

Sprich „Freund“ und tritt ein

Walter Benjamins Begriff der Aura am Beispiel der FIFA-Serie und der zweiten Kreisklasse im Herrenfußball

von Martin Spieß

„Du bist entweder im Spiel oder du stehst am Rand.“ – Jens Schönherr

Bevor ich nach Berlin zog, freiberuflicher Autor und tätowierter Musiker sowie – Achtung, Ironie! – fensterglasbrillenträgernder Freizeit-Hipster wurde und einige Zeit mit Relaxation auf der Couch (und der Pflege eines daraus resultierenden Wohlstandbäuchleins) zu verbringen begann, war ich tatsächlich mal sportlich aktiv.

Bis kurz vor meinem Abitur spielte ich zwei Jahre lang im Verein Taube Elbe Penkefitz in der zweiten Kreisklasse Fußball. Wenn die Bundesliga das obere Ende der Hierarchie ist, ist die zweite Kreisklasse das untere. Zumindest mussten wir uns keine Sorgen um den Abstieg machen.

Zwei Saisons lang spielte ich mit der Nummer sieben im rechten offensiven Mittelfeld und meine persönliche Bilanz lässt die Entscheidung, Fußball nur noch anzuschauen beziehungsweise auf der Konsole zu spielen, plausibel erscheinen: *ein* Tor – allerdings mit links, worauf ich als Rechtsfuß doch einigermaßen stolz bin.

Wenn ich heute Fußball spiele, dann in Form einer PlayStation-3-Variante aus der FIFA-Serie (seit 1993). Und unter dem Begriff der „Atmosphäre“ (vgl. Böhme 2013), den ich nahe der Benjamin’schen Aura – dem Ganz-nah-an-den-Dingen-Sein – verorte, darüber zu schreiben, bringt meine (sarkastische Anführungszeichen) Fußballerkarriere bei Taube Elbe Penkefitz zurück.

Und es scheint auf den ersten Blick, als verfüge das tatsächliche Fußballspielen über viel mehr verschiedene Arten sowie unterschiedliche Qualitäten von Atmosphäre als sein digitales Pendant, wenngleich es erst einmal Atmosphären sind, die über das eigentliche Spiel auf dem Platz hinausgehen (aber nichtsdestoweniger zu seinem Mikrokosmos gehören): Übermüdet aufstehen und ohne Dusche zum Spiel fahren. Sich über den Zaun am Parkplatz des Fußballplatzes lehnen und noch mal schnell kotzen, weil man in der Nacht zuvor in der Dorfdisco saufen war. In die Umkleide gehen und mit den Mitspielern darüber konversieren, wo man in der vorangegangenen Nacht feiern war, was man getrunken hat und mit wem man abgestürzt ist. Die Trikots

verteilen (und darauf hoffen, die Stammnummer zu kriegen). So tun, als könne man der Ansprache des Trainers folgen. Erst dann kommt das eigentliche Spiel, nach dem es wieder in die Umkleide geht, in der eine Dusche und eine (meist warme, mindestens aber nicht kalte) Kiste König Pilsener warten.

Was treibt uns also vor die Konsole, um *FIFA* zu spielen? Denn zweifelsohne hat das tatsächliche Spielen viel unmittelbarere, greifbarere Atmosphären respektive Auren zu bieten: Schweiß, Atemnot und Muskelkater. Schnee, Regen und Sonnenhitze. Euphorie, Enttäuschung und Wut.

Eine Darstellung derartig leidenschaftlichen Fußballs findet man beispielsweise in Sebastian Schippers Spielfilm *Absolute Giganten* (1997), dem wahrscheinlich besten Film über Freundschaft und Hamburg, der je gedreht wurde: Die drei Hauptfiguren spielen mit ihren Freunden auf einem regen-durchtränkten, matschigen Platz, werfen sich filmreif (!) in den Dreck, um Angriffe oder Torschüsse abzuwehren, und kommentieren das eigene Spiel:

„Und da isser wieder am Ball und sofort liegt etwas Magisches in der Luft. Die Menschenmassen erheben sich, ob Freund, ob Feind. Die Frauen weinen. Diesen Mann kann man nur lieben, weil er den Ball liebt. Weil er dem Ball die Liebe zurückgibt, die dieser Millionen, Milliarden Fußballfans auf der ganzen Welt, ach, was sag ich, im Universum, gibt! ‚Ricco, Ricco, der Heiland!‘, rufen sie.“ (Schipper 1997)

Mal abgesehen davon, dass diese Szene wohl nur würdigen kann, wer selbst schon einmal Ähnliches erlebt beziehungsweise sich in den Matsch geworfen oder Kommentator gespielt hat, macht sie eines deutlich: Vom Schlachtfeld mal abgesehen, gibt es nirgendwo eine so große Bandbreite von Emotionen und damit von Beteiligung forcierenden, emotional aufwühlenden Atmosphären wie auf dem Fußballplatz.

