

6. Analyse

Kollektivkommunikative Performanzen unter Betrachtung des Konzepts der affektdramaturgischen Wissenskonstellationen

Nach der Identifikation der zwei Affektdramaturgien des Diskurses und der Struktur bei Hertha BSC (s. Kap. 4) und dem Aufzeigen eben dieser in den situationskonstellativen Settings des Spiels und der Tribüne anhand zweier ausgewählter Spiele (s. Kap. 5), werden im folgenden Kapitel typologische Merkmale kollektivkommunikativer Performanzen bei dem beobachtenden Kollektiv abstrahiert. Es sei noch einmal an die zweite Forschungsfrage dieser Arbeit erinnert (s. Kap. 1.5), wo das fragile Element des Situativen hervorgehoben wird, bei welchem in alltagsweltlichen und wissenschaftlichen Diskursen die Blackbox »kollektiver Emotionen« situiert, verhandelt und erforscht wird. Dabei ist es hilfreich, sich zu vergegenwärtigen, was der derzeitige Status Quo der Erforschung von Emotionen mit audiovisuellen Daten hergibt. Der Forschungsstand ist geprägt durch die Arbeiten Ekman (s. Kap. 3.2.4), deren theoretische Fundierung auch in der Fußballforschung in der Linie von Peter Marsh wiederzufinden ist (s. Kap. 1.1). Gewaltvolle Reaktionen auf etwas sind hier als Folge anthropologischer Grundvoraussetzungen des menschlichen Seins skizziert. Übertragen auf den Fußball hat diese Linie in den letzten Jahren besonders durch die sozialbehavioristisch-populärwissenschaftlichen Arbeiten von *Desmond Morris* an Bedeutung gewonnen, welcher den theoretischen Linien Marshs und Ekman zuzuordnen ist (Morris 1996). Als Beispiel für seine Analysen ist zu erwähnen, dass sein Fokus nicht nur den Spielern auf dem Feld gilt, sondern auch die Kollektivformationen vor Ort inkludiert. Hierbei ist seine Pointierung des gewaltvollen Handelns der »Followers« (vgl. Morris 2016: 282f.) mit möglichen de-saströsen Folgen wie Aufstände oder Tode (vgl. ebd.: 290f.) nicht nur ein deutlicher Verweis auf die Linien von Marsh und Ekman. Auch die Analyse des »Jubelsprungs« (Jumping for Joy) zeigt seine seine Bezüge zu sozialbehavioristischen Modellen:

»The most *natural response* to a goal is to leap wildly up and down, waving the arms in the air. As such, it is not a formalized display, but rather an *emotional outburst*.

[...] On these occasions, a *mass of bodies* suddenly starts leaping vertically, until a whole section of the *crowd* appears to be heaving and swelling like a rough sea.« (Ebd.: 274, eig. Herv.)

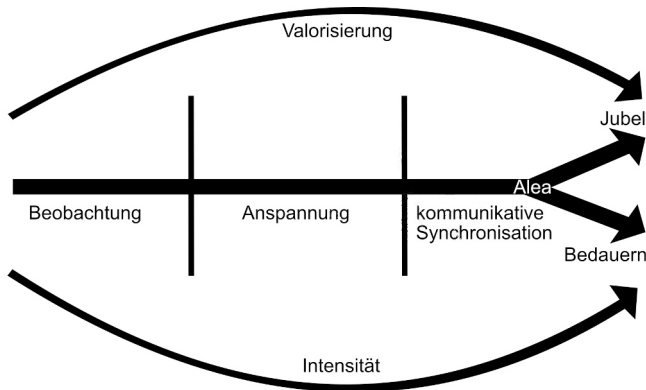
Neben den bekannten theoretischen Verortungen (»natural response«, »emotional outburst«) reproduziert Morris die Problematik der Restriktion von Emotionen auf das Kollektive, indem er den Terminus der Masse (»mass of bodies«, »crowd«) verwendet (s. Kap. 1.4). Morris steht somit sinnbildlich für die Popularität dieser Sichtweise der Analyse von »kollektiven Emotionen«. Seine Arbeiten symbolisieren zugleich die Problematik, welche reproduziert wird, nämlich, dass Kollektive eine typologisch definierbare Einheit mit *gleichem* Tun bilden, welche dem »natürlichen Drang« nachgeben, der biologischen Emotionalität »freien Lauf« zu lassen. Dieser Argumentation soll entschieden entgegengetreten werden. Mittels der geleisteten audiovisuellen Datengenerierung und -deskription lässt sich zeigen, dass »Kollektive« und »Emotionen« als raumzeitlich definierbare Phänomene in einem spezifischen Kollektiv, dem von Hertha BSC, beschreib- und analysierbar gemacht werden können. Für dieses Vorhaben habe ich mich in dieser Forschungsarbeit, trotz des Wissens darum, dass in den situativen Ausprägungen eine Vielfalt unterschiedlicher Affektdramaturgien existiert, einer der wohl bekanntesten Formen gewidmet, nämlich der *Affektdramaturgie bei einer Torchance*.¹ Es ist zu erwähnen, dass, wenn hier von einer Affektdramaturgie bei einer Torchance gesprochen wird, eine bestimmte Fokussierung vorherrscht, nämlich die auf eine Torchance in den ablaufenden *Spielzügen*.² Anhand dieser Fokussierung wurde aus dem Datenkorpus ein Modell entwickelt, welches die Blackbox einer »kollektiven Emotion« öffnet und dem Phänomen affektdramaturgischer Prozesse in den kollektivkommunikativen Performanzen unter bestimmten Wissenskonstellationen analytisch näher auf die Spur kommt (s. Abb. 51).

Das Modell umfasst eine zweidimensionale Darstellung: die typologischen Abläufe der *kollektivkommunikativen Performanzen* und die Wirkprozesse der *Affektdramaturgien*. Die in den jeweiligen Dimensionen gebildeten Typologien lassen sich zwar einer der skizzierten Dimension zuordnen, aber es laufen keine getrennt voneinander zu betrachtenden Prozesse ab. Im Gegenteil, das Zusammenwirken beider Dimensionen ist im Sinne des Kommunikativen Konstruktivismus (s. Kap. 2.5) zu verstehen. Die vorgenommene Dimensionierung ist eine analytische Trennung, keine empirische.

1 Hinzugefügt sei, dass mit Torchancen hier Torchancen des eigenen und nicht des gegnerischen Teams gemeint sind.

2 Kollektivkommunikative Performanzen bei unterbrochenen Spielverläufen (Freistöße, Ecken, Elfmeter etc.) spielen keine Rolle, obgleich dies für andere Arbeiten eine interessante Perspektive wäre.

Abb. 51: Modell des Ablaufs kollektivkommunikativer Performanzen unter Einwirkung affektdramaturgischer Prozesse, © Michael Wetzels



6.1 Erste Dimension: Kollektivkommunikative Performanz

Die erste Dimension ist die der *kollektivkommunikativen Performanz*. Diese Dimension schließt unmittelbar an die Grundlagen von Christian von Scheves Vorschlag der theoretischen Fassung sozialer Kollektive an (s. Einleitung). Kollektive befinden sich in ihren Formierungen in einem Prozess des »Werdens« und »Zerfallens«, womit die empirisch zu fassende Ebene eine *raumzeitliche* Frage darstellt. Kollektive unterliegen keiner verallgemeinerbaren Logik, sondern sind an bestimmte zeitliche und räumliche Settings gebunden, in welchen sie nicht nur »entstehen«, sondern auch an einem spezifischen Bezugspunkt ausgerichtet sind, an welchem diese »Werdung« empirisch beobachtbar ist. Aber auch dieser Vorgang geschieht weder aufgrund von »Spontanität« noch nach dem Prinzip einer Masse, welche »plötzlich« wuchtend und anschwellend in Erscheinung tritt (vgl. Morris 2016: 274). Es wird vielmehr die These vertreten, dass Kollektive von *Heterogenität in der Homogenität* geprägt sind. Dies bedeutet, dass die Spezifik kollektivkommunikativer Performanzen gerade *nicht* darin besteht, dass Individuen akkumuliert zu einer Einheit »verschmelzen«, sondern Individuen, Gruppen und Kollektiv *zugleich* in der »Werdung« eines sozialen Kollektivs existieren und sich dauerhaft in einem temporalen Transformationsprozess befinden. Die sequenzielle Einteilung der zu bildenden Einheiten ergab einen idealtypischen Dreischritt: *Beobachtung*, *Anspannung* und *kommunikative Synchronisation*. Die Phasen der Beobachtung (Kap. 6.1.1) und Anspannung

(Kap. 6.1.2) sind hier als Voraussetzungen zu typisieren, an welchen sich überhaupt erst ein kollektives »Werden« nachzeichnen lassen kann. Kollektive »Werdung« ist kein Zufall, sondern eine *kollektivkommunikative Handlungsorientierung*, welche unterschiedliche kommunikative Interpretationsformen in der Performanz annehmen kann. Welche Formen dies sind, ist eine Frage, welche sich im dritten Schritt herauskristallisiert, der *kommunikativen Synchronisation* (Kap. 6.1.3). An dieser Stelle ist Genauigkeit von Nöten, denn eine kollektivkommunikative Performanz ist, wie beschrieben, in der Fokussierung der Affektdramaturgien des Spielfeldes einer wissensbasierten Kontingenz unterworfen (s. Kap. 5.3). Die hier zu diskutierende Affektdramaturgie ist eine solche, welche sich in der temporalen Struktur während des Spielverlaufs bei einer Torchance ereignet. Infolgedessen tritt das skizzierte Prinzip zutage, dass in der Konsequenz der Betrachtung eben jenes Ablaufs *zwei* Affektdramaturgien betrachtet werden müssen (s. Kap. 5). Die Affektdramaturgie der Tribünen ist qua Fokus ausgerichtet auf die Affektdramaturgie des Spielverlaufs, weswegen die kommunikativen Handlungsmöglichkeiten der Kollektivformationen in der kommunikativen Synchronisation vom Ablauf der Affektdramaturgie des Spielfeldes, dem Erfolg oder Nicht-Erfolg der sich ergebenden Torchance, abhängen. Entsprechend gilt es *mehrere* Formen sichtbar zu machen, nämlich, und dies mag überraschen, nicht zwei, sondern *drei* Formen kommunikativer Synchronisation: *Alea*, *Jubel* und *Bedauern*. Die Beschreibung und Analyse des *aleatorischen Momentus* (Kap. 6.1.3.1) ist als eine Art von Scharnier der wissensbasierten Kontingenz zu verstehen und bildet einen, im wahrsten Sinne des Wortes, »Bruchpunkt« zweier Interpretationsmöglichkeiten, nämlich, dass das aleatorische Moment entweder zur Form des »Jubels« (Kap. 6.1.3.2) oder des »Bedauerns« (Kap. 6.1.3.3) führen kann. Die Interpretationsmöglichkeiten für die kollektivkommunikative Performanz fallen in diesem Moment des »Werdens« *zusammen* und lassen Rückschlüsse auf die sich situativ entfaltenden affektdramaturgischen Prozesse und deren Wissenskonstellationen zu.

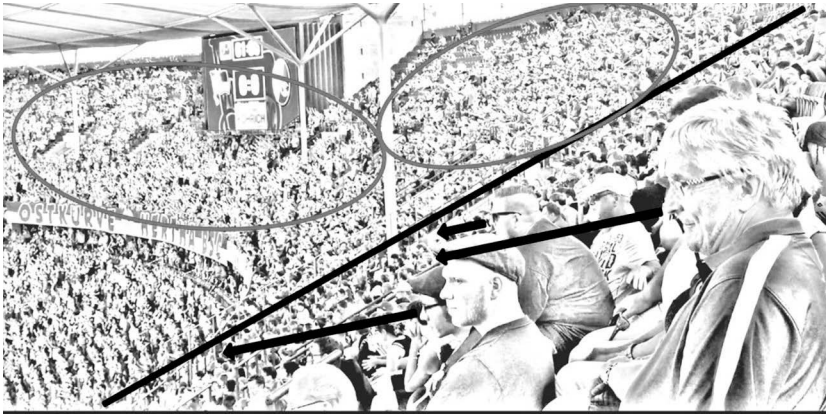
6.1.1 Kollektivkommunikative Performanz: Beobachtung

Im Kontrast zu bereits bestehenden Forschungen, in welchen Fußballkollektive außerhalb des Radius von Fankurven (Balke 2007; Winands 2015) als ein heterogenes und nicht näher zu definierendes Ensemble gesehen werden, ist zunächst zu wiederholen, dass diese Festsetzung eine Fehlinterpretation der realzeitlichen Situationen im Stadion ist. Die über den diskurs- und strukturkonstellativen Bereich bereits als unterschiedlich definierten Kollektivformationen (s. Kap. 4.2.4) führen in situ, auch als Abgrenzung zu Morris' Verständnis einer »einheitlichen Masse«, zu einer anderen empirischen Erkenntnis, nämlich, dass unterschiedliche Formationen unterschiedliche *Motive* (vgl. Bette/Schimank 1995: 60) und *Fokussierungen* (s. Kap. 5.3) verfolgen: »Just as there is not one kind of emotion, there is not one

kind of audience, since significant differences exist in the way audience members perform.« (Knoblauch/Wetzels/Haken 2019: 169) Während die in den Fankurven durchweg als charakteristisch für das »Fan-Sein« beschriebenen choreografischen Fokussierungen des Ultra-Ensembles (vgl. Winands 2015: 84) auf die Durchführung ritualisierter Kunstformen reduziert werden (vgl. ebd.: 109), ist es mitnichten so, dass sich hierin das gesamte Spektrum der Kurvenpotenzialität erschöpft. Die beobachteten Formationen offenbaren, dass sie selbst eine spezifische Performanz einnehmen, nämlich die *Beobachtung des Spielfeldes*. In allen hier diskutierten Videodaten zeigt sich dieser Effekt, wenn mindestens die erste Sequenz der Videodaten betrachtet wird. Formationen verfolgen unterschiedliche Motive in ihrer Beobachtungslogik: Spielgeschehen *oder* Choreografie. Wichtig ist bei dieser Unterscheidung zu begreifen, dass sie einen empirischen Umstand markiert, welcher in den bisherigen Forschungen in Teilen unterschlagen wird. Es ist nicht von *einer* Formation im Stadion auszugehen, sondern von *mehreren*, deren Partizipierende, bedingt auch durch die diskurs- und strukturkonstellativen Festlegungen der unterschiedlichen Blöcke (s. Kap. 4.2.4), einander kommunikativ *anzeigen*, zu *welcher* Formation sie gehören und *welche Motive* in diesen Formationen die gängige Situationslogik darstellen. Diese Form der Unterscheidung ist besonders gut in der ersten diskutierten Szene des Spiels Hertha BSC gegen SC Freiburg (s. Kap. 5.6.2) aufzuzeigen. Hier lassen sich nahezu planimetrisch die Formationen mit ihren unterschiedlichen Beobachtungsmechanismen voneinander abgrenzen (s. Abb. 52). Dabei sind die Formationen im linken, oberen Bildausschnitt durch ihre eine choreografierte Form, sichtbar durch das Erheben der Arme (rote Kreise), zu unterscheiden von der Formation im rechten, unteren Bereich. Die dort zu sehenden Personen nehmen nicht nur nicht an der Choreografie der anderen Formation teil, sondern sie zeigen einander im Block und auch im Kontrast zur anderen Formation an, dass die Motivlage der vollzogenen Fokussierung eine andere ist, nämlich die Beobachtung der Spielsituation.

