

Über die Vielgestaltigkeit von Zeit und Geschwindigkeit im 90-Minuten-Spiel Fußball

Im Sommer 2004 hat mich eine Sache viel Zeit gekostet, - die Fußball-Europameisterschaft in Portugal. Warum gekostet? Da Zeit nicht vermehrbar ist, da jedes Leben nur über eine (wiewohl zuvor unbekannt) Zahl von Stunden verfügt, wurden andere Freuden oder gar Pflichten versäumt. Jedes Anknipsen des Fernsehers bedeutete im Wissen, dass ein solches Spiel mindestens anderthalb Stunden dauern würde, eine Güterabwägung gegen andere Tätigkeiten zur selben Zeit. Man erntet dafür Erregung, Euphorie, Enttäuschung und, vielleicht sogar gleichzeitig, schlechtes Gewissen angesichts dessen, was stattdessen unerledigt blieb und anschließend mit desto größerem Tempo nachgearbeitet werden muss. Oft klagt man hinterher auch über „verschenkte“ oder „verlorene“ Zeit. Nur wer Langeweile hat und „Zeitvertreib“ sucht, kann eine solche Übertragung ganz ohne Reue genießen, zahlt dafür keinen erkennbaren Preis. Nur wenigen gelingt Synchronität durch Paralleltätigkeiten, das heißt im vorliegenden Fall, mit halbem Auge den Spielfluss auf dem Bildschirm zu verfolgen und daneben noch etwas Zweites im Hier und Jetzt zu tun, z.B. zu Abend essen oder stricken. Geschlechterdiferent können Frauen das angeblich besser.

Aber trotzdem, wer wollte sich dem Sog entziehen? In jährlichen Meisterschaftsrunden oder sonstigen Turniersystemen wird die Zeit zyklisch gebunden; es ist dies eine Konstruktion von spannungssteigernder Raffinesse!

1. Zur kulturethologischen Relevanz des Fußballsports

Lohnt es sich eigentlich auf einer wissenschaftlichen Tagung, über so Triviales wie Fußball zu reden? Otto Koenig würde das zweifellos bejahen, hat er doch gerade diesen Sport oft als kulturethologisch interpretierbar erwähnt. Mit *Desmond Morris (1981)* sah er in diesem modernen Kultspiel jede Menge transformierter Verhaltensdispositionen unserer jägerischen Vorfahren, - der Ball die Waffe, ein Tor das Beutetier, zwei konkurrierende Mannschaften im Kampf um Nahrung auf eigenem oder fremdem Territorium, die Spielregeln eine Fortsetzung uralter Stammesrituale mit Medizinmännern (heute Trainer), Ahndung von Tabubrüchen (Fouls) und Kriegsbemalung

(Trikots bzw. Fankleidung). Im Zug der Kulturentwicklung wurde daraus eine Ersatzhandlung, sublimiert ins Unblutige, doch noch immer nicht ganz ungefährlich, wie manche Verletzung beweist. Entlehnt dem „sudden death“ im Eishockey, bildete die in den 1990er Jahren erprobte Regel des „golden goal“, das eine Spielverlängerung abrupt beendet, den Tod des erlegten Wildes fast noch wortwörtlich ab. Dass es heute auch Damen-Fußballmannschaften gibt, die mittlerweile ebenfalls Weltturniere austragen, würde Otto Koenig, der das weibliche Geschlecht traditionell mehr dem Innendienst verpflichtet sah, weniger gefallen. Wenn man für solche Frauenteams bisher in Kopie trotzdem den Begriff Mannschaft beibehielt, zeigt sich genetisch noch ein weiteres Relikt.

Auch in *Irenäus Eibl-Eibesfeldts* (³1995, 302 f.) Grundriß der Humanethologie kommt Fußball vor: „Motivationen des Kämpfens werden dabei in ritualisierter Form ausgelebt in Katharsis und im Erfolgserlebnis des Sieges“. Aggressionsentladung vermischt sich mit Pseudoreligion.

Insgesamt ist die Literatur über Fußball, sei sie populär oder wissenschaftlich-ernsthaft, inzwischen Legion. Aus volkscundlicher Sicht sei u. a. verwiesen auf Studien von *Michael Prosser* (2001/2002; 2004 a; 2004 b) und *Brigitta Schmidt-Lauber* (2004) und den dort aufzufindenden Fußnotenapparat. Die Implikation des Faktors Zeit, dem diese Matreier Tagung gilt, bleibt darin aber merkwürdig unbeachtet. Lediglich die historischen Entwicklungsschritte der Sportart interessierten, z. B. ihrer Verbandsstrukturen oder der Meisterschaftsstatistiken. Im Hauptteil stützt sich der folgende Beitrag daher kaum auf Schrifttum, sondern wendet sich mit erlebnishafter Deskription dem Spielverlauf selbst zu, teils aus der Sicht der Akteure, teils der Zuschauer.

2. Geschichtliche Vorstufen

Mit harten kulturgeschichtlichen Belegen, d.h. Texten und Bodenfunden, lassen sich Ballspiele schon seit Jahrtausenden nachweisen, ohne dass zwischen isolierter Entstehung (Konvergenz) oder doch gegenseitiger Beeinflussung unterschieden werden könnte. Ausdifferenzierung führte zu fast unendlich vielen Spielvarianten, bei denen ein mit Haaren, im späteren China oder England 1698 auch schon mit Luft gefüllter Ledersack, in Mittelamerika eine massive Kautschukugel (*Stierlin, H. 1967, 50*) entweder mit der Hand getragen oder geworfen (z.B. Handball, Faustball, Volleyball, Basketball), mit einem Schläger vorwärtsgetrieben (z.B. das baskische Pelota, Krickett,

