



Die neue Welt, in der man gleitet

Der Sport der Jungen verlagert sich aus den Institutionen in die Öffentlichkeit – und stellt die Körpergeschichte auf den Kopf. Von Thomas Alkemeyer und Gunter Gebauer

Man spielt heute anders als früher; und man spielt an anderen Plätzen. Noch vor einer Generation war das Spielen von Jugendlichen aus dem öffentlichen Geschehen der Stadt verschwunden. Es hatte sich als Wettkampf- und Breitensport in die ideale Welt von genormten Hallen, Stadien, Schwimmbecken und Spielfeldern zurückgezogen. Um zu diesen Orten der Stoppuhren, Bandmasse, Regelbücher und Ergebnislisten Zugang zu erhalten, musste man Mitglied eines Vereins werden oder Eintritt bezahlen. Hier, hinter den Mauern der Sportinstitutionen, waren die Athleten geschützt vor störenden Einflüssen, Unverständnis, Zufällen und Gaffern.

Heute schwirren die Jugendlichen in den öffentlichen Räumen der Städte herum, ähnlich wie die Reiher, Raben und Füchse, die sich inzwischen den menschlichen Ballungsräumen hinzugesellen. Als Streetballer, Skateboarder, Inline-Skater, BMX-Fahrer codieren sie die Landkarte der Stadt für ihre Zwecke um. Wenn sie Zuschauer brauchen, schaffen sie sich ihre Bühne mitten im sinnlichen Gewebe der alltäglichen Lebensweisen – im Zickzack-Kurs durch belebte Einkaufsstrassen, beim Inline-Hockey auf beschaulichen innerstädtischen Plätzen oder beim «aggressive skating» vor den Orten der Hochkultur, vor Museen, Opernhäusern, Kirchen, Bibliotheken. Manchmal sind sie sich selbst genug und bilden ihr eigenes Publikum, an öden Orten des Sonntags, wie auf verwaisten Parkplätzen vor den grossen Einkaufszentren an der städtischen Peripherie.

Neue Ordnungssysteme

Für einen Beobachter, der vom Sport mit seinen festen Strukturen kommt, wirken die neuen Spielkulturen haltlos, ohne die Chance auf Institutionalisierung, ohne erkennbare Regeln und Konventionen. Es gibt keine Trainingszeiten, keinen geregelten Wettkampfbetrieb, keine Übungsleiter und keine Mitgliederlisten. Aber es gibt Listen mit Handy-Adressen, und es gibt Leitfiguren, die eine SMS an alle schicken, wenn das schöne Wetter am Nachmittag zu einem Spielchen lockt. Gerade die Vermischung von Elementen, die im Sport streng geschieden werden, besitzt für die Jugendlichen grosse Anziehungskraft: Das Wohnviertel wird zum Theater; die Mädels dürfen im Prinzip mitmachen, aber wenn es ernst wird, schauen sie den Jungs zu.

Das Spiel ist mehr als ein Geschehen mit einem Endergebnis; es füllt sich mit der Atmosphäre des öffentlichen Strassenraumes, mit Geräuschen und Gerüchen der Stadt, mit dem Flair des Sommers, den Aromen von Essen und Trinken. Manchmal unterbricht ein Spieler seine Fahrt und kehrt an einem der Cafétische zu einem kurzen Plausch oder Flirt ein. Wann das Spiel zu Ende sein wird, weiss niemand von vornherein; es hört, wenn es dunkel wird, allmählich auf und geht in ein «Herumhängen» über.

Ungeschriebene Codes

An den neuen Spielen in der Stadt zeigt sich eine Art der Vergemeinschaftung, die von der Soziologie noch nicht recht bemerkt worden ist. Zwar treffen sich hier Personen, die alle Merkmale der viel diskutierten «Individualisierung» aufweisen, aber sie bleiben keineswegs für sich. Niemand scheint in diesen Spielen «bindungslos» zu sein, auch wenn er kein Aufnahmeformular unterschrieben hat. Aufnahme in die Gruppe der Spielenden und Beziehungen zu den Mitspielern kommen auf andere Weise zustande als im Sportverein. Wer mitspielen will, kommt in voller Ausrüstung an den Rand des Spielfelds gerollt, macht sich durch Gesten bemerkbar, wartet auf ein Zeichen, das ihm einen Platz zuweist. Wenn er den Spielern noch unbekannt ist, wird er beobachtet, getestet: seine Ausrüstung, Kleidung, sein Spielstil, seine Sprechweise – alles gibt Auskunft darüber, ob er dazugehören kann oder nicht.