Dieses empirisch sich zeigende Phänomen ergibt sich auch aus der Dispersität des affektiven Arrangements (s. Kap. 5.2), durch welche die Binnenlogik der Kollektivformationen sichtbar gemacht wird. Das diskurskonstellative Setting der vollzogenen Unterscheidung von Setzen und Stehen zwischen unterschiedlichen Blöcken und somit auch Formationen (s. Kap. 4.2.4.1) offenbart, dass unterschiedliche kollektivkommunikative Bezüge und somit andere Wissenskonstellationen für die zu beobachtenden Teilbereiche vorherrschen. Kollektiv ist eben nicht gleich Kollektiv, sondern die Hervorbringung und Sichtbarmachung verschiedener Formationen mit unterschiedlichen Logiken in der Bezugnahme verdeutlicht, dass bei den Arrangements andere kommunikative *Wirkungen* in der Unterscheidung zwischen zwei Blöcken vorliegen, wie auch folgende Feldnotiz zeigt:

Abb. 52: Unterschiedliche Fokussierungen in der Beobachtungsphase während eines Spielverlaufs, © Michael Wetzels

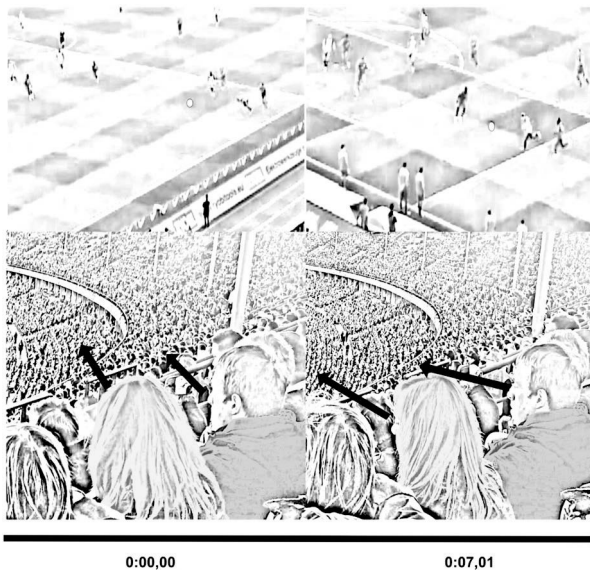


»Deutliche räumliche Markierung zwischen ›Stehern‹ und ›Sitzern‹ in der O-Kurve durch Körper; wirkt sich auf Supportgefühl der forschenden Person aus; definitiver Unterschied zwischen verschiedenen Spielen bemerkbar.« (Feldnotiz Hertha BSC gegen TSG 1899 Hoffenheim am 22.11.2015)

Für die Beschreibung hat dies Konsequenzen, da der verwendete Begriff von Beobachtung einer Schärfung bedarf. Wenn von Beobachtung gesprochen wird, so sind empirisch gesehen hauptsächlich *sitzende, beobachtende Kollektivformationen* gemeint. Beobachtungen in dem hier verstandenen Sinne markieren eine relativ simple erscheinende Form von Fokussierung, nämlich die *Beobachtung von Spielzügen auf dem Feld*. So können unterschiedliche Zeitabschnitte für diese Beobachtungen durch die einzeln fokussierten Personen in den unterschiedlichen Daten herausgestellt werden, je nachdem, wie sich Spielverläufe auszeichnen und was letztlich zu beobachten ist. So können Beobachtungsphasen mehrere Minuten dauern oder, wie in den ausgewählten Beispielen, nur Sekunden. Dies ist ein Effekt, der wichtig zu erwähnen ist. Beobachtungen von Seiten der Formationen aus können ein langwieriger Prozess sein und müssen nicht zwangsläufig zu den Phasen der Anspannung (Kap. 6.1.2) und der kommunikativen Synchronisation (Kap. 6.1.3) führen. Die Beobachtungsphase ist nicht nur Grundbedingung, sie kann theoretisch auch einzeln für sich über die Dauer eines gesamten Spiels existieren. Ob es zu einem Wechsel in eine andere Phase kommt, ist *abhängig* von den beobachteten Spielzügen auf dem Feld, was die Wichtigkeit der Verbindung der Affektdramaturgien des Spiels (s. Kap. 5.1) und der Tribünen (s. Kap. 5.2) untermauert. Ohne dass für die beobachtenden Formationen sich eine affektdramaturgisch relevante Situation

auf dem Spielfeld ergibt, welche zum Torerfolg führen könnte, wird die Beobachtungsphase nicht verlassen³, sodass die Betrachtung dieser Formationen aus Sicht der Forschenden »langweilig« erscheint. Wichtig ist zu erwähnen, dass sich in den empirischen Daten die Beobachtung anhand von Körpertransformationen in der Fokussierung des Spielverlaufs zeigt. So konnte in den unterschiedlichen Videodaten festgestellt werden, dass das typisierbare Element der körperlichen Bezugnahme von Beobachtung durch das *Wenden und Heben von Köpfen* festgestellt werden konnte. Dies kann besonders gut am Beispiel von Cora und Heinz im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig (s. Kap. 5.6.2) aufgezeigt werden, welche je nach Verlauf von Spielzügen auf dem Feld ihre Kopfhaltungen zwecks Fokussierung der Bewegungsabläufe auf dem Feld anpassen (s. Abb. 53).

Abb. 53: Wenden von Köpfen als Zeichen der Beobachtung, © Michael Wetzels



Der Verlauf dieser Beobachtungsphase wird über die temporale Dimension ersichtlich. Während im Spielfeldbereich eine Aktion an der Mittellinie fokussiert

- 3 Es sei nachdrücklich darauf hingewiesen, dass das kollektivkommunikative Momentum im Vordergrund der Deskription und Analyse steht. Wie durch Goffman (1966) expliziert, ist die unterschiedliche Involviertheit in den Spielverlauf auf einer individuellen Ebene empirisch natürlich im Stadion auch so festzustellen gewesen. Die unterschiedlichen Bezugssphären individueller Involviertheit sind nicht Teil der Argumentation.

wird (Bild 1), ist sieben Sekunden später, beim Eintritt der Spieler eine Änderung der Körperhaltung bei Cora und Heinz festzustellen, nämlich dahingehend, dass *ihre Blicke mit den Spielzügen wandern* (Bild 2). Beobachtungen des Spielfeldes bilden somit eine kollektivkommunikative Grundlage, welche die Bezugnahme zwischen den unterschiedlichen Affektdramaturgien des Spieles und der Tribüne über Fokus (s. Kap. 5.3) untermauert. Kollektivkommunikative Performanzen entstehen nicht spontan, sondern sind abhängig davon, dass die Formationen einen sinnhaften Bezugspunkt der Beobachtung setzen, nämlich die Beobachtung der Spielzüge. Diese Phase ist somit keine Banalität, sondern grundlegende Voraussetzung einer kollektivkommunikativen Performanz.

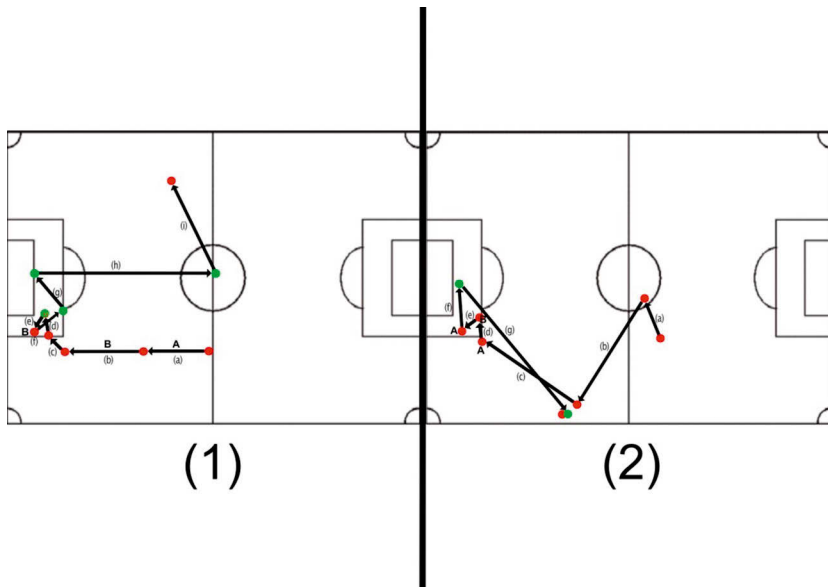
Kennzeichnend für diese Phase sind in der grundlegenden Beschreibung, vor allem in Abgrenzung zu Morris, folgende Erkenntnisse. Zunächst lassen sich in den Erscheinungsformen der lokalen Kollektivformationen (1) signifikante Unterschiede der jeweiligen Formationen feststellen. Stehende Kollektivformationen sind von sitzenden zu unterscheiden und die unterschiedlichen kommunikativen Fokussierungen und Bezüge (Gesänge und Choreografien, Beobachtung der Spielzüge auf dem Feld) führen in der Beobachtungsphase zu dispersen Erscheinungsformen des »Kollektivs«. Dies wird zusätzlich dadurch verstärkt, dass (2) mit Blick auf die sitzenden Kollektivformationen die Beobachtung nicht automatisch zu den weiteren hier typisierten Phasen führen muss, sondern in ihrer temporalen Logik als eine einzige Phase begriffen werden kann. Kennzeichnendes Signum der Beobachtungsphase ist (3) das Wenden von Köpfen, welches die Fokussierung der Spielzüge auf dem Feld und somit die Verbindung der beiden unterschiedlichen Affektdramaturgien des Spieles und der Tribünen untermauert.

6.1.2 Kollektivkommunikative Performanz: Anspannung

Das Eintreten in die Phase der Anspannung ist als »Ablösung« der Beobachtung des Spielverlaufes aufzufassen. Wie zuvor beschrieben führt nicht jede Beobachtungsphase automatisch zu einer Phase der Anspannung, sondern die Spielzüge des Feldes müssen über die wissenskonstellative Ebene den Kollektivformationen auf den Tribünen konkrete Rückschlüsse dafür bieten. Der Beginn der Anspannung als Phase ist abhängig von der kollektivkommunikativen *Einschätzung* und *Bewertung* der Spielzüge auf dem Feld durch die beobachtenden Kollektivformationen. Auch diese Phase ist nicht willkürlich an das Auftreten eines »emotionalen Ausbruches« (vgl. Morris 2016: 274) gekoppelt, sondern es kann empirisch »gemessen« werden, ab welchen Spielzügen die beobachteten Formationen in die Phase der Anspannung übergehen. Hierzu sei auf die Beschreibungen verwiesen, die in sämtlichen Kapiteln anhand der Spielzüge auf dem Feld *und* den sequenziell feststellbaren Änderungen der kollektivkommunikativen Performanz beschrieben wurden. Die Phase der Anspannung tritt dann ein, wenn ein bestimmter Spielzug

in der Nähe des Torraumes zu verorten ist. Um dies zu illustrieren ist der Vergleich der beiden Spielzugszenen des Spiels Hertha BSC gegen RB Leipzig (T1 und T2) aufgeführt (s. Abb. 54):

Abb. 54: Vergleich der Spielzüge beim Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig,
© Michael Wetzels



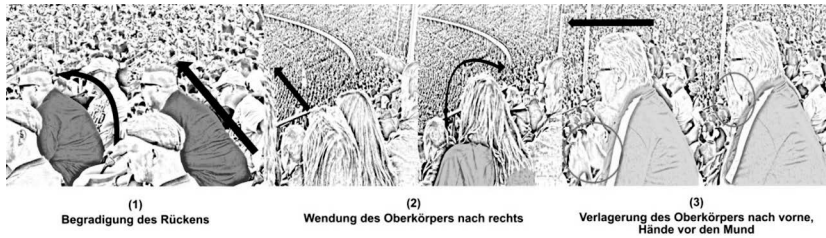
Der ähnliche Aufbau der Spielzüge erweist sich für die Argumentation als besonders fruchtbar, da der Vergleich in den Beschreibungen nahezu idealtypisch dokumentiert, dass in beiden Fällen die Phase der Anspannung ab Spielzug (d) im Fall (1) und Spielzug (c) im Fall (2) einsetzt. Wie im visualisierten Vergleich zu sehen, ist in beiden Fällen die Einsetzung der Phase daran gekoppelt, dass die Spielzüge sich am Rande der Strafraumzone befinden (1) bzw. sich dorthin bewegen (2). Die beobachteten Formationen erkennen und bewerten in diesem Moment, dass die Affektdramaturgie des Spiels, repräsentiert durch die Spielzüge, sich in Richtung eines möglichen Tors »bewegt« (emove). Durch die wissensbasierte Kontingenz (s. Kap. 5.3) kann zwar nicht genau abgeschätzt werden, ob ein Tor fallen wird oder nicht, aber es besteht die Möglichkeit, da die räumliche Nähe der Spieler zum Tor dies in Aussicht stellt. Das Anzeigen eben dieser Gelegenheit kann sowohl auf der auditiven wie auch der visuellen Ebene als *(leib-)körperliche Intensivierung*

gen der Bewertung von Spielzügen bezeichnet werden.⁴ Die auditive Ebene ist dabei in allen untersuchten Daten die prägnanteste, da, auch wenn es Überlappungen und Schwierigkeiten der Feststellung in der ersten Szene des Spiels Hertha BSC gegen RB Leipzig gab (s. Kap. 5.5.2), in allen Daten gleichermaßen eine Zunahme an Lautstärke festzustellen ist und dies auf zwei Ebenen Rückschlüsse auf die Anspannungsphase zulässt. Zum einen verdeutlicht die Lautstärke eine Zunahme an *individuell geäußelter, sprechsprachlicher Kommunikation*. Das in den Beschreibungen so charakterisierte Raunen ist eine temporal versetzte Sprachkommunikation. Diese ist von Relevanz für die Charakterisierung dieser Phase, da sie auf den Bezugspunkt der Wahrnehmung einer möglichen Torchance gemünzt ist. Dabei geben die einzeln herauszufilternden Sätze Hinweise auf diese individuelle Bezugnahme, da die affektdramaturgisch geprägte Wahrnehmung wissenskonstellativ gekoppelt ist an den *Valorisierungsprozess* der Situation (»spiel doch«, »los jetzt noch ein tor«, »ja schieß«). Doch es ist nicht allein die individuelle Ebene, die zu nennen ist, denn die auditive Ebene des Raunens hat, so paradox es klingen machen, eine *kollektivkommunikative Funktion*. Wie in der Phase der Beobachtung beschrieben (s. Kap. 6.1.3), weisen unterschiedliche Kollektivformationen verschiedene Bezugspunkte in ihrer Fokussierung qua Motivlage auf (Gesänge/Choreografien). Wie auch eigenbiografisch im Fall der Fokussierung festgestellt (s. Kap. 5.3), ist es innerhalb bestimmter Formationen schwierig, multiperspektivisch zu agieren, sodass möglicherweise eine Torchance auf dem Spielfeld verpasst werden kann. Die Ebene des Auditiven in der Phase der Anspannung umgeht diesen Umstand. Durch die beginnende Lautstärke »überschreiben« die jeweiligen Kollektivformationen durch die Kurvenpotenzialität die Motive und Fokussierungen anderer Kollektivformationen der eigenen Milieuform, um die Fokussierung auf das Spielfeld zu lenken und so kollektivkommunikativ das eigene Kollektiv »in Stellung« zu bringen. Heterogenität (individuelle, vokale Bezugnahme) ist somit zugleich Homogenität (Raunen als kollektivkommunikatives Zeichen). »In-Stellung-bringen« ist hier wortwörtlich zu verstehen, da die (leib-)körperliche Intensivierung durch eine Zuwendung zum Spielfeld auf der visuellen Ebene durch die *Verlagerung des Oberkörpers* in eine vordere Stellung zu beschreiben ist. Individuell können dabei unterschiedliche Mechanismen der Bezugnahme festgestellt werden: Zum einen sind kleinere Veränderungen von Körperhaltungen zu beschreiben das Aufrichten des Rückens aus einer

4 Mit dem Verweis auf die (leib-)körperliche Bezugnahme wird der Auffassung gefolgt, dass die beschriebenen Gesten als wesentlicher Bestandteil von Kommunikation zu verstehen sind (vgl. Knoblauch 2017a: 125). Körperbewegungen, Handgesten oder auch einfach erscheinende, aber in ihrer Konsequenz hochkomplexe Dinge wie das Zeigen mit einem Finger sind in dieser Denkweise abzugrenzen von behavioristisch gedachten Modellen wie bei Morris oder auch bei Mead, »[...] der >Instinkte<, >Reize< und >Reaktionen< als voraussetzungslose natürliche Ursachen betrachtet [...]« (ebd.: 163)

gekrümmten Körperhaltung (1) der Wendung des Oberkörpers zu einer besseren Sichtposition (2) oder, dass während der Verlagerung des Oberkörpers nach vorn der Mund durch die Hände bedeckt wird (3) (s. Abb. 55).

