ist eine Darstellung der Strukturen im Fußball durchaus denkbar. Nimmt man die im Fußball agierenden (Vierer-)Ketten als sich verschiebende Linien, ist eine spezielle Sprache für diesen Sport entwickelt. Die gibt es im Sinne eines normativen Vorgangs bei den Taktikschulungen und –besprechungen. Von ihr wird jedoch in Medienberichten nicht Gebrauch gemacht. Diese entstehenden Linien sind am Besten im Stadion und interessanterweise auch bei Computerspielen, sogenannten "Fußballmanagern", sichtbar. Dort sind die einzelnen Spieler als Punkte realisiert, die sich, mehr oder weniger gut, auf den vorgegebenen Linien bewegen. Ein Ball muss dabei gar nicht vorhanden sein. Auf diese Weise wird viel besser dargestellt, welche formalen Muster sich in einem Spiel ergeben. Auf diese Muster hat auch der ehemalige Trainer des Fußballklubs Sturm Graz, Ivica Osim, hingewiesen. Er sieht in einem Spiel vor allem sich verändernde geometrische Formen, wie Trapeze und Rhomben, die sich aufbauen, verschieben, zusammenbrechen und wieder neu entstehen. Damit entsteht eine völlig andere Beschreibung des Vorgangs „Fußballspiel“.

Zusammenfassend kann gesagt werden:

- Ein Fußballspiel kann als Aufbau und Verfall von Formen gesehen werden.
- Diese Formen sind in den Medien schwierig darzustellen, sie fallen dort den genannten Personalisierungs- und Emotionalisierungstendenzen zum Opfer.
- Daraus resultiert eine verzerrte Wahrnehmung des Fußballspiels.
- Diese Art der Wahrnehmung ist vor allem für Medienberichte geeignet.

Abbildung 1: Schematische Darstellung eines "4-4-2 Systems", die im Computerspiel "Championship Manager" verwendet wird (yeoviltown_fc: Das Internet: What tactic are you using? In: www.cmscene.net (10.05.2004)):



Linien, Trapeze, geometrische Figuren im Allgemeinen sind ein abstrakter Ansatz, das Sportgeschehen zu erfassen. Ein Fußballspiel so zu betrachten, ist aber nicht abgehoben oder originell, sondern die Grundlage für jeden Trainer. Es existiert eine eigene Sprache, die jedoch nur selten an den Zuschauer kommuniziert wird. Es wird ihm, wenn er Fernsehzuschauer ist, auch wenn er will, nur schwer gelingen, diese Strukturen zu erkennen, das Dargebotene in die formale Sprache zurück zu übersetzen.

Erstaunlich ist die Tatsache, dass es die defizitäre Fernsehdarstellung schafft, das Live-Erlebnis im Stadion als mangelhaft erfahrbar zu machen. Ohne Wiederholungen der scheinbar „wichtigsten“ Szenen benötigt das Fußballspiel viel mehr Aufmerksamkeit, als der durch das Fernsehen konditionierte Betrachter zu geben in der Lage ist. Eine seltsame Umkehrung findet statt. Das Fußballspiel wird zu einer Folge von (unzusammenhängenden) Schlüsselereignissen.

5.1 Zur Beziehung von TV und Fußball

Durch die mediale Vermittlung entwickelte sich der Fußball zunehmend vom „Proletensport“ zu einem Massenphänomen, das alle sozialen Schichten erfasst. Man spricht von der Transformation des Fußballsports vom Element subkultureller Partizipation zum Element massenmedialer Unterhaltungsproduktion. Dabei vollzieht sich eine doppelte Reduktion: Das einst soziale Ereignis wird seiner öffentlichen Dimension beraubt und auf Tore, Namen und Resultate reduziert, außerdem geht seine Komplexität verloren, die Interaktionen zwischen den Spielern und auch zwischen Spielern und Zuschauern können nicht umfassend dargestellt werden. Es entsteht ein neues Produkt: der Fernsehfußball (vgl. Klose 1991, S. 241).

Fußball und Fernsehen haben sich in ihrer Entwicklung gegenseitig unterstützt. Sogenannte Fußballgroßereignisse wie Welt- und Europameisterschaften kurbeln den Verkauf von TV-Geräten an, während die ständige Präsenz im Fernsehen den Fußball als Dauerthema erhält. Ein Grundkonflikt wird jedoch deutlich: die Konkurrenz um die Aufmerksamkeit der Zuschauer. Sie führte bei Einführung der Fußball-Bundesliga im Jahr 1963 dazu, dass keine Originalübertragungen mehr stattfanden, erst 1980 durften sogenannte "Höhepunktmontagen" gesendet werden. Diese Kurzberichte boten dem Fernsehen die Gelegenheit und stellten auch die Anforderung, durch den Einsatz sämtlicher technischer Möglichkeiten eine Dynamisierung des Wettkampfs herbeizuführen. Das sind jene technische Feinessen, die dem Fernsehfußball seine heutige Gestalt geben und die das Live-Erlebnis im Stadion oft defizitär erscheinen lassen (Klose 1991, S. 242f).

