

5. Aufzeigen

Die verdoppelten Affektdramaturgien der Situationskonstellationen eines Fußballspiels

Während die Betrachtung von diskurs- und strukturkonstellativen Affektdramaturgien in ihren historischen wie aktuellen Ausprägungen zur binnenstrukturellen Analyse eines Vereins dienlich sind, ist das *Aufzeigen* von Affektdramaturgien in Situationskonstellationen schwieriger. Situationskonstellationen umschreiben gemäß ihrer Terminologie keinen historischen Prozess, sondern »Geschichten im Entstehen«. Diese Komplexität nachzuzeichnen, erweist sich als eigene, explorative Aufgabenstellung. Sie umreißt ein relevantes Problem, welches sich für die Nutzung der Videographie im Feld ergab. Der diskurs- und strukturkonstellative empirische Teil dieser Arbeit zeigt, dass nicht nur eine, sondern zwei Affektdramaturgien *zugleich* zu existieren scheinen, sodass in den situationskonstellativen Settings von einer *verdoppelten Affektdramaturgie* ausgegangen wird, welche es zu rekonstruieren und analysieren gilt. Dadurch wird diese Arbeit vor Herausforderungen gestellt. Denn bevor Deskriptionen und Analysen möglich sind, muss zunächst eine Diskussion darüber geführt werden, was eigentlich unter diesen beiden Formen von Affektdramaturgie im kulturellen Feld des Fußballs verstanden wird. Dementsprechend ist dieses Kapitel nicht nur einer näheren Bestimmung beider affektdramaturgischer Formen gewidmet, nämlich den Affektdramaturgien der Struktur bzw. des *Spiele*s (Kap. 5.1) und denen des Diskurses bzw. der *Tribünen* (Kap. 5.2). Es findet darüber hinaus auch eine Diskussion darüber statt, was eigentlich das *verbindende Element* beider Formen darstellt, nämlich der *Fokus* (Kap. 5.3) der lokalen Kollektivformationen auf die ablaufenden Spielzüge des Spielfeldes. Mit der Videographie von Kollektivformationen wird methodisch ein völlig neues Feld der Deskription, Transkription und Analytik betreten, was, entsprechend der generierten Felderfahrung zu einer subjektiven Anpassung der Methode für diese Arbeit führte, um die beobachteten Situationen möglichst adäquat in eine Textform übersetzen zu können (Kap. 5.4). Schließlich wird anhand der getroffenen Implikationen auf die Beschreibung der für diese Arbeit im Kern relevanten

vier Videodaten eingegangen und in den jeweiligen Beschreibungskapiteln (Kap. 5.5 und Kap. 5.6) ausführlich diskutiert.

5.1 Spiel als Eigenlogik – Affektdramaturgien der Strukturkonstellationen

Spiele bzw. das Spielen ist eine besondere Form menschlicher Kultur und weist eigene Ordnungs- und Spannungsformen auf (vgl. Huizinga 2013: 19). So beschreibt Goffman, dass Spiele wesentlicher Bestandteil sozialer Interaktionsmechanismen sind und institutionalisierte Formen annehmen können:

»[...] [B]ei organisierten Spielen und im Sport geschieht das [die Verfestigung, Anm. MW] auf institutionalisierte Weise – gewissermaßen stabilisiert, und auch der Handlungsspielraum wird durch formale Regeln der Tätigkeit festgelegt. [...] Und wenn diese Formalisierung voranschreitet, scheint sich der Inhalt der Spiele immer weiter von jeder speziellen Nachbildung von Handlungen des täglichen Lebens zu entfernen [...].« (Goffman 1980: 70)

Um diese Formen näher fassen zu können, definierte Roger Caillois vier verschiedene Idealtypen, welche, »[...] je nachdem, ob dem jeweiligen Spiel das Moment des Wettstreits, des Zufalls, der Verstellung oder des Rausches vorherrsch[en].« (Caillois 2017 [1958]: 33) Im Folgenden wird für diese Arbeit auf die Idealtypen des Wettstreits (*agon*) und des Zufalls (*alea*) näher eingegangen. Die Erwähnung des Wettkampfes als erste Form ist nicht zufällig, da *agon*, der »[...] Kampf, bei dem eine künstliche Chancengleichheit hergestellt wird, um den Gegnern zu ermöglichen, sich unter idealen Bedingungen zu messen [...]« (ebd.: 35), nicht nur bei Caillois, sondern auch bei Huizinga eine zentrale Rolle spielte (vgl. Huizinga 2013: 22; 51f.; 59f.). Die eingebaute Rivalität zwischen mindestens zwei »Spielparteien« stellt die grundlegenden Parameter bereit, welche die Spielenden dieser Strukturlogik entgegenbringen müssen: Disziplin, Beharrlichkeit und die Angewiesenheit auf die eigene körperliche Leistung (vgl. Caillois 2017 [1958]: 37).¹ Zu dieser Spielart gehören Sportarten wie Fußball, Handball, Eishockey, aber auch Schach, Dame oder Backgammon. Das zweite Prinzip ist die Logik des *alea*, des Glücksspiels. Diese

1 Damit ist vor allem die biologische Ebene gemeint. Dies bedeutet, dass die Spielenden einen Wettkampf aus eigenem körperlichem Vermögen heraus bestehen müssen und nicht auf technische »Hilfsmittel« wie Doping zurückgreifen dürfen, da dies als Form der Künstlichkeit, Abnormalität oder Körperfremdheit begriffen wird (vgl. Bette/Schimank 1995: 146). Auch die Teilnahme intersexueller Menschen in sportlichen Wettkämpfen ist ein stark diskutiertes Thema, da diskurskonstellativ eine Unfairness aus biomedizinischer Hinsicht vermutet wird (vgl. Krämer 2020: 168).

Spielstruktur ist im Gegensatz zum *agon* dadurch gekennzeichnet, dass die Entscheidung über den Ausgang eines Spieles nicht von den Fähigkeiten eines Spielenden abhängt, sondern es darum geht, »[...] das Schicksal zu besiegen« (ebd.: 39). *Allea* verkörpert die Extremität von Spielen in ihrer Spannung, nämlich in einer Alles-oder-Nichts-Entscheidung, und ist dem *agon* entgegengesetzt: »Im *agon* verlässt sich der Spieler nur auf sich selbst. Im *alea* verlässt er sich auf alles, auf den geringsten Hinweis, auf die unscheinbarste Auffälligkeit, die er als Verheißung oder als Warnung begreift, kurzum, er verlässt sich auf alles, nur nicht auf sich selbst.« (Ebd.: 40, Herv. im Orig.) Als Spiele dieser Form sind Kartenspiele, Roulette oder, dem lateinischen Begriff *alea* folgend, das Würfelspiel zu nennen. Obgleich sie als Idealtypen voneinander zu unterscheiden sind, gleichen sich *agon* und *alea* in »[...] demselben Gesetz, nämlich der künstlichen Herstellung einer vollkommenen Gleichheit unter den Spielern, einer Gleichheit, die den Menschen in der Wirklichkeit versagt bleibt« (ebd.: 41-42, eig. Herv.). Diese Künstlichkeit ist der entscheidende Faktor, welcher soziale Situationen, den »Ernst« der direkten Auswirkung einer Situation auf das eigene Leben unterscheidbar macht. Denn das, was diese Künstlichkeit als Unterscheidung zum alltäglichen Leben auszeichnet, ist, dass sie wissenskonstellativ gesehen aus *Spielzügen* besteht: »[...] [T]he basic activity in a game is a *move*, and moves are neither communicated like messages nor performed like asks and deeds; they are *made* or *taken*.« (Goffman 1972: 32, Herv. im Orig.) Spielzüge sind Kernschema eines Spieles, welche einer eigenen Regelmäßigkeit unterliegen. So treten im Fall des Fußballs nicht nur zwei Teams in einer Wettbewerbsform gegeneinander an, sondern um ein Tor zu erzielen, ist es notwendig, dass ein Team über ein eigenes, eingeübtes *Spielsystem* verfügt, mit welchem es zum Spielerfolg kommen kann (Kaß 2012). Spielzüge verweisen zudem darauf, dass nur unter bestimmten organisierten, formalisierten und objektivierten *Strukturkonstellationen* das Spiel »Fußball« gespielt werden kann, nämlich in einem spezifischen *Regelsystem*. Wie bereits dargelegt (s. Kap. 4.2.5), ist der moderne Fußball dadurch charakterisiert, dass kein »Gewohnheitsrecht« von Spielregeln vorliegt, sondern diese strukturkonstellativ festgelegt sind, was aber nicht bedeutet, dass das Regelsystem des Fußballs nicht in beständiger Weise auch immer wieder angepasst wird (Petersen 2019). Es liegt kein »starres« System vor, sondern strukturkonstellative Veränderungen sind Bestandteil des Systems und haben auch Einfluss auf die Konstellationen des Diskurses. Dies verdeutlicht, dass ein komplexes Wissensgeflecht zur Beherrschung des Spiels aus Sichtweise der Spielenden vorliegt und, was die lokalen Kollektivformationen über dieses Spiel wissen und verstehen müssen, nämlich seine eigene Form von Affektdramaturgie. Das affektdramaturgische Potenzial der Spielrealität des Fußballs liegt nicht in seiner Wettkampfform oder realen Ausführung (Bette/Schimank 1995), sondern in dessen wahrgenommener Künstlichkeit, was strukturkonstellativ an drei Aspekten zeigbar ist. Zum einen ist (1) die *Regelkonformität*, sprich die *Fairness des Fußballs* zu nennen. So ist in den

einführenden Worten des Regelwerks durch die Philosophie der IFAB bereits formuliert, dass der

»Fußball [...] der bedeutendste Sport auf Erden [ist] [...] [und] [d]ie Spielregeln [...] [einen] fairen Sport garantieren [müssen], da *Fairness zum Wesen des Fußballs gehört* und zu einem *wesentlichen Teil dessen Faszination* ausmacht« (IFAB 2019: 11, eig. Herv.).

Spielzüge müssen auf eine »korrekte« Art ausgeführt werden, damit Fairness in einem sportlichen Wettkampf, einem *agon*, gewahrt bleibt, wie der folgende Interviewausschnitt bei einem Entscheidungstreffer zeigt:

»ja das is wie so ne ohnmacht man will das nich wahrhaben man schaut dann noch rüber und hofft das der assistent irgendwie die fahne hebt oder schiedsrichter sagt abstoß oder freistoß und es is einfach total still im stadion« (Interview 1)

Aber nicht nur Torszenen, sondern auch im Spiel sanktionierte Aktionen wie ein Foul werden bewertet (Pfeife, Rufe), nämlich insoweit, als dass unfaire Mittel im Ablauf des Spiels beobachtet wurden. Den Tribünen bleibt aber eben nur die Bewertung fairer und unfairer Spielzüge, da nach Regel 05 der IFAB die direkte Sanktionierung den *Schiedsrichtern* (vgl. IFAB 2019: 67f.) und nach Regel 06 anderen *Spiel-offiziellen* (vgl. ebd.: 79f.) überlassen ist. Zum anderen ist (2) die *zeitliche Begrenztheit* ein weiterer Hinweis auf die Affektdramaturgie eines Spiels. Ein Fußballspiel wird in der Regel nach 90 Minuten (vgl. ebd.: 89f.) zunächst² beendet, unabhängig vom Ergebnis des Spiels (vgl. ebd.: 99). Die zeitliche Begrenzung hat, je nach Spielverlauf affektdramaturgische Wirkungsqualität, da mit Fortschreiten der Zeit eines Spiels auch dessen *Intensität* (Kap. 6.2.2) zunimmt. Die ist in Verbindung zu setzen mit der letzten strukturkonstellativen Eigenheit, nämlich dass (3) der Fußball ein *ergebnisbasierter Sport* ist. In den Worten der IFAB: »Das Team, das mehr Tore erzielt, hat gewonnen.« (ebd.: 99) Fußball ist ein *torarmes* Spiel. Nicht jeder Spielzug führt zu einem Tor und es müssen enorme Anstrengungen unternommen werden, um ein Tor zu erzielen. Dies untermauert auch die Affektdramaturgie eines Spiels: Jedes Tor kann entscheidend für den Erfolg sein. Die strukturkonstellative Affektdramaturgie des Spiels »Fußballs« ist somit dreifach gekennzeichnet: Zum einen darüber, dass Teams in diesem Wettkampfsystem sich (1) der Regelkonformität des Spiels fügen und ein Wissen der Partizipierenden über diese Struktur vorliegt, (2)

-
- 2 Hier müssen Unterschiede zwischen verschiedenen Wettbewerbsformen geltend gemacht werden (vgl. IFAB 2019: 99). Ein Fußballspiel ist nicht lediglich in Sieg oder Niederlage als Ausgangsformen unterteilt, sondern es ist bei Gleichstand des Torverhältnisses am Ende des Spiels auch ein Unentschieden in der Spielwertung möglich. Je nach Wettbewerbsform aber braucht es ein siegreiches Team, sodass durch die Möglichkeit der Verlängerung (vgl. ebd.) oder dem Elfmeterschießen (vgl. ebd.) ein Unentschieden ausgeschlossen werden soll.

das ein Spiel von begrenzter Dauer ist und (3) nur ein Tor bereits über Sieg und Niederlage in einem Spiel entscheiden kann.

5.2 Das affektive Arrangement der Tribünen – Affektdramaturgien der Diskurskonstellationen

Wenn ein Spiel (s. Kap. 5.1) durch seine Strukturlogik eine eigene Affektdramaturgie produziert, ist die Frage zu stellen, ob die bereits diskutierten Kollektivformationen (s. Kap. 4.2.4) durch ihre Verteilung im Stadion nicht ebenfalls einer eigenen Dramaturgie unterliegen (vgl. Winands 2015: 81). Um ein Verstehen über die Logik dieser Dramaturgie zu erlangen, ist es hilfreich sich dem Konzept des *affektiven Arrangements* zu bedienen:

»By ›affective arrangement‹ we mean a material-discursive formation as part of which affect is patterned, channeled, and modulated in recurrent and repeatable ways. Key to such arrangements is that they bring multiple actors into a dynamic, orchestrated conjunction, so that these actors' mutual affecting and being affected is the central dimension of the arrangement from the start.« (Slaby/Mühlhoff/Wüschner 2019b: 5)

Affektive Arrangements werden nicht als imaginär verstanden, sondern sind konkret gebunden an Formationen des Materiellen. Affektivität ist, wie beschrieben (s. Kap. 2.3.3 und Kap. 2.3.4) keine passive Entität, sondern Teil von Temporalität, sodass ein affektives Arrangement in seinen »[...] ongoing, ›live‹ affective relations within the arrangement that constitute zones of higher relative intensity compared to what is outside« (ebd.: 6) beschreibbar ist.³ Das affektive Arrangement deckt eine weitere Ebene im hier vertretenen Verständnis ab: Während Affektdramaturgien vor allem temporal verstanden werden, erfasst das affektive Arrangement die Dimension des *Räumlichen*. Slaby/Mühlhoff/Wüschner betonen dabei, dass keine scharfen Außengrenzen vorliegen: »Yet often there is an acutely sensible difference in *affective intensity* between a discernible inside and an outside. Affective arrangements are *performatively open-ended*, capable of expanding into their ambient by extending the range of participant entities and agencies.« (Ebd.: 5, Herv. im Orig.) Affektive Arrangements betonen im Einklang mit dem skizzierten theoretischen Repertoire (s. Kap. 2) eine performative, kommunikative Offenheit und sich situativ beständig ändern könnende Wissenskonstellationen. Diesen Effekt betonen die Autoren durch die vielseitigen historischen Relationen eines Arrangements:

3 Mit dieser Definition wird die Verbindung zur Vorstellung von Affektivität im Sinne von Christian von Scheve angeschlossen (s. Kap. 2.3.4).