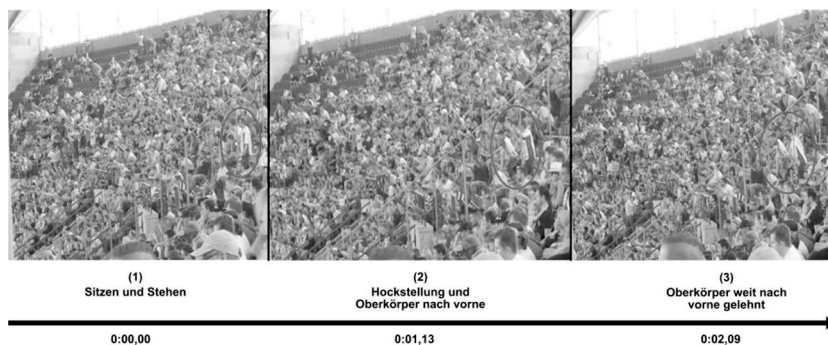
Abb. 55: Körpertransformationen in Anspannungsphase, © Michael Wetzels



Die Veränderung von Körperhaltungen ist aber nicht nur auf der individuellen Ebene festzustellen, sondern durch den Eintritt in die Phase der Anspannung beginnen die Kollektivformationen in ihren individuellen Ausprägungen auch als eigenständiger »Körper« zu agieren. Dabei ist erneut der skizzierte Effekt der Heterogenität in der Homogenität festzustellen, wobei die Transformation der Körper als Einzel- und Kollektivpersonen in ihrer Gleichzeitigkeit hervorzuheben ist. Dies lässt sich auch in den empirischen Daten wiederfinden, insbesondere in T3 des Spiels Hertha BSC gegen SC Freiburg (s. Kap. 5.6.2). Hierzu sei auf die Beschreibung der ausgewählten Szene verwiesen, an welcher, ähnlich wie im Fall des Spiels gegen RB Leipzig, nahezu »abgelesen« werden kann, wann die Phase der Anspannung beginnt, nämlich als Spielzug (k) einsetzt. Der Bereich der ausgewählten Szene, in welcher das kollektivkommunikative »In-Stellung-bringen« zu beobachten ist, ist im Zeitraum zwischen 0:19,06 bis 0:21,06 zu situieren. Der Transformationscharakter des Heterogenen ins Homogene lässt sich an der sogenannten *Hockstellung* in drei Abschnitten im Datum ausmachen, wenn auf den *hinteren Bereich* des Datums geblickt wird. Hierfür wurde ein Bereich als Ausgangspunkt ausgewählt, welcher noch etwa eine Sekunde im Bereich der Beobachtungsphase liegt (0:18,05), um schließlich zu zwei sequenziellen Abschnitten bis zum Ende der Anspannungsphase (0:21,06) überleiten zu können. Die hierfür pointierten Personen sind Torsten und Simon (s. Abb. 56).

Während Sequenz (1), in welcher sich die beobachteten Personen noch in der Phase der Anspannung befinden, ist hinsichtlich der Körperhaltungen bei Torsten (links im roten Kreis, Kappe auf dem Kopf) und Simon (rechts im roten Kreis) zu bemerken, dass der eine sitzt (Torsten), während der andere steht (Simon). Als in Sequenz (2) Spielzug (k) und der Übergang in die Phase der Anspannung einsetzt, beginnen Torsten und Simon eine gebeugte Körperhaltung nach vorn einzunehmen

Abb. 56: Kollektivkommunikative Transformation von Beobachtungs- zur Anspannungsphase per Hockstellung, © Michael Wetzels



men. Dabei ist interessant, dass Torsten aus seiner sitzenden Position bereits in die Hockstellung geht und seine Arme nach vorn bewegt. Auch bei Simon ist letzterer Effekt festzustellen. Allerdings beugt er zunächst nur seinen Oberkörper nach vorn. Dies ändert sich in Sequenz (3): Während Torsten seine Position von einer tiefen zu einer hohen Hockstellung verändert, ist bei Simon zu bemerken, dass er sich in seiner Körperhaltung der von Torsten angleicht. Sein Körper synchronisiert kommunikativ mit dem von Torsten, indem beide auf einer ähnlichen Höhe dieselbe Position der Hockstellung einnehmen. Obgleich beide aus unterschiedlichen, individuellen Körperhaltungen »gestartet« sind, gleichen sie in der Phase der Anspannung ihre Haltung in der Körperpräsenz zueinander an und zeigen visuell nicht nur sich, sondern auch der Formation, in welcher sie sich befinden, dass das »Werden« zu einem »Kollektiv« unmittelbar bevorsteht. Die Wahrnehmung der affektdramaturgischen Abläufe auf dem Spielfeld werden transformiert in eine eigene kollektivkommunikative Form, um Heterogenität in Homogenität transformieren zu können und das eigene »Kollektiv« für den Transformationsmoment kommunikativ »in Stellung« zu bringen.

Damit lassen sich folgende Charakteristika für die Phase der Anspannung definieren: Zunächst ist der Eintritt (1) daran gekoppelt, dass auf dem Spielfeld Spielzüge wahrgenommen werden, welche durch den wissenskonstellativen Abgleich der beobachteten Kollektivformationen affektdramaturgisch vermitteln, dass eine Torchance bevorsteht. Der Punkt, ab dem die Phase der Anspannung beginnt, ist zumeist der, wenn das Geschehen auf dem Spielfeld in der Nähe des Strafraumbereichs abläuft. Als typologische Merkmale konnte (2) auf der auditiven und visuellen Ebene erneut der Effekt der Heterogenität in der Homogenität festgestellt werden. Auditiv ist sowohl die individuelle, temporal versetzte Vokalität zu

bemerken, welche einerseits valorisierenden Bezug im Einzelnen auf die Aktionen des Spielfeldes nimmt, zugleich aber auch einen kollektivkommunikativen Effekt hat, nämlich als Anzeichen gegenüber anderen Kollektivformationen mit anderen Motivlagen (Gesänge/Choreografien) sich aus ihren Fokussierungen zu lösen und Teil der Kurvenpotenzialität zu werden. Visuell ist die Verlagerung des Oberkörpers nach vorn, sei dies nun sitzend oder stehend, charakteristisch. Dabei ist anzumerken, dass die Heterogenität, welche die beschriebenen Personen in ihren (leib-)körperlichen Bezügen aufweisen, gekoppelt ist an die Homogenität, sichtbar in der Synchronisation mehrerer Körper zu einer Hockstellung. Zusammenfassend lässt sich für die Phase der Anspannung festhalten, dass das Kollektiv sich hier »bereit« macht, zu einem Kollektiv zu »werden«. Die erwähnte, beginnende Synchronität zweier Körper zur Hockstellung gibt einen kleinen Einblick, wie nun die nächste Phase gestaltet ist, in welcher die kollektivkommunikative Performanz zur vollen Geltung kommt, nämlich in der *kommunikativen Synchronisation*.

6.1.3 Kollektiv kommunikative Performanz: Kommunikative Synchronisation

Der dritte Schritt einer kollektivkommunikativen Performanz ist die *kommunikative Synchronisation*. Mit diesem setzt sich nun um, was in den Abschnitten zuvor »vorbereitet« wurde, nämlich, dass die Kollektivformationen eine gemeinsame Handlung vollziehen, welche gemeinhin auch als »Publikumsemotion« (Knoblauch 2017b; Kolesch/Knoblach 2019) interpretiert wird. Hier tritt nun auch auf, was Morris als »Jumping for Joy« bezeichnet. Allerdings, und dies sollte deutlich geworden sein, ist dies nicht der erste, sondern der letzte Schritt eines komplexen Prozesses kommunikativen Handelns. Darüber hinaus unterliegt die kommunikative Synchronisation als sequenzieller Schritt selbst spezifischen Mechanismen *innerhalb* der Abläufe. Das bedeutet, dass die Synchronisation nicht zwangsläufig zum »Jumping for Joy« (Morris 2016) führt, sondern *drei* Formen benannt werden können, welche das Grundmuster einer kommunikativen Synchronisation bestimmen: *Alea*, *Jubel* und *Bedauern*. Dies mag zunächst verwundern, aber bei genauerem Blick wird deutlich, dass neben alltagsweltlich bekannten »Publikumsemotionen« wie »Jubel« und »Bedauern« mit der Funktion des Aleatorischen eine Besonderheit festzustellen ist. Das *aleatorische Momentum* (Kap. 6.1.3.1) ist in seiner Ordnungsfunktion in der kommunikativen Synchronisation als eine »Weggabelung« zu beschreiben, nämlich dahingehend, welche Form von »Publikumsemotion« sich in der kommunikativen Synchronisation zeigt. *Alea* ist als das Momentum zu charakterisieren, in welchem die Wissenskonstellationen auf Seiten der Kollektivformationen erst sichtbar werden. Auf Grundlage dieses Momentums können nun die Formen von »Publikumsemotionen« betrachtet werden, welche sich in den kollek-

tivkommunikativen Performanzen zeigen: *Jubel* (Kap. 6.1.3.2) und *Bedauern* (Kap. 6.1.3.3).

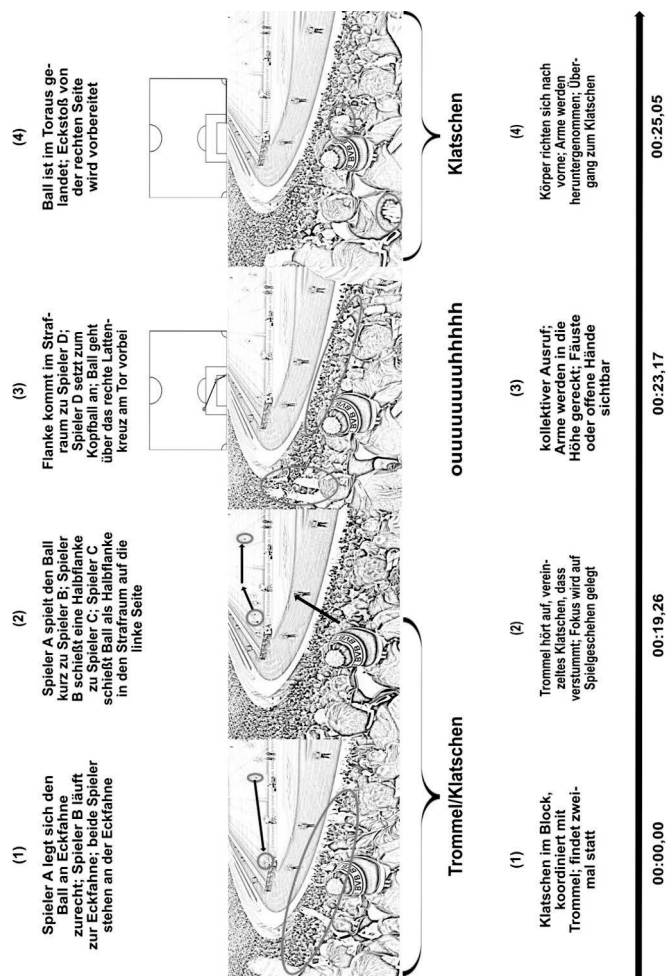
6.1.3.1 Alea

Es gilt in diesem Kapitel nun die Besonderheit der kommunikativen Synchronisation im Fußball hervorzuheben, nämlich das *Aleatorische*. Dabei mag es seltsam erscheinen, von einer Spielsystematik wie »alea« zu sprechen, welche nicht nur eigentlich ein Charakteristikum von Glücksspielen ist (Poker, Münzwurf, Roulette etc.) (s. Kap. 5.1), sondern deren Zusammenwirken mit Fußball (»agon«) von Caillois (2017 [1958]) ausgeschlossen wird (vgl. ebd.: 36f.). Das Aleatorische ist in dem hier vertretenen Verständnis aber keine idealtypische Spielform, sondern ein *empirisches* Phänomen, ein Moment der »Abzweigung« der kommunikativen Synchronisation als wissensbasierte Kontingenz (s. Kap. 5.3). Die Herausfilterung des Aleatorischen erweist sich als besondere Herausforderung, da durch die Phase der Anspannung (s. Kap. 6.1.2) der Sprung in die kommunikative Synchronisation den Moment des Aleatorischen zeitlich kaum erkennbar macht. Die Fluidität des Übergangs stellte somit ein Problem dar. Es erforderte eine genaue Betrachtung der generierten Daten, um den aleatorischen Moment identifizieren und sichtbar zu machen. Für die Darstellung dieses Momentes wird auf ein Videodatum des Spiels Hertha BSC gegen Borussia Dortmund vom 6. Februar 2016 zurückgegriffen. Das Videodatum ist als besonders zu kennzeichnen, da es in seinen sequenziellen Abläufen nicht den Verlauf einer Affektdramaturgie während eines Spielzuges, sondern während einer *Ecke* zeigt. Das Datum selbst ist somit nicht von genereller Argumentationsrelevanz. Es lassen sich aber für die Argumentation sowohl der aleatorische Moment als auch die im Vergleich wichtig werdende Performanz des »Bedauerns« (Kap. 6.1.3.3) als fruchtbare Pointierungen ausmachen.

Es läuft die erste Halbzeit des Spieles im Olympiastadion Berlin. Der Spielstand beträgt zum aufgenommenen Zeitpunkt null zu null und es läuft die 33. Minute. Der BVB erhält einen Eckstoß auf das Tor von Hertha BSC. Der Ball wird durch einen der Spieler des BVB in den Torbereich gebracht. Allerdings geht dieser knapp daneben, was zur kommunikativen Synchronisation »Bedauern« (Kap. 6.1.3.3) auf Seiten der beobachteten Kollektivformation führte. Die aufgezeichnete Szene umfasst 55 Sekunden und wurde auf der Westseite des Olympiastadions, am Marathontor in Block K aufgezeichnet. Dabei wird für die darzustellende Deskription und Analyse auf die ersten dreißig Sekunden zurückgegriffen. Das Datum lässt sich grobsequenziell in vier Sequenzen einteilen (s. Abb. 57).

