

Fußball ist unser Leben

Dietrich Korsch

Kunst, die die Augen öffnet: Das ist das Werk *“Deep Play”* von Harun Farocki, im Erdgeschoß des Fridericianums gezeigt. Zwölf Flachbildschirme, ein Thema: Fußball.

Daß gerade dem Fußball etwas Magisches anhaftet, weiß jeder, der jemals eine gut gefüllte Arena besucht hat. Warum das so ist, fällt jedoch schon schwerer zu erklären. Einige Aspekte sind schnell bei der Hand: um fließende Zeit-Raum-Konstellationen geht es, die agonal verfaßt sind. Das Spiel wogt hin und her, die Abstände sind so groß, daß man sie gut verfolgen kann, die Spielzüge greifen Raum, variieren in ihrer Schnelligkeit. Es gibt entspannte, ja langweilige Phasen – und dann urplötzlich die Explosion, die strategische Zuspitzung, den genialen Paß, das riskante und erfolgreiche Dribbling, den unnachgiebigen Zweikampf, den finalen Torschuß, pariert oder eben nicht. Jubel und Entspannung danach. Dann Wiederanstoß und Neuaufbau der ganzen Spannungssequenz. So weit, so gut.

Harun Farockis Video-Installation läßt tiefer ins Spiel blicken: *“Deep Play”*. Zwölf Flachbildschirme, in vier Dreiergruppen an der Außenwand eines fast halbrunden Raums installiert; man kann sie nicht alle zugleich erblicken, weil der Raum auch an der Rückseite gewölbt ist. Ein Spiel; wie alle Kundige sagen: kein gutes, das WM-Finale 2006 zwischen Frankreich und Italien. Aber vielleicht gerade darum eindrücklich. Ein Spiel, aus zwölf Perspektiven, alle dialektisch miteinander verschränkt.

Die individuelle Ebene: auf zwei Bildschirmen wird je nur ein Spieler gezeigt, der Italiener Pirlo und der Franzose Henry, 2 Stunden und 15 Minuten lang (wir erinnern uns: das Spiel ging in die Verlängerung und wurde erst durch Elfmeterschießen entschieden). Wie beide stehen (ziemlich oft!), wie sie sich drehen und laufen, passen und schießen. Das ist, jeder Fußballfreund wird zustimmen, eine ganz ungewöhnliche Sicht, richtet sich unser Blick doch immer zuerst auf den Ball und was um ihn herum geschieht. Isolierte Einzelne treten hier auf die Szene. Erinnerung daran, daß auch das Mannschaftsspiel Fußball der Einzelnen bedarf, die ihre Pausen brauchen, die aber auch oft gar nicht zum Eingreifen herausgefordert werden. Zu aller Verdeutlichung laufen unter den Bildern der beiden noch Diagramme mit, die die Schnelligkeit der jeweiligen Bewegung anzeigen.

Die Mannschaftsebene, das Spielerkollektiv, die beiden besonderen Equipen: Da läuft der Ball. Und zeichnet Linien auf die Bildschirme, die, auf dem einen, Richtung und Stärke des Balles anzeigen; die ein Gewebe bilden von Linien, wodurch das bewegte Hin und Her als ein Muster sichtbar gemacht wird. Da läuft der Ball – und alle Spieler orientieren sich, potentiell oder aktuell, auf ihn hin. Auch das wird

sichtbar gemacht, besonders schön auf dem anderen Bildschirm, der die Verteidigungsaufgaben der Viererkette graphisch darstellt – wie sie die Räume eng macht angesichts der Übermacht potentieller Anspielstationen der Angreifer. Da steht der Trainer am Rand, ein anderer Bildschirm, und sein Bild wird quasi übermalt von den Linien, die die Spielzüge nachzeichnen. Fast kann man den Mienen von Lippi und Domenech entnehmen, wie sie in ihren Köpfen die Spielzüge registrieren und, wie immer verhalten, emotional kommentieren. Sehr abstrakt ist ein Bildschirm mit Gefahrenanalysen, nur noch graphische Muster tauchen auf, daß sie dem Spiel entnommen sind, sieht man nicht mehr. Oder, auf demselben Monitor, eine automatische Sprachumsetzung der Spielzüge: Zidane schießt, Del Piero köpft ... Da rauscht in einem Wortschwall fort, was man sonst nur diskret, als unterschiedene Bilder, sieht.

Die mehrschichtige Interaktion von Einzelspielern und Mannschaft, in sich schon hoch komplex, wird nun – nächste Dimension – beobachtet und analysiert. Vom Bildregisseur des Fernsehens, der die einzelnen Kameras abrufen und die Zeitlupen einfordert. Von einem Trainerstab des DFB, der am Videotisch die Sequenzen bewertet und abschätzt, wahrgenommene und vertane Chancen notiert, fremde Strategien kommentiert und eigene projiziert. Nichts ist ohne Beobachtung, was da auf dem Rasen geschieht. Von Konstrukteuren eines Videospiele, die die lebendigen Bewegungen auf dem Platz schon eingefangen haben und umgesetzt in Sequenzen, die man vor- und zurückspielen kann; Bilder, denen man aber die Künstlichkeit, das Remake, nur

allzu deutlich ansieht. So verläßt das Spiel seinen Rahmen, tritt ein in andere Kontexte, ins Allgemeine.