Hockey, Polo, Baseball, Golf, Tennis oder Tischtennis), mit Knien, Steiß und Hüften gestoßen (Alt-Mexiko), in Mischformen (römisches „Karpastum“, Rugby) oder eben nur mit Fuß und Körper ohne Handberührung (Fußball) bewegt werden. Schon beim „Tsu chu“ der Chinesen, das von etwa 3000 v. Chr. bis 900 n. Chr. verfolgt werden kann (*Umminger, W. 1985, 22-24*), wurde Fußball auf ein Tor gespielt, - hier ein zwischen Bambusstangen gespanntes Netz, im französisch-italienisch-englischen Mittelalter (Belege seit dem 12. Jahrhundert) oft eines der realen Stadttore oder simpler – das evolutive Sparsamkeitsprinzip! – die Lücke zwischen zwei Büschen. Im Mexiko der Maya und Azteken galt es, mit dem Ball eine hoch aufgestellte Zielscheibe zu treffen; später reduzierte man diese zu Steinringen, die man auf den Pelote-Spielplätzen der alten Tempelbezirke bis heute in größerem Bodenabstand als Mauervorsprünge erkennen kann (*Stierlin, H. 1967, 104 f.; Thieme, W.G. 1986*).

Ging es beim Fußballspiel anderswo schlicht um Körperertüchtigung der Soldaten, Wettbewerb und Volksvergnügen, so war es in den indianischen Hochkulturen Mexikos (und beim seit 587 n. Chr. bekannten „kumari“ der Japaner) zugleich überhöht zu kultischer Funktion (*Krickeberg, W. 1948*). Dabei begegnet uns auch erstmals signifikant der Faktor Zeit: Der kosmische Zyklus, der gewahrt werden musste, stand mit der Sonnenwende in Beziehung. Deshalb musste der allmählich „sterbende“ Sonnengott Huitzilopochtli (dessen Name später in Europa verunstaltet als Vitzliputzli ankam, vgl. *Bräunlein, P. 1992*) immer wieder neu mit Herzblut genährt werden. Wahrscheinlich der Siegermannschaft – den genauen Modus kennt man nicht – verkürzte dieser Erfolg auf dem Pelote-Platz das eigene Leben auf nur mehr wenige Stunden: Wie auch Zehntausende Kriegsgefangene wurden sie hernach auf der Tempelspitze dem Gott geopfert. Bei lebendigem Leib schnitt ihnen der Priester mit einem Steinmesser das Herz heraus. Das zu erleiden galt als besondere Ehre und sicherte ein Weiterleben als Schmetterling oder Kolibri im Paradies des Sonnengottes; es wurde vermutlich nicht zuletzt im Rausch von Drogen so positiv akzeptiert (vgl. <http://217.175.235.200/basisreligion>).

In all diesen interkontinentalen Traditionsbeispielen konnten die Mannschaftsstärken und sonstigen Regeln offenbar sehr wechselhaft sein. Das Ball-Weitkicken zweier Teams eines kalifornischen Indianerstammes zog sich tagelang hin (*Umminger, W. 1985, 27*). Im England des 12.-15. Jahrhunderts trat oft die gesamte männliche Bevölkerung zweier Dörfer gegen-

einander an, was gelegentlich sogar zu tödlichen Tumulten entartete. Später begrenzte ein englischer König die Zahl der Spieler auf 30 bis 40 je Dorf.

Erst die 1863 in London gegründete „Football-Association“ (daher in USA „soccer“), die sich ausdrücklich abspaltete vom härteren Raufballsport Rugby, schuf ein in jeder Hinsicht verbindliches Regelwerk, - einfach, klar und wohl deshalb so faszinierend. Wir alle wissen, wie schnell diese von England ausgehende neue Art Fußball bald danach die ganze Welt eroberte (Deutschlands älteste Vereine entstanden 1878 in Hannover, 1887 mit dem HSV in Hamburg sowie mit Germania Tempelhof 1888 in Berlin) und heute überall gleich nach dem Reglement der FIFA, des bereits 1904 von sieben europäischen Verbänden ins Leben gerufenen Internationalen Fußballverbandes, die runde Lederkugel gekickt wird. Auch diese rasante Diffusion, gemessen an den Mitgliederzahlen der FIFA, die sich zu einer schier exponentiellen Beschleunigungskurve aufschwingt, gehört zu unserem Thema.

1904:	7 Mitgliedsverbände
1921:	20
1954:	85
2000:	204
2004:	215

Abb. 1: Entwicklung der FIFA 1904 - 2004

Die Kurve widerspiegelt zugleich die Entstehung vieler neuer Staaten im Zuge der Entkolonialisierung und Unabhängigkeitsbewegung der 1960er Jahre; häufig war es eine der ersten Symbolhandlungen jener frisch errungenen Souveränität, nun auch gleich der FIFA beizutreten. Umgekehrt bedeutete diese Annahme der FIFA-Bestimmungen quer durch unterschiedlichste Gesellschaftssysteme auf fünf Kontinenten, dass der Sportart Fußball selbst jede vormalige Varianz abhanden kam und ein dominanter Prototyp herausselektiert wurde, - terminologisch mit *Otto Koenig (1975, 159)* ein weitgehender innerer Wandlungsstop.