In Sequenz (1) kann, während Spieler A den Ball an der linken Eckfahne bereitlegt und Spieler B zu diesem läuft, beobachtet werden, dass in der betrachteten Kollektivformation eine mit einer Trommel koordinierte Klatschaktion stattfindet. Da die Ecke noch nicht ausgeführt ist, wird eine zweite Klatschaktion initiiert,

Abb. 57: Großsequenzielle Transkription (T5) des Eckstoßes im Spiel Hertha BSC gegen Borussia Dortmund, © Michael Wetzels



welche nicht bis zum Ende anhält, da der Eckstoß zuvor von Spieler A an Spieler B ausgeführt wird. Dies markiert den Beginn von Sequenz (2), welche die Phase der Beobachtung (s. Kap. 6.2) darstellt.⁵ Während die Trommel und auch das Klat-

5 Diese markiert den Unterschied zu der hier zu fokussierenden Form von Affektdramaturgien (Beobachtung, Anspannung, Alea, Jubel/Bedauern), da die Anordnung der sequenziellen Ab-

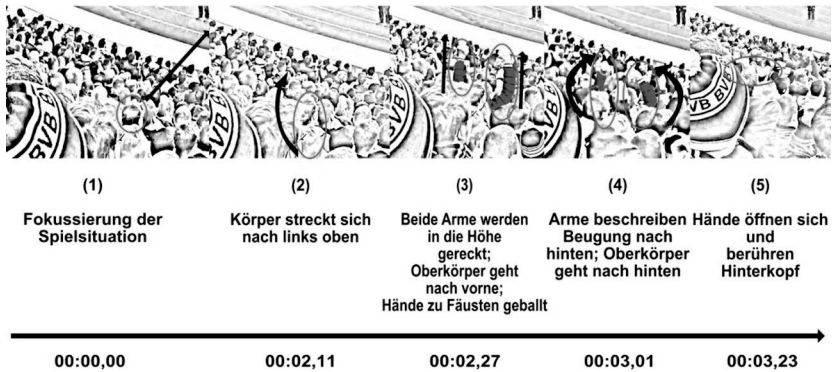
schen verstummen, ist eine Fokussierung des Spielverlaufs zu beobachten. Spieler B schießt den Ball zu Spieler C, welcher eine Halbflanke in den Strafraum auf die rechte Seite abgibt. Die Fokussierung in der Kollektivformation ist dabei durch das Drehen der Köpfe in Richtung des ausgeführten Spielzuges zur rechten Strafraumseite für etwa vier Sekunden zu beobachten. Mit dem Eintritt in Sequenz (3) setzt Spieler D zum Kopfball der Halbflanke an, welcher über das rechte Lattenkreuz geht und das Tor verfehlt. Auditiv ist ein »Ouh« (s. Kap. 5.5.3) zu vernehmen, als beobachtet wird, dass der Ball über das Lattenkreuz geht. Visuell kann beschrieben werden, dass Arme und Hände entweder geschlossen als Faust oder mit offenen Handflächen in die Luft gereckt werden. Die Oberkörper sind in einer leichten Rückwärtsbewegung. In Sequenz (4) übergehend werden die Oberkörper wieder nach vorn gerichtet, die Arme heruntergenommen und die beobachtete Szene wird beklatscht, da die Spielaktion, durch das Nicht-Treffen des Tores auf dem Spielfeld unterbrochen ist.

Diese grobkörnige Darstellung mag zwar für die Analyse nicht zwangsläufig von genereller Bedeutung sein. In diesem sequentiellen Ablauf aber kann anhand einer identifizierten Person das aleatorische Momentum nachgezeichnet werden, nämlich in der *gestischen Inszenierung*. Dabei ist erneut die Fokussierung des Materials von hoher Relevanz (s. Kap. 5.4), da erst die Vergrößerung per Zoom die Identifizierung dieser Person im Datum ermöglichte. Die ausgewählte Szene ist, und dies ist der Grund der grobkörnigen Aufschlüsselung, zwischen den Sequenzen (2) und (3) zu finden. Die feinanalytische Beschreibung ist im Bereich von 00:21,04 bis 00:25,04 mit einer Dauer von 4 Sekunden zu beziffern und in fünf Abschnitte eingeteilt (s. Abb. 58).

Sequenz (1) ist in der Beobachtung der Spielsituation zu lokalisieren. Die fokussierte Person folgt zunächst dem Spielverlauf nach der Flanke. Der sequenzielle Übergang ist dabei nach etwa zwei Sekunden zu markieren, als der Körper der fokussierten Person beginnt, sich durch Recken aus seiner Ausgangsposition nach links zu bewegen, was, wie bereits an Gabi sichtbar gemacht (s. Kap. 6.1.2), als Übergang in die Phase der Anspannung interpretiert werden kann. Die nach 0,18 Sekunden folgende Sequenz markiert nicht nur den Übergang zu Sequenz (3) der Großsequenz, sondern auch den *aleatorischen Moment*. Es kann im Datum beobachtet werden, dass der Körper der beschriebenen Person wieder in die Ausgangsposition zurückkehrt und der Oberkörper nach vorn schnellte. Beide Arme werden

läufe im kommunikativen Handeln eine andere ist, was mit der postulierten Spielsituation, nämlich einer Ecke zusammenhängt. Dementsprechend wird aufgrund der anders gelagerten Sequenzialität hier keine feinanalytische Deskription angestrebt, um eine vergleichende Analytik zu ermöglichen.

Abb. 58: Transkription des aleatorischen Momentes, © Michael Wetzels



dabei gerade in die Höhe gereckt, während die Hände zu Fäusten geballt sind. Nur 0,04 Sekunden später tritt Sequenz (4) ein, welche sich dadurch kennzeichnet, dass die in die Luft gereckten Arme nun eine Beugung nach hinten beschreiben. Auch der Oberkörper der fokussierten Person beginnt sich nach hinten zu richten. Sequenz (5), 0,22 Sekunden später, ist dadurch gekennzeichnet, dass die Arme einen Halbkreis in Richtung des Hinterkopfes beschreiben. Die vormals geballten Fäuste öffnen sich zu Handflächen und beginnen, den Hinterkopf zu berühren.

Das Aleatorische zeigt sich hier durch eine *Fehlinterpretation* des Geschehenen. Wie beschrieben ist die Situation der Großsequenz dadurch charakterisiert, dass ein Spielverlauf beobachtet wird, welcher nicht zu einem Torerfolg führt. Die Beobachtung der Situation, welche in Sequenz (2) durch das Aufrichten des Körpers nach links zwecks besserer Sicht charakterisiert ist, führt bei der fokussierten Person dazu, dass zuerst ein *Torerfolg* interpretiert und durch die vollzogenen, kommunikativen Handlungen (Körper zurück in die Ausgangsposition, Oberkörper geht nach oben, Arme werden nach oben gereckt) für sich selbst und die Kollektivformation als *Jubel* (Kap. 6.1.3.2) inszeniert wird. Die nach 0,04 Sekunden (!) erfolgte Re-Interpretation, dass die vermeintliche Torszene eben kein Erfolg, sondern Misserfolg war, wird kommunikativ »repariert« (Goffman 1975). Die Arme sind nun nicht mehr gerade in die Höhe gereckt, sondern beschreiben eine Beugung und werden zum Hinterkopf zurückgeführt, sodass eine homogene Synchronisation mit der eigenen Kollektivformation vollzogen wird. Es ist dieser beschriebene Moment, welcher das Aleatorische als wissensbasierte Kontingenz, nämlich als *Konstellationsmoment* sichtbar macht. Die Phase der Anspannung führt, und dies ist das sich empirisch Zeigende, zu interpretationsoffenen Möglichkeiten von *Valorisierungen* (Kap. 6.2.1). Die zugrundeliegende Bewertung im Fokus der Spielszene

fürte zunächst zu der Annahme, dass ein Torerfolg für das eigene Team vorliegen würde, was die Einnahme der Körperposition im kommunikativen Handeln der Person erklärbar macht. Die wissenskonstellative Re-Interpretation der Situation, welche, dies sei noch einmal wiederholt, nur 0,04 Sekunden betrug, bedingte eine Reparation der (leib-)körperlichen Performanz. Dies liegt darin begründet, dass die Interpretation der Situation auf dem Spielfeld (Sequenz (2)) eben *nicht* zu lediglich einer, sondern zu *zwei* (Sequenz 3 und 4) Varianten führt (Jubel oder Bedauern) und abhängig ist von der *Interpretation* der affektdramaturgischen Abläufe auf dem Spielfeld. Da aufgrund der Kontingenz des Spielverlaufs nicht genau vorhergesagt werden kann, ob in der beschriebenen Situation ein Torerfolg vorliegt oder nicht, haben sich über die Wissensbasiertheit für die Bewertung derselben Situation zwei Formen als Varianten gebildet. Das Interessante ist, dass die Inszenierungen eine mögliche Reparation der Performanz bereits inkludiert haben. Die zum Jubel ausgestreckten Arme können in Millisekunden in eine andere Form transformiert werden, sodass eine kommunikativ konstruierte Reinterpretation der affektdramaturgischen Wissenskonstellationen möglich erscheint. Alea ist somit das empirisch sich zeigende Momentum, in welchem in der kommunikativen Synchronisation zwei Formen angenommen werden können, Jubel (Kap. 6.1.3.2) oder Bedauern (Kap. 6.1.3.3).

6.1.3.2 Jubel

Wenn über Jubel gesprochen wird, so ist dies wohl eine der berühmtesten Performanzen in einem Stadion. An diesem Punkt kann nach einer langen, sequenziellen Kette kommunikativer Voraussetzungen überprüft werden, was Morris als »Jumping for Joy« bezeichnet. Zur Erinnerung: Mit »Jubel« als Form wird die wohl »natürlichste« Reaktion, ein emotionaler Ausbruch vollzogen, welcher eine »Masse« an Leuten zugleich mit erhobenen Armen nach oben springen und so optisch wie eine stürmische See wirken lässt (vgl. Morris 2016: 274). Diese etwas blumige Beschreibung gibt aber lediglich eine äußere Beobachtung wieder. Mit Blick auf die Beschreibungen und Analysen dieser Arbeit sollte aber klar geworden sein, dass kollektive Performanzen im Stadion kein »Hexenwerk« sind.⁶ Auch Jubel als Performanz ist eine sinnhafte Form, welche sich aus den wissenskonstellativen Bewertungen der Kollektivinformationen ergibt. Dennoch liegen hier nicht, wie das aleato-

6 Diesem Umstand hat sich jüngst Kotthaus (2017c) gewidmet, welcher Jubel als Teil sequenzanalytischer und symbolischer Abfolgen betrachtet. Dennoch bleiben eine Reihe von Fragen offen, etwa (1) was mit den verwendeten Termini (individuell, koordiniert, kollektiv) genau beschrieben werden soll (vgl. ebd.: 358f.), (2) wie Kotthaus auf Grundlage der empirischen Daten (Mediendaten) (vgl. ebd.: 356) darauf kommt, dass die Spielenden auf dem Spielfeld der Startpunkt des »Rituals« sind und (3) die terminologisch schwierigen Voraussetzungen des »emotionalen Erlebens« (vgl. ebd.: 355) und des Vermischens von Affekt und Emotion im Jubel (vgl. ebd.: 356) reproduziert.

rische Momentum (s. Kap. 6.1.3.1) vermuten lassen könnte, nur Nuancen zwischen den Performanzen von »Jubel« und »Bedauern« im Hinblick auf ihre gestisch ähnlich erscheinenden Inszenierungen. Es können wesentliche Differenzen in den kollektivkommunikativen Performanzen festgestellt werden, da im Sinne ihrer eigenen Heterogenität in der Homogenität die Performanzen *in sich selbst* Unterschiede in Bezug auf Vokalität, Gestik und Temporalität aufweisen.

Im Fall des Jubels sind zwei Dimensionen festzuhalten, eine homogen *vokale* und eine heterogen *gestische*. Die vokale Ebene ist nahezu banal beschreibbar, da die kollektivkommunikative Performanz durch den homogen vollzogenen Ausruf des Wortes »Ja!« bestimmt ist. In den beiden diskutierten Beispielen des Spieles Hertha BSC gegen SC Freiburg (T3 und T4) wird dies über den binnenstrukturellen Vergleich sichtbar, denn die Verbindung beider Situationen ist die kollektivkommunikative Intonation von »Ja!« (s. Abb. 59).

Abb. 59: *Vokale Homogenität*, © Michael Wetzels



Der Ausruf markiert zugleich die gemeinsam wahrgenommenen, affektdramaturgischen Abläufe der Spielsituation im Vollzug. Erst der Fall des Tores für das eigene Team transformiert die Phase der Anspannung in eine kommunikative Synchronisation. Dies bedeutet, dass nicht »willkürlich« gejubelt wird, sondern der Fokus (s. Kap. 5.3) auf das Spielfeld macht über das empirische Material sichtbar, dass die Performanz an die Realisierung eines Torerfolges gebunden ist. »Ja!« als vokale Kollektivkommunikation markiert gegenüber dem Spielfeld, sich selbst und der Kollektivformation, dass ein *gültiges Tor* für das eigene Team gefallen ist, was noch einmal die Bedeutung der Regelbasiertheit und das Wissen der Partizipierenden um die Affektdramaturgie der Strukturkonstellationen verdeutlicht (s. Kap. 5.1). Die vokale Intonation hat aber noch einen zweiten Effekt, nämlich den der Anzeige gegenüber *den gegnerischen Kollektivformationen* als Teil des agonalen Settings und des affektiven Arrangements (s. Kap. 5.2), dass ein Gegentor gefallen ist.