Der Neue muss auf irgendeine Weise «dazupassen». Er muss einen ungeschriebenen Code kennen, die Gesten beherrschen, die stillschweigenden Anforderungen erfüllen. Zwar kann niemand sagen, was man genau zu tun hat; aber jeder Insider weiss, was geht und was nicht. In spezialisierten Zeitschriften und Videoclips der jeweiligen «Szenen» findet man einen symbolischen Fundus, aus dem die Akteure Modelle eines eigenen Stils entnehmen. Aber auch dieses Reservoir wird aus den Erfindungen und Geschmacksrichtungen geschöpft, die sich auf den öffentlichen Plätzen ausbilden.

Durch den von allen Beteiligten anerkannten Stil werden die neuen Spielgemeinschaften zusammengehalten. Er ist viel wirksamer, als es Satzungen und Vereinsstrukturen jemals sein könnten; er kann als der lebendige

Nerv der Gemeinschaft angesehen werden. Seine Lebendigkeit muss ständig erhalten, immer wieder erneuert werden. Die Ästhetik der Person macht ein institutionelles Gerüst überflüssig; sie kann der Gruppe Stabilität und Kontinuität weit über die flüchtigen Kontakte des Spielens hinaus geben.

Gemeinsamkeit entsteht in den neuen Spielen aus der Leidenschaft für eine charakteristische Art von Bewegungen; sie hat eine gemeinsame motorische Basis. Es sind Bewegungen des Gleitens, Schwebens, Springens. Die Füsse verlassen die Erde und spielen mit der Kontrolle über das Gleichgewicht – eine Situation wie die Vorstufe zum Fliegen. In der Werbung des Skate-Herstellers K2 heisst es «Enjoy your flight!». Die Erde wird nur noch mit reibungsarm gelagerten Rollen berührt; die Geschwindigkeit erhöht sich, die Arme bewegen sich wie lange Flügel: «Next Level Evolution» nennt die Spezialpresse den Übergang vom Fuss zu den Rollen, als seien die Inline-Skates neue Organe des Menschen.

Mit ihnen verliert die Gradlinigkeit der Vorwärtsbewegung ihre Bedeutung, die sie beim Marschieren und Laufen hat. Wichtiger wird die virtuose Bewegung um die Längsachse, das Drehen, Kreisen, Wedeln, wie man es auch vom Snowboarding kennt. Eine Szenezeitschrift gibt dem 30-jährigen «multiglisser» Stéphane das Wort: Er sucht «nach den schönsten Orten, um hier Arabesken zu zeichnen. (...) Die Kurve ist eine in Stil und Gestik entwickelte physische Empfindung. Das Fahren von scharfen Kurven ist eine echte Droge. (...) Wenn das Vergnügen kommt, wird die Stadt schöner.»

In den von den Mitspielern geteilten Bewegungen finden die Spieler einen Resonanzboden, der die in den Tiefenschichten des Körpers aufbewahrten Emotionen und Erinnerungen zum Mitschwingen bringt. Ihr untergründiges Thema ist die Aufgabe von festem Halt, wie man es aus Träumen kennt: Der Körper wird ausgesetzt, aus allen Haltevorrichtungen herausgenommen

Die Mädchen im Wohnviertel dürfen im Prinzip mitmachen. Aber wenn es ernst wird, schauen sie den Jungs zu.

und seine Sicherheit suspendiert. Was in der Körpergeschichte erworben wurde, der feste Stand, das sichere Gehen, wird mit Absicht ausgehängt. Das Subjekt begibt sich willentlich in eine Situation der Unsicherheit. Wenn man nicht mehr mit beiden Füssen auf der Erde steht, ist nichts mehr so wie vorher: Man wird zu einem anderen; man ist dazu gezwungen, sich neu zu entwerfen. Darin liegt der tiefere Sinn der neuen Spiele.

Der Neuentwurf des Spielers hat eine materielle und eine emotionale Seite; beide sind aufs Engste miteinander verbunden. Mit den Skates, Skateboards oder BMX-Rädern wird der menschliche Körper technisch erweitert. Auf den ersten Blick scheinen die Sportgeräte nicht mehr zu sein als eine Ausrüstung des Fusses, die es erlaubt, auf einem harten Untergrund zu gleiten, auf Bänke, Treppengeländer, Bordsteine zu springen und darüber zu rutschen, bis die Funken fliegen. Aber wenn man die Sportler über ihre Geräte sprechen hört, bemerkt man ihre emotionale Beziehung zu diesen.