»Affective arrangements are usually not formed ad hoc, but they emerge out of multiple formative trajectories⁴, for example, histories of fine-tuning, of combining and recombining of components, of accommodation to various forms of resistance or failure, histories of reform, of expansion, of transformation, but also sheer historical accident.« (Ebd.: 8)

Arrangements sind immer als in Bewegung anzusehen. Dies darf allerdings nicht zum Fehlschluss verleiten, dass ein willkürliches »Zusammenwürfeln« aktueller, affektiver Relationierungen vorliegt, sondern die Grundpfeiler sind verankert in den temporal stabilisierten Repositoren vergangener Arrangementsformen (vgl. Slaby 2019: 111).⁵ Auf dieser Grundlage kann anhand der geschilderten Darstellungen zur Verteilung der Kollektivformationen von Hertha BSC im Stadion (s. Kap. 4.2.4) gefolgert werden, dass über das affektive Arrangement ein bestimmter *Effekt* erzielt wird. Um eine kollektivkommunikative Performanz durchführen zu können, braucht es ein arrangiertes Setting, in welchem ein gemeinsamer Bezugspunkt geteilt wird und auch räumliche Nähe vorliegt, um *Asynchronität* zu verhindern:

»15. Minute: 1:0 Hertha, vor allem Stadionmusik zu hören, Frankfurtfans verstummt; auffällig: in unserem Block Schall anders als in Ostkurve, als Torschütze ausgerufen wird (Selke), hören wir den Namen hier im Unterschied zur Ostkurve etwa eine halbe Sekunde später, Gefühl von Asynchronität« (Feldnotiz Hertha BSC gegen Eintracht Frankfurt am 03.12.2017)

Eine kollektivkommunikative Performanz kann durch das Fehlen von Nähe in einer kommunikativen Asynchronität münden und das Erleben und Verstehen des Affektdramaturgischen beeinträchtigen. Die kollektivkommunikative Performanz in der Fankurve, welche sich, den Stadionplan ins Gedächtnis rufend (s. Kap. 4.2.4.1), in den Blöcken Q&R und 34-41 befindet und in welcher *keine gegnerische Fankleidung* erlaubt ist, führte in Block F.5, zwischen Haupttribüne und Kurve am Marathon-tor, zu dem Gefühl, dass an der *kommunikativen Synchronisation* (Kap. 6.1.3) nicht komplett teilgenommen werden konnte. Dies ist aber nicht nur ein Gefühl, sondern durch die Architektur des Olympiastadions Berlin bedingt (s. Kap. 4.2.2), wie folgender Interviewausschnitt zeigt:

4 Hier kann auch an die Vorstellungen Ronald Hitzlers angeknüpft werden: »[...] Events entstehen nicht quasi naturwüchsig bzw. spontan, sondern werden im Zusammenwirken mannigfaltiger Akteure und Gruppen von Akteuren hergestellt, deren Aktivitäten letztlich nur dann Sinn ergeben, wenn man sie als durch einen >Ereigniskern< fokussiert begreift [...].« (Hitzler 2011: 15)

5 Es ist kein Zufall, dass Slaby (2019) auf Erving Goffman verweist (vgl. ebd.: 113), da dieser, wie dargestellt (Kap. 2.2), nicht nur die immer wieder neu zu verhandelnde Realität sui generis einer Situation betont, sondern auch die stabilisierenden Aspekte sozialer »Ordnungen« (Goffman 2001).

»das stadion ist ja ziemlich träge das heißt wenn ich da jetze aufn lautsprecher hin bauen würde würde da quasi son [...] testton durchjagen bis der dahinten ankommt das dauert halt also das merkt man auch [...] aber gefühlt ist der erst ne sekunde später da und danach schaukelt der sich natürlich auf ne also der geht gegen die tribü also gegen die tribünenbereiche geht hoch ins dach geht wieder runter geht wieder hoch man hat da halt sofort diesen echoeffekt« (Interview 4)

Es ist nicht nur wichtig, die Affektdramaturgie des Spiels zu verstehen, sondern dieser Effekt ist auch an die Affektdramaturgie der Tribünen und das affektive Arrangement gekoppelt. Kommen die unterschiedlichen Formationen kommunikativ nicht in einen »Einklang«, kann eine kollektivkommunikative Performanz nicht funktionieren, wie eine weitere Feldnotiz über das »Aufeinander-hören« im Stadion zeigt:

»Das »Aufeinander-hören« erwies sich in der Interaktion für das »Mit-machen« als schwierig; Gesänge wurden unterschiedlich gehört, sodass Einheitlichkeit im Block oft nicht erreicht werden konnte; Gesänge und Gegen-Gesänge: oft war das Hören-aufeinander problematisch, da der Gesang der Gegentribüne (Ostkurve) gleichzeitig war; Schwierigkeit sich zu koordinieren« (Feldnotiz Hertha BSC gegen Borussia Dortmund am 06.02.2016)

Die Nähe und Ferne zum Ort der Performance (Löw 2001) sind von essenzieller Wichtigkeit, sodass ein a priori arrangiertes »Setzen« des Kollektivs in bestimmte Bereiche zur Erzeugung einer kollektivkommunikativen Performanz in körperlicher Kopräsenz logisch erscheint (vgl. Kolesch/Knoblauch 2019: 254). Die Affektdramaturgie der Tribünen, sichtbar in der Arrangementzusammensetzung der Kollektivformationen, ist der zweite Bestandteil der analytischen Betrachtungen, wenn über die verdoppelte Affektdramaturgie gesprochen wird: als Teil des Spiels *und* des Kollektivs.

5.3 Fokus als verbindendes Element von Affektdramaturgien

Wenn beide Gegebenheiten (Spiel, Tribünen) zusammengenommen werden, stellt sich die Frage, was das Verbindende zwischen beiden Affektdramaturgien darstellt. Hierfür wird an die Definition zu *Fokus* von Kolesch/Knoblauch (2019) angeschlossen.⁶ Beide gehen ähnlich wie diese Arbeit davon aus, dass keine homogene Einheit eines Kollektivs existiert, sondern »[...] [we] must concede that there are split, highly heterogenous or even disparate audiences.« (ebd.: 255) Diese Dispersität

6 Kolesch/Knoblauch (2019) verwenden die Begriffe »Publikum« und »Publikumsemotions«, nicht »Kollektiv« oder »kollektive Emotion«.

verweist darauf, dass unterschiedliche Wissenskonstellationen (s. Kap. 2.4.2) zu unterschiedlicher, individueller »Involviertheit« (Goffman 1966) in einem Kollektiv führen. Wenn aber eine kollektivkommunikative Performanz das Ziel ist, so muss ein gemeinsam geteilter Fokus auf die ablaufenden Spielzüge auf dem Spielfeld vorliegen (vgl. Kolesch/Knoblach 2019: 255). Kollektivformationen, so dispers sie erscheinen mögen (s. Kap. 4.2.4), teilen in ihrer Bezugnahme das gemeinsame Schauen, sodass »[...] collective emotions [are] directed toward the object of audience attention and, at the same time, directed the audience itself, within a specific frame« (ebd.: 256). Diese Gerichtetheit ist von einer *doppelten* Bezugnahme gekennzeichnet, nämlich, gemäß der Aufteilung in Stadien durch das affektive Arrangement (s. Kap. 5.2), auf das eigene Team und die eigene Formation. Diese verdoppelte Bedeutung ist eine Konsequenz der »Involviertheit«, welche nicht über die Spieldauer von 90 Minuten aufrechterhalten werden kann. Goffman spricht hier von unterschiedlichen »Partizipationsstatus« (vgl. Goffman 1981: 137), welche sich, je nach Setzung der eigenen *und* fremden Fokussierung affektdramaturgisch ändern kann. Dies zeigt auch folgende Feldnotiz, welche das Involviertsein bei den Gesängen in einer Ultragruppierung und dem Wechsel in die Beobachtung des Spiels thematisiert:

»Konzentration zwischen Mitmachen und das Spiel beobachten ist wesentlich schwerer, wenn man die Ultragruppierung direkt vor sich hat (s. Auswärtsspiel gegen Hertha); mein Kumpel reagiert auf Spielszenen, die ich nicht wahrnehmen konnte, weil ich die Gesänge mitgemacht habe« (Feldnotiz Hertha BSC gegen Borussia Dortmund am 20.04.2016)

Fokussierungen können unterschiedlicher Art sein, je nachdem worauf das eigene, aktuelle Erleben gerichtet ist. Diese Differenzen bedeuten aber nicht, dass die subjektive Involviertheit nicht *in* einem bestimmten, affektiven Arrangement stattfindet, sodass die entsprechenden Wissenskonstellationen diskurs- und strukturstellativer Art Vorgaben setzen, ein bestimmtes, performatives »Schaubild« abzugeben »[...] in order to give the appearance of sticking to the affective line [...]« (Goffman 1956: 138). Um der dramaturgischen Umsetzung in einer Kollektivformation Rechnung zu tragen, ist es nötig für Partizipierende eine bestimmte Zurschaustellung an den Tage zu legen, »[...] demonstrating to whom they *belong* and with whom they respectively *share* solidarity« (Knoblach/Wetzels/Haken 2019: 169, eig. Herv.). Kolesch/Knoblach definieren dies anhand von fünf Merkmalen: Kollektivität, Aktivität, Reflexivität, Raumzeitlichkeit und geteilte Kontingenz. Unter *Kollektivität* wird verstanden, dass Publika ein spezifischer Teil von sozialen Kollektiven sind, deren Charakteristikum sich insbesondere durch die »[...] collective experience of a momentary corporeal synchronization and of a sensual transmission [...]« (Kolesch/Knoblach 2019: 258) auszeichnet. *Aktivität* zeichnet sich, als eine Entgegensetzung zum gängigen Forschungsstand, dadurch aus, dass Publika kei-

ne »passiven« Empfänger bestimmter Signale sind, sondern eigene Formen von Partizipation aufweisen (vgl. ebd.). *Reflexivität* umschreibt, dass in einer Kollektivformation nicht nur der Fokus auf das Spiel, sondern auch auf die eigene(n) Formation(en) gerichtet ist, um sich selbst als Ganzes wahrzunehmen (vgl. ebd.: 259). Die *Raumzeitlichkeit* setzt den Bezug zum affektiven Arrangement (s. Kap. 5.2), nämlich, dass die Performance einer »Publikumsemotion« von der aktuellen Zusammensetzung in einem bestimmten, materiellen Setting abhängig ist (vgl. ebd.: 260). Der aber wichtigste Punkt für diese Arbeit ist, dass eine geteilte Form von *Kontingenz* auf ein Ereignis vorliegt (vgl. ebd.: 260), was auch Tobias Werron (2010) in Bezug auf Spannung hervorhebt:

»[...] *Spannung* bietet sich zur Bezeichnung von Kontingenzerleben an, das sich auf *einzelne Wettkampfverläufe* und die internen Kontingenzen von Wettkampfergebnissen bezieht. Ein Fußballspiel kann in diesem Sinne »spannend« [...] genannt werden, wenn es kurz vor Abpfiff unentschieden steht und beide Mannschaften auf einen Tor drängen [...].« (Ebd.: 116, Herv. im Orig.)

Es wäre jedoch ein Fehler anzunehmen, dass die Zukunft des Ausgangs eines Fußballspiels einen Modus »tabula rasa« darstellt, da in Bezugnahme auf die Affektdramaturgien auch immer bestimmte Wissenskonstellationen vorliegen. Dies bedeutet, dass der Spielablauf eines Fußballspiels vielleicht nicht direkt vorhersehbar, aber »typisch« ist:

»Having experienced these patterns in the past, people are able to recognize the kinds of future patterns to which a currently experienced situation might lead. Thus, an audience is usually in a good position to anticipate future situations, although there is always the possibility of another »future«. This anticipating suspense is characteristic of how audiences emotionally relate to the situational contingency of the event.« (Thonhauser/Wetzels 2019: 235)

Fokus ist das verbindende Element der identifizierten Affektdramaturgien des Spieles und der Tribünen und für die Analyse eine terminologisch wertvolle Ergänzung. Die Hervorhebung der Involviertheit und des Partizipationsstatus gibt darüber hinaus einen Hinweis, dass ein dauerhafter Fokus nicht Bestandteil einer raumzeitlich situierten Teilnahme sein kann, sondern immer wieder in der subjektiven *und* kollektiven Bezugnahme über eine *wissensbasierte Kontingenz* kommunikativ fokussiert wird (Aktivität, Reflexivität).

5.4 Metho(dolog)ische Fundierungen zur Aufzeigung von Affektdramaturgien in Situationskonstellationen

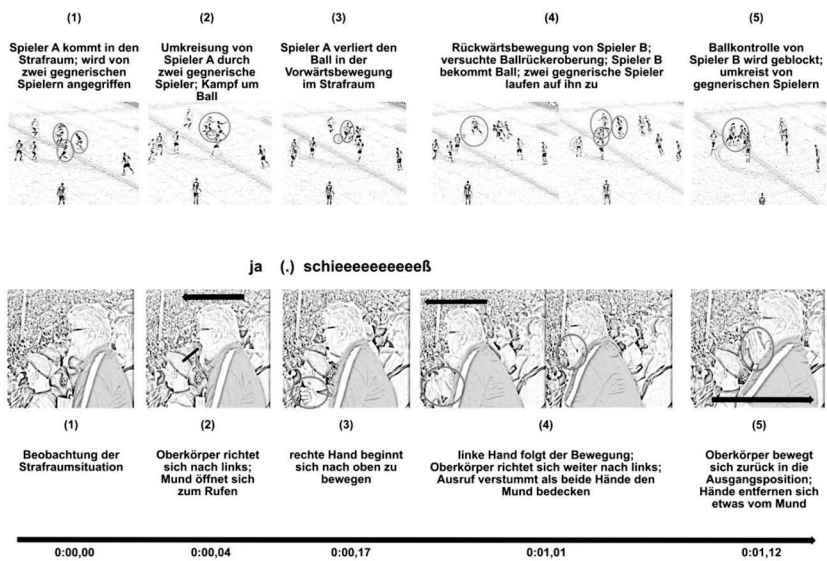
Die vorgebrachten Diskussionspunkte führen unter Einbezug der eigenen Erfahrungen und Probleme in der Feldarbeit (s. Kap. 3.4) zu folgenden Konsequenzen für den Einsatz der Videographie im professionalisierten Fußball. Die aufgeführten diskurs- und strukturkonstellativen Herleitungen unterschiedlicher affektdramaturgischer Prozesse (s. Kap. 4) sind (1) nicht nur illustrativ, sondern es bedarf einer empirisch fundierten Darstellung diskurs- und strukturkonstellativer Informationen zur affektdramaturgischen Kontextualisierung eines Spieles. Es genügt nicht, grundlegende Informationen zu Spielen als »Randnotiz« aufzuführen, sondern das Wissen um die Bedeutung eines Vereins in diskurs- und strukturkonstellativen Settings zeigt, dass die Kontextualisierung von Spielen für das Verständnis des Auftretens spezifischer Handlungsmuster vonnöten ist. Dies kann an einer ethnografischen Notiz des Spiels Fortuna Düsseldorf gegen den MSV Duisburg gezeigt werden, denn für Düsseldorf ging es »[...] um den *Abstieg in die dritte Liga* und damit um das *Ausscheiden aus dem Lizenzfußball*. Dies wäre durchaus ein tiefer Fall für die Fortuna, die *vor einigen Jahren noch in der ersten Liga* mitgemischt hat.« (Bettmann 2018: 70, eig. Herv.) Die Klärung des *Kontextwissens* (vgl. Tuma/Schnettler/Knoblauch 2013: 88) um allein ein Spiel ist wesentlicher Bestandteil der situationskonstellativen Aufarbeitung. Dies führt in Anschluss an die zuvor geführte Diskussion (2) zur simplen Feststellung, dass es nicht nur *einer* audiovisuellen Perspektive bedarf, sondern mindestens *zweier*, nämlich auf die Tribüne und das Spielfeld. Die verdoppelte Affektdramaturgie erfordert videographisch eine *Verdoppelung der Situationsaufzeichnung*. Die Fokussierung von zwei unterschiedlichen Settings (Spiel und Tribünen), die ihre eigenen dramaturgischen Abläufe aufweisen, erfordert (3) eine *verdoppelte Transkription* der zu analysierenden Videoszenen. Die Identifikation des Affektdramaturgischen in der sequenziellen Inszenierung einer Kollektivformation reicht nicht aus, um Abläufe sichtbar machen zu können, die zwischen Spiel und Tribüne zu beobachten sind. Zur Erinnerung: Ein Spiel besteht aus *Spielzügen* und bildet so eine eigene »Künstlichkeit« (s. Kap. 5.1). Die Spielzüge unterscheiden sich empirisch von den sequenziell identifizierten »Handlungszügen« (vgl. ebd.: 53) in den Kollektivformationen. So ist auf einem Spielfeld eine wesentlich höhere Anzahl von Spielzügen identifizierbar als dies in den Kollektivformationen der Fall ist, was eine Verkomplizierung der deskriptiven Darstellung mit sich bringt. Entsprechend wird ein »pragmatic judgement« (vgl. Heath/Hindmarsh/Luff 2010: 107) vorgenommen. Dies führt zur Auffassung, dass durch die Fokussierung auf die Inszenierung »kollektiver Emotionen« die Beschreibung der beobachteten Formationen mehr Gewicht erhalten muss. Der grundlegende Spielzug eines Spielverlaufs dient dabei als *Spielverlauftranskript* für die zu analysierende Szene (s. Abb. 15).

fen etc.). Entsprechend wurden für dieses Vorhaben auditiv die entsprechenden Abläufe identifiziert, was allerdings eine beständige Gegenprobe des Visuellen bedingt. Geräusche können auch einem geschulten Ohr einen Streich spielen, sodass die dauerhafte Konfrontierung mit dem Material ein Muss darstellt. Die Identifikation der grundlegenden Sequenzen führt schließlich zur genaueren, feanalytischen Betrachtung einzelner Sequenzen und zur genauen Fokussierung der Partizipierenden. Auch hier muss in einem beständigen Abgleich zwischen dem auditiven, dem visuellen *und* den Abläufen auf dem Spielfeld eine Entscheidung getroffen werden, welche Personen als repräsentativ gelten können. Durch die Komplexität des Materials ergibt sich sonst eine immer wieder neue Fokussierung auf andere interessante Interaktionshandlungen, da unterschiedliche Betrachtungen des Materials verschiedene Interpretationen zulassen. Es ist darum umso wichtiger eine Fokussierte Ethnografie (s. Kap. 3.2.1) wortwörtlich zu verstehen: Fokussierung der Forschungsfrage(n), Fokussierung des Materials, Fokussierung und Identifizierung der sequenziellen Abläufe und Fokussierung der Repräsentanten für die zu analysierenden Performanzen.⁷ Die Aufbereitung erfolgt (5) in einem Transkript (s. Kap. 3.2.3). Dabei ergibt sich die Besonderheit, dass der doppelten Situationsaufzeichnung geschuldet *zwei Perspektiven* abgebildet werden. Dieses Vorhaben ist explorativ und entsprechend der getroffenen Implikationen wie in der unteren Graphik dargestellt (s. Abb. 16).