Die Heterogenität ist auf der gestischen Ebene der Kollektivformationen sichtbar. Es kann zwar darauf hingewiesen werden, dass ein homogenes Element als Hochreißen von Armen in die Luft erscheint. Allerdings wird durch die Beschreibungen ersichtlich, dass die Performanzen der einzelnen Repräsentanten sich in

ihren kommunikativen Formen voneinander unterscheiden. Während Peter und Tim aus ihren Sitzschalen aufspringen, verbleibt Tina in ihrer Sitzposition. Auch bei den in die Luft erhobenen Armen sind Unterschiede zu bemerken: Peters und Tims Hände sind als geschlossene Fäuste zu beobachten, während Tinas Handflächen sichtbar sind, als sie ihre Arme nach oben reißt. Zudem besteht noch der Unterschied zwischen Tim und Peter, dass der Erstgenannte seine rechte Hand zur Brust nimmt und den linken Arm in die Höhe reißt, während bei Peter der hervorstechende »Doppelruckler« zu nennen ist. Auch die Unterschiedlichkeit in der Temporalität der Performanz gibt einen Hinweis auf die Heterogenität, nämlich wenn das Aufspringen von Peter und Tim betrachtet wird. So ist bemerkenswert, dass Tim aus seiner Sitzposition direkt in den Stand hochspringt, während Peter gemächlich nach dem »Doppelruckler« seinen Körper erst langsam aus der Sitzschale nach oben bewegt. Die Verwendung der Hände könnte nun wie bei Morris als universal gültiges Signum für Jubel gedeutet werden. Allerdings ist es eher die Heterogenität, welche sich in der Sequenzialität zeigt, wenn der »Doppelruckler« genauer studiert wird. Peter folgt hier eben nicht einer universalen Gestik von »Triumph«, sondern schafft über die vollzogene Gestik im Moment des Übergangs der Sequenzen (Öffnen des Mundes → Körper wird nach vorn gerichtet → Doppelruckler → Arme nach vorn und erheben vom Sitzplatz) eine *eigene* Jubelgeste, welche sich von anderen Vollzügen unterscheidet. Obgleich also die vokale Ebene den Eindruck einer homogenen, kollektivkommunikativen Performanz vermittelt, ergibt die visuelle Betrachtung der gestischen Ebene, dass *zugleich* Heterogenität vorliegt. Somit kann den Annahmen von Morris (2016) widersprochen werden, dass allgemeingültige, kollektive Formen eines »emotionalen Ausbruchs« von Jubel vorliegen (vgl. ebd.: 274). Zwar ist durchaus eine Adäquanz in der von ihm vorgenommenen Beschreibung einer kollektivkommunikativen Performanz im »Außen« erkennbar. Allerdings wird hier suggeriert, dass eine homogen agierende Masse in einer Performanz wie einem Jubel menschlichen, inneren Trieben (»emotionaler Ausbruch«) als Kanalisierung folgt (vgl. Winands 2015: 223). Es ist aber das genaue Gegenteil der Fall, nämlich, dass das Kollektiv erst in der Performanz zu einem Kollektiv »wird« (Scheve 2019) und dies an nahezu messbaren Momenten sequenzieller Ablaufformen, wie der Bewertung, ob der wahrgenommene Spielzug zu einer Torchance führen könnte (s. Kap. 6.2.1), sichtbar wird. Es wäre allerdings zu einfach, nun zu denken, dass die kollektivkommunikative Performanz Individualität in Kollektivität transformiert, was den lebenschlichen Effekt reproduzieren würde, dass ein Individuum in der Masse »aufgeht« (vgl. Le Bon 2016: 38). Es findet vielmehr im kollektivkommunikativen Vollzug eine Zirkulation von *Individualität*, *Gruppen* und *Kollektiv* statt. Richten wir hierzu erneut den Blick auf Tim, Peter und Tina (s. Abb. 60).

Während in den Sequenzen (3) und (4) die kommunikative Synchronisation im Jubel den Höhepunkt der Homogenität des Kollektiven erreicht, wird der Zerfall

Abb. 60: Gestische Heterogenität, © Michael Wetzels



eben dieser durch den Übergang in Sequenz (5) vollzogen. Mit Blick auf Tim und Peter wird dies deutlich: Richteten sie zuvor noch ihren Blick auf das Spielfeld, so lösen beide ihren Blick von eben diesen und nehmen andere Fokussierungen mit ihren Körpern ein. So ist bei Tim hervorzuheben, dass er in eine *Gruppenstruktur* wechselt, gestisch markiert durch die Umarmung der ihm nebenstehenden Person. Peter hingegen transformiert seine nach oben gerissenen Arme und Fäuste in ein Klatschen und wendet seinen Körper dabei nach rechts, ohne aber eine direkte Bezugsperson zu haben, zu welcher er klatscht. Dies mag seltsam erscheinen, erfüllt aber im Vollzug des kommunikativen Handelns den Effekt, dass Peter sich in seiner Individualität der ihm sichtbaren Kollektivformation zuwendet und so eine Verbindung zwischen ihm und dem Kollektiv herstellt. Das Kollektiv ist aber nicht als Gesamtheit der Stadiongänger zu verstehen, sondern die Bezugnahme verdeutlicht die Zugehörigkeit (Mattes et al. 2019; Brandt/Wetzels, in Vorbereitung) zu einem *bestimmten* Kollektiv, nämlich dem von Hertha BSC. Diese transformiert Peter auch wieder in die Fokussierung des Spielfeldes, bis er seinen Blick nach unten abwendet und sich als Individuum wieder in seine Sitzposition begibt. Tina wiederum, welche von den drei Genannten am längsten im Modus der Fokussierung zum Spielfeld bleibt, vollzieht ebenso eine Transformation, nämlich in dem sie durch die Bezugnahme qua Blick und Berührung des rechten Arms von Peter ihre Zugehörigkeit zu ihm körperlich markiert und so in eine *Gruppenstruktur* wechselt. Allein aus diesen unterschiedlichen Transformationsmechanismen wird deutlich, dass Kollektive in einem beständigen Werden und Zerfallen gleichzeitig existieren. Dies bedeutet, dass weder ein »Kollektiv« noch eine »Emotion« als statische oder »rauschhafte« Zustände wie in einem Ritual (s. Kap. 1.3.2) zu fassen sind. Das Gegenteil ist der Fall: Kollektive stellen in ihren Formationslogiken des Werdens und Zerfallens stets *fluide, zeitlich situierte Einheiten* dar und die zirkulativen Effekte der Transformation von Individualität, Gruppen und Kollektiven bilden in der kollektivkommunikativen Performanz eher die Regel als die Ausnahme. Dies führt unweigerlich zur Hervorhebung von Temporalität als empirisches Signum des Kollektiven, welche durch Morris' Beschreibungen unter den Tisch fällt. Denn blickt man auf die Dauer dieser Performanzen, insbesondere auf T1 (s. Kap. 5.6.2), ist festzustellen, dass sich der »emotionale Ausbruch« exakt auf eine Sekunden-

zahl herunterbrechen lässt, nämlich, die Sequenzen (4) bis (7) zugrunde legend, auf 4,09 Sekunden. Das »Werden« des Kollektivs ist in seiner Dauer einer temporalen Grenze unterworfen, in welcher die unterschiedlichen Formationen kollektiv-kommunikativ in einem Stadion »eins« werden und zirkulativ wieder in Gruppen und Individuen »zerfallen«. Zwar muss hervorgehoben werden, dass die angegebene Sekundendauer keine allgemeingültige Dauer darstellt, sondern in Verbindung mit diskurs- und strukturkonstellativen Voraussetzungen zu sehen ist. Aber es ist durchaus interessant, wenn zum Vergleich die unterschiedlichen Zeitspannen des Jubels bei Tim in der Zuwendung zu der neben ihm stehenden Person (Szene 1 eine Sekunde, Szene 2 0,19 Sekunden) geblickt wird, dass Jubel nicht als eine in sich geschlossene Performanz zu bewerten ist, sondern abhängig von der *Intensität* (s. Kap. 6.2.2) unterschiedliche Performanzen kommunikativ inszeniert werden.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Jubel keine, wie Morris postuliert reduktionistische, universelle und behavioristisch vorgeprägte Gestik ist. Die (leib-)körperlich vollzogenen kommunikativen Handlungen markieren eine hochkomplexe und ernstzunehmende Differenz: Einerseits in der zeitlich und gestisch unterschiedlich ausgeprägten sequentiellen Vollzugstrategie, andererseits aber auch in der Zirkulation und Transformation zwischen individueller, gruppenbezogener und kollektiver Bezugnahme. Jubel zeichnet sich (1) durch seine homogene Vokalität aus, in welcher, wie auch im Fall der Phase der Anspannung (s. Kap. 6.1.2), kollektivkommunikativ die »Werdung« zum Kollektiv als synchrone Interpretation des Torerfolgs einander angezeigt wird. Dem gegenüber steht (2) die heterogene Gestik, in welcher die pointierten Repräsentanten Jubelformen in Einklang und Unterscheidung zugleich in der homogenen Vokalität zum Feld und einander anzeigen. Die Zirkulation zwischen Individualität, Gruppen und Kollektiven wird in der Ausführung des kommunikativen Handelns dieser Körpertransformationen deutlich und somit (3) die Temporalität dieser Performanz. Jubel ist kein infiniten Regress, welcher sich beständig als dauerhafter, ritualisierter »Rauschzustand« wiederholt, sondern gebunden an eine temporale Dimension, welche bestimmt, wie lange das »Werden«, »Sein« und »Zerfallen« eines Kollektivs anhält, abmessbar mit einer Sekundenanzahl wie etwa 4,09.

6.1.3.3 Bedauern

Mit der Fokussierung auf »Bedauern« wird eine Form der kommunikativen Synchronisation diskutiert, welche eine paradoxe Funktion einnimmt. Einerseits kann sie als etablierte Performanz begriffen werden, welche durch die Beschreibungen des Spiels Hertha BSC gegen RB Leipzig (s. Kap. 5.5.2 und 5.5.3) und Hertha BSC gegen Borussia Dortmund (s. Kap. 6.1.3.1) verdeutlicht wurde. Allerdings steht sie in nahezu sinnbildlicher Weise für die wissensbasierte Kontingenz (s. Kap. 5.3), da diese Performanz hochgradig an die affektdramaturgischen Prozesse und die

die damit einhergehenden Wissenskonstellationen gebunden ist. Das Paradoxe erscheint nicht in der Identifizierung dieser Synchronisation, sondern im Aufzeigen dessen, welche Form zu einem bestimmten Zeitpunkt im Stadion empirisch festgestellt werden kann. Neben der Herausarbeitung des Heterogenen im Homogenen ist auch die Spezifizierung der wissensbasierten Kontingenz vonnöten, um diese Inszenierung von der zuvor beschriebenen Performanz »Jubel« unterscheidbar zu machen.

»Bedauern« ist die zweite Form des interpretativen, wissenskonstellativen Vorganges, welcher aus dem aleatorischen Momentum (s. Kap. 6.1.3.1) in der Bewertung einer Torszene hervorgehen kann. Diese Form kommunikativer Synchronisation stellt auf ihre kollektivkommunikative Performanz heruntergebrochen nicht sofort das »Gegenteil« von Jubel dar, sondern wird erst durch feine Unterschiede im Vollzug des kommunikativen Handelns von eben diesem unterscheidbar. Dabei ist auch hier die Heterogenität in der Homogenität ein prägendes Merkmal von »Bedauern«, welche typologisch feststellbare Elemente der homogenen Vokalität und heterogenen Gestik darbietet. Beginnend mit der Homogenität kann die Ebene des Auditiven den Moment der kommunikativen Synchronisation die »Anrufung« des Kollektivs zeigen. Sowohl im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig (T1 und T2) wie auch im Spiel Hertha BSC gegen Borussia Dortmund (T5) ist dieser Moment markiert mit dem Ausruf »Ouh«. Diese vokale Intonation weist ebenso wie im Fall des »Jubels« eine dreifache Funktion auf: Kommunikation zum Spielfeld, zur eigenen und zur gegnerischen Kollektivformation, dass der Abschluss des eigenen Teams nicht zum Torerfolg geführt hat. Die sequenziellen Abläufe kollektivkommunikativer Performanzen in Hinblick auf die auditive Ebene sind, wenn alleine nur die Form betrachtet wird, gleich, nur der Ausruf der Vokalität unterscheidet sich. Dies unterstreicht, dass in der kommunikativen Synchronisation ein wissenskonstellatives Setting situiert sein muss, welches erlaubt unterschiedliche, kollektivkommunikative Performanzen vorzunehmen. Zugleich aber ist festzuhalten, ähnlich wie auch im Fall des gemeinsamen Singens (s. Kap. 4.4), dass ähnliche bzw. einfache Formen vorherrschen müssen, welche eine mögliche Ausführung und auch Reparation der kollektivkommunikativen Performanz möglich machen. Für den Fall der Heterogenität, und hier ist die visuelle Ebene anzuführen, ist die Besonderheit der wissensbasierten Kontingenz anzuführen, was an den Beispielen aufgezeigt werden soll.

Als sich grundlegend herauskristallisierende gestische Typik ist das *Wegdrehen bzw. das Zurückgehen des Körpers* zu identifizieren, was sowohl beim Spiel gegen RB Leipzig als auch gegen den BVB zu beobachten ist. Hier allerdings, und dies ist die erste überraschende Erkenntnis, enden die visuellen Gemeinsamkeiten, denn abhängig von den Wissenskonstellationen ist dem »Bedauern« als Performanz durch die wissensbasierte Kontingenz inhärent, dass »Bedauern« *positiv* und *negativ* sein kann. Dies ist bemerkenswert, da, wie in den Beschreibungen von Morris ja deut-

lich wird, sich die Eindeutigkeit des »emotionalen Ausbruchs« (Freude, Wut, Trauer) in der Eindeutigkeit der Performanz wiederfinden sollte: Jubel ist positiv und Bedauern negativ. Die Daten allerdings schlüsseln eine andere Sichtweise auf, welche mit Goffman und Hochschild als *Spektrum* der Interpretation des Emotionalen beschrieben werden kann (s. Kap. 2.3.2). Übertragen auf die Ebene des Kollektiven lässt sich genau dieses Kontinuum beobachten, nämlich, dass in der kollektivkommunikativen Performanz sich je nach den ablaufenden Prozessen des Affektdramaturgischen auf dem Spielfeld die Inszenierung der Performanz unterscheiden kann. Um dies zu untermauern, sei als Beispiel der Vergleich der Erscheinungen von positivem »Bedauern« in den Spielen Hertha BSC gegen den BVB (links) und die zweite beschriebene Szene im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig (rechts) angeführt (T5 und T2) (s. Abb. 61):

Abb. 61: Positives »Bedauern« in den Spielen Hertha BSC gegen Borussia Dortmund (links) und Hertha BSC gegen RB Leipzig (rechts), © Michael Wetzels



Zunächst ist festzuhalten, dass sich beide Formen bis zum Moment der kollektiven Synchronisation in der gestischen Form des Zurückweichens der Körper und dem vokalen Ausruf von »Ouh« gleichen. Dies ist auch nicht überraschend, da ein gewisses Kommunikationsrepertoire vorhanden sein muss, durch welches nicht nur die Performanzen in der Ausführung eingängig erscheinen, sondern auch bei einer möglichen Fehlinterpretation eine gestische Reparation erfolgen kann. Der Moment, wo die Performanz, ähnlich wie im aleatorischen Moment (s. Kap. 6.1.3.1) eine »Abzweigung« einnimmt, ist die Sequenz nach dem kollektivkommunikativen Ausruf des »Ouh«. Denn hier entscheidet sich, welche Form in Erscheinung tritt. Obgleich dieser Vorgang aufgrund des Valorisierungsaktes im folgenden Kapitel den zentralen Diskussionspunkt darstellt (s. Kap. 6.2.1), werden hier dennoch die Erscheinungsformen hervorgehoben, auf deren Grundlage die zu führende Diskussion erst stattfinden kann. Dabei sei zuerst die *positive* Form angeführt, welche die wohl paradoxeste Performanz darstellt, da in ihr *zwei* Emotionen als Interpretation zur Geltung kommen. Wird auf die visuelle Ebene geblickt, so kann schnell

identifiziert werden, dass das positive Momentum dieser Form des »Bedauerns« nach den typologischen Elementen (»Ouh«; Zurückweichen der Körper) dadurch gekennzeichnet ist, dass Arme in die Höhe gereckt werden und die Hände zumeist zur Faust geballt sind. Dies wird sowohl im Fall der Kollektivformation von Borussia Dortmund bei den hervorgehobenen Personen deutlich (links) wie auch im Fall von Ingo (rechts), welcher seine Faust zwar nicht in Höhe reckt, aber deutlich sichtbar vom Körper abstreckt. Hinzu kommt, dass sowohl auditiv wie auch visuell in beiden Daten, wenn auch mit unterschiedlicher Beteiligung auf den Ausruf »Ouh« ein Klatschen zu vernehmen ist, welches in der Performanz des »Jubels« (s. Kap. 6.1.3.2) als Honorierung eines gefallenen Tors gezollt und dem eigenen Team kommunikativ »Zuspruch« signalisiert wird. Bemerkenswert ist aber, dass es sich hier um eine *verpasste Chance* handelt und eben kein Tor gefallen ist, sodass die Heterogenität in der Homogenität hier nicht nur über die gestische, sondern auch die *emotionale Inszenierung* stattfindet.