In die Allgemeinheit, die ja alles umfängt, das Leben auf dem Platz umgibt, auch wenn sie gar nicht tangiert scheint. Ein Bildschirm zeigt, 195 Minuten lang, Bilder von Überwachungskameras der Polizei. Treppenaufgänge, Prominenteneingänge, Tiefgaragen, nur ab und zu auch Zuschauerblöcke, genauso ungerührt wie die Straßenkreuzung vor dem Berliner Olympiastadion. Da sind doch auch immer wieder Menschen zu sehen. Polizistinnen und Wachmänner, ein paar Passanten, immerhin – ganz tot ist das Leben nicht, um den Kessel des Spiels herum. Und dann die eine Kamera mit dem immer gleichen Blick, von einem Hochhaus, über das Olympiastadion weg. Sie rührt sich nicht, nichts rührt sich; außer daß der Himmel seine Farbe ändert, es langsam dunkel wird und das Stadion zu erglühen scheint, erst mächtig, dann immer intensiver, je dunkler es wird und je weiter das Spiel seiner unweigerlichen Entscheidung sich nähert. Die äußerste Umwelt, sozusagen. Und auch sie scheint, wenn auch unberührt, doch nicht unbetroffen.

Das Eindrucksvolle im halbrunden Ausstellungsraum: Das alles geschieht auf den Punkt zugleich. Die unterschiedlichen Ebenen überlagern sich, verknoten sich, beginnen zu schwimmen, in Komplexität zu ertrinken. Das alles ist das Spiel. So ist das Leben. Individuell gelebt und in besonderen Gruppen, auf gemeinsame Ziele aus, aber agonal verfaßt, von Bewegung und Stehenbleiben gezeichnet, von Plänen und Strategien durchherrscht – und doch darin auch

unübersehbar, unbeherrschbar. Beobachtet, teilnahmsvoll und sorgengezeichnet; analysiert und bewertet, um besser einzugreifen. Und das alles im stoischen Rahmen des Allgemeinen, das interesselos registriert und dokumentiert wird. Unter einem Himmel, der sich abendlich rot färbt und dann dunkel wird, damit das Leben aus sich leuchtet.

Noch nie, ich gestehe es, ist mir die Faszination des Fußballs, seine verzaubernde Magie, analytisch so deutlich geworden – und synthetisch so gleichzeitig. Nur von Dreiergruppe zu Dreiergruppe kann man sich hangeln; immer trifft man auf Einzelnes, das sich mit anderem Einzelnen als Besonderes im umgreifenden Allgemeinen bewegt. Fußball als Leben; Leben in Gestalt des Fußballs.

Was fehlt in diesen Bildern? Wir, die Zuschauer. Der stoische Gleichmut der Beobachtungskameras reagiert nicht auf Begeisterung oder Enttäuschung im Publikum. Jubel und Pfiffe werden höchstens akustisch wahrnehmbar, gehen aber im Rauschen der verschiedenen Stimmen auch wieder unter. Die Interaktion mit den Fans, wie man die Fußballfreunde heutzutage offiziell zu brandmarken pflegt, fällt aus. Kommt in diesem Leben nicht mehr vor. Das fällt insbesondere auf am Ende des Spiels, wo doch das Ziel, der Sieg, erreicht ist. Elfmeterschießen. Da gibt es nun, wo es um die letzte Entscheidung geht, gar keinen Draufblick mehr, drei der Bildschirme werden einfach schwarz. Nur die Torhüter Buffon und Barthez sind zu sehen, nicht die Schützen. Der Ball fliegt so schnell ins Tor oder an ihm vorbei, daß er gar nicht zu verfolgen ist. Dann ist die Entscheidung da – 6:4. Und alle Monitore werden schwarz. Keine Reaktionen mehr. Kein Jubel, keine Verzweiflung. Weder die Spieler noch das Publikum nehmen uns unsere eigene Reaktion ab. Es geht ja hier auch gar nicht um Jubel, ums Gewinnen, um die Entscheidung und die Lösung der Spannung. Es geht ums Verstehen. Dieses Fußballspiels – und darin unseres Lebens. Das mag enttäuschend klingen, ist aber doch auch tröstlich. So komplex das Leben ist, so wenig entschieden für uns, die wir die Videovorführung verlassen, so sehr bleiben wir selbst herausgefordert, uns zu dieser Lebensvielfalt zu verhalten. Ohne uns von draußen beobachten zu können. Fußball, so sagt Harun Farocki, bleibt unser Leben.

*Harun Farocki, Deep Play, 2007, Mehrkanal-Video-Installation, 12 synchronisierte Spuren auf 12 Monitoren.
© Courtesy The Artist / Greene Naftali Gallery, New York*