Die Zweiteilung wird repräsentiert über die Darstellung der relevanten Spielzüge (oben) und die Fokussierung der identifizierten Repräsentanten (unten). Dabei werden sowohl identifizierbare sprechsprachliche Elemente (»ja (.) schieeeeeß«) wie auch Zeitabschnitte des sequenziellen Ablaufes (unter dem schwarzen Pfeil) integriert. Reduziert wird im Transkript wiederum die Tonalität dargestellt. Dies bedeutet, dass diese aufgrund der gewählten Fokussierung reduziert und kategorisiert werden (»Gesang«, »Klatschen«, »Trommel« etc.). Dieses Vorgehen dient zur Fokussierung auf das relevant zu Beschreibende und Analysierende. Im Laufe der Arbeit an den Transkripten stellte sich immer wieder heraus, dass die Vielzahl an Informationen in Kollektiven sich nicht komplett auf eine übersichtliche Art darstellen lässt. Entsprechend galt es eine Entscheidung zu treffen, ohne aber die Wichtigkeit dieser Elemente ignorieren zu wollen. Anhand der identifizierten Merkmale (Repräsentanten) wird auf Körperhaltungen (Markierung durch Pfeile und Kreise) und Vokalität in deskriptiver Genauigkeit eingegangen. Ich habe mich dabei entschieden, einem mehr *ethnomethodologischen Beschreibungsstil* zu folgen.

7 Die Reduzierung kann auch zu anderweitigen Interpretationen des Materials führen, was in wissenssoziologisch-hermeneutischen Prozessen und der Diskussion der eigenen subjektiven Perspektive (s. Kap. 3.5) keine Schwierigkeit darstellt. Andere Perspektiven fördern die Qualität und eine theoretische wie auch mögliche, weitere empirische Sättigung des Materials.

Abb. 16: Transkription einer verdoppelten Affektdramaturgie, © Michael Wetzels



Diese Entscheidung wurde deswegen getroffen, weil (1) so eine Abgrenzung zu bestehenden Beschreibungsstilen (s. Kap. 1.3) vollzogen und die Vielfalt einer kollektivkommunikativen Performanz aufgezeigt werden kann. Wesentlich wichtiger ist aber (2), dass die Stärke der Videographie gerade darin besteht, dass sie der »natürlichen Handlungssituation« Rechnung trägt und nicht die Einheit der Sequenzen in ihrer sinnhaften Bedeutung festlegt (vgl. Tuma/Schnettler/Knoblach 2013: 51). Um die Lesbarkeit dieser sehr dichten Abläufe garantieren zu können, wird zwischen den jeweils voneinander abzugrenzenden Sequenzen ein Standbild (vgl. ebd.: 108) zur besseren Visualisierung verwendet und auf die jeweiligen abstrahierten sequenziellen Phasen der Performanzen verwiesen. Hinzu kommt die Darstellung der Zeitlinie. Gerade im Fall des Fußballs, wo nicht nur Sekunden, sondern Sekundenbruchteile über den Fall eines Tores entscheiden können, ist es wichtig, diese im Transkript zu berücksichtigen. Die verwendeten Daten wurden nicht mit »bloßem« Auge betrachtet, sondern mit professionellen Videoprogrammen (s. hierzu auch Tuma 2017). Die einzelnen Daten wurden in das Programm Adobe Premiere Pro CC (Versionen 2015 und 2018) eingelesen und auf die Millisekunde genau synchronisiert. Hierzu sei noch erwähnt, dass das Programm Adobe Premiere Pro CC in der Erstellung der Zeitabschnitte mit einer Bildfrequenzzahl von 30 Frames per second (fps) operiert, weswegen die aufgeführten Bereiche nach der Kommaset-

zung nicht in einer Einheit von 1 bis 60 (0:00,01-0:00,59), sondern 1 bis 30 (0:00,01 – 0:00,29) zu betrachten sind. Zur besseren Lesbarkeit des Textes wird im Folgenden von Sekunden und nicht von fps gesprochen. Die Transkripte sind entlang der analysierten Szenen nummeriert (T1, T2, T3 etc.), sodass bei entsprechenden Textverweis auf eben jenes Transkript in der Analyse zurückgegriffen wird. Unter diesen Voraussetzungen wurden insgesamt vier Spielszenen aus dem erhobenen Korpus an Videodaten (s. Kap. 3.6) intensiver aufbereitet, beschrieben und analysiert. Die hier getroffenen Implikationen sind somit die Voraussetzungen, unter welchen die Beschreibungen zu den ausgewählten Spielen Hertha BSC gegen RB Leipzig (Kap. 5.5) und Hertha BSC gegen SC Freiburg (Kap. 5.6) zu lesen sind.

5.5 Konstellationen des Spiels Hertha BSC gegen RB Leipzig

Das Spiel Hertha BSC gegen RasenBallsport Leipzig (RB Leipzig) ist das erste zu diskutierende Datum. Um eine entsprechende Deskription gewährleisten zu können, untergliedert sich dieses Kapitel in eine diskurs- und strukturkonstellative Aufbereitung der Kontextualisierung des Spieles zum aufgezeichneten Zeitpunkt (Kap. 5.5.1). Beim Spiel wurde zu *fünf* unterschiedlichen Zeitpunkten per Video aufgezeichnet. Die Videos weisen Längen von drei, fünf und sechs Minuten auf. Wie zuvor geschildert (s. Kap. 3.4), war eine Gesamtaufzeichnung in den bundesdeutschen Stadien aufgrund von Hausordnung und der verstärkten Reaktivität der Kollektivformationen schwierig, weswegen zu verschiedenen Zeitpunkten im Stadion aufgezeichnet wurde. Aus dem generierten Datenkorpus dieses Spieles wird für die Diskussion auf die Aufnahmen vier (Kap. 5.5.2) und fünf (Kap. 5.5.3) zurückgegriffen, welche die empirisch gehaltvollsten Formen kollektivkommunikativer Performanzen darboten.

5.5.1 Diskursive und strukturelle Wissenskonstellationen des Spiels Hertha BSC gegen RB Leipzig

Werden die strukturkonstellativen Voraussetzungen dieses Spiels betrachtet, so war von einer interessanten Partie auszugehen. Datiert auf den Abend des 6. Mai 2017 markierte dieses Spiel den 32. Spieltag der Saison 2016/2017 und das 16. Heimspiel von Hertha BSC. Der 32. Spieltag ist die drittletzte Partie, die es in dieser Saison zu spielen galt (§4, DFB-Spielordnung). Die Fußballbundesliga der Männer besteht aus insgesamt 18 Teams, welche in 34 Spielen in Vor- und Rückrunde gegeneinander antreten und in einem Punktesystem (3 Punkte bei Sieg, 0 Punkte bei Niederlage, 1 Punkt für beide Teams bei Unentschieden) den jeweiligen Meister der Spielklasse (vgl. DFB 2016b: 4) ermitteln. Der Punktestand der beiden Teams markiert den »Rang« in der Tabelle. Dies ist erwähnenswert, da beide Vereine nicht

nur einen guten Abschluss in der Saisonabschlusstabelle erzielen wollten, sondern auch sich für die Teilnahme an Spielen des Europacups qualifizieren konnten (DFB 2019c), welcher von der UEFA (s. Kap. 4.2.5) nach Art. 49 ihrer Statuten zu jeder neuen Saison veranstaltet wird (vgl. UEFA 2018: 22).⁸ Während dem Verein RB Leipzig als Zweitem mit einer Punktzahl von 66 Punkten (10 Punkte hinter dem Tabellenführer und späteren Meister FC Bayern München und 6 Punkte vor dem Tabellendritten Borussia Dortmund) die Teilnahme an der UEFA Champions League sicher war, rangierte Hertha BSC mit einem Punktestand von 46 Punkten auf dem sechsten Platz, was zu diesem Zeitpunkt keine sichere Teilnahme an der UEFA Europa League bedeutete (Vorsprung bei in der Saison noch 12 zu vergebenden Maximalpunkten auf den Siebten der Tabelle, 1. FC Köln, und den Tabellenachten, Werder Bremen, jeweils ein Punkt) (Kicker Online 2017a). Um die Teilnahme am internationalen Wettbewerb sichern zu können, war Hertha BSC zu diesem Zeitpunkt unter größerem Zugzwang das Spiel zu gewinnen, um sich in der Konkurrenzsituation der Tabelle behaupten zu können.

Dieses Spiel erhielt noch zusätzlichen Zündstoff, da mit RB Leipzig nicht irgendein Spielkonkurrent kam, sondern ein Verein, welcher durch den österreichischen Konzern RedBull⁹ und dessen Mäzen Dietrich Mateschitz seit 2009 gesponsert wird (vgl. Gabler 2012: 113). Die Kommerzialisierung des Fußballs, bereits Teil der diskurskonstellativen Beschreibungen um die Ultras von Hertha BSC (s. Kap. 4.2.4.2), war mit dem Auftreten von RB Leipzig in Berlin die Materialisierung eben jenen »Übels«, das berühmte »rote Tuch«. Dies zeigte sich nicht nur in verschiedenen Aufklebern in Berlin mit Schriftzügen wie »RB vernichten« aus (s. Abb. 17), sondern auch in den Gesprächen vor Ort, wie folgende Notiz aus dem Feldaufenthalt illustriert:

»Trotz einiger Sprüche gegen Leipzig (wäre Leipzig nicht auf Platz 2, wäret ihr keine Fans), keine Aggression vor dem Spiel; viel Diskussion aber um Status Tradition und Kommerz« (Feldnotiz Hertha BSC gegen RB Leipzig am 06.05.2017)

-
- 8 Die Möglichkeit zur Teilnahme an internationalen Spielen umfassten in dieser Saison die Plätze 1 bis 7. Die Plätze 1 bis 3 markierten die direkte Teilnahme an der Champions League. Der 4. Platz bot die Qualifikation für die Champions League bei einem Sieg in einem Vor- und Rückrundenspiel gegen einen internationalen Konkurrenten. Bei einer Niederlage nahm das Team an der UEFA Europa League teil. Die Plätze 5 bis 6 qualifizierten für die Teilnahme an der UEFA Europa League. Der 7. Platz ist ein Sonderfall der Qualifikation, der nur in Kraft tritt, wenn unter den ersten sechs Platzierten sich ein Team befindet, welches den DFB-Pokal gewinnt. Der Gewinn dieses Wettbewerbes qualifiziert automatisch zur Teilnahme an der UEFA Europa League.
- 9 Entsprechend wird RB Leipzig zwecks der beiden Vorbuchstaben als »RedBull Leipzig« verspottet.

Abb. 17: Aufkleber an einem Berliner S-Bahnhof mit der Aufschrift
 »RB vernichten«, © Michael Wetzels



Mit RB Leipzig kam nicht »irgendein« Team, sondern ein Verein, der bundes- und europaweit durch die Ultraszenen auf große Ablehnung stößt (vgl. ebd.: 109). Diese Ablehnung war auch symbolisch im Stadion festzustellen. Zunächst sind die Gesänge der Fanszene aus der Ostkurve zu erwähnen, welche auch in anderen Bereichen des Stadions mitgesungen wurden:

»Nach Aufstellung von Hertha wird gesungen: alle Bullen sind Schweine (Bezug RB Leipzig)« (Feldnotiz Hertha BSC gegen RB Leipzig am 06.05.2017).

An dieser Stelle ist das wissenskonstellative Setting zu bemerken. Die Verwendung des Wortes »Bulle« ist sowohl in der Fußballszene wie auch im Alltagsgebrauch als Abwertung gegen Polizeibeamte zu verstehen, da im deutschen Raum aktive Fanszenen wie etwa Ultragruppierungen ein schlechtes Verhältnis zur Polizei aufweisen (vgl. ebd.: 198). Die Konnotation aber ist auf RB Leipzig gemünzt, da sich im Wappen des Vereines, zu verstehen als Hommage an den Konzern RedBull, zwei *Stiere* befinden, welche auf einen Ball zustürmen (nck/DPA/DPA 2014). Die Gesänge (»Alle Bullen sind Schweine«) fanden während der bisherigen Teilnahmen an den Heimspielen von Hertha BSC nicht statt, sodass dieser Spieltag in dieser Hinsicht eine Premiere war. In der Ostkurve konnten außerdem neue Fahnen beobachtet werden, welche die Schriftzüge »Hertha BSC – Bullenhass« (s. Abb. 18) und »Lieber Kindl [Berliner Bier, Anm. MW] statt Brause [Getränk RedBull, Anm. MW]« trugen:

»Fahne mit Hertha BSC – Bullenhass wird geschwungen (laut Lukas neue Fahne), andere Fahne: lieber Kindl statt Brause« (Feldnotiz Hertha BSC gegen RB Leipzig am 06.05.2017)

Abb. 18: Fahne mit Aufschrift »Hertha BSC – Bullenhass« in der Ostkurve, © Michael Wetzels



Die Neukreierung von materiellen Symbolen wie Fahnen und die Choreografie vor diesem Spiel, welche sich gegen die Kommerzialisierung des Fußballs richtete und Dietrich Mateschitz als eine der mitschuldigen Personen auswies (s. Kap. 4.2.4.2), gaben eine negative Brisanz wieder. Affektdramaturgisch gesehen war das diskurs- und strukturkonstellative Setting bereits vor Spielstart »aufgeladen«. Das Spiel (Struktur) war durch die tabellarische Ausgangslage beider Teams auf eine asymmetrische Weise gestaltet (RB Leipzig sicher im internationalen Wettbewerb, Hertha BSC nicht), sodass das Heimteam unter Zugzwang stand. Das Aufeinandertreffen beider Teams im Berliner Olympiastadion bot zudem diskurskonstellativ zusätzlichen Zündstoff. Gesänge, neu kreierte Fahnen und kritische Choreografien gegen Konzerninteressen boten für die Videographierung des hier besuchten Spiels im affektiven Arrangement (s. Kap. 5.2) und im affektdramaturgischen Potenzial ein höchst fruchtbares Beschreibungsbeispiel.

5.5.2 Enttäuschung: Die erste verpasste Chance von Hertha BSC gegen RB Leipzig

Wenn davon gesprochen wird, dass in diesem Kapitel ein Videodatum diskutiert wird, kann dies irreführend sein, da, wie in den method(ologischen) Anpassungen

diskutiert (s. Kap. 5), synchron laufende Videodaten (Spielfeld und Tribüne) zur Analyse verwendet werden. Hierbei wurden für die Aufnahme im Olympiastadion *drei* Perspektiven eingenommen. Die Videodaten sind in Block 33.1 mit Blick auf das Spielfeld, die Ostkurve (links), das Spielfeld und die Gegentribüne (rechts) entstanden. Auf Grundlage der gewählten Fokussierung wurde sich für eine *2-Screen-Analyse* (Spielfeld, Tribüne rechts) entschieden (s. Abb. 19).