Für die Darstellung im TV ist der Blickwinkel der Kamera, deren Nähe zum Geschehen, die Wiederholungen und die durch die Bildvariationen und Einblendungen erzeugte Dramaturgie wesentlich. Es entsteht eine Serie von Bildern, die präsentiert wird „in der Art einer Krankenhausserie mit der Frage: Wann geht der Trainer?“ (Gebauer 1997, S. 314). Gezeigt werden soll das Unwahrscheinliche, das Erstaunliche. Es entstehen Bilder einer reinen Gegenwart, die sich selbst mystifizieren (vgl. Gebauer 1997, S. 313ff).

Von dem auf dem Bildschirm Präsentierten geht eine Art von Angebot aus, es mit Bedeutung und Gefühlen auszustatten, der Zuschauer wird aufgefordert, an der Herstellung einer Gestalt mitzuwirken. „Kaum ein Wahrnehmungsangebot gibt dem interessierten TV-Seher so viele positive Möglichkeiten wie der Sport, sich an der Erzeugung der Fernsehbilder zu beteiligen“ (Gebauer 1997, S. 315).

Im Regelfall nimmt der Fernsehfußballzuschauer vor allem dann Anteil am Geschehen, wenn etwas nicht seinen Vorstellungen gemäß passiert. Das können Nichterfüllung der Erwartungen, Fehler in den selbstprogrammierten Abläufen, Unzulänglichkeiten hinsichtlich der Voraussetzungen von Spielern, Mannschaft, Trainer oder Schiedsrichter sein. Der Zuschauer umreißt dann meist seine Vorstellungen und gibt seiner Enttäuschung Ausdruck.

Fußball ist gemessen an seiner großen Popularität nur selten zum Gegenstand von Spielfilmen, Theaterstücken oder anderen Genres künstlerischer Produktion geworden. Warum Fußball trotz der vielen Gemeinsamkeiten nur selten zum Thema eines Spielfilms wurde, kann damit beantwortet werden, dass „die Attraktivität des Spiels sich gewissermaßen gegen filmisch verfremdete Fiktion sperrt“ (Pflügl 1991, S. 234). Die Geschichten, die durch Fußballspiele erzeugt werden, sind eher einer synchronen Betrachtung zugänglich, eine Nacherzählung ist schwer vorstellbar.

Die beste filmische Vermittlung ist die Live-Übertragung. Sie ist – obwohl die einzig akzeptable Variante – doch defizitär, weil sie die Linien, die entstehenden Formen nicht wiedergeben kann. Die Kameratechnik ist schlicht nicht in der Lage dazu. Deshalb und selbstverständlich auch um den allgemeinen Tendenzen der Personalisierung in der medialen Vermittlung gerecht werden zu können, werden Fußballspiele als eine (genau festgelegte) Folge von Einstellungen präsentiert. Das mag dazu geeignet sein, den Fußballsport im Fernsehen interessant erscheinen zu lassen, wesentliche Merkmale dieses Spiels gehen dadurch jedoch verloren.

5.2 Literatur und Fußball

Neben Film und Fernsehen sieht sich auch die Literatur vor dem Problem der Darstellbarkeit des Fußballspiels: Fußball ist „nicht literaturfähig. Literaturfähig ist Fußball

nur als Ideologie. [...] Es bedarf der literarischen Ideologisierung erst gar nicht, denn: Fußball selbst ist leibgewordene Ideologie“ (Liessmann 1991, S. 264). Liessmann zeigt in weiterer Folge Beispiele für das notwendige Scheitern der Literatur am Thema Fußball, an der „Ästhetisierung des Ästhetischen“ (Liessmann 1991, S. 273).

Die einzig mögliche Variante der gelungenen Poetisierung des Fußballspiels stammt demnach von Peter Handke, sie trägt den Titel: „Die Aufstellung des 1. FC Nürnberg vom 27.1.1968“ und sieht folgendermaßen aus (Handke 1969, zit. nach Liessmann 1991, S. 273):

Wabra
 Leupold Popp
 Ludwig Müller Wenauer Blankenburg
 Starek Strehl Brungs Heinz Müller Volkert
 Spielbeginn:
 15 Uhr

Die Geschichten, die im Fußball erzählt werden, entstehen unmittelbar und als Folge von vorhergehenden Aktionen, auf die wieder neue aufbauen. Eine filmische oder literarische Nacherzählung, ein Fußballspiel asynchron betrachten, ist schwierig. Handke gibt den Hinweis darauf, wie ein Fußballspiel noch am ehesten medial transportiert werden kann: möglichst realistisch nämlich.