Die Frage, was uns zum *FIFA*-Spielen treibt, ist am Ende jedoch – wer hätte das gedacht? – rhetorisch. Denn wie zu erwarten, greifen bei einer Fußballsimulation andere Arten von Atmosphäre, andere Arten von Aura, die das Spiel ausstrahlt und die man als Spieler erfährt. Die erste davon: Man ist bei *FIFA* nicht nur Spieler, also tatsächlich auf dem Platz, man ist gleichzeitig Trainer.

Man kontrolliert die Startaufstellung, kann Fußballer aufstellen, ein- und auswechseln – und je mehr Einsätze ein Fußballer hat, desto besser werden seine Werte. Wählt man den Ligamodus aus, kann man die Trainer der gegnerischen Mannschaften verunsichern: Im Spiel sieht das beispielsweise so aus, dass der Trainer der eigenen Mannschaft sich in der fiktiven *FIFA*-Presse damit brüstet, dass das anstehende Spiel keine Herausforderung dar-

stellt. Man steuert also ein ganzes Team – durch taktisches Aufstellen und (Ein- bzw. Aus-) Wechseln von Spielern genauso wie durch das Steuern im Wortsinn, weil man *alle* Spieler einer Mannschaft kontrolliert, also das gesamte Spielgeschehen im Blick haben muss: Schließlich ist man zugleich der Spieler, der den Pass spielt, und der, zu dem gepasst wird.

Diese omnipotente Steuerung würde in kaum spielbare Unübersichtlichkeit ausarten, wenn sich *FIFA* nicht, wie andere Fußballsimulationen auch, der Perspektive von Fernsehkameras bediente.

Es ist dies die dritte Perspektive, die man als Spielender von *FIFA* einnimmt: die des Fernsehzuschauers während einer Fußballspiel-Live-Übertragung. Genau wie in der Übertragung wird je nach Spielsituation zwischen den Kameras hin- und hergeschaltet, werden Spieler (etwa nach einem Foul oder vor einem Wechsel) in Großaufnahme gezeigt oder das Spielfeld im Panorama. Fällt ein Tor oder passiert eine andere spannende Szene (Torschuss, Foul etc.), gibt es eine Sofort-Wiederholung, die im Gegensatz zur Fernsehübertragung den Vorteil hat, dass das Spiel nicht weiterläuft. Man kann sich die Wiederholung so oft ansehen, wie man will, ohne etwas vom Spiel zu verpassen.

Die Zuschauer im Stadion schließlich sind, von *FIFA*-Jahrgang zu *FIFA*-Jahrgang, immer besser ins Spiel eingebunden: mit Pfiffen, Jubel, Geschrei und Fangesängen. Optisch aber hat sich seit den Anfängen wenig verändert, immer noch sehen die Zuschauer aus wie Pappaufsteller.

Ein weiteres Moment sind die Kommentare von echten Sportreportern – die ersten und wahrscheinlich besten unter ihnen Wolf-Dieter Poschmann und der unsterbliche Werner Hansch aus *FIFA 97* –, die wohl zusammen mit den Stadionbesuchern das stärkste Atmosphäre verursachende Element des Spiels bilden: Man fühlt sich, als sehe man ein Spiel und höre der Erzählung der Kommentatoren zu, die eben dieses Spiel – wenn auch immer noch zeitverzögert und nicht besonders variantenreich – begleiten.

Es sind diese auf verschiedenen Ebenen funktionierenden Atmosphären, die den Reiz von Fußballsimulationen wie *FIFA* ausmachen: zur selben Zeit als Spieler über den Platz zu rennen, als Trainer am Rand zu stehen und als Zuschauer vor dem Fernseher zu sitzen und sich die Übertragung eines Fußballspiels anzusehen – auf das man wunderbarerweise Einfluss hat. Es ist diese in der populären Kultur seltene Besonderheit, gleichzeitig Rezipient (Zuschauer einer Fußballspielübertragung) sowie Produzent (der Handlung des Spiels) zu sein, die zusätzliche Spannung erzeugt. Man nimmt nicht nur

wahr, sondern man stellt fortlaufend her, was man unmittelbar rezipiert. Man befindet sich als Spieler in einer atmosphäredichten Wahrnehmungsspirale.

Spätestens jetzt, da ich von einer atmosphäredichten Wahrnehmungsspirale spreche, ist der Zeitpunkt gekommen, um von Benjamins Begriff der Aura auf seine in diesem Zusammenhang besonders aufschlussreichen Haschisch-Selbstversuche zu kommen. Schließlich rücken sie eine weitere Ausformung von Atmosphäre in den Fokus, die sich wohl am besten in folgendem Satz zusammenfassen lässt: *FIFA* ist ein Kifferspiel.