Abb. 19: 2-Screen-Analyse mit Blick auf Gegentribüne aus Block 33.1, © Michael Wetzels



Die aufgezeichnete Szene hat eine Länge von 4 Minuten und 59 Sekunden und startet ab der 71. Spielminute (Stadionuhrzeit: 70:30). Regelmäßig sind noch neunzehn Minuten Spielzeit plus Nachspielzeit zu absolvieren. Die ausgewählte Szene befindet sich im Videodatum im Bereich 02:13:27 bis 02:30:27 (2 Minuten und 13 Sekunden bis 2 Minuten und 30 Sekunden) und hat eine Länge von 00:17:00 (17 Sekunden). Realzeitlich findet die Szene in der 73. Spielminute (Stadionuhr: 72:44) statt. Die Szene lässt sich dahingehend kontextualisieren, als dass RB Leipzig seit der 54. Spielminute mit Zwei zu Null gegen Hertha BSC in Führung liegt. Der Fokus liegt in der ausgewählten Szene auf vier Personen, drei männliche (Heinz, Stefan, Jens) und eine weibliche (Cora) (s. Abb. 20).

Zur genaueren Beschreibung der Abläufe wird im Folgenden die Trennung zwischen Spielzügen auf dem Spielfeld (Kap. 5.5.2.1) und den sequenziellen Abläufen der videographisch beobachteten Kollektivformation (Kap. 5.5.2.2) vorgenommen.

5.5.2.1 Deskription der Spielzüge auf dem Fußballfeld

Der dargestellte Spielzug ist inmitten des Spielgeschehens zu verorten. Das heißt, zuvor hat keine Spielunterbrechung (Tor, Foul, Abstoß oder Einwurf) stattgefunden. Insgesamt neun Spielzüge des Heimteams sind zu identifizieren, markiert mit den Buchstaben (a) bis (i) (s. Abb. 21).

Der Spielzug beginnt aus der Sicht des Heimteams auf der linken Außenbahn des Spielfeldes. Zwei Spieler des Heimteams, Spieler A und B, laufen die linke Außenbahn entlang (a), Spieler A ist in Ballbesitz. Während sich Spieler B im Lauftempo weiterbewegt, wird ein Pass vom Spieler A auf eben jenen gespielt (b), so-

Abb. 20: Fokussierte Personen, Szene 1, Hertha BSC gegen RB Leipzig,
© Michael Wetzels

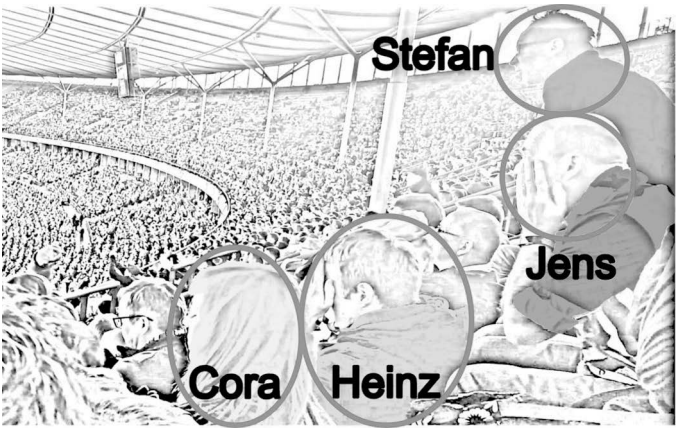
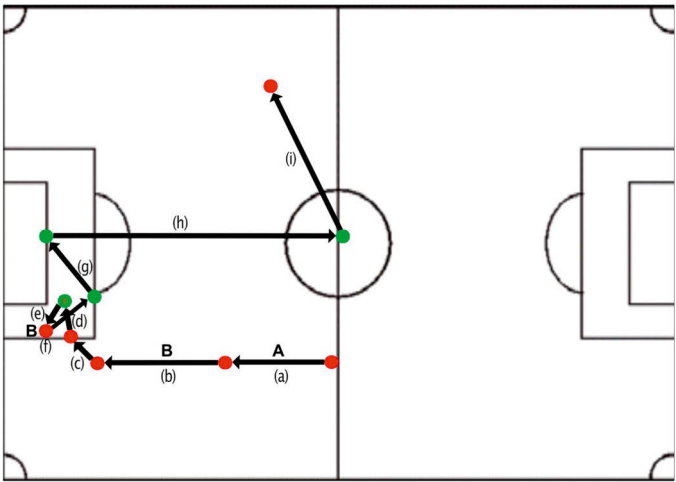


Abb. 21: Darstellung der Spielzüge der ersten Szene des Spiels Hertha BSC
gegen RB Leipzig, © Michael Wetzels



dass dieser bis an die linke Strafraumkante des gegnerischen Tors läuft (c). An der oberen Strafraumkante angekommen spielt dieser einen Pass in die Mitte des Strafraumes (d), welcher von einem Spieler des gegnerischen Teams auf Höhe der inneren Strafraumgrenze zur linken Strafraumgrenze geblockt wird (e). Spieler B

gelingt es, wieder in Ballbesitz zu kommen und einen erneuten Pass, diesmal in Richtung der oberen Strafraumgrenze, zu spielen (f). Hier befindet sich aber kein Spieler des Heimteams, sodass ein gegnerischer Spieler, welcher in den Strafraum gelaufen kommt, den Pass abfängt und in Richtung des eigenen Torwartes spielt (g). Dieser nimmt Anlauf und befördert den Ball in einer hohen Halbflanke (h) aus dem Strafraum, sodass der Ball am Mittelkreis bei Spielern des Heim- wie auch gegnerischen Teams landet. Der Ball wird durch ein Kopfballduell auf die rechte Außenbahn befördert (i), wo ihn ein Spieler des Heimteams in Besitz bringt.

5.5.2.2 Deskription der kollektivkommunikativen Performanz der ausgewählten Szene

Während im Spielverlauf neun Züge zu identifizieren sind, können auf Seiten der Kollektivformation vier Sequenzen beschrieben werden. Die identifizierten Sequenzen sind mit den Zahlen (1) bis (4) versehen und in Relation zum Spielgeschehen gesetzt (s. Abb. 22).

Beginnend mit Sequenz (1) kann festgehalten werden, dass die Dauer dieser Sequenz (etwa sieben Sekunden) in Relation zu setzen ist mit den Spielzügen (a) bis (c). In dieser Szene sind Cora, Heinz und Stefan von Beschreibungsinteresse, Jens tritt ab Sequenz (3) in Erscheinung. Die auditive Ebene des Datums ist geprägt von einem wahrnehmbaren Gesang, welcher ab Sekunde drei in ein Klatschen übergeht und dann von einem »gedämpften« Raunen abgelöst wird. Zwar sind einzelne Stimmen zu vernehmen, doch durch die Lautstärke im Stadion bedingt, ist durch die Visualität des Datums nicht zu klären, welchen Personen diese Stimmen im Einzelnen zuzuordnen sind. Dieser Umstand lässt sich auch auf der visuellen Ebene über die hier zu beschreibenden Sequenzen hinweg zeigen: So ist in Sequenz (1) zu beobachten, dass alle drei Personen ihren Blick auf das Feld gerichtet haben und ihre Blickrichtungen mit den Bewegungen auf dem Feld korrespondieren. Die sinnhaft strukturierten Handlungen der Repräsentierenden sind hier gekennzeichnet von einer Phase der Beobachtung (s. Abb. 23).

Die Köpfe von Cora, Heinz und Stefan wenden sich in Richtung der Abläufe (b) und (c) als der Ball an der linken Außenlinie in Richtung Strafraumraum des gegnerischen Teams gespielt wird. Die auditive Diskrepanz wird insoweit ersichtlich, als dass bei Heinz wie auch Stefan Mundbewegungen zu beschreiben sind, aber wegen der Lautstärke des Stadions nicht herausgefiltert werden kann, was genau gesagt wird. Des Weiteren ist zu bemerken, dass sowohl Stefan als auch Heinz nahezu synchron etwa eine halbe Sekunde bevor der Spielzug (b) initiiert wird, anfangen ihre Münder zu öffnen und ihre Lippen zu bewegen. Während bei Stefan dieser Umstand eine Sekunde dauert, sind es bei Heinz drei Sekunden, in welchen er zusätzlich zu den Mundbewegungen ab Sekunde sechs seinen Kopf leicht vor- und zurückbewegt. Coras Bewegungen hingegen können durch den Blickwinkel

Abb. 22: Transkription (T1) des sequenziellen Ablaufs der ersten Szene im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig in der 73. Spielminute, © Michael Wetzels

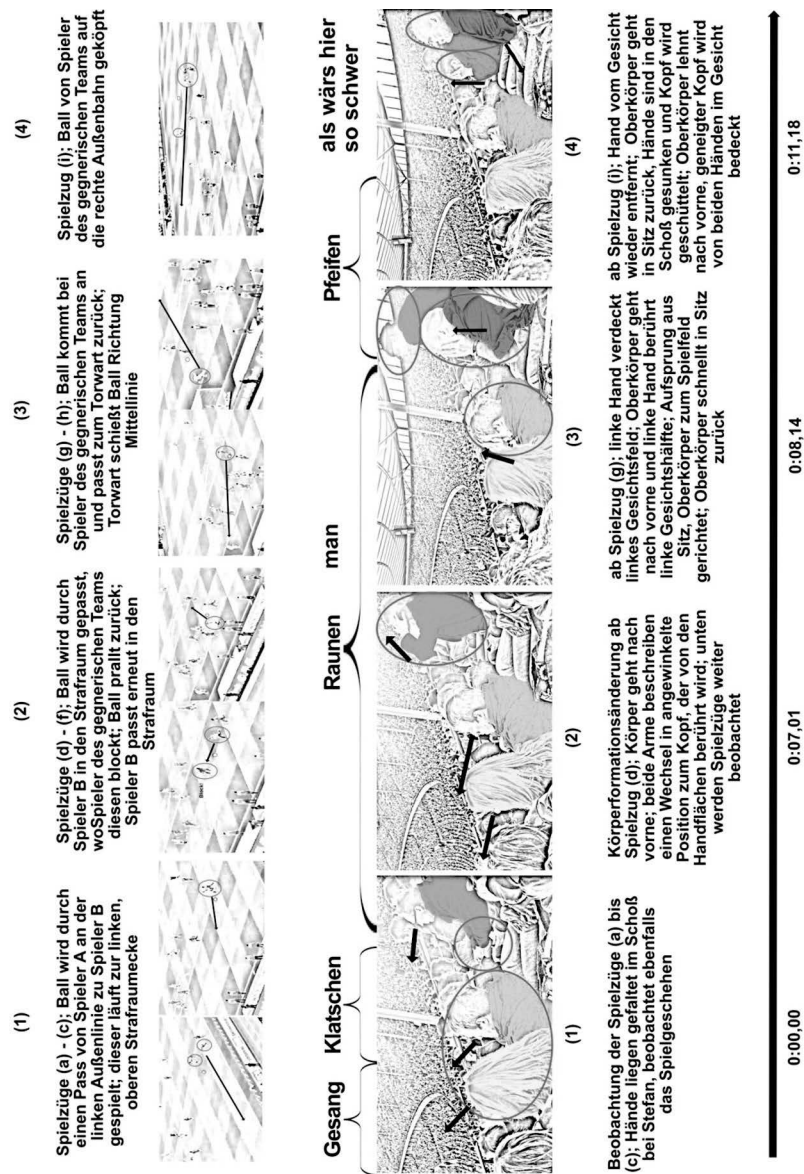


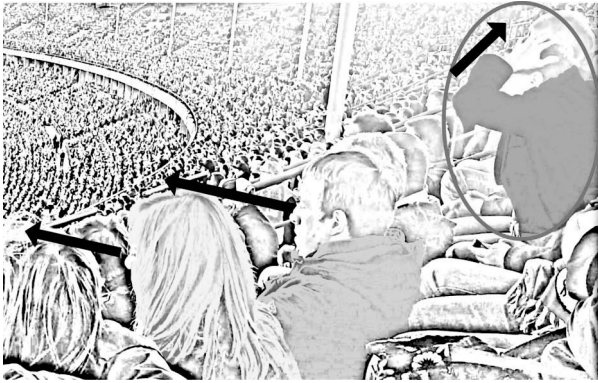
Abb. 23: T1, Sequenz 1: Beobachtung, © Michael Wetzels



der Kamera bedingt nur im Bereich ihres Hinterkopfes beschrieben werden, so dass hier, ähnlich wie bei Stefan und Heinz die Bewegung ihres Kopfes anhand der auf dem Spielfeld stattfindenden Spielzüge festzustellen ist. Ein weiteres Problem des gewählten Kamerawinkels stellt dar, dass durch die dicht aneinander sitzenden Formationen in der vorderen Sitzreihe (Cora, Heinz) nur die Gesichter und hinteren Oberkörper beschreibbar sind. Die Position von Händen und Armen bleiben der Beschreibung verdeckt. Entsprechend wird nur die Körperhaltung von Stefan in der hinteren Sitzreihe fokussiert. Sein Oberkörper ist dabei mit einem leicht gekrümmten Rücken zu beschreiben, welcher nach vorn gelehnt ist. Seine Arme liegen bei der Beobachtung der Szene angewinkelt am Körper, während seine Hände gefaltet im Schoß liegen. Auch während der Beobachtung der Spielzüge ist keine Änderung im Bereich der Arme festzustellen. Dies ändert sich in Sequenz (2), die 1,13 Sekunden dauert. Die auditive Dimension ist weiter von einem Raunen gekennzeichnet. Im Fall von Heinz und Cora ist visuell gesehen keine wesentlichen Änderungen in ihren Körperbewegungen festzustellen (gleichbleibende Positionen in Fokussierung der ablaufenden Spielzüge (d) bis (f)). Bei Stefan ist dies anders, da die Änderung seiner Körperhaltung den Eintritt in die Phase der *Anspannung* sichtbar macht (s. Abb. 24).

Mit Einsetzen des Blockens des Passes in den Strafraum (Spielzug (e)) öffnet sich Stefans Mund und sein Oberkörper, vorher noch ein gekrümmter Rücken, beschreibt nun eine Rückwärtsbewegung. Seine Hände, vorher noch im Schoß sichtbar, bewegen sich in Richtung seines Kopfes, indem er seine Arme nach oben hebt. Während dieses Vorganges bewegt sich Stefans Oberkörper leicht nach vorn, bis die Handflächen die Kopfseiten bis zum hinteren Haupthaar bedecken. Diese Körperhaltung wird beibehalten bis Sequenz (3) einsetzt, welche eine Dauer von 3,04 Sekunden aufweist. Auf der auditiven Ebene nimmt die Lautstärke zu, wobei aber

Abb. 24: T1, Sequenz 2: Anspannung, © Michael Wetzels



keine einheitliche Abgrenzung zur Sequenz vorher feststellbar ist. Vereinzelt kann nach etwa einer Sekunde das Wort »man« gehört werden, welches aber keiner der Personen im Videoausschnitt zugeordnet werden kann. Auch hier ist für die sequentielle Abgrenzung zur vorherigen Einheit die visuelle Ebene aufschlussreicher, da eine Performanz, einsetzend mit Spielzug (g) sichtbar wird. Als der erneute Pass durch den Strafraum vom Spieler des gegnerischen Teams abgefangen wird, ist eine kollektive *Synchronisation* der aufgezeichneten Personen sichtbar (s. Abb. 25).