Peter Handke beschreibt in seinem Essay aus dem Jahr 1965 das Fußballspiel. Zunächst untersucht er die Eigenschaften des Balls, der „tückisch“, weil „widerspenstig“ ist. Diese Tatsachen führen dazu, dass im Fußball „alles möglich“ ist, denn „das Leder ist rund“. Damit ist der „Fußball ein Sinnbild für das Ungewisse, für das Glück und die Zukunft“. Der Spieler hat seine Freude damit, den vermeintlich toten Gegenstand zu bewegen, das besondere dabei ist, „die Bewegung mit den Füßen einzuleiten“, sich „gar nicht bücken zu müssen“ und Handke freut sich: „welche Hochherrschaft über die Dinge“. Das Fußballspiel ist zielorientiert, „im Fußball zählt nicht die Schönheit, es zählen die Tore, [...] dennoch zählen im Fußball, zumindest für die Dauer des Spiels, nicht nur die Tore, das Spiel wird auch genossen nach der Schönheit der Bewegung des Balls und nach der Schönheit der Bewegung der Spieler“ (Handke 1972, S. 134f).

Die Zuschauer beim Fußballspiel sind im Gegensatz zum Theater am Ausgang des Spiels beteiligt (außer beim Theatersport, Anm. R. G.), sie können „anfeuern“ und haben dabei das Privileg der „räumlichen Überhöhung“ im Stadion. Das Einklatschen der Rapidviertelstunde ist „schon fast mythisch“ geworden. Die Zuschauer können das Spiel aber auch jederzeit zerstören, nämlich dann, „wenn sie die Grenzen zwischen dem Spiel, das im Spielraum vor sich geht, mit der ernstesten Wirklichkeit ihrer Reaktionen auf dieses Spiel vermengen.“ Außerdem hat das Spiel für sie „Folgen im Leben, etwa in der Ehre“ wenn ein Verein aufsteigt (Handke 1972, S. 135f).

Nicht zuletzt ist Fußball für viele Leute „die einzige Berührung mit der Ästhetik: Sie bewundern die Aktion, [...] sie bewundern die Ordnung, die Anmut der Läufe, die Schwerelosigkeit in den Sprüngen, die Komik der Tricks, die Ruhe in den Bewegungen des Tormanns, das Durchbrechen des Einzelnen durch eine Meute“ (Handke 1972, S. 138). Fußball zeichnet sich durch seine eigenartige Gesetzgebung aus: Körperverletzungen werden nicht gerichtlich geahndet, „statt dessen gibt es die Volksjustiz des Schimpfens, [...] ein demokratischer Akt des Volkes“ (Handke 1972, S. 138). „Der schönste Augenblick ist aber jener, in dem der Ball noch im Mittelpunkt des Spielfeldes liegt, einen Augenblick, bevor die Spieler sich bewegen und bevor der Ball von den Spielern bewegt wird. Alle halten den Atem an und schauen“ (Handke 1972, S. 139).

Ein Fußballspiel bietet nach Handke die Möglichkeit, mit Themen der Ästhetik in Berührung zu kommen. Wenn Sportbegeisterte beim Fußballspiel Elemente der Ästhetik finden können, dann ist es vielleicht auch möglich, im Kunstbetrieb sportliche Elemente festzustellen.

6 KUNST ALS SPORT

Gebauer beschäftigt sich mit der Frage, ob sich der Kunstbetrieb unter Wettkampfbedingungen stellt. Von außen betrachtet besteht zwischen dem Virtuosen im Konzertsaal kaum ein Unterschied zum Artisten im Fußball, es kann von einer Versportlichung gesprochen werden. Virtuose und Ballartist präsentieren sich mit einer phänomenalen Technik, werden auf Festivals herumgereicht und benötigen dabei enormes

Stehvermögen. Ihre Leistungen werden im Kontext einer dicht folgenden Konkurrenz beurteilt und moderne Reproduktionstechniken bieten gute Voraussetzungen für Vergleiche. Der Unterschied ist, dass solche Beurteilungsverfahren dem Sport durchaus angemessen sind, „der großen Kunst aber äußerlich bleiben“ (Gebauer 1995, S. 131).

Tatsächlich ist der Wettstreit im Fußballspiel angelegt, nicht aber im Kunstbetrieb. Fußballvereine müssen sich jedoch genauso wie Kunstschaffende einem Wettbewerb um Ressourcen - die vor allem finanzieller Natur sind - stellen. Dieser Wettbewerb lässt sich in zunehmendem Maß in Bereichen finden, die lange Zeit als „geschützt“ galten. Tatsächlich ist für einen sich frei entwickelnden Kunstbetrieb die Unabhängigkeit von den Gesetzen des Marktes von großer Bedeutung. Den Wettstreit um Geld als Versportlichung zu beschreiben, verkürzt aber den Sport. Das Sportereignis wird auf sein Ergebnis reduziert, der Wettbewerbscharakter hervorgehoben und dann Analogien zu anderen gesellschaftlichen Bereichen gebildet.

Eine andere Variante der Darstellung von Kunst als Sport bietet der von Keith Johnstone entwickelte „Theatersport“. Es ist ein Schauspiel, das unter quasi-sportlichen Regeln gespielt wird.