Nicht ohne Grund featured der von Sönke Wortmann produzierte Christian-Zübert-Film *Lammbock* (2001) mehrere Einstellungen, in denen *FIFA* von den beiden Hauptfiguren gespielt wird. Es geht sogar so weit, dass mittels einer Szene aus dem Spiel die Ausweglosigkeit der Hauptfiguren veranschaulicht wird: Die Freunde Kai (Moritz Bleibtreu) und Stefan (Lucas Gregorowicz), die einen Pizza-Lieferdienst betreiben, über den sie Gras verticken, werden kurz vor Ende des Films von einem verdeckten Ermittler hochgenommen, können ihn jedoch überwältigen und im Kofferraum ihres Wagens einsperren. Während sie überlegen, was sie jetzt tun sollen, sieht man eine Spielszene aus *FIFA*, begleitet von Stefans Stimme aus dem Off:

„Ich kann mich an ein Spiel erinnern, bei dem der Mehmet vom Platz flog. Er hat's absolut herausgefordert. Der Schiri zeigt ihm Gelb, aber Mehmet hört und hört nicht auf. Und als die Bayern dann noch ein Tor kassieren, da grätscht er seinem Mann voll von hinten in die Hacken – und sieht sofort rot. Und was macht der Mehmet? Der Mehmet wird schlagartig ruhig und akzeptiert seine verdiente Strafe. Er lässt sich ohne jeden Widerspruch vom Platz stellen, weil er einfach weiß, dass er es dieses Mal zu weit getrieben hat.“ (Zübert 2001)

Während sich klassische Wissenschaftstheorie der Wirkung psychoaktiver Substanzen verschließt, so haben sich Kulturwissenschaftler sowie populärkulturelle Autoren – vor allem Literaten und Essayisten – diesen Zugang längst erschlossen. Und neben anderen Fragestellungen findet sich eben auch die nach der Atmosphäre, schließlich ist diese auf geradezu banale Weise naheliegend: Psychoaktive Substanzen können die Wahrnehmung des Autoren (hier: des Spielers) und damit die Schreib-Erfahrung (hier: die Spiel-Erfahrung) erweitern oder beschränken, zerfasern oder fokussieren, ermöglichen oder behindern.

Walter Benjamin als flanierender Beobachter und Beschreiber hat sich wie selbstverständlich die Frage gestellt, was der Konsum von Haschisch mit eben diesem Beobachten und Beschreiben anstellt. In „Haschisch in Marseille“ heißt es:

„Und wenn ich dieses Zustands mich erinnere, möchte ich glauben, daß der Haschisch die Natur zu überreden weiß, jene Verschwendung des eignen Daseins, das die Liebe kennt, uns [...] freizugeben. Wenn nämlich in den Zeiten, da wir lieben, unser Dasein der Natur wie goldene Münzen durch die Finger geht [...], so wirft sie nun, ohne irgend etwas zu hoffen oder erwarten zu dürfen, uns mit vollen Händen das Dasein hin.“ (Benjamin 1972, 54)

Es ist bezeichnend, dass Benjamin für die Beschreibung des Haschischrausches den Vergleich mit der Liebe zieht, hat diese doch tatsächlich etwas Rauschhaftes: Man ist unglaublich weich und sentimental, der Körper wird buchstäblich überflutet von Dopamin, Adrenalin und Noradrenalin. Gleiches gilt auch für den Sport, bei dem noch das Glückshormon Serotonin hinzukommt. Man ist chemisch gesehen also *high*, wie beim Kiffen, nur dass anders als bei der Liebe Hoffnung und Erwartung keine Rolle spielen: Man ist ganz bei sich, da der Rausch uns eben „mit vollen Händen das Dasein hin[wirft]“ (ebd.).

Den Begriff der Aura als das Nah-an-den-Dingen-Sein habe ich eingangs bereits erwähnt, Benjamin selbst erklärt ihn, in seinem Essay „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, wie folgt:

„An einem Sommernachmittag ruhend einem Gebirgszug am Horizont oder einem Zweig folgen, der seinen Schatten auf den Ruhenden wirft – das heißt, die Aura dieser Berge, dieses Zweiges atmen.“ (Benjamin 1974, 440)

Kommt dann auch noch THC hinzu, so ist man selbst der Berg oder der Zweig, den man atmet. Im Rausch sieht Benjamin die Möglichkeit, den Dingen selbst – ihrer Aura – unmittelbar nahezukommen: Diese Unmittelbarkeit ist so groß, dass beobachtendes Subjekt und beobachtetes Objekt beinahe miteinander verschmelzen. Man ist auch hier gleichzeitig Produzent und Rezipient, es gibt keinen Vermittler mehr.