Abb. 25: T1, Sequenz 3, *Synchronisation*, © Michael Wetzels



Bei Cora, Heinz, Stefan und Jens sind Unterschiede in ihren Bewegungen als *Heterogenität in der Homogenität* festzustellen. Beginnend mit der vorderen Reihe, in welcher Cora und Heinz sich befinden, lässt sich eine zeitliche Diskrepanz fest-

stellen: Während Heinz mit dem Einsetzen des Spielzuges (g) sein Gesicht nach halb links bewegt, setzen Coras Bewegungen erst eine Sekunde später ein, als sie anfängt ihren Oberkörper nach hinten zu bewegen. Auch bei den Körperbewegungen zueinander lassen sich Unterschiede feststellen. Coras Bewegungen sind davon geprägt, dass sie, nachdem sie ihren Körper zurückbewegt, eine leichte Kopfbewegung von rechts nach links beschreibt. Die Bewegungen von Heinz sind »expressiver«. So bewegt sich, nachdem sein Gesicht die beschriebene Richtung nach links einnimmt, seine linke Hand, welche sich an der rechten Seite des Körpers befindet, in einer geraden Linie nach oben. Diese findet, ähnlich wie bei Stefan, ihren Weg zu seinem Kopf. Der Unterschied zu Stefan ist, dass Heinz sein Gesicht leicht nach unten senkt und mit der Handfläche seine Augen für eine Sekunde bedeckt. Danach entfernt er seine Hand vom Gesicht, richtet seinen Zeige- und Mittelfinger auf seine Augen und öffnet seinen Mund für einen kurzen Moment. Mit Blick auf die hintere Reihe kann festgestellt werden, dass auch Stefan mit Einsetzen des Spielzuges (g) andere Körperhaltungen einnimmt. So beschreibt sein Oberkörper eine schnelle Bewegung nach hinten, während seine Hände das Haupthaar verlassen haben und in eine gerade Position vor der Brust gebracht werden. Die Bewegung endet aber hier nicht, sondern Stefan beginnt seine beiden Arme mit geballten Fäusten nach vorn zu strecken und seinen Oberkörper aus dem Sitz heraus nach oben zu bewegen. Kurz bevor er die Standposition erreicht, beginnt er seine Hände wieder aufzufalten und positioniert seine Arme schließlich an seinen Körperhälften. Im Stand angekommen ist sein Oberkörper nach vorn gelehnt. Während er seinen Oberkörper weiter nach vorn bewegt, öffnet sich sein Mund immer wieder und sein Blick ist zum Feld gerichtet. In Kontrast zu Stefan ist Jens zu beschreiben. Auch seine Bewegungen setzen ein, als Spielzug (g) auf dem Spielfeld stattfindet und Stefan beginnt, seine Arme vom Körper wegzustrecken. Zu beobachten ist, dass Jens' linker Arm angewinkelt an seinem Körper zu seiner Brust ist. Ist dies zunächst noch relativ vage, wird im Prozess der Änderung der Körperhaltung Stefans auch eine Veränderung bei Jens ersichtlich. Während er seinen Oberkörper nach vorn bewegt, wird deutlich, dass die zuvor beschriebene Haltung des linken Armes, ähnlich wie bei Heinz, an der linken Gesichtshälfte zu verorten ist, nämlich dahingehend, dass die Fläche der linken Hand die linke Wange berührt. Jens verharnt nicht in dieser Position, sondern bewegt seinen Körper in diachroner Richtung zu Stefan nach hinten und beginnt seine Handflächen nach vorn zu bewegen. Als diese den Mund erreichen, beschreibt Jens mit seinem Kopf eine Bewegung nach hinten, während seine Hände vom Gesicht entfernt werden. Auch bei ihm ist zu beobachten, dass sein Mund sich öffnet und seine Lippen sich bewegen, ohne dass die exakten Laute gehört werden können. Während der Bewegung seines Mundes neigt sich Jens' Oberkörper nach vorn und seine Arme sinken in seinen Schoß, während sein Oberkörper sich wieder in Richtung Sitzschale zurücklehnt. Sequenz (4) schließlich, mit einer Länge von 5,12 Sekunden zu beziffern,

markiert den Endpunkt der ausgewählten Szene und umfasst von der Bezugnahme die Spielzüge (h) und (i). Die Sequenz setzt ein, als der Ball in Spielzug (h) in der Luft und auf halber Strecke zum Mittelkreis ist. Auf der auditiven Ebene ist ein Pfeifen zu vernehmen, was etwa eine Sekunde andauert. Auch in dieser Sequenz ist eine generelle Unruhe durch ein nicht näher zu definierendes Raunen gekennzeichnet. Eine Identifikation der Sprechsprache ist auch hier nicht möglich, bis auf den Satz »als wärs hier so schwer«, welcher zwei Sekunden nach Einsetzen der Sequenz geäußert wird. Blicken wir auf die visuelle Ebene und die dargestellten Personen, so fallen hier unterschiedliche Körperhaltungen ins Auge (s. Abb. 26).

Abb. 26: T1, Sequenz 4, *Enttäuschung*, © Michael Wetzels



Bei Heinz und Cora sind kaum Bewegungen festzustellen. Lediglich bei Heinz kann etwa anderthalb Sekunden nach Beginn der Sequenz bemerkt werden, dass er durch die Bewegung seiner Lippen Bezug auf die Szenerie des Spielfeldes zu nehmen scheint. Dieser Umstand dauert anderthalb Sekunden, danach ist keine direkte Bezugnahme mehr festzustellen. Bei Cora ist zwar eine leichte Kopfnäigung nach rechts sichtbar. Allerdings kann diese nicht in direktem Bezug zum Feld identifiziert werden, sodass von einer zufälligen Bewegung ausgegangen wird. Im Fall der oberen Sitzreihe, in welcher sich Jens und Stefan befinden, können deutlich mehr Elemente körperlicher Bezugnahme festgestellt werden. So ist für Stefan zu bemerken, dass er sich aus seiner Standposition zurückbegibt in seine Sitzschale. Während des Hinsetzens wendet er seinen Blick nach rechts und hebt seinen rechten Arm, welcher zuvor noch an seiner rechten Körperhälfte gelehnt hat, nach oben. Als er in seiner Sitzposition angekommen ist, kann bemerkt werden, dass sein rechter Arm nach vorn gestreckt ist und seine Handfläche dabei sichtbar wird. Stefan lässt seinen Körper zurück in die Sitzschale fallen, sodass weder sein Oberkörper noch sein Gesicht sichtbar sind. Allerdings nimmt er nun seinen

linken Arm nach oben, an welchem eine offene Hand sichtbar ist. In einer fließenden Bewegung synchronisiert Stefan die Bewegung seiner beiden Arme, welche in einer erhöhten Position vor seinem Körper zum Stillstand kommen und nach unten gesenkt werden. Die Handflächen werden zu Fäusten geballt und kommen mit etwas Abstand vor seinem Bauch zum Stillstand. Dabei führt er seine Hände in Richtung des Kopfes, welchen er nach vorn beugt. Stefans offene Handflächen verdecken am Ende dieser Bewegung sein Gesicht, während er seine Arme auf seinen Beinen aufstützt. Stefan verbleibt allerdings nicht in dieser Position, sondern führt seinen Kopf wieder in die Ausgangsposition zurück, welche er in Sequenz (1) innehatte. Seinen rechten Arm nimmt er wieder herunter und positioniert seinen linken Arm nach oben, wo seine Handfläche seine linke Wange zum Ende der Sequenz berührt. Jens kann in dieser Sequenz dahingehend beschrieben werden, dass er, nachdem er seine Arme in den Schoß gelegt hat, seinen Oberkörper leicht in die Sitzschale zurücklehnt. Aus dieser Position heraus vollzieht er, ähnlich wie im Fall von Heinz eine Lippenbewegung, deren Laute im Datum nicht näher identifiziert werden können. Seinen Oberkörper lehnt er nach vorn und beobachtet die Spielszene für eine halbe Sekunde, ehe er wieder seine Lippen für etwa eine Sekunde bewegt. In dieser Position verharrend kann in dem Moment, in welchem Stefan sein Gesicht wieder aus den Händen nimmt, beobachtet werden, dass Jens den Kopf leicht von rechts nach links bis zum Ende des Datums schüttelt.

5.5.3 Zuspruch: Die zweite verpasste Chance von Hertha BSC gegen RB Leipzig

Um unterschiedliche kollektivkommunikative Performanzen sichtbar zu machen, ist es notwendig, einen *Vergleich* vorzunehmen. Allerdings ist wichtig, dass der Vergleich nicht willkürlich geschieht. Das heißt, es darf nicht irgendein anderes Spiel genommen werden, da sonst *andere*, wissenskonstellative Voraussetzungen zu rekonstruieren wären und auch die beobachteten Formationen andere wären. Entsprechend muss ein Vergleich im untersuchten Spiel zu einem anderen Zeitpunkt erfolgen, um die Veränderungen der konstellativen Settings aufzeigen zu können. Obgleich die wissensbasierte Kontingenz eines Spielverlaufs (s. Kap. 5.3) die empirische Generierung einer solchen Szene nicht vorhersehbar macht, ist es gelungen einen solchen Vergleich zu erzielen. Die aufgezeichnete Szene ist mit einer Videolänge von 6 Minuten und einer Sekunde zu beziffern. Es beginnt die 88. Spielminute (Stadionuhr: 86:59), sodass regulär noch zwei Minuten zu spielen sind. Es wird eine Nachspielzeit von drei Minuten im Spiel geben. Die ausgewählte Szene befindet sich im gesamten Videodatum im Bereich 00:57:07 bis 01:11:05 (57 Sekunden bis 1 Minute und 11 Sekunden) und weist eine Länge von 00:13:27 (14 Sekunden) auf. Die Kontextualisierung der ausgewählten Szene ist dahingehend zu beschreiben, dass zwei Minuten vor Beginn der Aufnahme (85. Spielminute) das Zwei zu Eins

für Hertha BSC fiel. Zum beschriebenen Datum zuvor sind bezüglich der beobachteten Personen Änderungen wahrzunehmen. Standen Cora, Heinz, Stefan und Jens in der vorherigen Beschreibung noch im Vordergrund, so ist hier nur noch Heinz neben den Personen Gabi und Ingo von näherer Bedeutung (s. Abb. 27).

*Abb. 27: Fokussierte Personen, Szene 2, Hertha BSC gegen RB Leipzig,
© Michael Wetzels*



Um den angestrebten Vergleich erzielen zu können, wird sich auch hier einer Beschreibung der Abläufe auf dem Spielfeld in der ausgewählten Szenerie bedient werden (Kap. 5.5.3.1), welche im Folgenden zur Kontrastierung der sequenziellen Abläufe (Kap. 5.5.3.2) genutzt wird.

5.5.3.1 Deskription der Spielzüge auf dem Fußballfeld

Auch dieser Spielzug ist inmitten des Spielgeschehens zu verorten. Der Ball befindet sich zu Anfang in Besitz des Heimteams und der Spielzug ist in sieben Abläufe einzuordnen, hervorgehoben durch die Buchstaben (a) bis (g) (s. Abb. 28).

Beginnend mit Spielzug (a) kann beschrieben werden, dass auf dem Feld ein Pass stattfindet in Richtung der linken unteren Hälfte des Mittelkreises. Der dort angekommene Pass wird von einem Spieler des Heimteams angenommen und nach kurzem Abstoppen mit einem langen Diagonalpass (b) auf die linke Außenbahn gespielt, wo er bei Spieler A ankommt. Dieser läuft nun diagonal zur linken oberen Strafraumkante, begleitet von einem Spieler des gegnerischen Teams und spielt einen Kurzpass an die mittlere, obere Strafraumgrenze (d). Der sich dort befindende Spieler B spielt einen erneuten Kurzpass (e) zurück auf Spieler A, welcher diagonal weiter in den Strafraum gelaufen ist. Aus dieser Position spielt dieser einen längeren Pass in die Mitte des Strafraumes (f). Hier befindet sich aber ein Spieler des gegnerischen Teams, welcher den Ball abfängt und per direktem Schuss

mit einer hohen Halbflanke zurück auf die linke Außenbahn befördert (g), und wie im Datum zuvor Teil eines Kopfballduells wird.

Abb. 28: Darstellung der Spielzüge der zweiten Szene im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig, © Michael Wetzels

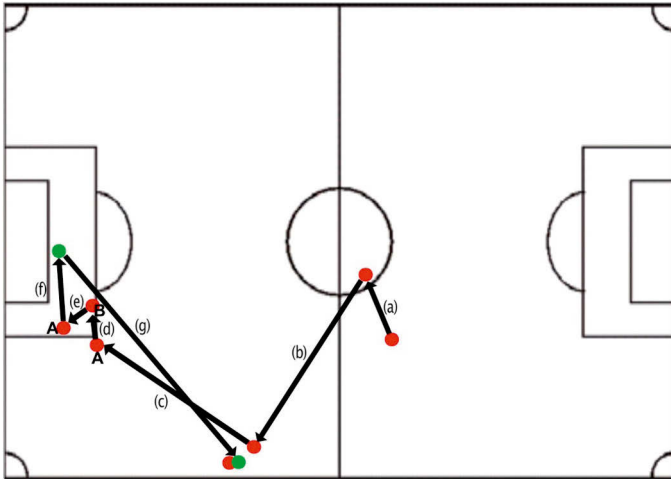
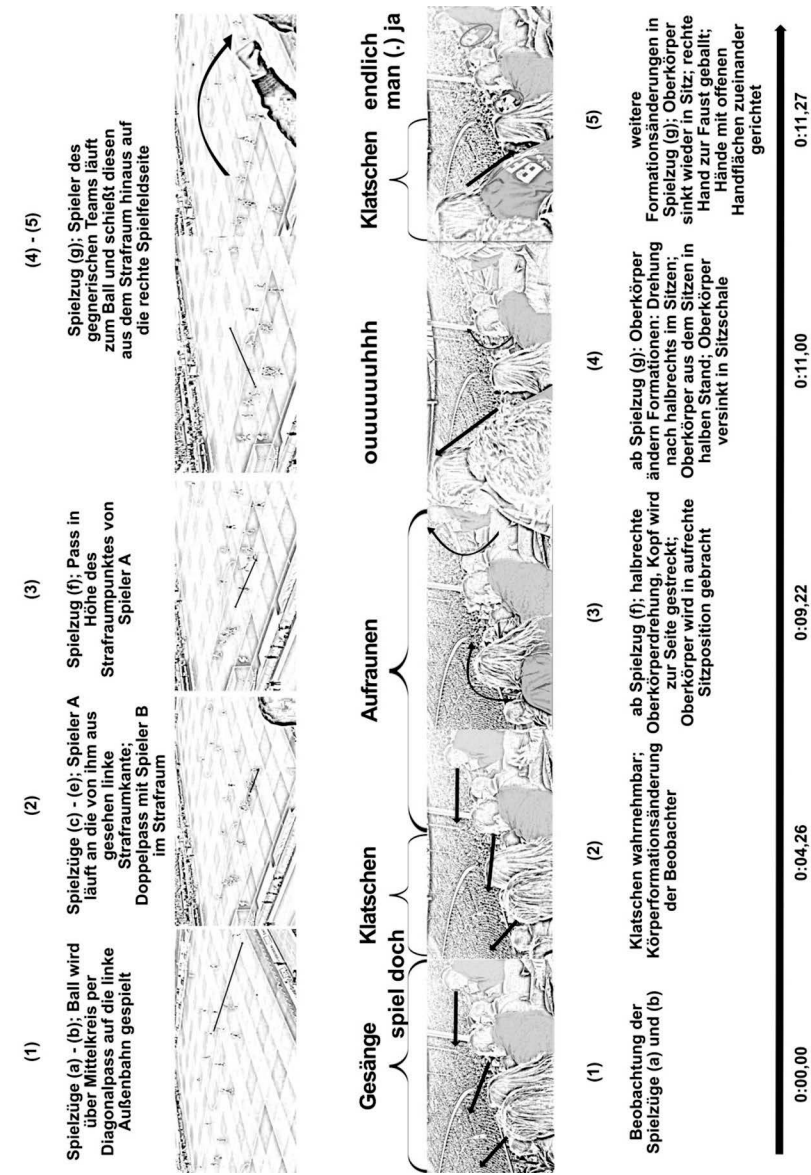


Abb. 29: Transkription (T2) des sequenziellen Ablaufs der zweiten Szene im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig in der 88. Minute, © Michael Wetzels

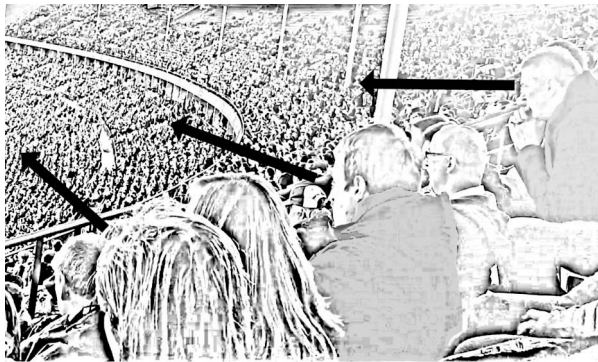


5.5.3.2 Deskription der kollektivkommunikativen Performanz der ausgewählten Szene

Sind im Spielverlauf sieben Züge zu beschreiben, so sind in den videographierten Kollektivformation fünf Sequenzen zu identifizieren (s. Abb. 29).

Sequenz (1) kann in dem Moment verortet werden, in welchem auf dem Spielfeld durch Spielzug (a) auf die linke Außenbahn gespielt wird. Die auditive Ebene ist gekennzeichnet von unterschiedlichen Stimmen, welche sich vom letzten Datum unterscheiden lassen. Waren die Stimmen in diesem als »gedämpft« zu beschreiben, so sind sie jetzt wesentlich lauter. Aber auch hier ist, bis auf wenige Ausnahmen, eine genauere, sprechsprachliche Transkription nicht möglich.¹⁰ Auf der visuellen Ebene kann, ähnlich wie im Datum zuvor, beschrieben werden, dass die Situationen auf dem Spielfeld aus der Formation fokussiert wird, sodass auch hier mit der Phase der Beobachtung begonnen wird (s. Abb. 30).