3. Das Geschehen auf dem grünen Rasen

Doch zurück zur Zeit „auf dem Platz“, die ein Fußballspiel ganz wesentlich konstituiert. Wie die englische Football-Association 1863 jede Kampfpartei auf eine „Elf“ festgeschrieben hatte, wurde wenig später auch der Zeiträh-

men allgemein gültig: Ein Spiel dauert 90 Minuten!¹ Über die gemessene oder ungemessene Spieldauer der älteren Vorläufervarianten ist wenig bekannt. Zweifellos aber entsprang der nunmehrigen scharfen Begrenzung auf 90 Minuten ein Konzentrations- wie auch Dramatisierungseffekt. Damit andererseits der Ball wirklich 90 Minuten lang unterwegs ist, gibt es im Fall von Unterbrechungen, z.B. wegen Verletzungen oder Zuschauerkrawallen, eine sog. Nachspielzeit. Und wenn in den Endrunden großer Turniere ein Unentschieden vermieden werden soll, folgt den 90 Minuten noch eine zweimal 15minütige Verlängerung. Es fällt auf, dass somit zwar die Möglichkeit von Zeitzugaben besteht, das Gegenteil aber, nämlich eine willkürliche Verkürzung der Spielzeit, nicht stattfinden darf. Ob das bewusst- unbewusst in großer Analogie dazu steht, dass auch das Menschenleben gegebenenfalls durch ärztliche Kunst oder Wunder verlängerbar ist, während verfrühte Tötung als Mord verpönt ist?? Die Gliederung des vollen Spiels in zwei Halbzeiten ist überdies ein schönes Exempel für den von *Otto Koenig* (1975, 217) in *Natur und Kultur* gleichermaßen beobachteten Zug zu Lateralsymmetrien. Den Angelpunkt dazwischen bildet die Pause; auch Pausen sind ein allgemeines Zeitphänomen, - keineswegs Nicht-Zeit oder Stillstand, sondern – man denke weiter an Kaffeepausen, Sonntag, Urlaub, Abreden zu befristeter Waffenruhe, kahle Bäume im Winter – naturbedingte Erholungsphasen.

Herr auf dem Platz ist, wie Gott Chronos, der Schiedsrichter, - ausgestattet zuweilen gleich mit mehreren Armbanduhren, unterstützt am Spielfeldrand von Helfern, die ihm neuerdings auf Leuchtschrifttafeln die gerechte Nachspielzeit anzeigen. Er lässt das Spiel laufen oder zerhackt es bei Regelverstößen mit seiner Pfeife. Die Stürmer beider Mannschaften tragen ihre Angriffe mal behend und schnell, mal abwartend oder zaudernd, dann wieder mit langen Pässen und blitzartigen Kontern vor. Die Verteidiger sollen stören; Torwartfehler bedeuten „Schrecksekunden“. Das Spiel wogt hin und her, wird charakterisiert durch ständige Tempowechsel, wie es in der Musik ein „accelerando“ und ein „ritardando“ gibt. Der eine Spieler hat, wie die fast automatisch um temporale Wörter bemühte Reportersprache zu sagen pflegt, einen besonders „schnellen Antritt“ oder „explodiert“ gar, ein anderer „trabt“ lediglich hinterher, verärgert mit „Schlafwagenfußball“. Gegen Spie-

¹ Ausnahmen nur bei Hallenturnieren und im Jugendbereich. Zunächst hatte man sich 1880 in Deutschland (nach damaligem englischen Vorbild) auch im Erwachsenenbereich auf eine Spieldauer von nur 60 Minuten geeinigt, geteilt durch eine 30minütige Pause (*Umminger, W. 1985, 32 ff.*). Wann und warum man später auf 90 Minuten steigerte und die Pause auf 15 Minuten verkürzte, konnte nicht herausgefunden werden.

lende prallen in der Regel, abhängig von divergenter Zielsetzung, zwei Zeitstrategien aufeinander: Die vom Verlieren bedrohte Mannschaft beschleunigt, gibt – um wieder Jargonmetaphern zu zitieren – „Gas“, „rennt wütend mit der Brechstange“ gegen das feindliche Tor an, gerät allmählich in Hektik und „Torschlusspanik“ oder erschläft zuletzt in Resignation: Ihr „läuft die Zeit davon“! Nicht aufzugeben, kämpfen bis zur letzten Sekunde, gilt als Tugend. Währenddessen versucht die knapp vor dem Sieg stehende Partei das Spiel „über die Zeit“ zu retten; den ballgewandten Mittelfeldstrategen zeichnet aus, ein Spiel auch mal „langsam machen“ zu können, „das Tempo herauszunehmen“, „Zeit zu schinden“. Wer das jedoch mit allzu unlauteren Mitteln tut (Ballweschlagen, Meckern, Verletzung vortäuschen, als Torwart provokant lässig zum Abstoß gehen), wird wegen „Zeitspiels“, d.h. unsportlicher = unmoralischer Spielverzögerung und gewissermaßen Diebstahl, mit der gelben oder roten Karte bestraft. Allenfalls droht ihm eine „Zeitstrafe“, gemeint ist eine Sperre für nächste Spiele. Der sprachliche Reichtum, Zeitqualitäten auf dem Spielfeld in Vergleiche zu fassen, ist immens; als hoch elaborierter Code sind sie der Gesamtgemeinschaft der Fußballfreunde geläufig.

4. Mitfiebern auf der Tribüne und daheim

Seinen Widerhall findet das Spiel auf den Zuschauerrängen. Als rhythmische Schwingung schwappt manchmal eine gut gelaunte La-Ola-Welle (erfunden bei der WM in Mexiko 1986) ums Stadionrund, schlagen Trommeln oder Schlachtengesänge einen Takt an. *Desmond Morris (1981, 94)* zählte pro Spiel etwa 2000 Ballkontakte, das sind 26 pro Minute. Der Beobachter kann dabei keinen Moment entspannen; es sei dies eine schlechthin ideale Aktionsmenge, die das erregte menschliche Gehirn weder überfordere, noch in andere Gedanken abschweifen lasse. Doch aktiv kann der Fan wenig machen, muss ziemlich ohnmächtig dem Verstreichen der anderthalb Stunden folgen, bangend und hoffend samt einem Stoßgebet die letzten Minuten und Sekunden mitzählend, leise oder laut, voll seinem momentanen situationsbedingten Zeitempfinden ausgeliefert. Derselbe Uhrzeiger dreht sich für die einen quälend langsam, für die gegnerischen Anhänger entsetzlich schnell. Der korrekte Schlusspfiff des Schiedsrichters wird, je nachdem, mit „endlich!“ oder „viel zu früh!“ quittiert. Des Radioreporters Herbert Zimmermann erlösender Schrei vom 4.7.1954, als Deutschland erstmals Weltmeister wurde, „Das Spiel ist aus!“ bleibt unvergessen. Nur bei langweiligen oder hoffnungslosen Spielen gehen Scharen auch schon mal „vor der Zeit“ heim.