Dementsprechend naheliegend ist es, dass die Spiel-Erfahrung eines so atmosphärenreichen Spiels wie *FIFA* durch den Konsum von „Cannabisprodukten“ (Zübert 2001) gewinnt. Man ist ganz nah am Spiel: im schönsten Doppelsinn als Spieler am Ball. Als Fan im Stadion. Als Trainer am Spielfeldrand. Als Kommentator in der Loge. Als Zuschauer vor dem Bildschirm. Man könnte fast sagen: Man ist das Spiel.

Wenn *FIFA* schon ohne den Konsum von THC großen Reiz auf den Spieler ausübt, an seiner Erzählung teilzuhaben – das Spiel in die eine oder andere Richtung sich entwickeln zu lassen, zielgenau zu passen, Zinedine-Zidanesk zu tricksen und schön herausgespielte Tore zu schießen – so wird dieser Effekt mit THC nur noch gesteigert:

„Welche Lust in dem bloßen Akt, einen Knäuel abzurollen. [...] Wir gehen vorwärts; wir entdecken dabei aber nicht nur die Windungen der Höhle, in die wir uns vorwagen, sondern genießen dieses Entdeckerglück nur auf dem Grunde jener [...] Seligkeit, die da im Abspulen eines Knäuels besteht. Eine solche Gewißheit vom kunstreich gewundenen Knäuel, das wir abspulen – ist das nicht das Glück jeder, zumindest prosaförmigen, Produktivität? Und im Haschisch sind wir genießende Prosawesen höchster Potenz.“ (Benjamin 1972, 51)

Jeder Pass, jede Flanke und jeder Torschuss, jedes Foul, jeder Freistoß und jeder Lattenabpraller, jede Ecke, jeder Kopfball und jeder Abstoß sind Sätze einer Geschichte, dramaturgische Elemente, die man im Rausch zu einem undurchdringlichen Netz verdichtet, das man als produzierender Autor Augenblick für Augenblick weiterwebt, während man es als genießender Leser Stück für Stück durchschreitet.

Bei Taube Elbe Penkefitz – oder jedem anderen Fußballverein – *stoned* auf dem Platz zu stehen allerdings, verhindert nicht nur jede Art von Rezeption oder Produktion von Atmosphäre, es ist außerdem kein besonderer Genuss. Körperliche – oder besser: sportliche – Aktivitäten unter dem Einfluss von THC können sehr anstrengend sein, ganz im Gegensatz zu geistigen Aktivitäten wie etwa dem *FIFA*-Spielen.

Bekifft auf dem Fußballplatz zu sein, ist das Pendant eines (leichten) Katers, und wo man nach der Nacht in der Dorfdisco vor dem Spiel kotzen muss, so kommt es im THC-Rausch erst nach einer gewissen Zeit körperlicher Anstrengung dazu. Während die wackligen Beine des Verkaterten mit jeder Minute des Spiels festeren Stand bekommen, wo der Verkaterte gegen seine Beeinträchtigung anspielen oder – um es mit einem Fußballerwort zu sagen – überbeißen kann, so werden die Beine des Kiffers bedingt durch die Anstrengung wackeliger, er wird benebelter, und je mehr er überzubeißen versucht, desto schneller sinken seine Kräfte.

Der atmosphärische Gewinn nach Benjamin findet hier gar nicht statt. Während das Kiffen bei *FIFA* Türen noch weiter öffnet, man noch mehr oder intensiver wahrnimmt und teilhat, so steht man auf dem Fußballplatz wie die Gemeinschaft des Rings vor den Toren von Moria, ohne darauf zu kommen, dass man nur „Mellon“ sagen muss, um sich Zugang zu verschaffen (vgl. Tolkien 1991, 373).

Um an *FIFA* teilzuhaben, muss man weder Tolkien gelesen haben noch ein mittelmäßiger Fußballer in der zweiten Kreisklasse gewesen sein. Die Tore stehen jedem offen. Und wo wir gerade bei Toren (!) sind: Zu guter Letzt ist meine Torbilanz bei *FIFA* erfreulicherweise bedeutend besser als bei

Taube Elbe Penkefitz – obwohl ich noch immer auf ein mit links geschossenes Tor warte.

Ludografie

Diverse Producer (seit 1993): *FIFA*-Spielereihe. Diverse Entwickler; Electronic Arts.
System: PC, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360 et al.

Bibliografie

Benjamin, Walter (1972): *Über Haschisch*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Benjamin, Walter (1974): *Gesammelte Schriften*, Band 1.2. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Böhme, Gernot (2013): *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Tolkien, J. R. R. (1991): *Der Herr der Ringe*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Filmografie

Schipper, Sebastian (1997): *Absolute Giganten*.

Zübert, Christian (2001): *Lammbock. Alles in Handarbeit*.