Abb. 30: T2, Sequenz 1, Beobachtung, © Michael Wetzels

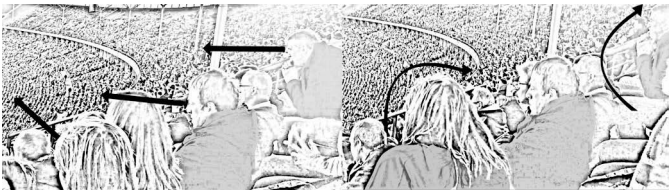


Für Heinz, Gabi und Ingo ist kennzeichnend, dass sie ihren Blick auf das Spielfeld gerichtet haben. Bei Gabi können, ähnlich wie bei Cora, nur vereinzelte Haltungsänderungen von links nach rechts sichtbar gemacht werden, welche aber nicht direkt mit dem Spielgeschehen in Verbindung zu setzen sind. Ingo, der sich in derselben Reihe wie Jens und Stefan befindet, kann hingegen von seiner Körperhaltung her identifiziert werden. Er sitzt mit dem Oberkörper nach vorn gebeugt,

10 So kann in Sequenz (1) der Ausruf »spiel doch« als von der Person rechts neben Ingo kommend identifiziert werden: Der Oberkörper wird aus dem Sitz in den Stand gebracht und mit dem ausgestreckten, rechten Arm auf das Spielfeld gezeigt. Die Lippen dieser Person bewegen sich synchron zum auditiv Wahrnehmbaren, sodass eine Identifikation an dieser Stelle möglich war. Diese Person spielt in der Deskription weiter keine besondere Rolle, da sie nur dieses eine Mal in Erscheinung tritt.

stützt die Ellenbogen auf die Oberschenkel und legt das Kinn in die gefalteten Hände ab. Diese Szene setzt sich visuell für fast 10 Sekunden fort, sodass es zunächst schwierig erscheint eine genaue Abgrenzung zwischen den Sequenzen (2) und (3) zu finden. Diese ist aber dennoch auf zwei Ebenen beschreibbar. So kann auf der visuellen Ebene für Heinz bemerkt werden, dass sich seine Blickrichtung entsprechend der ablaufenden Spielzüge auf dem Spielfeld ändert. Bei Gabi und Ingo sind solche Änderungen in Sequenz (2), mit einer Länge von fast 5 Sekunden nicht zu finden. Visuell gesehen wird in der Phase der Beobachtung verblieben. Der wesentliche Unterschied zur Sequenz zuvor wird über die auditive Ebene markiert. Der geglückte Pass auf die linke Außenbahn (Spielzug (b)) löst ein Klatschen aus. Dieses wird abgelöst von einer ansteigenden Erregung in Verbindung mit Spielzug (c). Diese Bezugnahme ist auch für Sequenz (3) kennzeichnend, welche in ihrer Abgrenzung zu Sequenz (2) auf der visuellen Ebene zu situieren ist und die Phase der Anspannung einleitet. Mit einer Länge von 1,08 Sekunden sind Änderungen in den Körperhaltungen von Gabi und Ingo hervorstechend (s. Abb. 31).

Abb. 31: T2, Sequenz 2 und 3, Von Beobachtung zur Anspannung, © Michael Wetzels



Als Spielzug (f), der Pass in die Mitte des Strafraums, einsetzt, beginnt Gabi aus ihrer Sitzposition heraus ihren Oberkörper nach vorn zu beugen. Durch diese Beugung bedingt, bewegt sie ihren Oberkörper in eine halbrechte Position, immer noch sitzend, sodass sie Cora, welche sich rechts neben ihr befindet, im Datum verdeckt. Ingo hingegen, der sich in der Reihe über Gabi befindet, beginnt seine Körperhaltung dahingehend zu ändern, dass er seinen Oberkörper nach oben bewegt. Seine Hände bleiben gefaltet, sein Kinn auf eben diesen platziert und auch die Arme sind immer noch angewinkelt mit den Ellenbogen auf den Oberschenkeln abgestützt. Heinz Körperhaltungen stehen weiter im Einklang mit den Beschreibungen aus den Sequenzen (1) und (2). Das Einsetzen von Spielzug (g), das Herausschlagen des PASSES aus dem gegnerischen Strafraum, markiert sowohl auditiv wie auch visuell den Wechsel in Sequenz (4), welche eine Länge von 0,27 Sekunden aufweist. Das auditive Level ist gekennzeichnet durch einen kollektiven Ausruf, welcher aber sprachlich nicht genau zu fassen ist. Der Klangmoment ist zwischen einem »Ah«, »Oh« und »Uh« zu verorten, weswegen eine Kategorisierung dieses Ausrufes nicht

möglich ist. Für die Transkription wurde sich für eine Zusammensetzung aus »Oh« und »Uh« zu »Ouh« entschieden.¹¹ Insbesondere die visuelle Ebene ist wieder entscheidend, um die konkreten Abgrenzungen zur Sequenz zuvor markieren zu können und den Wechsel in die Phase der Synchronisation zu verdeutlichen (s. Abb. 32).

Abb. 32: T2, Sequenz 4, Synchronisation, © Michael Wetzels

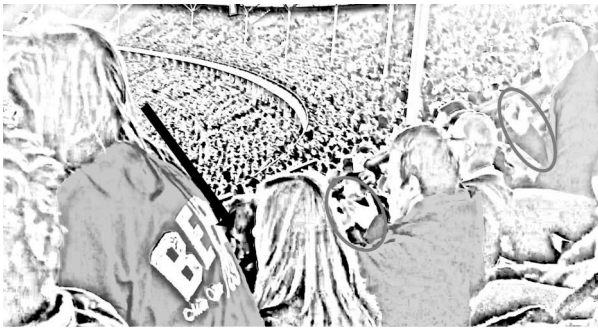


So können für die beobachteten Personen erneut unterschiedliche Performanzen festgestellt werden. Bei Ingo ist die Fortsetzung seiner zuvor ausgeführten Körperbewegung kennzeichnend. Er verändert nicht infolge des auf der auditiven Ebene wahrnehmbaren »Ouh« seine Körperhaltung, sondern setzt sie in einer fließenden Bewegung fort, sodass er am Ende der Sequenz mit dem Oberkörper in der Rückenlehne der Sitzschale angekommen ist. Blickt man auf die untere Sitzreihe, so ist Heinz' Bezugnahme auf der körperlichen Ebene durch sein Gesicht zu identifizieren. Waren seine Blicke vorher auf das Spielgeschehen fokussiert, so ist in dem Moment, in welchem Spielzug (g) einsetzt, zu bemerken, dass sein Gesicht eine halbe Drehung nach rechts beschreibt und sich Spielfeld abwendet. Auch der Oberkörper beschreibt ein leichtes »Sinken« in die Sitzschale, was allerdings nicht realzeitlich sichtbar ist, sondern erst durch Verlangsamung der Videosequenz, und bis in Sequenz (5) beschreibbar bleibt. Gabis Änderung der Körperhaltung erscheint am »expressivsten«. So ist festzustellen, dass ihr Oberkörper nach Einsetzen von (g) sich in Richtung ihrer Ausgangsposition bewegt, dort aber nicht verbleibt. In einer fließenden Bewegung beginnt sie ihren Körper aus ihrem Sitz in eine aufrechte Position zu bewegen, welche nicht ganz im Stand endet, sondern etwa auf der Hälfte ihren Ruhepunkt findet. Obgleich immer noch Spielzug (g) stattfindet

11 Diese Setzung ist nicht absolut und spiegelt lediglich die audiovisuelle Identifikation und persönliche Erfahrung wider. Andere Vorschläge zur Transkription dieses Klangmomentes sind ausdrücklich erwünscht.

(der Spielball befindet sich weiterhin in der Luft), setzt Sequenz (5) mit einer Länge von 2 Sekunden ein. Markiert wird diese, wie auch in Sequenz (2), von einem Klatschen, welches bis zum Ende des Datumsausschnittes anhält. Zudem ist der Ausruf »endlich man (...) ja« hörbar, welcher der Person mit der geballten Faust zuzuordnen ist, die sich im oberen Teil des Transkriptes in der Zusammenfassung der Sequenzen (4) und (5) rechts im Bild befindet.¹² Auf der visuellen Ebene sind hier erneut unterschiedliche Körperhaltungen zu beobachten (s. Abb. 33).

Abb. 33: T2, Sequenz 5, *Zuspruch*, © Michael Wetzels



An die beschriebenen Bewegungen von Gabi anschließend kann bemerkt werden, dass ihr Oberkörper, nachdem sie den Endpunkt des Erhebens ihres Körpers in den Halbstand erreicht hat, sich nach einer halben Sekunde wieder zurück in Richtung Sitzschale bewegt, in welche sie ihren Körper zum Ende des Datums wieder platziert. Währenddessen ist Heinz mit seinem Oberkörper im Sitz zusammengesunken und seine Hände werden sichtbar. Ihre Bewegungen sind dahingehend beschreibbar, dass beide Hände eine Kelchform bilden und die Handflächen nach innen und offen zueinander gerichtet sind. Diese Formation hält anderthalb Sekunden an, bevor die Hände wieder herabsinken und Coras Körper Heinz' Körper im Videodatum verdeckt. Ingo vollzieht weiterhin die fließende Bewegung, welche bereits in Sequenz (3) zu sehen war. Sein Oberkörper befindet sich wieder in der Bewegung zurück in die Ausgangsposition von Sequenz (1). Sichtbar ist auch eine Änderung in Bezug auf seine Arme und Hände. Verharrten diese über die vorherigen Sequenzen hinweg noch in einer Position, so ist durch die Bewegung des

- 12 Die Zuordnung ist über den Abgleich der Körperhaltung mit den geäußerten sprechsprachlichen Elementen möglich gewesen. Als der Ausruf »ja« erfolgte, bewegte die Person, wie auf der Abbildung ersichtlich, synchron ihren linken Arm nach oben und ballte die linke Hand zur Faust. Die Zeitgleichheit des Ablaufes war, obgleich die Person nur von hinten sichtbar ist, der Hinweis zur Verortung. Für die vorgenommene Deskription spielt diese Person in der Betrachtung aber keine weitere Rolle.

Oberkörpers nach vorn zu beschreiben, dass Ingo seinen linken Arm mit geballter Faust in seinen Schoß legt. Seinen rechten Arm wiederum streckt er leicht in angewinkelter Position von seinem Körper ab, die rechte Hand ist zur Faust geballt. Diese Formation hält für 0,03 Sekunden an, da Ingo nun seinen Oberkörper weiter nach vorn bewegt. Seine rechte Faust beginnt sich zu öffnen und er positioniert sein Gesicht in eben dieser halbrunden Öffnung. Sein Kinn ist auf der unteren Handfläche platziert und sein Oberkörper wieder in der Position angekommen, welche er in Sequenz (1) einnahm.

5.6 Konstellationen des Spiels Hertha BSC gegen SC Freiburg

Das zweite Spiel, das betrachtet wird, ist die Partie Hertha BSC gegen den Sportclub Freiburg (SC Freiburg). Um eine Similarität der Vorgehensstrategien zu gewährleisten, wird in der gleichen Darstellungsstruktur (diskurs- und strukturkonstellative Einwirkungen, Beschreibungen der Szenen) vorgegangen. Im Unterschied zum Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig ist zu erwähnen, dass zum Zeitpunkt der Erstellung der Aufnahme die durchgeführten Forschungsstrategien andere waren. So existierten noch keine strukturierten Aufnahmezeitpunkte wie im Spiel zuvor, da sich die Bedeutung des kommunikativen Zusammenwirkens von Spielfeld und Tribünen so noch nicht erschlossen hatte. Entsprechend sind die meisten Aufnahmen, obgleich sie wertvolles Analysematerial bieten, nicht so stringent wie dies im Spiel zuvor der Fall war. Allerdings war es gerade dieses Spiel, welches den Anstoß der gleichzeitigen Betrachtung und Aufzeichnung von Spielfeld und Kollektivformationen gab. Der Missstand des Fehlens der Aufzeichnung des Spielfeldes wurde insoweit behoben, als dass auf Ausschnitte eines *Mediadatums* zur Synchronisierung mit den videographierten Szenen zurückgegriffen wurde. Dabei wird wie im Spiel Hertha BSC gegen RB Leipzig auf zwei Szenen fokussiert, in welchen dieselbe Formation sichtbar ist. Die Daten wurden zu unterschiedlichen Zeitpunkten aufgezeichnet, um eine entsprechende Vergleichbarkeit sichern zu können.

5.6.1 Diskursive und strukturelle Wissenskonstellationen des Spiels Hertha BSC gegen SC Freiburg

Das besuchte Spiel fand am 28. August 2016 statt. Dabei handelte es sich um den ersten Spieltag der Saison 2016/2017 im Berliner Olympiastadion. Somit sind affektdramaturgisch zwei relevante Informationen gegeben. Der erste Spieltag ist strukturkonstellativ zu unterscheiden von dem zuvor dargestellten Spieltag (s. Kap. 5.5.1), da noch keine Punkte vergeben wurden und so jedes Team bei »Null« stand (vgl. DFB 2016b: 4). Dennoch ist auch keine affektdramaturgische »Leere« zu ver-

zeichnen, da diskurskonstellativ gesehen der Saisonauftakt für Fans im eigenen Stadion eine besondere Bedeutung hat. Der erste Spieltag einer neuen Saison ist von *Vorfreude* begleitet, nämlich dahingehend, dass die neue Saison für den eigenen Verein wiederbeginnt und potenziell eine große Menge an Zuschauern anlocken kann. Im Fall von Hertha BSC ist allerdings bis in das heutige Jahr von einer ambivalenten Konstellation auszugehen, da das Olympiastadion durch seine Größe das quantitative Potenzial der Milieuform bei weitem übertrifft (s. Kap. 4.2.3). Dies zeigt auch das Saisoneneröffnungsspiel der Saison 2019/2020, bei welchem der damalige Trainer von Hertha BSC, Ante Čović, »eingestehen« musste, das Stadion (75.000 verfügbare Plätze) nicht vollbekommen (lediglich 40.000 verkaufte Karten) zu haben (Richter 2019). Auch in der Saison 2016/2017, wo der Cheftrainer noch, und seit Januar 2021 wieder, Pál Dárdai hieß, waren zum Saisonauftakt 41.648 Zuschauer vor Ort, was einer Auslastung von 55,5 % der Stadionkapazität entspricht (Kicker Online 2017b). Zum einen sind die diskurs- und strukturkonstellativen Spannungen zwischen Verein und Fanszene (s. Kap. 4.2.4.2; s. Kap. 4.4) zu nennen, welche die Marketingkampagnen des Vereins, in diesem Fall die farbliche Änderung des Auswärtstrikots (pink) und der Trainingsanzüge (orange) (s. Abb. 34) mit eigenen Plakatierungen auf dem Weg ins Berliner Olympiastadion negativ begleitete (Harlekins '98 2016).

Die ambivalente »Gestimmtheit« der Fanszene war aber nicht das einzig ausschlaggebende Element für die geringe Zuschauerinnenzahl. Es muss hinzugefügt werden, wie auch der Bericht von HB 98 zeigt, dass es an diesem Tag in Berlin sehr warm war (etwa 35°C) und auf dem Spielfeld eine Temperatur von bis zu 43°C herrschte (Sowa 2016). Die klassische Vorfreude auf den Saisonauftakt von Hertha BSC war neben den diskurskonstellativen »Nebenkriegsschauplätzen« zwischen aktiver Fanszene und operativer Geschäftsführung begleitet von einem nur schwer erträglichen Wetter, welches nicht nur ethnografisch im Stadion festgestellt werden konnte, sondern von HB 98 über das Spiel hinweg so bewertet wurde:

»Die Unterstützung unserer Hertha aus der Ostkurve war ganz vernünftig. Das aktionsarme Spiel und die unglaubliche Hitze an diesem Sonntagnachmittag verhinderten den perfekten Saisonauftakt [...].« (Harlekins '98 2016)

Mit dem SC Freiburg kam darüber hinaus ein Kombattant, welcher damals als »Angstgegner« von Hertha BSC betitelt wurde (Lamprecht/Braune 2016). Diese Formulierung ist auf eine strukturelle Wissenskonstellation rückführbar, die besagt, dass Hertha BSC, zurückdatiert bis auf den 21. Februar 2010, keines der zurückliegenden sechs Spiele gegen den SC Freiburg gewinnen konnte (Fussballdaten 2019). Nicht nur stand somit ein Gegner auf dem Spielfeld, gegen welchen seit sechs Jahren nicht mehr gewonnen werden konnte, sondern die diskurskonstellativ, formulierte »Angst« ist affektdramaturgisch als begrifflich fixiertes, kommunikatives Prinzip des Nicht-Gewinnens zu verstehen. Das erste Spiel der neuen Saison im

Abb. 34: Plakat gegen die Marketingkampagnen von Hertha BSC an der Unterführung zum Olympiastadion Berlin am 28. August 2016, © Michael Wetzels



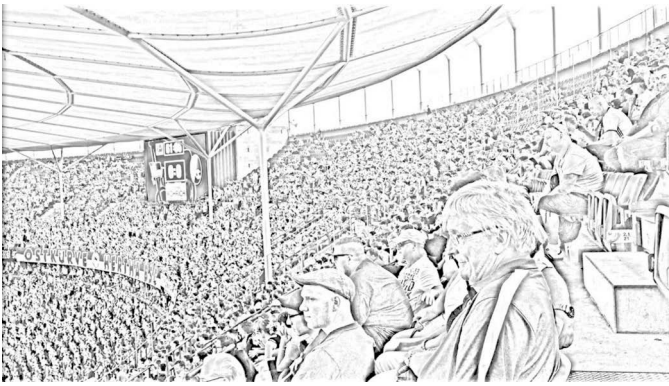
Jahr 2016 gegen den »Angstgegner« Freiburg an einem heißen Augusttag unter dem von Kritik begleiteten und kommunikativ vor Ort plakatierten Spannungsverhältnis zwischen Teilen des Kollektivs (Fanszene) und den Verantwortlichen des Vereins bildete somit eine ambivalente Basis der affektdramaturgischen Konstellationen.