So handelt es sich um objektiv messbare (Spiel-)Zeit, die für alle gleich linear abläuft, aber doch höchst unterschiedlich wahrgenommen wird, weil innere Erwartungshaltung mitsteuert (vgl. dazu *Hildebrand, E.* in diesem Band, Kap. 3).

Es ist nicht neu, wenn ich sage, dass dieses Spiel Fußball eine der ganz großen Metaphern unserer Zeit geworden ist, dass es ähnlich und doch anders als der durch Zeitlosigkeit gekennzeichnete Erzähltypus Märchen (vgl. *Röhricht, L. 1994, 434*) brennspiegelartig schlechthin „die Welt“ einfängt und wie ein Seismograph nahezu alle gesellschaftlichen Prozesse der Gegenwart in konkrete Anschaulichkeit übersetzt, - z. B. Ökonomisierung, Internationalisierung, Luxurierung (Starkult, Fankleidung), Emanzipation der Frau, kollektives Identitätsgefühl, Öffnung der Nation für Fremde. Deshalb ist Fußball ein Faszinosum, das so gut wie alle Völker rund um den Globus und Menschen zu Millionen in seinen Bann schlägt. Unser Thema Zeit kommt darin in immer neuen Facetten vor, was auch sprachproduktiv zu stetigen – meist metaphorischen – Wortschatzerweiterungen veranlasst und z. B. den Schnellredner-Beruf Radioreporter („wie ein Maschinengewehr“) hervorgebracht hat. Fußball triumphiert inzwischen sogar über die Zeitzonen der Weltuhr und den Tag-Nacht-Wechsel: Seit es technisch möglich wurde, Direktübertragungen des Fernsehens sofort in alle Länder zu übermitteln, braucht man nicht mehr auf nachträgliche Wochenschau-Schnipsel im Kino zu warten, wie das noch 1954 beim ungarisch-deutschen „Wunder von Bern“ der Fall war. Jetzt ist man live dabei. Das aber heißt, dass insbesondere bei Weltmeisterschaften, die auf einem anderen Kontinent stattfinden, mancher Fan dafür Teile seines Nachtschlafs opfert, wie umgekehrt manches Spiel von der FIFA, den Einschaltquoten der TV-Anstalten zuliebe, zu einer eher ungesund heißen Tageszeit angesetzt wird. Wer nach einem solch späten Fernsehabend undiszipliniert ist, lässt sich vielleicht sogar hinreißen, am nächsten Arbeitstag „blau“ zu machen, so dass im Extremfall seine Leistung (physikalisch: Kraft x Zeit) und ferner das Zeitmanagement seines Betriebs leiden. Ganz leidenschaftliche Fans aber fahren sogar persönlich mit, nehmen, je höher ihre Mannschaft aufsteigt (Bezirksliga, Bundesliga, Europa- oder Weltmeisterschaft), desto weitere Wege auf sich, was notwendigerweise zur Benutzung immer schnellerer Verkehrsmittel zwingt (Sequenz Straßenbahn, Zug/Auto, Flugzeug). Manchmal müssen über das freie Wochenende hinaus auch Urlaubstage investiert werden. 15 000 Griechen eilten am 4.7.2004 ins Stadion von Lissabon, um beim Europameisterschaftssieg ihres Landes hautnah dabei zu sein. Von Fankolonnen bei An-/Abreise oder durch Siegesfeiern verursachte Verkehrsstaus kosten auch Unbeteiligte Zeit.

Bis ins Kleinste wird somit heute Zeitökonomie mit bestimmt durch Fußball. Dazu ein letztes Beispiel: Den Gang zur Toilette verschiebt man möglichst auf die Halbzeitpause. In Nürnberg hat man das am Fernsehabend beim EM-Spiel Deutschland – Tschechien einmal penibel ausgemessen; in der 15minütigen Pause stieg der Wasserverbrauch durch Clospülungen um 60 % über normal (*Erlanger Nachrichten* 25.6.2004). Solcher Spitzenbedarf will eingeplant sein!

5. Manipulierte Zeit im Fernsehbild

Auf den Fernsehschirmen anno 2004 sehen wir aber beileibe nicht einfach nur „das Spiel“! Einst „Opas Radio“, wo nur eine Stimme unsichtbare Handlung schilderte und jeder Hörer selbst das bildlich umdenken musste, arbeitete eindimensional synchron. Dagegen erlaubt es technischer Fortschritt der modernen Television, mit dem Faktor Zeit immer raffinierter umzugehen. Statt einer starren Kamera sind heutzutage fast immer mehrere Kameras im Einsatz. Bewegliche Bildführung, Zoom-Technik und Switchen von einer Kamera zur anderen dienen dem Betrachterauge immer schnellere Blickwechsel an, - Spielzüge, Schwenks ins Publikum, das unvermeidliche Mitregistrieren der neuerdings sogar rollierenden Bandenwerbung am Spielfeldrand. Parallel dazu entstehen zweite und dritte Zeitebenen, wenn der Kommentator, weil wir das Spielgeschehen auf dem Platz ja selbst mitverfolgen können, sich als Beschreiber zurücknimmt, aber noch Hintergrundinformationen dazu liefert (z.B. biographisches Wissen über die Akteure, Vergleiche mit früheren Spielen, Anmerkungen zur Baugeschichte des Stadions, sonstige Vorkommnisse in der Stadt). Gleichzeitig müssen wir uns dadurch mit Gegenwart und Vergangenheit auseinandersetzen. Weiter: Das live, d. h. in der Originalzeit ausgestrahlte und so vom Zuschauer – trotz räumlicher Distanz – direkt miterlebte Fußballspiel kann dank Mitschnitt (elektromagnetische oder digitale Aufzeichnungsverfahren) von nun an beliebig, ganz oder auszugsweise, wiederholt werden. Zeit wird auf diese Weise zwar nicht reversibel, aber doch konservierbar und später als historischer Film reproduzierbar. Noch während das Spiel selbst weitergeht, werden gerade verstrichene Schlüsselszenen flugs ein zweites, drittes, viertes Mal dazwischengeschossen. Handlung im unaufhaltsamen Jetzt und lediglich um Minuten zeitversetzte Rückschau auf einen besonderen Moment changieren. Zusätzlich vermelden kurz eingeblendete Text- und Piktogramm-Inserts oder am Bildsockel mitlaufende Schriftbänder derweil auch Zwischenstände aus anderen Stadien oder sonstige Ereignisse in der Welt. Manchmal hilft nur mehr ein