6.1 Theatersport nach Keith Johnstone

Keith Johnstone, ordentlicher Professor für Theaterwissenschaft an der Universität von Calgary, entwickelte in den 60er Jahren einen besonderen Stil des Improvisationstheaters – den Theatersport. 1971 gründete er das Loose Moose Theatre. Seither hält er Workshops und Seminare zu diesem Thema. In Österreich hat der Theatersport – eine geschützte Marke – seine Heimat im Grazer Theater am Bahnhof (TIB), wo seit 1996 in wöchentlichen „Sport am Montag“-Shows Theatersport gespielt wird. Bei den offenbar nur unregelmäßig abgehaltenen Europameisterschaften, die 1999 in Dortmund ausgetragen wurden, wurde dem TIB der Titel Europameister verliehen. Außerdem ist das TIB mehrfacher österreichischer Theatersportmeister. Die Ursprünge des Theatersports sieht Johnstone im amerikanischen „Wrestling“. Interessant ist dabei aber nicht, dass die Emotionen und Schmerzen der Ringer nur gespielt sind, sondern vielmehr die Anteilnahme des Publikums: „Die Ekstase der Zuschauer war etwas, wonach ich mich sehnte, am normalen Theater aber nicht erlebte“ (Johnstone 1996, S. 25). Aufgrund restriktiver

Theatergesetze war Theatersport zunächst nur ein Teil des Unterrichts, bis er sich mit Gründung des „Loose Moose“ Theaters schließlich als eigene Gattung etablierte (vgl. Johnstone 1996, S. 26f).

Folgende Rollen sind im Theatersport zu besetzen: ein Kommentator, drei Richter, zwei Teams, außerdem wird Publikum benötigt. Der Kommentator betritt als erster die Bühne und „heizt“ das Publikum an, er sagt zB: „Umarmen sie jemanden, den sie nicht kennen!“. Er greift bei Problemen helfend ein und erklärt Feinheiten des Reglements. Als nächster betreten die drei Richter (in Roben gekleidet) die Bühne, wobei sie „traditionellerweise“ vom Publikum ausgebuht werden. Sie sind mit Fahrradhupe ausgestattet, mit denen sie „Warnungen gegen Langeweile“ signalisieren können. Danach betreten die Teams die Bühne, angeführt von jeweils einem Kapitän. Mittels Münzwurf wird entschieden, wer die erste Herausforderung stellen darf, dh die zu spielende Szene bestimmt (kann praktisch alles sein, zB Kinofilm, Friseursalon, usw.). Die gespielten Szenen werden von Richtern bewertet, oder gegebenenfalls mittels Hupen abgebrochen. Durch Protest des Publikums kann eine Szene ebenfalls beendet werden. Bei groben Verfehlungen (des Themas oder auch anstößigem Benehmen) kann von den Richtern eine Strafe verhängt werden, und zwar genauso über die Akteure, wie über Zuschauer, zB muss der Bestrafte mit einem Korb auf dem Kopf für einige Zeit neben der Anzeigetafel sitzen (vgl. Johnstone 1996, S. 28ff).

Die dargestellten Regeln sind gleichsam nur das Gerüst, auf dem das jeweilige Spiel aufbaut. Die Möglichkeiten sind ebenso variantenreich wie komplex, die beliebtesten Varianten sind: das reguläre Match, das verbesserte Match, das Herausforderungsmatch, das Richter-Herausforderungsmatch, das dänische Match. Hauptsächlich unterscheiden sich die Varianten darin, wer die Stichworte gibt, dh die Szenen festlegt, außerdem in ihrer zeitlichen Strukturierung (vgl. Johnstone 1996, S. 454f).

Beim Theatersport geht es um die Feststellung, welches Theater das beste Ensemble besitzt. Dieser Wettbewerb findet normalerweise verstreut auf die einzelnen Schauspielhäuser statt, das urteilende Publikum rekrutiert sich aus Feuilletonisten. Durch das Aufeinandertreffen von Ensembles auf einer Bühne wird die Entscheidung über ihre Qualität einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Obwohl tatsächlich keine

großen Prämien vergeben werden, wird der Wettstreit um Ressourcen selbst zum Inhalt eines Stücks.

Das Mäntelchen namens "Sport" hängt sich diese Form des Theaters augenzwinkernd um. Das Spiel bleibt Schauspiel, der Theatersport ist nur eine Variante davon. Ähnlichkeiten und Unterschiede zum Sport werden hier allerdings besonders gut sichtbar. Die Darsteller improvisieren innerhalb eines gegebenen Rahmens, um ein Ziel, das vom Publikum geforderte Thema, zu erreichen. Sie müssen dabei ähnlich schnell und flexibel reagieren wie Sportler. Der genaue Inhalt entsteht dabei erst im Zuge der Aufführung, ein Charakteristikum des Sports. Am Ende wird durch ein Publikumsvotum der Sieger ermittelt. Das ist nötig, weil der Wettbewerb im Schauspiel nicht angelegt ist, es normalerweise kein Ergebnis im Sinne eines Siegers gibt. Die Zuschauer haben damit mehr Macht als beim normalen Theaterstück und beim Sport.