5.6.2 Jubel: Das Eins zu Null von Hertha BSC gegen den SC Freiburg

Das Datum weist eine Länge von 4 Minuten und einer Sekunde auf und findet im Spielverlauf von Minute 59:17 bis 63:18 statt. Es läuft die zweite Halbzeit des Spiels. Für die hier betrachtete Analyse wird sich auf ein Teilstück von 30 Sekunden bezogen, welche den Bereich 1:48 bis 2:14 des Videos und den Zeitbereich 61:01 bis

61:31 der Spielzeit im Stadion abdeckt. Der Ort, welcher in der Videoaufnahme zu sehen ist, befindet sich in Block 2.2, dem Familienblock auf der südöstlichen Seite des Berliner Olympiastadions (s. Kap. 4.2.2). Die Kameraperspektive ist dabei auf die Ostkurve gerichtet (s. Abb. 35).

Abb. 35: Kameraperspektive mit Blick auf Ostkurve aus Block 2.2, © Michael Wetzels



Damit nicht der Verdacht aufkommt, dass der Autor sich zwecks Deskription und Analyse mit fremden Federn schmückt, sei darauf hingewiesen, dass hier eine Erweiterung der Analyse einer veröffentlichten Arbeit vorgenommen wird (Knoblauch/Wetzels/Haken 2019). Der Fokus liegt auf drei männlichen (Peter, Tim, Lars) und einer weiblichen Person (Tina), welche auch in der nachfolgenden Beschreibung (Kap. 5.6.3), mit Ausnahme von Lars, betrachtet werden (s. Abb. 36).

Das bekannte Darstellungsprinzip wird hier weiterverfolgt: Zunächst die Deskription der Spielzüge (Kap. 5.6.2.1) und darauffolgend die sequenziellen Abläufe der beobachteten Kollektivformation (Kap. 5.6.2.2).

5.6.2.1 Deskription der Spielzüge auf dem Fußballfeld

Der dargestellte Spielzug ist die Wiederaufnahme des Spielverlaufs, welcher am Mittelkreis 52 Sekunden zuvor durch ein Foul an einem Spieler von Hertha BSC unterbrochen wurde. Dies führte zu einem Freistoß an der Stelle, welche in der Grafik mit dem Buchstaben (a) markiert ist. Der Spielzug kann in dreizehn Spielzüge eingeordnet werden, in der Grafik mit den Buchstaben (a) bis (m) gekennzeichnet (s. Abb. 37).

Der Freistoß wird von der rechten unteren Position am Mittelkreis ausgeführt (a), indem er zu einem Spieler, der am rechten oberen Rand des Mittelkreises positioniert war, gespielt wird. Eben jener Spieler spielt den Ball zurück zur Mittellinie

Abb. 36: Fokussierte Personen, Szene 3 und 4, Hertha BSC gegen SC Freiburg, © Michael Wetzels

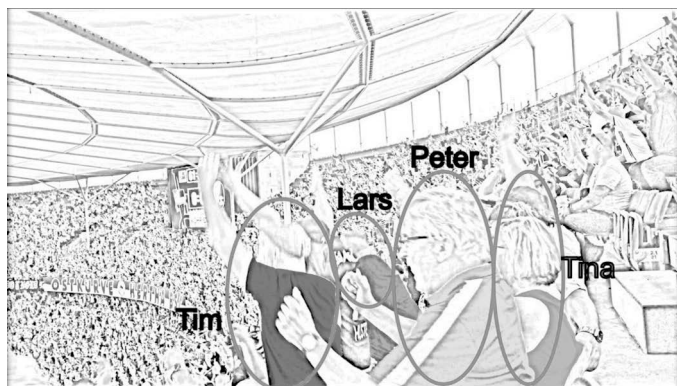
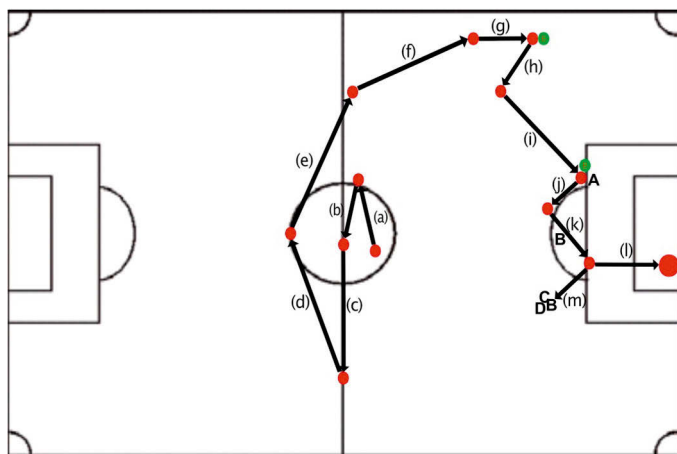


Abb. 37: Darstellung der Spielzüge der ersten Szene im Spiel Hertha BSC gegen den SC Freiburg, © Michael Wetzels



(b), wo ein Spieler der Heimmannschaft diesen die Mittellinie entlang auf die rechte Seite hinunter passt (c). Der Ball wechselt zurück zum vorherigen Spieler (erster Passgeber in Spielzug b)), der sich nun am äußeren linken Rand des Mittelkreises auf mittlerer Position befindet (d). Die Spielverlagerung findet über die linke Seite statt, indem über die Mittellinie hinweg (e) ein Pass gespielt wird, welcher zu einem weiteren Pass (f) auf die äußere linke Seite des Spielfeldes führt. Der angepasste

Spieler läuft, wie in (g) dargestellt über die linke Seite des Spielfeldes, muss seinen Laufweg aber abbrechen, da ein Spieler des gegnerischen Teams sich ihm in den Weg stellt. Infolgedessen läuft der Spieler des Heimteams halblinks in Richtung des Innenfeldes (h), ehe ein diagonaler Pass in Höhe des Strafraumes an die äußere linke Seite des Straßkreises gespielt wird (i). Der den diagonal gespielten Ball annehmende Spieler A, welcher mit dem Rücken zum Tor und umgeben von zwei Spielern des gegnerischen Teams positioniert ist, lässt den Ball zum späteren Torschützen Spieler B durch einen Kurzpass in Richtung Mittelkreis »abprallen« (j). Spieler B läuft mit dem Ball über einen halbrechten Laufweg durch den Straßkreis zur Grenze des Strafraumes (k), ehe er aus einer halbrechten Position den Ball auf das Tor schießt (l). Der Ball fliegt auf halber Höhe und landet auf der rechten, mittleren Position im Tor des gegnerischen Teams. Nachdem das Tor gefallen ist, dreht sich Spieler B vom Tor weg und hebt mit gesenktem Kopf seinen rechten Arm, ehe er in (m) mit anderen Spielern (C und D) den Torerfolg für sein Team feiert. Spieler B legt während dieses Ablaufes seine Hand auf die Schulter von Mitspieler C.

5.6.2.2 Deskription der kollektivkommunikativen Performanz der ausgewählten Szene

Während im beschriebenen Spielverlauf bis zum Tor fünfzehn Züge vergehen, sind auf Seiten der Kollektivformationen sieben Sequenzen zu identifizieren, versehen mit den Zahlen (1) bis (7) (s. Abb. 38).

Für Sequenz (1) ist eine Dauer von neunzehn Sekunden zu vermerken. In diesem Datum ist auf der Tonspur ein kollektives Singen zu vernehmen, welches dem Fanbereich der Ostkurve zuzuordnen ist. Während diese Formation über der in blau-weiß gestalteten Aufschrift »Ostkurve Hertha BSC« (s. Abb. 35) bei Ausführung des Freistoßes zu Beginn des Videodatoms (Spielzug (a)) sichtbar die Hände anhebt, ist die fokussierte Formation auf den Standbildern dadurch gekennzeichnet, dass sie sich in sitzender Position und in der Phase der Beobachtung befindet (s. Abb. 39).

Es wird sich nicht an den Gesängen der Formation der Ostkurve beteiligt, bestehend aus einem Wechselgesang aus den Worten »Blau« und »Weiß« begleitet von Klatschen (»blau« – klatschen – »weiß« – klatschen usw.). Dieser Gesang hält bis zum Spielzug (j) und somit zur Sequenz (2) an. Den Fokus auf die benannten Personen lenkend, kann nun Folgendes beschrieben werden. Zunächst ist bei Peter, Tim und Lars zu bemerken, dass diese, auch wenn dies Tims Blick zunächst nicht hergibt, das Spielfeld fokussieren. Peters und Tims Oberkörper sind dahingehend zu charakterisieren, dass sie sich in die Sitzschalen zurücklehnen, Tims Oberkörper im Gegensatz zu dem von Peter aber eine geradere Sitzposition beschreibt. Peters ist im Sitz mehr zurückgelehnt. Lars beschreibt mit seinem Oberkörper eine nach vorn gerichtete Haltung, welche durch einen Buckel gekennzeichnet ist.

Abb. 38: Transkription (T3) des sequenziellen Ablaufs der ersten Szene im Spiel Hertha BSC gegen den SC Freiburg in der 62. Spielminute, © Michael Wetzels

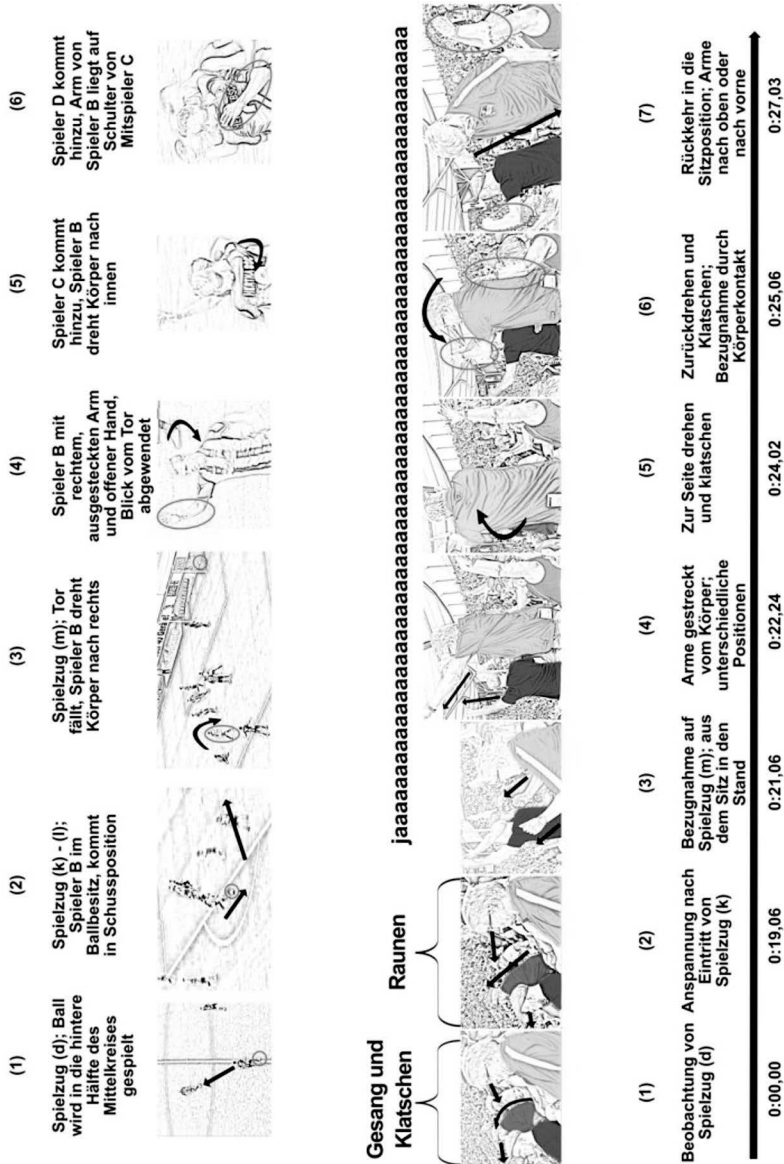
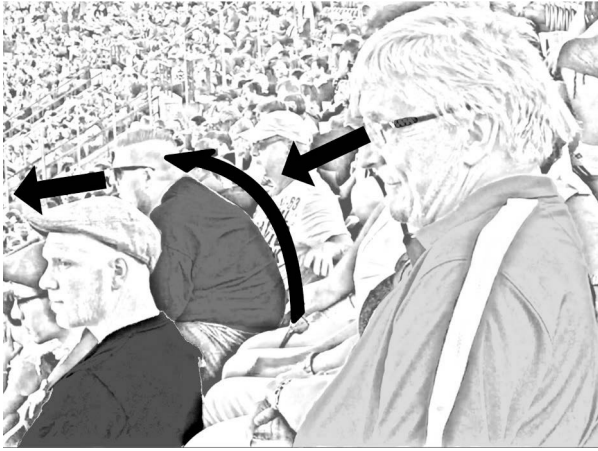
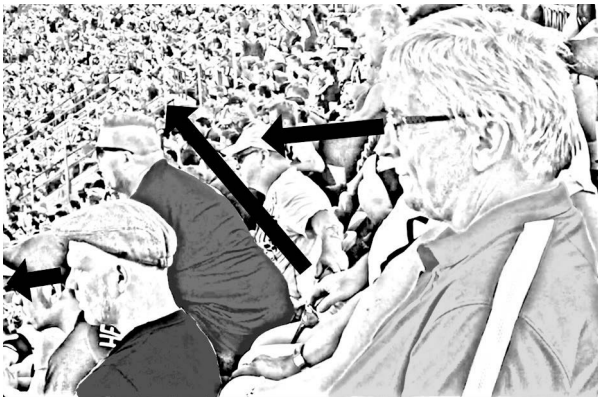


Abb. 39: T3, Sequenz 1, Beobachtung, © Michael Wetzels



Der Übergang zu Sequenz (2) ist mit dem Einsetzen des Spielzuges (j), als Spieler A den Pass auf Spieler B einleitet, markiert und leitet in die zweisekündige Phase der Anspannung über (s. Abb. 40).

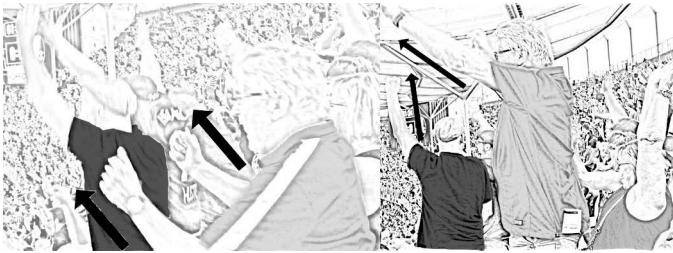
Abb. 40: T3, Sequenz 2, Anspannung, © Michael Wetzels



Zunächst lässt sich auf der Ebene der Tonspur feststellen, dass ab Sekunde 19,10 im Videodatum der chorisch beschriebene Gesang durch ein nicht näher identifizierbares Raunen unterbrochen wird. Auditiv und visuell ist bei den fokussierten Personen Peter und Tim keine Veränderung zu bemerken. Lediglich Lars beschreibt

eine minimale Änderung seiner Körperhaltung, indem sein gekrümmter Rücken nun durchgestreckt ist. Auch der Kopf ist minimal stärker in Richtung Spielfeld gerichtet. Eine Änderung der Körperhaltung tritt bei den fokussierten Personen in Sequenz (3) auf, welche mit der Dauer von etwa einer Sekunde zu beziffern ist und den Übergang in die Synchronisation markiert, welche bis zu Sequenz (7) anhält. Auf der auditiven Ebene ist ein lautes und erkennbares Ausrufen zu vernehmen, was im Transkript als das langgezogene Wort »ja« vermerkt ist und sich bis zum Ende des betrachteten Videoausschnittes erstreckt. Korrespondierend mit dem Fall des Tores zum Eins zu Null in Spielzug (I) kann in der Sequenz formationsübergreifend betrachtet werden, dass neben dem beschriebenen Ausruf die Arme sämtlicher Personen in die Höhe schnellen (s. Abb. 41).