sporadisch aufscheinendes Zifferblatt, sich der wahren Uhrzeit zu vergewissern.

Ist eine Konferenzschaltung installiert, nimmt der Zuschauer sogar unmittelbar an der bi- oder trilokalen Gleichzeitigkeit mehrerer Spiele teil. Ähnlich macht es der moderne Zapper, der per Fernbedienungsknopf ständig zwischen zwei Sendern hin und her springt, die verschiedene Spiele seines Interesses gleichzeitig übertragen. Eine nächste Stufe zu noch mehr Simultaneität kündigt sich bereits an: Aufgliederungen der einen Bildschirmfläche in Teilfelder, die dem Betrachter nebeneinander völlig unabhängige Handlungen anbieten. Verträge mit DFB und FIFA entscheiden, ob eine TV-Anstalt live senden darf (evtl. sogar muss, so wie kürzlich parallel ARD und ZDF, damit keine der beiden letzten, aus Gerechtigkeitsgründen zeitgleich angepiffenen Vorrundenbegegnungen der EM 2004 benachteiligt sei) oder nur zeitversetzt, ob in voller Länge oder nur als Zusammenschnitt wichtigster Szenen. Getreu dem Motto „time's money“ kostet jeweils ersteres, d. h. die vorteilhaftere Variante, den Sender oder im Pay-TV direkt den Zuschauer mehr Geld.

Und hernach wird jedes einzelne Spiel von Fachleuten im Studio analysiert. Neben bereits bekannten Bildsequenzen aus dem „Hauptfilm“ wird ein entscheidender Teilvorgang nun ergänzend auch noch von anderen Kamerapositionen her gezeigt. Der Fernsehsessel-Hocker wird dadurch in die unwirkliche Lage versetzt, gleich aus mehreren Richtungen herschauen zu können. Außerdem wird die Schnelligkeit der in Echtzeit gefilmten Bewegung, die das menschliche Auge leicht überfordert, nun, wenn nötig, gebrochen durch verlangsamte Zeitlupentechnik, die „slow motion“. Alle solche Reprisen und Nachbetrachtungen haben freilich erst recht ihren soziobiologischen Preis: Der natürliche Zeitaufwand für eine 90-Minuten-Sache wird dadurch unnatürlich multipliziert.

Der Zauberspiegel Schneewittchens und der Venedigersagen (*Beitl, R.* 1974), die Zeitrückungen in Science-fiction-Romanen wie denen von Jules Verne und H G. Wells sind also - und das will betont eine kulturethologische Anmerkung sein! - längst nicht mehr Utopie, sondern im Fernsehzeitalter fast Realität geworden. Naturgesetzliche Bindungen an Zeit und Raum lockerten sich durch Schrift und Bilder. Unbestreitbar handelt es dabei auch um ein Akzelerationsphänomen, da die Zahl künstlicher Bildimpulse, die der Mensch in einem „Augenblick“ mit seinen Augen erfassen soll, d. h. Menge pro Zeiteinheit, stetig wuchs.

Exkurs: Vom seltenen Einzelbild zu Bilderfluten

Diese These einer immer größeren Beschleunigung der Bilder lässt sich im historischen Längsschnitt mit vielen Hinweisen belegen: In Standbildern und Stilleben war das Statuarische gewollt, in der sonstigen Malerei indessen im Sinn eines Handicaps unvermeidlich. Prähistorische Höhlenzeichnungen und spätere Gemälde vermochten Dynamik nur dadurch zu imaginieren, dass sie typische Bewegungshaltungen von Tieren und Personen gewissermaßen in Momentaufnahmen festhielten und damit das Gehirn weiterdenken ließen.

Das einfache Volk des Mittelalters sah Bilder vornehmlich wohl nur in den Kirchen; häuslichen Wandschmuck u. ä. kannte es kaum. Durch Bilder vermittelte Ungleichzeitigkeit war daher eine Rarität. Nicht zuletzt deshalb übte der Gottesdienstbesuch so große Anziehungskraft aus. Zeitliches Vorranschreiten wurde in der Kirchenkunst gelegentlich durch Zyklen angedeutet, z. B. auf den Fresken einer „biblia pauperum“. Echter Bilderwechsel entstand erst durch die gotischen Flügelaltäre, wenn an hohen Feiertagen die vergleichsweise bescheiden bemalte Werktagsfront geöffnet und die noch viel glanzvolleren Innenseiten samt dem Schnitzwerk des Schreins sichtbar wurden, eventuell darin sogar ein „Gnadenbild“. Neu waren nun auch sog. Simultanbilder, die in einem Rahmen untereinander geschichtet mehrere Stationen eines Vorgangs darstellten. Mit Einblattdrucken und illustrierten Flugblättern begegnet uns dann ab dem 15./16. Jahrhundert erstmals Massenware auch weltlichen Inhalts; das Distributionssystem durch wandernde Bilderhändler blieb freilich gemächlich. Und die prächtigen verschiebbaren Kulissen im Barocktheater bekam natürlich nur der Adel zu Gesicht. Sieht man ab von ihrem kleinen Besitz religiöser Andachtsbilder, waren die Bildsensationen der Dorfbewohner des 18./19. Jahrhunderts allenfalls ein paar aufbewahrte Kalenderblätter oder die aufgerollten Anschauungstafeln durchziehender Moritatensänger, dazu die Fibel im Schulunterricht.