Körper-Verlängerungen

Es sind keine leblosen, unsensiblen Dinge, sondern sie dehnen den Körper aus, besitzen empfindliche Oberflächen, die zum eigenen Nervensystem gehören: Mit ihnen «fühlen» die Skater die Beschaffenheit der Objekte, die sie, wie sie sagen, «beskateln». Sie sind wie eine neue Haut, die sie die urbane Umgebung anders, hautnäher erfahren lässt. Im Unterschied zu körperfernen Instrumenten werden auch sie von Affekten und Wünschen durchdrungen. Ähnlich wie ein Musiker in sein Musikinstrument hört, erfährt der Skater, im doppelten Wortsinn, die Rollen unter seinen Füssen. Beispielsweise deren unterschiedliche Härtegrade und Fahreigenschaften: Einige sind griffiger, andere rollen besser und lassen den Boden unterschiedlich spüren. Die Technik wird organisch, die natürlichen Organe werden technisch.

In den neuen Spielen erhöhen die Sportgeräte die Sensibilität der Person sich selbst gegenüber. Die Fähigkeit des natürlichen Körpers, Emotionen hervorzurufen, wird gesteigert. Daher lieben die Sportler ihre Geräte; sie machen sie zu einem Teil ihrer emotionalen Persönlichkeit. Durch sie erhalten sie einen Wunschkörper, wie man ihn sonst nur in Träumen hat. Beim Gleiten auf Rollen träumen sie die Stadt um.

Stolz und Demut



Medienkonferenz
Gerda Wurzenberger

Der französische Soziologe Pierre Bourdieu schrieb 1996 über die von den Medien im Allgemeinen und dem Fernsehen im Besonderen ausgeübte unsichtbare Gewalt: «Die symbolische Gewalt ist eine Gewalt, die sich der stillschweigenden Komplizität derer bedient, die sie erleiden, und oft auch derjenigen, die sie ausüben, und zwar in dem Masse, in dem beide Seiten sich dessen nicht bewusst sind, dass sie sie ausüben oder erleiden.» Das war noch vor dem «Big Brother»-Boom und vor der Hochblüte der intimen Bekenntnisse in Talkshows, welche jene symbolische Gewalt förmlich zelebrieren. Frei nach dem Motto «Denn sie wissen nicht, was sie tun» – und was mit ihnen getan wird.

Ähnlich funktioniert das auch in der Sportberichterstattung, wie uns die Schlammschlachten rund um Fussballspieler und -trainer vor Augen führen. Am Beispiel von Milaim Rama, Stürmer des FC Thun und Schweizer Neo-Nationalspieler, lässt sich gut zeigen, wie Medien jene von Bourdieu erwähnte symbolische Gewalt ausüben, indem sie eine Realität bzw. einen Mythos konstruieren, der grosse Aufmerksamkeit garantiert.

Die Geschichte des mit 17 Jahren aus dem repressiven Jugoslawien Milosevics emigrierten Kosovo-Albaners Milaim Rama, der sich vom Lageristen in Interlaken zum Thuner Torhüterkönig und weiter zum stolzen Besitzer eines Schweizer PASSES hochgearbeitet hat, kennt inzwischen schon fast jeder in diesem Land. Zeigt doch dieses Beispiel einer gelungenen Integration vielen verunsicherten Schweizern (-innen), dass nicht nur die guten alten eidgenössischen Tugenden wie Fleiss, Disziplin und Beharrlichkeit noch etwas wert sind, sondern dass es auch den guten Schweizer immer noch gibt.

Denn Rama ist so ein guter Schweizer. Er ist stolz auf sein neues Heimatland. Und er zeigt dies auch – indem er sich bereitwillig strahlend mit Schweizer Wahrzeichen (z. B. Kreuzen) abbilden lässt. Gleichzeitig aber ist er auch der Idealtyp des Einwanderers: dankbar, hier sein zu dürfen, glücklich, nun dazuzugehören, und bei aller wortkargen Freundlichkeit immer auch ein wenig unterwürfig. Das hat man hierzulande schon lange nicht mehr so ungeboren erlebt.

Auch nicht im Fussball. Da musste man sich in letzter Zeit vor allem mit dem ausgeprägten Ego begabter «Seccondos» herumschlagen. Am Beispiel des Immigranten Milaim Rama haben die Medien nun – ohne sich dessen bewusst zu sein – das fast schon mythische Bild des stillen, bescheidenen, etwas unbeholfenen Schweizer Stars wiederauferstehen lassen.

Fussball: Milaim Rama, Nationalspieler

ANZEIGE

NZZ Online

Laufend aktualisierte Nachrichten, Analysen und Hintergründe zu Politik, Wirtschaft, Kultur und Sport.

www.nzz.ch