7 RESÜMEE

7.1 Die Interesselosigkeit

Gleich eines der ersten Erfordernisse, das Kant für die Betrachtung von Kunstwerken aufgestellt hat, bringt Schwierigkeiten mit sich, wenn ein Fußballspiel als Kunstwerk betrachtet werden soll: das „interesselose Wohlgefallen“. Die meisten Zuschauer bei einem Fußballspiel favorisieren eine der beiden Mannschaften, es gibt keine Interesselosigkeit. Spielzüge können so im kantschen Sinne nur „genossen“ oder „verweigert“ werden. Gelegentlich jedoch wird einer gelungenen Aktion des Gegners Anerkennung zuteil, das geschieht mit den Worten „trotzdem ein schöner Pass, schönes Tor, eine gelungene Aktion, etc.“. Diese Anerkennung ist deshalb so bemerkenswert, weil sie eine Handlung beurteilt, die im *Gegensatz* zu den eigenen Interessen steht. Diese Handlung muss demnach noch viel bemerkenswerter gewesen sein als jene, die von einem „Unbeteiligten“ gewürdigt wird. Es kann also gesagt werden, dass eine Sporthandlung, die von der Mehrheit der Betrachter, auch wenn sie den eigenen Interessen zuwiderläuft, für „gut“ befunden wird, etwas ganz Besonderes sein muss. Von einem Fehlen von Interesse kann hier jedoch nicht gesprochen werden. Ein Kunstexperte oder -kritiker wird einem Werk ebenso nicht immer völlig interesselos begegnen. Fällt er ein positives Urteil über ein Werk eines von ihm

immer wieder verrissenen Künstlers, so wird im Allgemeinen davon ausgegangen, dass hier etwas wirklich Besonderes vorliegen muss, denn sonst hätte der Experte wohl nicht so geurteilt.

Eine interessenlose Situation tritt dann zutage, wenn ein Zuschauer zwei Mannschaften beobachtet, zu denen er keine emotionale Verbindung hat. Für einen Österreicher gilt das vielleicht beim Anschauen eines Spiels der englischen „Premiere League“. Der Betrachter wird möglicherweise auch hier geneigt sein, den Außenseiter zu favorisieren, oder sich aus anderen Gründen auf eine Seite schlagen. Das wäre dann aber die „normale“ Reaktion auf eine dargestellte „David-gegen-Goliath-Geschichte“, die nicht zu verwechseln ist mit dem eigentlichen „Fansein“. Das Interesse, die Erwartung, die beim Betrachten eines Fußballspiels in der Regel vorhanden ist, ist die möglichst reibungslose Übergabe des Balles von einem Spieler zum Nächsten und damit einhergehend die Entstehung von Formen.

Die meisten Mythen, es sei hier nochmals auf den bekanntesten aller österreichischen Fußballmythen, das Cordoba-Spiel, hingewiesen, basieren auf Erwartungshaltungen einer Fangemeinde und damit Interessensgruppe. Zu einem Mythos allgemeinerer Natur könnte das Spiel zwischen Arsenal und Chelsea im Viertelfinale der Champions League 2003/04 werden. Es wurde ein herausragendes Spiel erwartet, was von den Klubs auch eingelöst wurde. Ausgangspunkt für weiterführende Deutungen ist die Siegesserie des Teams von Arsenal, das in der Meisterschaft bis dahin noch nicht verloren hatte und sich dann überraschend bei diesem Spiel geschlagen geben musste.

7.2 Form und Inhalt

Eine gelungene Aktion jedenfalls bietet eine innere Stimmigkeit, eine ästhetische Idee tritt zu Tage. Es ist eine unbeschreibbare „Metapher“, ein „Gebilde“, ein „Oeuvre“. Der Künstler oder Sportler tritt in den Hintergrund, was bleibt ist das „Gebilde“, oder die Rezeption des „Gebildes“ durch den Zuschauer. Es wird rezipiert als eine Sicht der Welt, die sonst nicht möglich gewesen wäre und anders nicht beschreibbar ist. Das Gebilde kann als ein Kunstwerk gesehen werden, das menschliche Situationen darstellt, dazu Muster und Zeichen konstruiert und diese Muster, Zeichen und Materialien dabei thematisiert. Es ist gezeigt worden, dass ein Fußballspiel dazu in der Lage ist.

Unklar bleibt, ob ein hermeneutischer Ansatz einem Fußballspiel gerecht werden kann. Es werden jedenfalls Formen erzeugt, die nur bestimmte Möglichkeiten für die Erzeugung weiterer Formen bieten. Sie haben epiphanen, ereignishaften Charakter, sind unmittelbare Bilder. Obwohl sie ohne Interpretation sofort verstehbar sind, damit die Forderung nach der Unmittelbarkeit von Kunstwerken einlösen würden, werden sie trotzdem weiter interpretiert. Die Möglichkeiten der Bedeutungszuweisung sind durch die von Galdenpfennig ermittelten Inhalte beschränkt. Auf diese Weise entsteht eine Objektivierung des Erkenntnisspiels, von dem Sportspiele nicht ausgeschlossen werden können. Außerdem werden Bedeutungen im Sinne der Erwartung eines mythisch zu werdenden Ereignisses an ein Fußballspiel herangetragen, auf diese Weise kann von einer Sinnstiftung gesprochen werden. Sämtliche von Alkemeyer präsentierte Inhalte des Fußballspiels sind rein weiterführende Auslegungen, die im Fußballspiel selbst nicht angelegt sind.