Zur modernen Mengenvermehrung der Bilder kam es dann ab der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts durch vielerlei Stahlstiche in Büchern, durch die seit 1895 zugelassenen Ansichtspostkarten und überhaupt die Erfindung der Photographie, zumal bald darauf der Schnappschussfotographie, die vor allem im bürgerlichen Haus allmählich dicke Fotoalben füllte. Das Schwarzweißbild bekam verstärkt Konkurrenz durch Chromolithographien und seit den 1930er Jahren auch Farbfotos. Die Zeitungen reicherten sich, soweit ich sehe, erst im 20. Jahrhundert mit Karikaturen und Fotos an. Zum heutigen Massenphänomen, zur allgegenwärtigen Bombardierung mit Bildern, wofür man sogar den Begriff „Ikonokratie“ erfinden könnte, tragen außerdem Re-

klame an Litfasssäulen, Werbeprospekte, Schaufenster, Graffiti, sonstige Dekorationsmotive, T-shirts mit aufgedruckten Bildern usw. bei. Die Wirkung des Einzelbildes geht dabei zunehmend verloren. Da nur noch der Kontrast auffällt, lassen sich manche Firmen jetzt auch schon mal fast leere Reklameseiten einfallen, kein Bild, kaum Text....

Frühe Vorstufen zu den „laufenden Bildern“ des Kinos waren zunächst die Projektionen bemalter Glasplatten über die seit dem 17. Jahrhundert bekannte Laterna magica, genauso aber auch die im 19. Jahrhundert so gern gekauften z.B. Neuruppiner Bilderbögen und Bilderbücher mit ihren sequentiell erzählten Geschichten wie etwa dem „Struwelpeter“. Der Konsum erster Stumm- und Tonfilme im (Wander-)Kino war ein anfangs ein seltenes Ausnahmevergnügen, bis es schließlich seit den 1950/60er Jahren durch das „Heimkino“ Fernsehen alltäglich wurde. Die Ausdehnung seiner Sendezeit von wenigen Stunden auf mittlerweile Tag und Nacht, die Entstehung von Parallelprogrammen sowie das Aufkommen der Schmal- und Videofilmtechnik, die nun auch das Privatleben in bewegten Szenen zu speichern erlauben, sind uns älteren Zeitgenossen noch gut erinnerlich. Weitere Bildüberflutung durch Digitalkameras und das fotografierende Handy erleben wir gerade mit. (weiterführend zu diesem Exkurskapitel u. a. *Claassen, U. / Tietmeyer, E. 1999; Brückner, W. 2000*).

Heute herrscht Medieninformation total! Sie verschafft uns ein merkwürdiges Gefühl fast globaler Omnipräsenz. In fünfzig Jahren Fernsehgeschichte haben wir uns auch daran gewöhnt. Wie würde jemand auf den jetzigen Dauerbeschuss aus zwei Dutzend TV-Kanälen reagieren, der seinerzeit nur den sparsamen Anfang miterlebte? Verwirrt oder ebenfalls rasch anpassungsfähig? Dies führt zur eigentlich zentralen Frage, welches Maximum an beschleunigten Bildreizen der Mensch mit seinen Augen und seinem Gehirn überhaupt verkraften kann, ohne krankhaft nervös zu werden. Sie wäre weiterzugeben an Ophthalmologen, Neurologen, Psychologen. In Gefängnissen gelten Schlafentzug und Dauerlichtanblendung als Folter. Schon 1840, als die ersten Eisenbahnen fuhren, notierte der Schweizer Kulturphilosoph Jacob Burckhardt: „Die nächsten Gegenstände, Bäume, Hütten und dergleichen, kann man gar nicht so recht unterscheiden: Sowie man sich danach umsehen will, sind sie schon lange vorbei.“ Noch kritischer schrieb 1862 die medizinische Zeitschrift „Lancet“: „Die Geschwindigkeit und Verschiedenartigkeit der Eindrücke ermüden notwendigerweise sowohl das Auge wie das Hirn. Die andauernd sich verändernde Entfernung der Gegenstände erfordert eine unablässige Anpassungsarbeit des Apparats, durch den sie scharf auf die

Retina eingestellt werden...; ...keine Tatsache im Bereich der Physiologie ist unumstrittener als die, dass eine übermäßig funktionierende Aktivität stets materiellen Zerfall und organische Veränderung der Substanz im Gefolge hat“ (*Schivelbusch, W. 1977, 54 f.*). Oder im Ton eines Gedichts von 1845 (*Scherenberg, Ch. F.*):

„Die Felder sie fliegen, die Bäume, der See
Die Farben verschwimmen in Massen des Lichts
Es schreien die Pfade, es zittert die Höh’,
Wir sehen ALLES und sehen doch NICHTS.“

Wie gesagt, das waren Befürchtungen, als die Eisenbahn gerade erfunden war. Noch wussten diese Zeitgenossen nichts vom Tempo heutiger ICE-Züge oder Autos und ahnten nicht, mit welcher rasanten Bilderfluten die moderne Fernsehtechnik einmal ihre Nachfahren überschütten würde, z.B. auch bei Fußballübertragungen. Ziehen wir daraus nur den Schluss, dass die Grenzen evolutiver Prozesse, hier der Erträglichkeit von Geschwindigkeitszunahme, offenbar im Voraus nur ganz schwer abschätzbar sind.