Kontrastiv ist die negative Variante zu nennen, welche im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig in der ersten, beschriebenen Sequenz aufgezeigt werden (s. Kap. 5.6.2, Abb. 25). Waren bisher die vokale Homogenität und die heterogene Gestik dominierend, so ist in dieser Performanz vom umgekehrten Effekt zu sprechen: der *heterogenen Vokalität* und der *homogenen Gestik*. So ist auditiv prägend, dass in dieser Performanz nach dem Ausruf »Ouh«, welcher durch das Stimmenwirrwarr nicht genau zu vernehmen ist, eine Erhöhung der stimmlichen Bezugnahme festzustellen. Diese weist allerdings nicht einen kollektivkommunikativen, sondern einen temporal versetzten, individuellen Charakter auf. Es ist kein einheitlicher Moment zu verzeichnen, sondern die Bezugnahme ist heterogen. Vereinzelte Pfliffe und Ausrufe wie »als wärs hier so schwer« unterstreichen auf der auditiven Ebene den negativen Charakter dieser Performanz des »Bedauerns«. Hinzu kommt die visuelle Ebene, welche in ihrer gestischen Inszenierung eine homogenere Form aufweist als die Ebene des Vokalen. So konnten an Heinz, Stefan und Jens, obgleich es auch hier Unterschiede in den Körperhaltungen gibt, ähnliche Bezugnahmen gezeigt werden. So verbindet Jens und Heinz, wenn auch mit unterschiedlicher Gesichtsausdrucksposition, dass beide Hände das Gesicht berührten. Während Heinz seine Augen bedeckt, ist dies bei Jens zwar nicht ganz der Fall, seine Fingerspitzen berühren aber das untere Augenlid. Auch Stefan nimmt zum Ende von Sequenz (4) eine Körperhaltung ein, in welcher er seinen Kopf nach unten neigt und ihn mit beiden Händen bedeckt. Natürlich kann anhand der drei aufgeführten Personen keine allgemeine homogene Form abgeleitet werden, aber eben eine typische, welche in dieser Performanz vorzuherrschen scheint. Die beiden möglichen Performanzen des »Bedauerns« weisen zwei unterschiedliche Signa auf: Während in der ersten Form dem bereits skizzierten Prinzip homogener Vokalität und heterogener Gestik gefolgt wird, ist in der anderen Form genau der umgekehrte Effekt zu beschreiben. Hinzu kommt durch die wissensbasierte Kontingenz, dass die beiden

Formen entweder eine homogene oder heterogene Art der Inszenierung aufweisen. Die Verdeckung des Gesichtes aufgrund der beobachteten Aktionen auf dem Spielfeld als negative Konnotation (Enttäuschung) der homogenen Darstellungsform ist dabei zu unterscheiden von Formen des Klatschens und des Erhebens des Armes mit geballter Faust als heterogene Darstellungsform, mit positiver Konnotation (Zuspruch) in der »negativen« Inszenierungsform. Wenn Morris' Verständnis einer homogenen Emotion verbunden mit der homogenen gestischen Darstellung gelten würde, dürfte die gezeichnete Paradoxie in dieser Form kommunikativer Synchronisation gar nicht stattfinden. Wenn aber das Konzept der affektdramaturgischen Wissenskonstellationen zugrunde gelegt wird, geben die Performanzen einen wesentlichen Hinweis darauf, dass Vokalität und Gestik sowohl in ihrer heterogenen als auch homogenen Erscheinung massiv davon abzuhängen scheinen, welche Wissenskonstellativen Settings in den unterschiedlichen Situationen affektdramaturgisch vorherrschend sind.

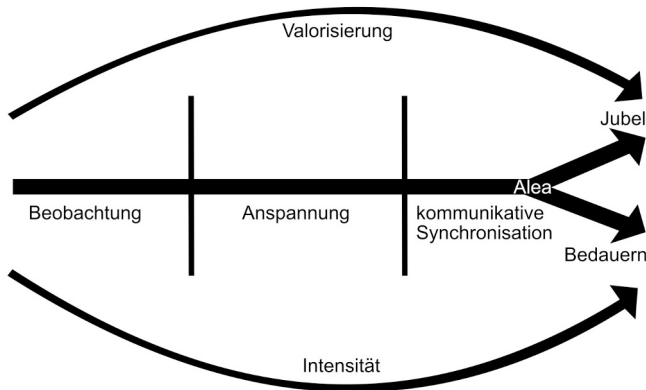
Die Pointierung verschiedener Performanzen mag zwar, besonders mit Blick auf die Beschreibungen von Morris, eine wesentlich empirischere Ebene anbieten. Die Beschreibung und Analyse der kollektivkommunikativen Performanzen in den jeweiligen situativen Kontexten reichen allerdings zu diesem Zeitpunkt nicht mehr, um zu erklären, unter welchen Umständen sich die beschriebenen Performanzen des »Jubelns« oder »Bedauerns« eigentlich bilden. Es erscheint nun der Zeitpunkt gekommen, die Ebene der *affektdramaturgischen Prozesse* als Teil der kollektivkommunikativen Performanzen zu diskutieren.

6.2 Zweite Dimension: Affektdramaturgische Prozesse

Mit der Dimension der affektdramaturgischen Prozesse wird nun eine Ebene hinzugefügt, welche eine tiefere Erklärung der zuvor beschriebenen kollektivkommunikativen Performanz zulässt. Zu diesem Zweck sei noch einmal auf das entworfene Modell verwiesen, in welchem neben den beschriebenen sequenziellen Abläufen der kollektivkommunikativen Performanzen (Beobachtung, Anspannung, kommunikative Synchronisation) die affektdramaturgischen Prozesse über die Dimensionen der *Valorisierung* (Kap. 6.2.1) und *Intensität* (Kap. 6.2.2) hervorgehoben werden (s. Abb. 62).⁷

7 Es mag der Verdacht aufkeimen, dass ich an die Analysen von Reckwitz (2018) anschließe, welcher Valorisierung und Intensität als spezifische praxeologische Merkmale seiner These der Singularisierung spätmoderner Gesellschaften identifizierte (vgl. ebd.: 51). In der Betrachtung eines »doings« mag dies zwar so erscheinen, aber die Grundvoraussetzung der gebildeten Typen sind keine a priori festgesetzten Terminologien, sondern ergeben sich aus den Daten. Eine Diskussion praxeologischer und wissensoziologischer Sichtweisen wäre für weitere empirische Betrachtungen aber fruchtbar.

Abb. 62: Modell des Ablaufs kollektivkommunikativer Performanzen unter Einwirkung affektdramaturgischer Prozesse, © Michael Wetzels



Die Trennung der analytischen Dimensionen lässt sich auf zweierlei Art begründen, durch den *kommunikativen Handlungsakt* (Valorisierung) und die *diskursiven* und *strukturellen Wirkprozesse* (Intensität). Das Zusammenspiel diskursiver wie struktureller Wissenskonstellationen hat auf die Intensität einer kollektivkommunikativ wahrgenommenen Situation einen wesentlichen Einfluss, wenn der kommunikative Handlungsakt der Valorisierung zu analysieren ist. Intensität und Valorisierung stehen in einem direkten Zusammenhang und bilden unter bestimmten Bedingungen zu bestimmten Zeitpunkten in bestimmten Kollektivformationen im Stadion eine Erklärung für die zu beobachtenden Performanzen. Empirisch sind beide Analyseebenen somit nicht voneinander zu trennen, sondern sind als aufeinander aufbauende Funktionen zu verstehen.

6.2.1 Affektdramaturgischer Prozess: Valorisierung

Valorisierungen, also Bewertungen einer Situation, werden als Bestandteil der sequenziellen Abläufe kollektivkommunikativer Performanzen verstanden, da, und hier sei an die getroffenen Voraussetzungen (Kap. 5.1) erinnert, in den betrachteten Daten ein *Spiel* von Seiten der Kollektivformationen aus beobachtet wird. Bewertungen von Situationen kollektivkommunikativer Art sind nicht willkürlicher Natur, sondern unterliegen dem Effekt wissensbasierter Kontingenz (s. Kap. 5.3). Um überhaupt affiziert zu werden, selbst zu affizieren und im Handlungsakt be-

werten zu können, muss eine Situation *verstanden* werden. Dies zeigt auch das Material nahezu millisekündlich anhand des Einsetzens der kollektivkommunikativen Phasen der Anspannung (s. Kap. 6.1.2) und der kommunikativen Synchronisation (s. Kap. 6.1.3). Valorisierungen korrespondieren mit der kollektivkommunikativen Deutung, dass die Spielzüge auf dem Spielfeld des eigenen Teams zu einer Torchance führen können. Sie stellen als kommunikativer Handlungsakt das Grundprinzip unter der Prozesshaftigkeit im Fußball dar: *Menschen bewerten Spielsituationen*. Valorisierungen sind somit nicht als isolierte, singuläre Phänomene zu verstehen, sondern unterliegen einem realzeitlichen Prozess. Dies bedeutet, dass es eben nicht *eine* »typische« Bewertung für eine Situation gibt, sondern diese abhängig ist von mehreren diskursiven und strukturellen Geschehnissen, welche sich in der beobachteten, gegenwärtigen Situation entfalten. Es herrscht somit eine Fülle von Bedeutungen vor, welchen die Menschen auf den Tribünen kommunikativ einen Sinn verleihen (vgl. Biermann 2014: 121). Diese orientieren sich an den affektdramaturgischen Abläufen und valorisieren spezifische Situationen aus der Logik *ihrer* Kollektivformation heraus. Die Herausarbeitung eben dieser korrespondiert mit der zuvor formulierten Frage bezüglich der Performanz des »Bedauerns« (s. Kap. 6.1.3.3), warum in unterschiedlichen Situationen andere emotionale Inszenierungen festzustellen sind. Um dieser Frage nachzugehen, lohnt es sich, feinsequenziell und im Vergleich von Spielszenen anhand des empirischen Materials zu diskutieren. Zunächst wird dabei das Spiel Hertha BSC gegen SC Freiburg mit Fokus auf Peter betrachtet (T4, Feinbeschreibung Sequenz 3, Blockschuss) (s. Abb. 63).

Abb. 63: Valorisierungsakt von Peter, © Michael Wetzels

ja (.) schieeeeeeeeeeeß



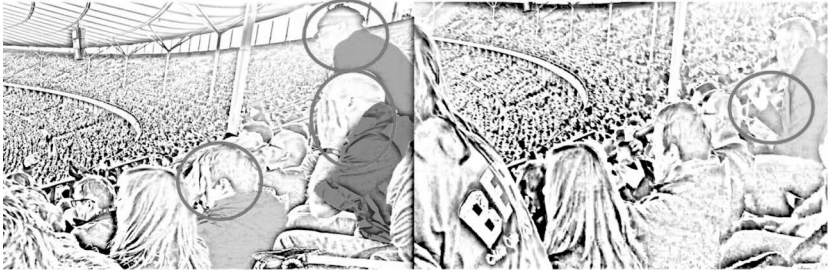
Hier sind zwei Effekte in der Valorisierung festzustellen: Zunächst die gestischen Bezugnahmen: Peter öffnet zuerst seinen Mund (Sequenz (2)) und beginnt seinen Oberkörper nach vorn zu bewegen (Sequenz (3)). Dabei bedeckt er seinen Mund mit beiden Handflächen (Sequenz (4)) und bewegt seinen Körper, die Hände nicht vom Mund nehmend, wieder in die Ausgangsposition zurück (Sequenz (5)). Für die Identifizierung der Valorisierung ist auch die sprechsprachliche Ebene

ne hervorzuheben, auf welcher in Sequenz (2) bis (4) der Ausruf »ja (.) schieeeeß« identifiziert werden konnte. Das Zusammenspiel gestischer wie vokaler Elemente verweist hier auf den kommunikativen Handlungsakt von Valorisierung. Peter wird nicht willkürlich von etwas »affiziert«, sondern seine kommunikativen Handlungen sind maßgeblich an seinen wissenskonstellativen Deutungen der beobachteten Strafraumsituation orientiert. Sein Blick ist auf die Spielzüge (h) bis (j) gerichtet, in welchen Spieler A des Heimteams sich nicht nur im Strafraum des gegnerischen Teams, sondern, Peters Interpretation zufolge, auch in einer guten Schussposition befindet. Der formulierte Satz »ja (.) schieeeeß« in Verbund mit der gestischen Inszenierung lässt in seinem Vollzug auf eben jenen Valorisierungsprozess der affektdramaturgischen Abläufe auf dem Spielfeld in der *eigenen* affektdramaturgischen Wissenskonstellation schließen. Peter *weiß* und *bewertet* zugleich, dass die Möglichkeit einer Torchance besteht.

Dies beschreibt allerdings zunächst nur die Vorgänge von Valorisierungen in einer ausgewählten Szene. Welche Effekte aber sind zu beobachten, wenn sich im Vergleich eine ähnliche Situation zu anderen Zeitpunkten in einem Spiel identifizieren lässt und unterschiedliche Valorisierungen festzustellen sind? Um diesem Umstand nachzugehen, wird auf den Vergleich der Szenen im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig (s. Kap. 5.5.2 und Kap. 5.5.3) eingegangen. Um einen repetitiven Charakter der zuvor geleisteten Beschreibung und Analyse der Performanz des »Bedauerns« (s. Kap. 6.1.3.3) zu vermeiden, sind nur noch einmal die Basisbeschreibungen der verglichenen Situationen aufgeführt. In beiden Fällen konnte auf Grundlage der Phase der ablaufenden Spielzüge in der kommunikativen Synchronisation die Inszenierung von »Bedauern« als Form festgestellt werden. Allerdings ist der Inhalt der emotionalen Inszenierungsqualität als im Wesentlichen entgegengesetzt festzuhalten. Dies sei an den Ebenen des Auditiven und des Visuellen in beiden Fällen hervorgehoben. In Szene eins war das auditive Level von einem unruhig wirkenden Raunen geprägt, welches die Identifikation der einzelnen voneinander zu unterscheidenden Sequenzen erschwerte. Dies hielt an bis zum Vollzug der kommunikativen Synchronisation, nach welcher die unruhige Tonlage an Lautstärke gewann, einige Pfliffe und Sätze wie »als wärs hier so schwer« zu vernehmen waren. Die auditive Ebene in Szene zwei war in ihrer Beschreibungs- und Abgrenzungsqualität der einzelnen sequenziellen Abschnitte deutlicher herauszustellen: klarere Intonation, Klatschen, bestärkende Sätze wie »endlich man ja« und die typologischen Phasen ließen sich in diesem Datum auf der auditiven Ebene besser nachverfolgen. In Kontrast hierzu ist die visuelle Ebene zu setzen (s. Abb. 64).

Diese war in der ersten Szene geprägt von einem grundlegenden, negativen Charakter, wenn auf Heinz, Stefan und Jens geblickt wird (Bild links). Kopfschütteln (Jens), das vor »Scham« bedeckte und vom Spielfeld abgewandte Gesicht (Heinz) und das »wütende« Aufspringen in den Stand (Stefan) verdeutlichen dies.