Das angesprochene Champions League Spiel zwischen Arsenal und Chelsea könnte als Sinnbild für die Unwägbarkeiten des Lebens gelten, dafür, auch in scheinbar aussichtslosen Momenten weiter an der Chance zu arbeiten. Es ist weitgehend abgelöst von den Akteuren, die Spielzüge, die dort präsentiert wurden, sind größtenteils vergessen, an das genaue Ergebnis erinnern sich wenige. Bekannt ist, dass es ein gelungenes Spiel war und dass der Außenseiter den Favoriten besiegen konnte.

Der Primat der Form kann demnach immer nur für eine bestimmte Zeit, nämlich für die Dauer des Entstehens und kurzen Seins gelten. Danach verliert die Form zugunsten des Inhalts an Bedeutung. Auch die gelungensten Spielzüge bleiben selten im Gedächtnis, viel eher schon, ob ein ganzes Spiel als gelungen bezeichnet werden kann. Die Frage nach der Einlösung des Mythos beginnt zu arbeiten und das einzelne Spiel wird in Bezug gesetzt zur Tabellsituation, dem Befinden des Vereines, seiner Spieler, deren Frauen und anderen Dingen.

Ein Fußballspiel ist keine „Zelebration des Scheiterns“, ebenso keine bloße Artistik. Vielmehr kann hier von der „Seltenheit des Gelingens“ auf einer notwendig artistischen Basis gesprochen werden. Training und die Artistik sind wie beim Schauspiel die Voraussetzung für die Darstellung vor dem Publikum. Während mit Gadamer die

Zuschauer im Theater das Stück perfekt machen, haben die Stadionbesucher sogar erweiterte Möglichkeiten, da sie in den Verlauf des Spiels eingreifen können. In welche Richtung sie den Inhalt dabei steuern, lässt sich nur begrenzt voraussagen.

Die Spiele des professionellen Fußballspielers und des Schauspielers zeichnen sich durch Ernsthaftigkeit aus, ihr Spiel kann aber nicht als korrumpiert bezeichnet werden. Ihre Spiele sind institutionalisiert und geprägt von den Elementen Agon und Mimicry. Das Spiel selbst kommt durch sie zur Darstellung, jede Darstellung ist für jemanden gedacht. Daher geht es auch im Sportspiel um eine Anschauung von Gegenwart und nicht nur um deren bloße Präsenz.

7.3 Das Fußballgenie

Der Hervorbringer eines Kunstwerks ist das Genie. Es transzendiert die Regeln der Kunst und bringt dadurch neue Regeln hervor. Das scheint beim Sport schlichtweg nicht möglich zu sein. Ein Fußballspieler kann vielleicht den Regeln der Natur ein Stückchen zu Leibe rücken, indem er den Ball besonders weit einwirft, hart oder angeschnitten trifft, er kann sich jedoch nicht über die Fußballregeln so hinwegsetzen, dass dadurch neue Regeln entstünden. Möglich ist, dass – auch durch technische Weiterentwicklung – ein Tennisspieler den Ball beim Aufschlag jedesmal so hart schlägt, dass er dadurch eine Regeländerung erzwingt, weil dem Spiel sonst das charakteristische „Hin und Her“ abhanden zu kommen droht. Hier hat der Spieler aber selbst keine neuen Regeln, sondern dem Spiel selbst beinahe ein Ende gesetzt. Auch ist im Fußball durch das Spiel mit der Abwehr in Form einer Viererkette eine neue Situation entstanden, die Veränderungen in der Taktik gebracht hat. Das lässt jedoch die Regeln völlig unberührt.

Im Sport bedrohen solche Ausreißer viel eher das Spiel, als dass sie in der Lage wären, ihm neue Regeln zu geben. Anders im Kunstbetrieb. Eine Regelüberschreitung, eine Provokation, führt zur Diskussion, schließlich aber zu einer Einordnung des Objekts in einen kunsthistorischen Kontext, dh zu einer Regeländerung. Weitere Aktivitäten sind nicht nötig, denn jeder, der eine solche Provokation kopiert, ist ein Nachahmer. Es muss niemand auftreten und neue Regeln einführen, weil sonst der Weiterbestand des Kunstbetriebs gefährdet wäre. Genies im kantischen Sinne sind im Sport nicht auffindbar. Es kann der innere Regelkreis, die taktischen (Form-)Vorgaben, erweitert werden. Die

Grundregeln sind durch den Spieler nicht veränderbar. Zwar werden auch die Grundregeln ständig variiert, das geschieht aber als Reaktion auf technische Neuerungen (die diskutierte Unterstützung der Schiedsrichter durch Videos) oder um Elemente auszuschließen, die das Spiel gefährden würden (der Torhüter darf Rückpässe nicht mehr mit der Hand annehmen).