6. Empirisches Messen, Nachruhm oder nur kurzer Starrummel

Trotz soeben eines weiten Gedankenbogens sind wir immer noch beim Thema Fußball. – Wer aktiv Fußball spielt, muss rennen können. Lassen sich auch daraus noch kulturethologische Einsichten über Zeit gewinnen? Viele behaupten, es würde heute insgesamt viel schneller gespielt als „früher“, vor drei oder vier Generationen; es sei die Entwicklung also weitergegangen. Ein Internet-Artikel über die „faulen Helden von Bern“ (*TV Pro-Sieben 6.6.2004*) bestätigt das mit Berechnungen der Sporthochschule Köln: Bei der Weltmeisterschaft 1954 legten die Fußballer etwa drei Kilometer pro Spiel zurück; in den 70er Jahren waren es bereits mehr als sechs Kilometer; 1985 liefen die Spieler durchschnittlich schon zehn Kilometer pro Spiel – Tendenz weiter steigend. Dank verbesserter Trainingsmethoden, kontrollierter Ernährung, medizinischer Betreuung und individuell angepasster Spezialschuhe verfügt der moderne Profi über eine weitaus höhere Sprintgeschwindigkeit und Ausdauer als der Amateur von einst. Das olympische Leistungsmotto „citius, altius, latius“ ist in keiner Sportart nur Floskel. Es gilt ebenso in vertikaler Korrelation: Selbst der talentierteste Fußballer aus einem unterklassigen Verein kann nicht gleich ganz oben mithalten; erst wenn er noch mehr Kondition zulegt und seine Schnellkraft steigert, wird er Anschluss

finden an das ungleich höhere Tempo im Spitzensport (vgl. *Erlanger Nachrichten* 10.7.2004).

Manchem Länderspiel, manchem Einzelspieler heften Journalisten im Nachhinein das Etikett „legendär“ an. Entnommen dem Sprechen über die Heiligen, wird besonderen Protagonisten damit in einem subjektiven Langzeitvergleich beinahe Ewigkeitswert zuerkannt. In Ausnahmefällen verfestigt sich dieser Nachruhm sogar dinglich: In Kaiserslautern wurde das Betzenberg-Stadion auf Fritz Walter umgetauft, Max Morlock bekam 2004 im Nürnberger Museum Industriekultur eine Sonderausstellung, über Helmut Rahn drehte man einen Film („Das Wunder von Bern“ 2003/04), Franz Beckenbauer geriet zur Dauerikone der Werbung. Indem ernsthafte Neuzeithistoriker den sensationellen Weltmeisterschaftssieg der deutschen Nationalmannschaft 1954 heute hochstilisieren zu einer Geburtsstunde der Bundesrepublik Deutschland und wiederhergestellten deutschen Selbstbewusstseins nach dem Zweiten Weltkrieg (vgl. *Schöllgen, G. 2005*) und Stammtische daraus schier immerwährenden Gesprächsstoff beziehen (*Prosser, M. 2004 b*), ist ein Beweis erbracht, dass von manch einzelнем Fußballspiel sogar weit über den Tag hinaus größte Nachhaltigkeit ausstrahlen kann. Andere hochbezahlte Ballkünstler hingegen, kurzzeitig „Fußballgötter“ auch sie, werden nach dem Ende ihrer Karriere rasch wieder vergessen; Fan-Schals mit ihrem Namen landen eines Tages in der Mülltonne. Hier mündet unser kleiner Essay über Fußball schließlich ein in den ganz großen Zeitkonkurs über Leben und gerechte/ungerechte Vergänglichkeit!

Was wollte ich mit diesem Beitrag, wo doch zum Thema Fußball eigentlich jeder mitreden kann? Ziel war, ohne viel Literaturstudium, die möglichst sorgsame Beschreibung des momentan Alltäglichen samt dem Versuch einer gewissen analytischen Einordnung und Interpretation, wie wir Ethnologen das so gewohnt sind (vgl. *Bausinger, H. 1970, 9*). Nur wenn es solche scheinbar vordergründigen Zwischenbilanzen gibt, kann man Entwicklungen über längere Strecken verfolgen. Manches aus der Vergangenheit bleibt uns rätselhaft, weil damals niemand es nötig fand, das für ihn in seiner Zeit Selbstverständliche zu notieren und zu erklären (vgl. „Wetzrillen“, dazu *Heller, H. 1993, 226-230*). Größere Theorieentwürfe über Zeit und Akzele-ration mögen andere Wissenschaften leisten.