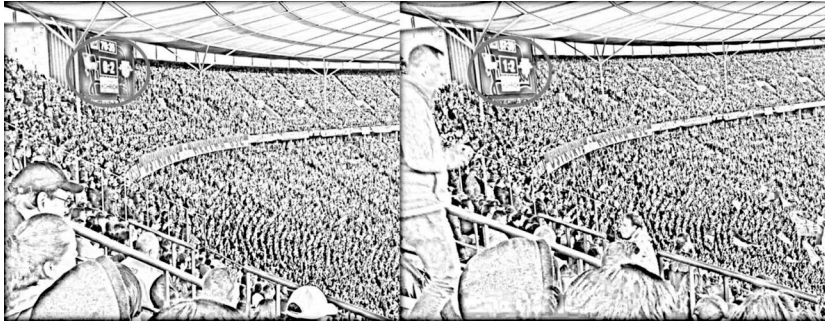
Abb. 64: Vergleich der Valorisierungsakte im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig,
© Michael Wetzels



In der zweiten Szene ist, bis auf Heinz, eine andere Tendenz zu erkennen. Die körperliche Bezugnahme von Gabi und die zur Faust geballte Hand von Ingo (Bild rechts) verdeutlichen, dass anscheinend andere Valorisierungen vorliegen. Es sei noch mal daran erinnert: Die aufgezeichneten Szenen sind idealtypisch miteinander vergleichbar. Ähnliche Spielzüge und ähnliche Performanzen konnten in beiden Situationen vor Ort ausgemacht werden. Dennoch unterscheidet sich der Valorisierungsakt in beiden Szenen voneinander. Worin liegen die genauen Ursachen dessen? Die Antwort: in den unterschiedlichen affektdramaturgischen Prozessen. Blicken wir noch einmal auf die Ausgangslage der Daten selbst: Das erste Datum wurde in der 71. Spielminute aufgezeichnet, das andere zu Beginn der 88. Spielminute. Die Unterscheidung der Spiellängen ist eine erste wissenskonstellative Setzung, da die Kollektivformationen mit strukturkonstellativ bedingten Zeitrahmen konfrontiert sind. Zur Erinnerung: Ein Fußballspiel dauert, die Nachspielzeit nicht mit eingerechnet, 90 Minuten. Während in Szene eins die Zeitdifferenz zum Spielende etwa 19 Minuten beträgt, so sind es in Szene zwei nur noch zwei Minuten. Die unterschiedlichen Zeitrahmen erscheinen so als ein erstes Indiz, bieten aber noch keine Erklärung für die vollzogenen Valorisierungsakte. Dafür muss strukturkonstellativ gesehen auf den *Spielstand* geblickt werden. Auch hier sei daran erinnert, dass aufgrund des Wettkampfsystems »Fußball« die Tore eines Spiels über Sieg, Niederlage und Unentschieden entscheiden (s. Kap. 5.1). In diesem Fall ist dieser Umstand entscheidend für die Valorisierungsprozesse der Kollektivformationen, wie ein Blick auf die *Stadiontafel* zeigt (s. Abb. 65).

Wie auf dem linken Bild zu erkennen, beträgt der Spielstand bei Aufzeichnung zur 71. Minute Null zu Zwei, was bedeutet, dass Hertha BSC mit zwei Toren gegen RB Leipzig zurückliegt. Im Gegenzug gibt das rechte Bild einen anderen Spielstand wieder, nämlich Eins zu Zwei. Hertha BSC hat, wie ethnografisch dargelegt (s. Kap. 5.5.3), zwei Minuten, bevor die Aufzeichnung begann, das Anschlussstor erzielt, so-

Abb. 65: Vergleich der Stadionanzeigetafel in Minute 71 (links) und Minute 88 im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig, © Michael Wetzels



dass das Team nur noch ein Tor von der Egalisierung des Spielstandes entfernt war. Werden diese Umstände (Zeitrahmen, Spielstand) in die Betrachtung der kollektiv-kommunikativen Performanzen mit einbezogen, so ist eine Erklärung der unterschiedlichen Valorisierungen möglich. Die negative Performanz im Fall der ersten Szene lässt den Schluss zu, dass aufgrund der fortgeschrittenen Zeit von 71 Minuten und des bestehenden Rückstandes von zwei Toren die bis dato erfolglose Spielweise des eigenen Teams auf dem Platz bewertet wird. Stefans Aufspringen und wütendes Gestikulieren, das Kopfschütteln von Jens und das Bedecken der Augen von Heinz als Form von »Scham« ergeben eine sinnhafte Deutungsdimension der kollektivkommunikativen Performanz, welche sich auch durch die beschriebene »Unruhe«, das Pfeifen und einzelne Sätze (»als wärs hier so schwer«) auszeichnet. Die Leistung des Teams ist zum Aufzeichnungspunkt für die beobachtenden Kollektivformationen nicht »zufriedenstellend« und erfährt eine entsprechende Bewertung: »Ihr spielt einfach schlecht«.

An diese Erklärung anschließend ist die andere Szene zu analysieren. Der verkürzte Spielstand auf ein Tor Rückstand in Verbund mit der kurzen verbleibenden Spielzeit von zwei Minuten haben eine wissenskonstellative Änderung hergestellt. Es besteht nun für das eigene Team die Möglichkeit den Ausgleich zu erzielen und so das Spielergebnis auf Unentschieden zu stellen. Dieses strukturkonstellative Setting (Anschlussstor, zwei Minuten Restspielzeit) bildet die Basis für die Valorisierungsakte: Eine euphorischere »Stimmung«, stärkere Bezugnahmen und auch vereinzelte Sätze wie »endlich man ja« verdeutlichen, auch in Relation zum bisherigen Spielverlauf, eine positivere Bewertungsstruktur. Das Team spielt »besser« und die Chance auf den Ausgleich besteht zumindest noch, weswegen die-

se Bewertung eine andere ist als die, welche 17 Minuten zuvor beobachtbar war.⁸ Die kollektivkommunikativen Performanzen unterscheiden sich nicht nur in ihren (leib-)körperlichen Bezugnahmen (Heterogenität in der Homogenität), sondern müssen auch hinsichtlich ihrer affektdramaturgischen Prozesse betrachtet werden. Spielszenen können, wie die Beispiele verdeutlichen, sich ähneln. Die Valorisierungen der Kollektivformationen sind aufgrund der Betrachtung möglicher unterschiedlicher affektdramaturgischer Prozesse erklärbar. Die Ebene der Valorisierung spielt eine zentrale Rolle in der Betrachtung der konstellativen Settings und verdeutlicht, warum spezifische Performanzen zu unterschiedlichen Zeitpunkten voneinander zu differenzieren sind. Sie sind abhängig von diskurs- und strukturkonstellativen Prägungen der aktuellen Situation, welche sich in den *Intensitäten* (»Unruhe«, »Stimmungen« etc.) aufzeigen lassen.

6.2.2 Affektdramaturgischer Prozess: Intensität

Mit dem Begriff der Intensität wird an die Definition angeschlossen, dass die Spezifik der Affektdramaturgie der Tribüne nicht nur in ihrer Temporalität zu verorten ist. Es existiert auch ein affektives Arrangement (s. Kap. 5.2), welches die Kurvenpotenzialität nicht als ein situatives, willkürliches Momentum von »Reaktionen« erscheinen lässt, sondern geprägt ist von vorsituierten und sich ständig ändernden Intensitäten. Gerade der Aspekt der Intensitätsänderung ist für die verhandelten Beschreibungen wichtig, da hier markiert wird, was bereits in den theoretischen Grundlagen (s. Kap. 2.5) und empirischen Datenaufbereitungen (s. Kap. 4) deutlich wurde, nämlich, dass beständige Anpassungen von *diskursiven* und *strukturellen* Wissenskonstellationen in den jeweiligen Situationen stattfinden. An dieser Stelle wird die Bedeutung der in den Beschreibungen vorangestellten Diskurs- und Strukturkonstellationen vor einem Spiel klarer: Performanzen kollektivkommunikativer Art entstehen weder aus dem »Nichts« noch sind sie stark situationistisch an die ablaufenden Prozesse auf dem Spielfeld gebunden. Vielmehr ist das »bigger picture« entscheidend. Spielpaarungen (Hertha BSC gegen SC Freiburg; Hertha BSC gegen RB Leipzig) unterliegen einem diskurs- und strukturkonstellativen Setting, welches die »Stimmungen« eines Spiels wissenskonstellativ vorprägen. Es ist mitnichten so, dass unbestimmbare »Atmosphären« (Böhme 2013) vorliegen, sondern gerade im Fall des Fußballs sind die Intensitäten, welche ein Spiel prägen empirisch herleitbar. Wenn hier von Intensitäten gesprochen wird, so unterliegen diese einem immer wieder stattfindenden, wissenskonstellativen Umbruch, welcher sich situativ vollzieht, aber gleichzeitig auf temporal stabilisierten Repositoren basiert (vgl. Slaby 2019: 111). Kurzum: Auch wenn es immer wieder zu Reak-

8 Dies änderte allerdings nichts am Spielausgang: RB Leipzig gewann gegen Hertha BSC mit Vier zu Eins.

tualisierungen diskursiver wie struktureller Wissenskonstellationen während eines Spielverlaufs kommt, so sind andere konstellative Ordnungsstrukturen im Wissen der Partizipierenden verankert, wie etwa, dass beide Teams auf dem Spielfeld nur auf ein Tor schießen oder die Kollektivformationen auf der Tribüne plötzlich komplett »ausgewechselt« werden. Wie Goffman (1964) bereits betonte: Eine Situation mag zwar *sui generis* immer wieder überraschen, ohne allerdings die Einwirkungen von Diskurs und Struktur in die jeweiligen Situationen als Stabilitätsanker zu vernachlässigen (vgl. ebd.: 135). Um die Verwebung von Diskurs- und Strukturkonstellationen in der Intensität zu verorten, soll folgend die Verbindung zum kommunikativen Handlungsakt der Valorisierung hergestellt werden. Es werden keine willkürlichen Sequenzen ausgewählt, sondern anhand einer beschriebenen Valorisierung, nämlich der von Peter (s. Kap. 6.2.1), wird die entsprechende Szene in der Dimension der Intensität betrachtet. Blicken wir hierfür auf das Spiel Hertha BSC gegen SC Freiburg und vergegenwärtigen uns die Valorisierungsakte von Peter: Die direkte Bezugnahme auf die Spielsituation, dass der Spieler, welchen er in der Strafraumsituation im Ringen um den Spielball beobachtet, auf das Tor schießen soll (Sequenz (3)), ist entscheidend, da Peter die Bedeutung der wahrgenommenen Situation unter Einbezug diskursiver und struktureller Wissenskonstellationen bewertet.

Die feinanalytische Aufarbeitung der Szene darf nicht dazu führen, diese als isolierte Szene zu sehen, sondern das gesamte affektdramaturgische Potenzial der ausgewählten Videoszene (T4) muss betrachtet werden, um zu verstehen, warum bestimmte Handlungen in spezifischen Situationen erzeugt werden (vgl. Tuma/Schnettler/Knoblach 2013: 90). Hier ist es hilfreich, sich zu vergegenwärtigen, dass Peters Valorisierungsakt in der Phase der *Anspannung* stattfindet (s. Kap. 6.1.2). Anspannungen weisen zunächst darauf hin, dass in den beobachteten Kollektivformationen durch das kommunikative Handeln an- und zueinander vermittelt wird, dass die auf dem Feld beobachteten Spielzüge zu einem Torerfolg führen könnten. Nun ist die Phase der Anspannung in der beschriebenen Szene, welche von Sequenz (2) bis (4) zu verorten ist, mit einer Länge von 12 Sekunden im Vergleich zu den anderen beschriebenen Anspannungsphase ungewöhnlich lang. Auch die Äußerungen Peters sind dabei zur Vergleichsszene, welche eine Länge von zwei Sekunden hat, hervorstechend, weil diese in der ersten Szene so *nicht* vorzufinden sind. Die Frage ist, was sich genau *verändert* hat. Die Antwort lässt sich in den Veränderungen der Intensität finden. Es sei, bevor das größere Konstellationssetting bedient wird, daran erinnert, dass das Datum mit einem Abschlag vom Tor des gegnerischen Teams (Sequenz (1)) beginnt und bereits die 95. Minute läuft. Strukturkonstellativ gesehen hat das beobachtete Spiel die Nachspielzeit erreicht, welche durch den 4. Offiziellen mit einer Länge von fünf Minuten angezeigt wurde. Zwar wird diese Information im Stadion mitgeteilt, doch aufgrund der Durchführungsbestimmungen des DFB (§ 8), dass die Stadionuhr, auf welcher die offizielle

Spielzeit angezeigt wird, ab dem Zeitpunkt des Ablaufs von 90 Minuten gestoppt werden muss (vgl. DFB 2016c: 8), ist die Nachspielzeit den Kollektivformationen im Stadion visuell *nicht* zugänglich. Mit Ablauf der Spielzeit muss im Stadion das Ende der Nachspielzeit anhand des eigenen inneren Zeitgefühls *geschätzt* werden. Die zeitliche Dauer wird dabei einem abgeschlossenen Spielzug zugeordnet und in den Wissenskonstellationen immer wieder angepasst. Werden diese Voraussetzungen zugrunde gelegt, so kann für die Dimension der Intensität geschlussfolgert werden, dass als kollektivkommunikative Deutung aus der Sicht der Kollektivformationen von Hertha BSC der laufende Spielzug die *letzte Möglichkeit* ist ein Tor zu schießen.⁹ Diese Deutung kann zugleich wissenskonstellativ mit einem anderen Umstand in Verbindung gebracht werden, nämlich dem in diesem Moment zugrunde liegenden *Spielergebnis*, was bereits im Kapitel zuvor Bedeutung erfuhr (s. Kap 6.2.1). Auch hier sei auf die zugrunde liegenden Diskurs- und Strukturkonstellationen hingewiesen, dass das Ergebnis sich *geändert* hat, nämlich dahingehend, dass der SC Freiburg das Ausgleichstor zum Eins zu Eins erzielte. Dies gewinnt in seiner affektiven »Dramatik« eine zusätzliche Schärfe, als dass das Ausgleichstor erst drei Minuten zuvor in der 92. Minute erzielt wurde. Der Fall dieses Tores führt zunächst zum konstellativen Setting, dass dieses Spiel aus der kollektivkommunikativen Sicht der Kollektivformationen von Hertha BSC wahrscheinlich nicht mehr gewonnen werden kann. Dies erklärt, warum die Phase der Anspannung und der Valorisierungsakt von Peter sich anders als zum Jubel in der ersten, beschriebenen Szene darstellt (s. Kap. 5.6.2). Nicht nur werden die auf dem Spielfeld wahrgenommenen Spielzüge als die letzte Chance zum Torerfolg begriffen, sondern der Valorisierungsakt unterliegt zugleich der diskurs- und strukturkonstellativ geprägten Affektdramaturgie, dass es hier nicht um irgendein mögliches Tor geht, sondern um das *Siegtor nach Ausgleich drei Minuten zuvor*. Diese wissenskonstellative Grundlage erklärt auch die Intensitäten und Valorisierungsakte, wenn anhand die Performanz Peters beim Eins zu Null (T3) und Zwei zu Eins (T4, Feinbeschreibung Sequenz 5, Euphoria) betrachtet wird (s. Abb. 66).