7.4 Ist ein Fußballspiel ein Kunstwerk?

Ein Fußballspiel kann dann dem Bereich der künstlerischen Produktion nahegerückt werden, wenn sämtliche Voraussetzungen des Gelingens erfüllt werden. Das ist nur in sehr seltenen Momenten der Fall. Dann entstehen natürlich anmutende Bewegungen von höchster Künstlichkeit, eine Grundlage für ein gelungenes Kunstwerk. Diese Momente dauern nur einen Augenblick lang. Egal ob gelungene oder misslungene Aktionen angeführt werden, ein Fußballspiel entspricht den Anforderungen einer interpretationslos verstehbaren unmittelbaren Präsenz. In dieser Hinsicht bestehen Ähnlichkeiten zu Kunstgattungen wie Performances. In den gelungenen Momenten kann etwas Bleibendes entstehen. Dabei treten die Akteure kurz in den Hintergrund, der Spielzug verselbständigt sich und erhält Werkcharakter. Dieses Werk kann etwas Bleibendes sein, es kann etwas ausgedrückt werden, das nur auf genau diese Art und Weise mitgeteilt, nicht verbalisiert werden kann. Ein Fußballspiel könnte somit als Kunstwerk vorgestellt werden.

Kunsttheorien müssen auf Grund der großen Diversifizierung der künstlerischen Produktion Rechtfertigungen für die verschiedensten Gattungen liefern. Würde tatsächlich der Sport im Allgemeinen oder der Fußballsport im Besonderen in den Bereich Kunst aufgenommen, so bestünde kein großes Problem, ihn auch als dessen Bestandteil zu begründen. Die Frage ist, warum das getan werden sollte. Güldenpennig reklamiert das mit der Begründung, dass es nur so gelingen könnte, den Sport von unhaltbaren Schubladisierungen zu befreien. Gleichzeitig stellt er Interpretationsregeln auf, die solche Zuschreibungen ohnehin unmöglich machen und findet einen Primat der Form vor dem Inhalt, womit sich eine Zuteilung des Sports zu den Künsten auch von dieser Seite als unnötig erweist. Auch die gesellschaftlichen Trennungen, auf die Schulze anfangs verwiesen hat, bestehen nicht mehr in diesem Ausmaß, als Distinktionsmittel ist Sport nur mehr eingeschränkt zu sehen. Auch wenn sich manche Ähnlichkeiten über weite Strecken als tragfähig erweisen, sind die Unterschiede nicht so einfach weg zu argumentieren. Solange es keinen triftigen Grund für die Behauptung, Fußball sei ein Kunstwerk, gibt,

können die Bereiche Sport und Kunst nebeneinander existieren. Sollte es sich irgendwann als nötig erweisen, denn Sport als eine Kunstgattung zu betrachten, wird das aus theoretischer Sicht kein unlösbares Problem darstellen.

8. LITERATURVERZEICHNIS

Alkemeyer, Thomas: Sport als Mimesis von Gesellschaft: Zur Aufführung des Sozialen im symbolischen Raum des Sports. In: Posner, Roland (Hrsg.) 1997.

Aristoteles: Nikomachische Ethik. Reclam Verlag, Stuttgart 1969.

Bausenwein, Christoph: Geheimnis Fußball: Auf den Spuren eines Phänomens. Verlag Die Werkstatt, Göttingen 1995.

Boschert, Bernhard/Gebauer, Gunter (Hrsg.): Sprachspiele des Sports. Academia Verlag, Sankt Augustin 1996.

Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft / Pierre Bourdieu. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1983.

Bromberger, Christian: Die Stadt im Stadion. Olympique als Spiegel der kulturellen und sozialen Topographie Marseilles. In: Horak, Roman/Reiter, Wolfgang (Hrsg.) 1991.

Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch. Ullstein Verlag, Frankfurt am Main 1982.

Caysa, Volker (Hrsg.): Sportphilosophie. Reclam Verlag, Leipzig 1997.

Coubertin, Philip d.: Olympische Erinnerungen. Frankfurt am Main 1936.

Danto, Arthur C.: Die Verklärung des Gewöhnlichen. Eine Philosophie der Kunst. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1984

Elsner, Branko: Technik, Taktik, System. Zur Charakterisierung des Fußballspieles. In: Horak, Roman/Reiter, Wolfgang (Hrsg.) 1991

Frayssinet, Pierre: Le sport parmi les beaux-arts. o. V., o. O. 1968.

Friedrich, Georg/Hildenbrandt, Eberhard/Schwier, Jürgen (Hrsg.): Sport und Semiotik. dvs-Tagung vom 5. - 7.11.1992 im Schloss Rauischholzhausen. Academia Verlag, Sankt Augustin 1994.

Fukuyama, Francis: Das Ende der Geschichte. Wo stehen wir? Kindler Verlag, München 1992.

Gadamer, Hans-Georg: Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Mohr Verlag, Tübingen 1965.

Gebauer, Gunter: Logik der Aktion und Konstruktion der „Welt“ – Zur Theorie des Sports. In: Grupe, O. u. a. (Hrsg.): Sport in unserer Welt – Chancen und Probleme. O. V. , Berlin, Heidelberg, New York 1973.