7. Literatur

- BAUSINGER, Hermann (1970): Der Adventskranz. Ein methodisches Beispiel. – In: Württembergisches Jahrbuch f. Volkskunde 1970. Stuttgart, 9-32.
- BEITL, Richard (Hg. ³1974): Wörterbuch der deutschen Volkskunde. – Kröner-Verlag. Stuttgart.
- BRÄUNLEIN, Peter J. (1992): Der Nürnberger Vitzliputzli. – In: Monats-Anzeiger des Germanischen Nationalmuseums Nürnberg 139, 1109 f.
- BROCKHAUS-Enzyklopädie (1987-1989): 19. Aufl. in 24 Bänden, hier: Bde. 2 (Ballspiele) u. 8 (Fußball). – Mannheim.
- BRÜCKNER: Wolfgang (2000): Kunst und Konsum. Massenbilderforschung. – Volkskunde als historische Wissenschaft. Gesammelte Schriften VI, Veröffentlichungen z. Volkskunde u. Kulturgeschichte, Bd. 82. Würzburg.
- CLAASSEN, Uwe / TIETMEYER, Elisabeth (Hg. 1999): Faszination Bild. – Ausstellungskatalog – Schriftenreihe des Museums Europäischer Kulturen Berlin, Bd. 1. Potsdam.
- EIBL-EIBESFELDT, Irenäus (³1995): Die Biologie des menschlichen Verhaltens. Grundriß der Humanethologie. – Piper-Verlag. München/Zürich.
- ERLANGER NACHRICHTEN (2004): Diverse Artikel u.a. zur Europameisterschaft 2004 in Portugal.
- HEINEKEN, B. (1983): Die beliebtesten Rasenspiele. – Stuttgart.
- HELLER, Hartmut (1993): Denk-mal! Unscheinbare Narben im Stein. - In: Zs. Frankenland 45.Jg. Würzburg, 218-232.
- INTERNET (17.7.2004):
- [wywyg://114/http://wdw.prosieben.de/Mythos/Fussball/3_kondition/index.html](http://www.wdw.prosieben.de/Mythos/Fussball/3_kondition/index.html) (Die faulen Helden von Bern).
 - <http://www.humboldtgesellschaft.de/inhalt.php?name=fussball> (Stefan Nehr Korn, Geschichte des Fußballs. 64. Veranstaltung der Humboldt-Gesellschaft, 16.7.1998).
 - <http://www.netschool.de/spo/fussb/fball 1.htm> (Geschichte und Regeln des Fußballsports).
 - <http://www.lateinamerica.de/ingeschichte/ballspiel.htm> (Ballspiel).
 - [wysiwyg://61/http://www.3sat.de/nano/cstuecke/522211/index.html](http://www.3sat.de/nano/cstuecke/522211/index.html) („Auf dass die Sonne weiter läuft“. Blut für die Götter).

- <http://217.175.235.200/basisreligion/mex-rel.htm>. (Menschenopfer im vorkolumbianischen Amerika, nach H.J. Schoeps, Religionen - Wesen und Geschichte o.J.).
- KOCH, Konrad (²1895): Die Geschichte des Fußballs im Altertum und in der Neuzeit. – Gaertner-Verlag. Berlin. Nachdruck LIT-Verlag Münster (1983).
- KOENIG, Otto (1975): Urmotiv Auge. Neuentdeckte Grundlagen menschlichen Verhaltens. – Piper-Verlag. München/Zürich.
- KRICKEBERG, W. (1948): Das mittelamerikanische Ballspiel und seine religiöse Symbolik. – In: Paideuma 3. 1944-1949.
- MORRIS, Desmond (1981): Das Spiel – Faszination und Ritual des Fußballs. – Piper-Verlag. München/Zürich.
- PROSSER, Michael (2001/02): Sport und gesellschaftliches Sinnsystem. Zum Einfluss der Bundesliga-Fußballveranstaltungen auf die populäre Kultur der Gegenwart. – Habil.Schrift Univ. Würzburg (unveröffentlicht).
- PROSSER, Michael (2004 a): Populäre profane Prozessionen. Schauzeremonien und Triumphfahrten beim Fußballsport. – In: Jahrbuch für Volkskunde, N.F. 27. 177-190.
- PROSSER, Michael (2004 b): Die Fußballveranstaltung als festives und „erzählziehendes“ Ereignis. Reflexionen über die Weltmeisterschaftsbegegnung 1954 zwischen Ungarn und Deutschland und über eine nachgelassene Konzeptschrift von Alfred Karasek-Langer. - In: Jahrbuch für deutsche und osteuropäische Volkskunde 47. 1-33.
- RÖHRICH, Lutz (²1994): Erzählforschung. – In: Rolf W. Brednich (Hg.), Grundriss der Volkskunde. Einführung in die Forschungsfelder der Europäischen Ethnologie. Reimer Verlag. Berlin. 421-448.
- SCHERENBERG, Ch. F. (1845): Gedichte. – Berlin. (zit. Johannes Mahr, Von der „Eisenbahn in der Landschaft“ zur „Eisenbahnlandschaft“. Das Bild der Eisenbahnen in der Literatur. – In: Zug der Zeit – Zeit der Züge. Deutsche Eisenbahn 1835-1985. Berlin. Bd.2. 495-506).
- SCHIVELBUSCH, Wolfgang (1977): Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert. – München/Wien.
- SCHMIDT-LAUBER, Brigitta (2004): Symbol, Ritual und Mythos. Zur FANomenologie des Hamburger Stadtteilviertels FC St. Pauli. – In: VOKUS, hg. Institut f. Volkskunde der Universität Hamburg. 14. 4-26.

- SCHÖLLGEN, Gregor (2005): Das Ende der Isolation. 1954 wurden die Deutschen erstmals Fußballweltmeister. – In: uni.kurier.magazin. Univ. Erlangen-Nürnberg. Nr.106, 34-35.
- STEMMLER, Theo (1998): Kleine Geschichte des Fußballspiels. – Frankfurt/M.
- STIERLIN, Henri (1967): Das Alte Mexiko. – Office du Livre. Fribourg
- THIEME, W. G. (1986): Ballspieler. – In: Koch, E. (Hg.), Glanz und Untergang des Alten Mexiko. Die Azteken und ihre Vorläufer. Ausstellungskatalog Hildesheim/Mainz. Bd.2, Nr. 32.
- UMMINGER, Walter (1985): Fußball in drei Jahrtausenden. – In: Huba, Karl-Heinz (Hg.), Fußball-Weltgeschichte. Opress-Verlag. München.

ZOBODAT - www.zobodat.at

Zoologisch-Botanische Datenbank/Zoological-Botanical Database

Digitale Literatur/Digital Literature

Zeitschrift/Journal: [Matreier Gespräche - Schriftenreihe der Forschungsgemeinschaft Wilheminenberg](#)

Jahr/Year: 2004

Band/Volume: [2004](#)

Autor(en)/Author(s): Heller Hartmut

Artikel/Article: [Über die Vielgestaltigkeit von Zeit und Geschwindigkeit im 90-Minuten-Spiel Fußball 205-220](#)