Ist die Bezugnahme auf das Eins zu Null in der ersten Szene noch davon geprägt, dass Peter in einer dreisekündigen Sequenz, nebst »Doppelschlag« und dem eher »langsamen« Ausstrecken der Arme seinem Jubel einen individuellen Charakter verleiht, so ist der direkte Vergleich zum Zwei zu Eins nicht nur wesentlich kürzer (unter einer Sekunde), sondern Peter springt hier direkt aus seiner Sitzposition in den Stand. Doch damit nicht genug: Auch die nachfolgenden Valorisierungsakte

9 Der Abgleich mit dem zur Verfügung stehenden Mediendatum ergab, dass dies tatsächlich die letzte Möglichkeit zum Torerfolg war, da die Spielzeit nur noch 30 Sekunden betrug. Die Schätzungen waren höchstgenau, was ein weiterer Hinweis auf die Wissenskonstellationen ist. Erst das beständige Lernen im Kontext eines Fußballspiels erlaubt es, die Dauer von Spielzügen in Abgleich mit der verbleibenden Zeit dermaßen genau abzuschätzen.

Abb. 66: Vergleich der Körperhaltungen Peters Szene 1 (62. Minute) und Szene 2 (95. Minute), © Michael Wetzels



weisen in ihrer Außenwirkung Unterschiede auf. War zuvor noch das Klatschen in Richtung der eigenen Kollektivformation mit anschließendem Platznehmen beim Eins zu Null zu beschreiben, so weist der Vergleich zum Zwei zu Eins eine größere, körperliche Aktivität auf. Das Klatschen weicht einer halblichten Körperdrehung, in welcher die Arme aus der Jubelpose zunächst an den Körper gezogen und dann nach etwa einer Sekunde durch die Drehung des Körpers zurück in die Ausgangsposition wieder nach vorn gestreckt werden. Durch diese Unterscheidung wird deutlich, und dies ist erneut gegen Morris (2016) anzuführen, dass allein Jubel als kollektivkommunikative Performanz nicht nur heterogene Handlungsformen hervorbringt, sondern in seiner affektdramaturgischen *Bedeutungsqualität* von den wissenskonstellativen Zusammensetzungen der beobachteten Szenen abhängig ist. Das Eins zu Null, das erste Tor eines Spiels, welches in der 62. Minute fällt, führt in seiner affektdramaturgischen Bedeutung aus diskurs- und strukturkonstellativer Sichtweise zu *anderen* kollektivkommunikativen Performanzen als dies beim Zwei zu Eins (30 Sekunden Restzeit, Eins zu Eins drei Minuten vorher gefallen) der Fall ist. Peters unterschiedliche Bezugnahmen untermauern diese analytische Ableitung. Ohne die beschriebenen affektdramaturgischen Prozesse diskurs- und strukturkonstellativer Reaktualisierungen von Wissen wäre es nicht zu diesem »expressiven Ausbruch« gekommen.¹⁰

10 Es ist diese Form des »emotionalen Ausbruchs«, welche Leistner/Schmidt-Lux (2012) und Bromberger (2003) in ihren Analysen als »rauschaften Zustandes« verstehen (s. Kap. 1.3.2). Aus der vorgenommenen Beschreibungs- und Analysedichte kann gefolgert werden, dass wenn die genannten Autoren von eben jenem »Zustand« sprechen, sie nicht nur den sequenziell-kontextuellen Verlauf einer Affektdramaturgie unterschlagen. Es ist darüber hinaus festzuhalten, dass sie sich auf einen bestimmten situativen Aspekt der Performanz unter bestimmten diskurs- und strukturkonstellativen Voraussetzungen beschränken. Die Beschreibung der Autoren mag zwar durchaus adäquat für die von ihnen beobachteten Szene-

Es kann auch der Bogen über das Spiel hinaus gespannt werden, indem die diskurs- und strukturkonstellativen Voraussetzungen für die Intensität des Spiels *insgesamt* mit einbezogen werden. In dem diskutierten Fallbeispiel des Spiels Hertha BSC gegen SC Freiburg handelte es sich, wie beschrieben (s. Kap. 5.6.1), nicht um irgendein Spiel, sondern um das Auftaktspiel im Olympiastadion Berlin zur neuen Saison im Jahr 2016. Somit waren strukturkonstellativ weder Punkte im Wettbewerbssystem verteilt noch war bekannt, wie das Team von Hertha BSC in dieser Saison auftreten würde. Kurzum: Der »Neustart« des Wettbewerbs führt dazu, dass im wahrsten Sinne des Wortes bei »Null« angefangen wird. Allerdings ist anzumerken, dass zwar das Wettbewerbssystem mit neuen Punktberechnungen anfängt, aber zugleich das gegnerische Team, auf welches der eigene Verein trifft, eine »eigene Geschichte« mitbringt. Diese lautet im Fall des SC Freiburgs, dass dieser Verein seit sechs Jahren als »Angstgegner« von Hertha BSC galt, da keines der absolvierten Spiele seit dem Jahr 2010 gegen das Team aus dem Breisgau gewonnen werden konnte. Diese strukturkonstellative Begebenheit führt aus diskurskonstellativer Sichtweise zu einem Setting, in welchem nicht automatisch davon ausgegangen wird, dass dieses Spiel gewonnen wird. Bei Hertha BSC ist darüber hinaus als Spezifikum zu nennen, dass dem Verein aus Sicht seiner Milieuform (s. Kap. 4.2.3), auch durch seine »bewegte« Fußballhistorie (s. Kap. 4.2.1), nicht sofort zutraut wird, Spiele zu gewinnen, vor allem wenn das Team als Favorit gilt, wie der folgende Interviewausschnitt zeigt:

»aber es ist jetzt eigentlich selten so dass ich voller überzeugung reingehe und sach ja wir sind favoriten und wir gewinnen auf jeden fall und wenn sich dann so ne hoffnung wenns dann wenns dann wirklich wenn dann wirklich der sieg kommt und du hasts vielleicht gehnt oder erhofft dann ist das halt freut man sich darüber glaub ich auch noch mal mehr oder ist die freude größer als wenn du reingehst und sachst das isn pflichtsieg« (Interview 3)

Diese Sichtweise markiert eine affektdramaturgisch relevante Voraussetzung, wie überhaupt aus Sicht eines Hertha-Fans sich einem Spiel des eigenen Teams zugewendet wird. Eine grundsätzliche Überzeugung davon, dass das ein Spiel gewonnen wird, ist zunächst *kein* Charakteristikum, sondern eher geprägt von einem »respektvollen Pessimismus« (»wenn dann wirklich der sieg kommt und du hasts vielleicht gehnt oder erhofft dann ist das halt freut man sich darüber glaub ich auch noch mal mehr oder ist die freude größer als wenn du reingehst und sachst das isn pflichtsieg«). Im Fall dieser Spielpaarung war vor dem Spiel von einer doppelten Negativität auszugehen. Einerseits aus strukturkonstellativer Betrachtung, dass Hertha BSC für eine lange Zeit gegen Freiburg nicht mehr gewinnen konnte, und andererseits, dass

rien erscheinen, doch für eine typologische Fassung eines »berauschten Zustandes« reicht die Hervorhebung eines einzigen Aspektes sowohl theoretisch wie empirisch nicht aus.

in der Milieuform nicht unbedingt ein starkes Zutrauen in das eigene Team vorherrscht. Kurzum: Die diskurs- und strukturkonstellativen Voraussetzungen boten von ihrem Setting her keine unbedingt »positiv« geprägte Grundlage, welche die Hoffnung nähren konnte, dass das eigene Team gegen den SC Freiburg gewinnen konnte. Auf der Analysebasis, welche mit der Person Peter einen Repräsentanten des »typischen Herthaners« gefunden hat, bietet diese wissenskonstellative Herleitung einen Höhepunkt der Erklärung der kollektivkommunikativen Performanz zum Zwei zu Eins. Nicht nur ist das situative Setting (Führung in der zweiten Halbzeit zum Eins zu Null; Ausgleichstreffer zum Eins zu Eins in der zweiten Minute der Nachspielzeit; Siegtreffer 30 Sekunden vor Spielende) von einer »dramatischen Schreibweise« geprägt, sondern auch der »respektvolle Pessimismus« des »Herthamilieus« gegenüber dem eigenen Team spielte hier eine wesentliche Rolle. Durch den Ausgleich in der 92. Minute wurde exakt dieser Konstellationspunkt (»Unser Team gewinnt am Ende eh nicht«) zunächst bedient, bis dann, aufgrund des Sieges in der 95. Minute dieses Prinzip schlagartig umgekehrt wurde. Die Freude, dass doch noch gegen das gegnerische Team gewonnen wurde, was sechs Jahre lang nicht der Fall war, schlug in eine kollektivkommunikative Performanz »ekstatischer Art« um. Die Performanz in der 95. Minute ist die Subsumption dessen, dass mit einem Sieg zu diesem Zeitpunkt nicht mehr »gerechnet« wurde, was sich so auch in den Performanzen der beobachteten Kollektivformationen als Intensität wiederfinden lässt. Darum ist es wichtig zu betonen, dass es sich bei der Beobachtung dieser Performanz um ein »Herthakollektiv« mit seinen spezifischen Affektdramaturgien des Diskursiven, Strukturellen und Situativen handelt, da nur unter den beschriebenen Voraussetzungen die Performanzen des »Jubelns« und auch des »Bedauerns« in den beobachteten Kollektivformationen einen *Sinn* ergeben. Nicht als Konsequenz des »Biologischen«, sondern als eine logische Konsequenz des *Sozialen*.

6.3 Zusammenfassung der Abschnitte zum Aufzeigen und Analysieren situationskonstellativer Affektdramaturgien bei Hertha BSC

Die Analyse auf situationskonstellativer Ebene gibt nun Aufschluss darüber, wie die in der Fragestellung formulierte Anforderung der Analyse des Situativen durch das Konzept der affektdramaturgischen Wissenskonstellationen umgesetzt werden kann. Zunächst gilt es (1), sich dem Forschungsgegenstand unter Einbezug der verwendeten Methode auf einer reflexiven Basis zu nähern. Wie der der Datendiskussion vorangestellte empirische Teil über die zu beachtenden Diskurs- und Strukturkonstellationen im Fall des Vereins Hertha BSC (s. Kap. 4) zeigt, muss für eine videographische Forschung nicht nur festgehalten werden, dass mit der Betrachtung von Kollektiven ein neuer »Akteur« das Feld betritt, welcher in der abs-

trahierten Darstellung qua Transkript einer wesentlichen Fokussierung auf Repräsentanten bedarf. Zudem muss, durch die Pointierung, dass im Fall des kulturellen Feldes des Fußballs nicht nur eine, sondern gleich zwei Affektdramaturgien, die des Spiels (s. Kap. 5.1) und die der Tribünen (s. Kap. 5.2), zu identifizieren sind, beachtet werden, dass mindestens zwei Kameraperspektiven zeitgleich eingenommen werden müssen, um die Fokussierung der Kollektivformationen (s. Kap. 5.3) auf das Feld nachzeichnen zu können. Die getroffenen Voraussetzungen führten dann in einem Folgeschritt zur Beschreibung von vier aus dem Datenkorpus ausgewählten Spielszenen (s. Kap. 5.5 und Kap. 5.6), mittels derer der zweiten dieser Arbeit zugrunde liegenden Fragestellung (s. Kap. 1.5) nachgegangen werden konnte. Das entwickelte Modell umfasste in den Analysen die zwei Dimensionen. Als erste Dimension wurden die kollektivkommunikativen Performanzen identifiziert, in welchen die Phasen der Beobachtung (s. Kap. 6.1.1), der Anspannung (s. Kap. 6.1.2) und der kommunikativen Synchronisation (s. Kap. 6.1.3) abstrahiert und durch das empirische Material dargestellt werden konnten. Anhand der Daten wurden die gängigen Argumentationsmuster zur Beschreibung »kollektiver Emotionen« am Beispiel des Werkes von Desmond Morris (2016) kritisch beleuchtet und durch die sequenzanalytischen Schritte die Komplexität eben dieser hinsichtlich der identifizierten Mechanismen des Aleatorischen (s. Kap. 6.1.3.1), des Jubels (s. Kap. 6.1.3.2) und des Bedauerns (s. Kap. 6.1.3.3) diskutiert. Kollektivkommunikative Performanzen sind keine »willkürlichen« oder »emotionalen« Zustände, sondern in Bezug zum beobachteten affektdramaturgischen Geschehen auf dem Spielfeld zu sehen, an welchen sich wissenskonstellativ die entsprechenden Performanzen ausbilden. Die bisherigen Diskussionen fokussierten lediglich auf das »Ende« dieser sequenziellen Ketten, ohne zu beachten, welche affektdramaturgischen Prozesse, Valorisierung (s. Kap. 6.2.1) und Intensität (s. Kap. 6.2.2), mitbetrachtet werden müssen, um die wesentliche Wirkkraft der Konstellation des Affektiven (Scheve 2017) und des dramaturgisch »Aufgeführten« der Kollektivformationen erklären zu können. Eine Übersicht über die wichtigsten Typologien findet sich in der folgenden Tabelle (s. Abb. 67):

Abb. 67: Tabellarische Darstellung gebildeter Typologien der situationskonstellativen Analyse, © Michael Wetzels

Typologie	Beschreibung
Beobachtung	Phase 1: Kollektivformationen beobachten Abläufe auf Spielfeld; Grundvoraussetzung der kollektivkommunikativen Performanz
Anspannung	Phase 2: Kollektivformationen zeigen kommunikativ an, dass Torchance bevorsteht; bringen sich »in Stellung«, um zum Kollektiv zu werden
kommunikative Synchronisation	Phase 3: Moment der »Werdung« eines Kollektivs; typische Formen sind »Alea«, »Jubel« und »Bedauern«
Alea	Interpretationsmoment, ob »Jubel« oder »Bedauern« zu inszenieren ist; Reparation der gestischen Inszenierung in Sekundenbruchteilen möglich
Jubel	markiert regelkonformen Fall eines Tores; Signum: Intonation von »Ja« und Erhebung der Arme in die Luft
Bedauern	markiert Verpassen eines regulären Tores; Signum: Intonation von »Ouh« und Wegdrehen von Körpern
Heterogenität in der Homogenität	Signum des Kollektivs; unterschiedliche Kollektivformationen werden über kollektiv-kommunikative Performanz zu einem Kollektiv; Signum Homogenität: Vokalität; Signum der Heterogenität: Gestik und Zirkulation der Individuen zwischen Individualität, Gruppen und Kollektiv
Valorisierung	kommunikativer Handlungsakt bedingt durch affektdramaturgische Prozesse; Kollektivformationen beobachten Spielsituation und bewerten Regelkonformität ((Nicht-)Tor, Foul etc.); wird dauerhaft dem Spiel entsprechend angepasst
Intensität	Gesamtheit an diskurs- wie strukturkonstellativ relevantem Wissen, um die affektdramaturgische Bedeutung eines Spiels; nicht alleine situativ beschränkt, sondern über das Spiel hinaus in seiner Bedeutungsqualität wirksam

Das hier dargebotene Modell bildet einen ersten Versuch Affektdramaturgie in den situativen Kontexten der »Werdung« und »Zerfalls« des Kollektivs im Fußball auf die Spur zu kommen. Die Integration diskurs- und strukturkonstellativer Einwirkungen in den jeweils zu betrachtenden Situationen ist ein wesentlicher Faktor, welchen es in einer Analyse der Performanzen von Kollektivformationen zu beachten gilt und letztlich zu dem führt, was wir interpretieren, wenn wir auf solch

eine Performanz im Stadion blicken: eine »Publikumsemotion« (Knoblauch 2017b; Kolesch/Knoblauch 2019).