Gebauer, Gunter: Oralität und Literalität im Sport – Über Sprachkörper und Kunst. In: Gerhardt, Volker/Wirkus, Bernd (Hrsg.) 1995.

Gebauer, Gunter: Drama, Ritual, Sport – drei Weisen des Welterzeugens. In: Boschert, Bernhard/Gebauer, Gunter (Hrsg.) 1996.

Gebauer, Gunter: Die Mythen-Maschine. In: Caysa, Volker (Hrsg.) 1997.

Gerhardt, Volker: Der Sport, das Leben und die Kunst – Drei historisch-systematische Skizzen. In: Gerhardt, Volker/Wirkus, Bernd (Hrsg.) 1995.

Gerhardt, Volker/Wirkus, Bernd (Hrsg.): Sport und Ästhetik: Tagung der dvs-Sektion Sportphilosophie vom 25. – 27.6.1992 in Köln. Academia Verlag, Sankt Augustin 1995.

Goodman, Nelson: Sprachen der Kunst. Ein Ansatz zu einer Symboltheorie. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1973.

Goodman, Nelson: Weisen der Welterzeugung. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1993.

Güldenpfennig, Sven: Sport: Autonomie und Krise: Soziologie der Texte und Kontexte des Sports. Academia-Verlag, Sankt Augustin 1996a.

Güldenpfennig, Sven: Sport: Kunst oder Leben?: Sportsoziologie als Kulturwissenschaft. Academia-Verlag, Sankt Augustin 1996b.

Gumbrecht, Hans Ulrich: Epiphany of Form: On the beauty of Team Sports. New Literary History, John Hopkins University Press, Baltimore, Maryland 1999.

Handke, Peter: Die Innenwelt der Außenwelt der Innenwelt. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1969.

Handke, Peter: Ich bin ein Bewohner des Elfenbeinturms. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1972.

Herzog, Markwart: Fußball als Kulturphänomen: Kunst - Kultur - Kommerz. Kohlhammer Verlag, Stuttgart 2002.

Hildenbrandt, Eberhard: Einleitung in eine Semiotik des Sports. In: Friedrich, Georg et. al 1994.

Horak, Roman/Reiter, Wolfgang (Hrsg.): Die Kanten des runden Leders. Beiträge zur europäischen Fußballkultur. Promedia Verlag, Wien 1991.

Huizinga, Johan : Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Verlag, 1956.

Johnstone, Keith: Theaterspiele: Spontaneität, Improvisation und Theatersport. Alexander Verlag, Berlin 1996.

Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft. Suhrkamp Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 1996.

Klose, Andreas: Fernsehfußball – Ein mediales Kunstprodukt verändert die Wirklichkeit. In: Horak, Roman/ Reiter, Wolfgang (Hrsg.) 1991.

Koppe, Franz (Hrsg.): Perspektiven der Kunstphilosophie: Texte und Diskussionen. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1991.

Lenk, Hans: Die achte Kunst – Leistungssport – Breitensport. Edition Interfrom Verlag, Zürich 1985.

Liessmann, Konrad Paul: Treten können, kulturlos. Über die Literaturunfähigkeit des runden Leders. In: Horak, Roman/ Reiter, Wolfgang (Hrsg.) 1991.

Liessmann, Konrad Paul: Philosophie der modernen Kunst: Eine Einführung. WUV, Wien 1999.

Luhmann, Niklas: Die Kunst der Gesellschaft. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1995.

Maier, Stephan: Ding, Dang, Dong (2002). In: Frame – the state of the art, Ausgabe Nr 12, Framework Verlag, Wien 2002.

Pflügl, Helmut: „Die erste Schwalbe“ – Fußball im Film. In: Horak, Roman/Reiter, Wolfgang (Hrsg.) 1991.

Posner, Roland (Hrsg.): Zeitschrift für Semiotik, Band 19. Stauffenberg Verlag, Tübingen 1997.

Potyka, Hubert: Am Ende siegte doch die Kunst. In: Oberösterreichische Nachrichten vom 1. Juli 2002, S. 27.

Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen: in einer Reihe von Briefen. Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart 1989.

Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart. Campus Verlag, Frankfurt am Main 1992.

Seel, Martin: Kunst, Wahrheit, Welterschließung. In: Koppe, Franz (Hrsg.) 1991.

Seel, Martin: Die Zelebration des Unvermögens. Aspekte einer Ästhetik des Sports. In: Ders.: Ethisch-Ästhetische Studien. Frankfurt am Main 1996.

Seel, Martin: Ästhetik des Erscheinens. Carl Hanser Verlag, München 2000.

Skocek, Johann: Das Wollen ist mehr als das Sein, oder es ist nichts. Österreichs Nationalteam schlägt die Schweiz und droht Spanien mit Gleichem. In: Der Standard vom 12. März 1999, S. 43.

Weis, K.: Die Priester der Muskelkraft. Über die Olympischen Spiele als Religionsersatz. In: Die Zeit 19.7.1996.

yeoviltown_fc: Das Internet: What tactic are you using? In: www.cmscene.net (10.05.2004)