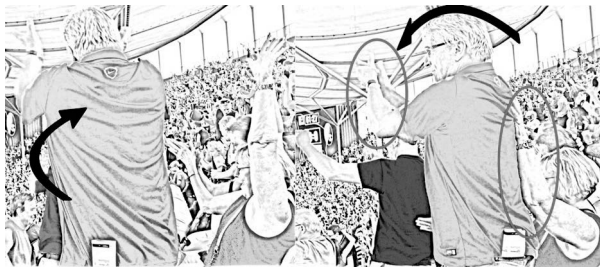
Abb. 41: T3, Sequenz 3 und 4, Synchronisation, © Michael Wetzels



Fokussierend auf Tim und Peter kann folgendes bemerkt werden: Peter öffnet etwa 0,1 Sekunden nach dem Tor in Spielzug (I) seinen Mund und hebt, nachdem er seinen Oberkörper ein wenig nach vorn bewegt seine beiden Arme nach vorn. Die Hände werden dabei zu Fäusten geballt. Im Gegensatz zur kollektiv wahrnehmbaren Handlung des Armehochreißen ist hier eine andere Variante zu bemerken: Peter zieht zunächst seine Arme zurück an den Körper als »Doppelruckler«, ehe er den Oberkörper in fließender Bewegung nach vorn bewegt. Im Unterschied zur Reaktion von Peter beschreibt Tim mit seinem Kopf vor dem Aufspringen eine leichte Neigung nach rechts und hebt die Augenbrauen an. Sein Mund ist dabei leicht geöffnet. Tims rechte Hand geht in Richtung der eigenen Brust und berührt diese, ehe nach der Wahrnehmung des Tores in Spielzug (I) in einer fließenden Bewegung sein linker Arm nach oben schnellte, seine Hand zur Faust ballt und er aus der Sitzposition nach oben springt. Somit ist auch hier eine Heterogenität in der Homogenität zu bemerken, welche sich in den unterschiedlichen Körperhaltungen der gewählten Repräsentierenden ausmachen lässt. Die wird noch deutlicher, wenn in der zweisekündigen Sequenz (4) neben Tim und Peter auch Tina ins Geschehen eingreift. Während Peter im Videodatum seine angewinkelten Arme mit geballten Fäusten von seinem Körper wegzustrecken beginnt, sind die Bewegungen von Tim

und Tina andere. So ist bei Tina zu sehen, dass sie zwar beginnt, ihre Arme mit den Händen zu Fäusten geballt in die Luft zu heben, dies aber, im Unterschied zu Peter und Tim, aus einer sitzenden Position vollzieht. Tim ist aus seinem Sprung nun im Stand angekommen und seine linke Faust ragt deutlich sichtbar in die Luft. Zu bemerken ist in seinem Fall noch, dass er seinen Kopf während der Sequenz vom Spielfeld abwendet und eine halbrechte Neigung nach rechts beschreibt. Seinen Oberkörper zieht er dabei in dieselbe Richtung nach. Peter ist nun in einer stehenden Position angekommen, in welcher seine weiterhin angewinkelten Arme insgesamt vier Mal vor- und zurückgestreckt werden. Sequenz (5), mit einer Dauer von etwa einer Sekunde ist noch an Spielzug (m) gekoppelt (s. Abb. 42).

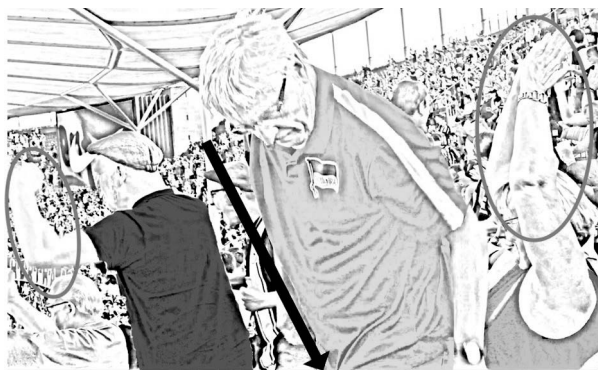
Abb. 42: T3, Sequenz 5 und 6, Fortsetzung Synchronisation, © Michael Wetzels



Tinas Arme erreichen den für sie höchstmöglichen Punkt über ihrem Kopf. Ihre beiden Hände beschreiben nun eine Veränderung: Waren sie vorher noch zu Fäusten geballt, beginnen sich die Hände zu öffnen, sodass ihre Handflächen sichtbar werden. Bemerkenswert sind aber vor allem die Körperbewegungen von Tim und Peter. Die fortgeführte Änderung der Körperhaltung von Tim ist dahingehend zu beschreiben, dass der linke Arm heruntergenommen und der rechte Arm, der bis zu diesem Moment noch vor dem Körper im Bereich des Bauches positioniert war, in der Bewegung in Synchronität mit dem linken Arm auf Brusthöhe gebracht wird. Die beiden Arme umschreiben eine öffnende Haltung, obwohl beide Hände zu Fäusten geballt sind. Die Fokussierung von Tim ist nun komplett auf die neben ihm stehende Person gerichtet und er bewegt seinen Oberkörper auf diese zu. Bei Peter findet sich eine ähnliche Körperbewegung: Auch er verlagert seinen Oberkörper in eine nach halbrechts geneigte Position und wendet den Fokus vom Spielfeld ab. Die zuvor zu Fäusten geballten Hände gehen in ein Klatschen über. In Sequenz (6), mit einer Länge von zwei Sekunden, sind bei Tim, Peter und Tina erneut unterschiedliche Körperhaltungen sichtbar. Peters Oberkörper verlagert sich, nachdem er dreimal in die beschriebene Richtung geklatscht hat, wieder in die Ausgangsfokussierung zum Spielfeld, gefolgt von acht weiteren Klatschgesten.

Bemerkenswert ist die wechselnde Fokussierung von Tina, nämlich vom Spielfeld hin zu Peter. Als das Klatschen zur halblichten Position bei Peter einsetzt, beginnt Tina diesen durch die Hebung ihres Kopfes zu fokussieren. Die zum Jubel erhobenen Hände verlassen die Position über ihrem Kopf und berühren, nachdem Peter sich wieder mit seinem Oberkörper zum Spielfeld dreht, seinen Rücken für eine Sekunde, ehe sie wieder zurückgezogen werden und in eine Klatschgeste übergehen. Tim wiederum befindet sich im Laufe dieser Sequenz in einer Umarmung mit der zuvor beschriebenen Person, welche aus der Geste des ausgestreckten rechten Armes mit geballter Faust beginnt Tim mit der flachen Hand auf den Rücken zu klopfen, während die linke Hand auf dem rechten Schulterblatt liegt. Das Klopfen wird mehrmals wiederholt, während der Kopf von Tim auf der linken Schulter des anderen liegt. Nach Ende des vierten Schulterklopfens löst sich die Umarmung der beiden auf und sie wenden sich wieder dem Spielfeld zu. Der rechte Arm der anderen Person, zuvor noch in der schulterklopfenden Gestik zu beschreiben, wird wieder nach vorn gerichtet und die Hand ist zur Faust geballt. Mit einem Abstand von 0,1 Sekunden folgt Tim in spiegelverkehrter Mimesis. Sein Oberkörper wird in Richtung des Spielfeldes gewendet, der linke Arm nach vorn gestreckt und auch hier ist die Hand des linken Arms wieder zur Faust geballt. Auch in Sequenz (7) schließlich, mit einer Länge von drei Sekunden, können unterschiedliche Körperhaltungen hervorgehoben werden (s. Abb. 43).

Abb. 43: T3, Sequenz 7, Heterogenität, © Michael Wetzels



Deutlich sichtbar ist dies vor allem an Peter: Nach Beenden des Klatschvorganges richtet sich sein Blick vom Feld weg nach links unten. Die Klatschgeste ist aufgelöst und der linke Arm wird an die linke, untere Seite des Körpers gelegt. Peter begibt sich wieder in seine Sitzposition aus Sequenz (1), während in diesem fließenden Übergang der Blick wieder nach vorn auf das Spielfeld gerichtet wird. In der Sitzposition angekommen, richtet Peter seinen Blick nach unten,

schließt die Augen, ballt beide Hände zu Fäusten und streckt sie mit einem »Ruckler« nach vorn aus. Tina hingegen beendet, nachdem Peter sich im Vorgang des Wieder-Hin-Setzens befindet, ihr Klatschen, hebt ihren Kopf nach oben und legt ihre linke Handfläche auf dem Haupthaar ab. Der rechte Arm bleibt nach oben ausgestreckt. Nachdem Peter wieder sitzt, ist beschreibbar, dass simultan mit der Geste des »Rucklers« Tina ihren Oberkörper nach vorn richtet. Ihre linke Hand verlässt nun das Haupthaar und wird mit ausgestrecktem Arm nach vorn zur Faust geballt. Zuletzt ist Tim zu nennen. Nachdem er die Formation mit der ihm zugewandten, anderen männlichen Person auflöst, sind seine beide Arme in Richtung des Spielfeldes gestreckt und die Hände zu Fäusten geballt. Auch ein geöffneter Mund ist zu erkennen und Tim befindet sich, im Gegensatz zu Peter und Tina, noch im Stand.

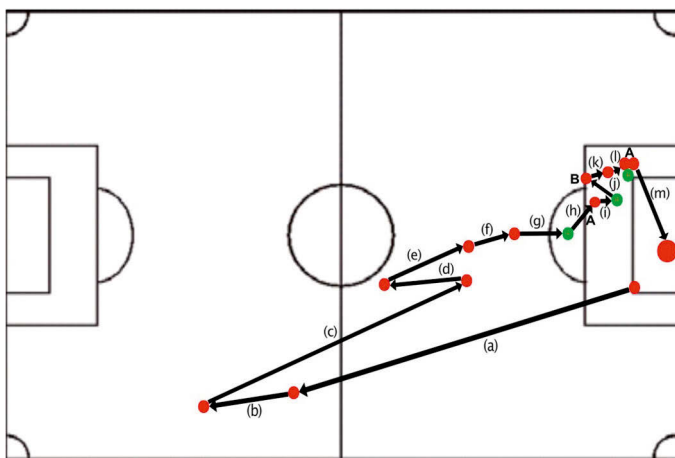
5.6.3 Ekstase: Das Zwei zu Eins von Hertha BSC gegen den SC Freiburg

Der Vergleich zur vorherigen Szene wird über ein Videodatum mit Fokussierung auf dieselbe Formation vorgenommen. Die aufgezeichnete Szene ist mit einer Videolänge von 13 Minuten zu beziffern. Es läuft die 85. Spielminute, sodass regulär nur noch fünf Minuten zu spielen sind. Es wird eine Nachspielzeit von fünf Minuten in der 90. Minute vom 4. Offiziellen angezeigt, welcher für diesen Vorgang nach Regel 06, Abs. 2 der IFAB zuständig ist (vgl. IFAB 2019: 79). Die Nachspielzeit eines Fußballspiels wird vom Schiedsrichterteam bestimmt, um verlorene Zeit während eines Spielablaufs (z.B. durch Foulspele, Tore, »Zeitschinderei« etc.) nach Regel 07, Abs. 3 wieder aufzuholen (vgl. ebd.: 89). Wichtig sind zwei Dinge für das zu analysierende Teilstück: Erstens ist festzuhalten, dass auf Grundlage strukturkonstellativer Festlegungen zwar die Nachspielzeit über den 4. Offiziellen angezeigt und durch den Stadionsprecher, auch im Datum vernehmbar, bestätigt wird. Die Nachspielzeit ist aber *nicht* auf der lokalen Stadionuhr sichtbar. Zweitens ist zu bemerken, dass der SC Freiburg in der 92. Minute, zwei Minuten nach Ende der regulären Spielzeit, das Ausgleichstor zum Eins zu Eins erzielte. Die ausgewählte Szene befindet sich im gesamten Videodatum im Bereich 10:01:11 bis 10:29:22 (10 Minuten und 1 Sekunde bis 10 Minuten und 29 Sekunden) und weist eine Länge von 00:28:11 (28 Sekunden) auf. Die ausgewählte Szene findet in der Nachspielzeit statt. Es läuft die 95. Spielminute (genau: 94 Minuten und 15 Sekunden), was bedeutet, dass dies die letzte Minute der Spielzeit plus Zeitverlängerung ist. Zur genaueren Beschreibung der Abläufe wird auch hier die Trennung zwischen Spielzügen auf dem Spielfeld (Kap. 5.6.3.1) und den sequenziellen Abläufen der Kollektivformation (Kap. 5.6.3.2) aufrechterhalten.

5.6.3.1 Deskription der Spielzüge auf dem Fußballfeld

Der dargestellte Spielzug ist gekennzeichnet durch die Wiederaufnahme des Spielverlaufs durch den Torwart des gegnerischen Teams. Der Spielzug kann anhand von dreizehn Teilzügen charakterisiert werden, markiert mit den Buchstaben (a) bis (m) (s. Abb. 44).

Abb. 44: Darstellung der Spielzüge der zweiten Szene im Spiel Hertha BSC gegen den SC Freiburg, © Michael Wetzels



Der Beginn dieses Spielzuges ist ein Abschlag vom Tor des gegnerischen Teams (a), welcher in die Hälfte des Heimteams abgegeben wird. Der Ball beschreibt eine Halbflanke und senkt sich über zwei Spielern, einer aus dem Heim-, und der andere aus dem Gästeteam. Beide Spieler springen in die Luft, um den Ball zu erreichen. Dem Spieler des gegnerischen Teams gelingt es, den Ball weiter in die Hälfte des Heimteams zu befördern (b). Der Ball landet bei einem Spieler des Heimteams, welcher diesen in die Hälfte des gegnerischen Teams zurückschießt (c), wo dieser abermals Teil eines »Luftduells« zwischen zwei konkurrierenden Spielern wird. Auch hier gewinnt der Spieler des gegnerischen Teams und befördert den Ball per Kopfball in Richtung des Mittelkreises (d). Erneut scheint es so, als ob zwei Spieler um den Ball konkurrieren. Allerdings setzt sich ein Spieler des Heimteams durch den besseren Stand zum Ball durch und köpft den Ball zurück zwischen gegnerischen Strafraum und Mittelkreis (e), wo dieser bei einem Mitspieler, welcher mit Rücken zum Tor des gegnerischen Teams steht, ankommt. Dieser wendet sich in einer Halbdrehung nach rechts und schießt einen Kurzpass (f) in Höhe des Strafraumes, wo der Ball zwar von einem Spieler des gegnerischen Teams geblockt wird, aber im Besitz des Heimteams bleibt. Der sich in Ballbesitz befindende Spieler

läuft in den oberen Halbkreis des Strafraumes und schießt den Ball in Richtung des Tores, wo er abgeblockt wird (g). Durch den Abprall wird der Ball zu Spieler A befördert (h), welchem es gelingt, weiter in den Strafraum zu laufen, wo er erneut von einem Spieler des gegnerischen Teams geblockt wird (i). Der Ball beschreibt durch die Blockaktion eine Rückwärtsbewegung aus dem Strafraum (j), wird aber von Spieler B abgefangen, welcher sich im Dreikampf mit zwei Spielern des gegnerischen Teams um den Ball befindet und diesen verliert. Der Ball landet durch seine Vorwärtsbewegung bei Spieler A (k), welcher nach einer halbbrechten Körperdrehung in den Strafraum läuft und einen Schussversuch wagt. Dieser wird abermals geblockt (l), der Ball springt zurück zu Spieler A, welcher einen erneuten Schuss unternimmt und so das Zwei zu Eins erzielt (m).

5.6.3.2 Grobsequenzielle Deskription der kollektivkommunikativen Performanz der ausgewählten Szene

Um ein tieferes Verständnis der ablaufenden Sequenzen erzielen zu können, muss noch feindeskriptiver als zuvor vorgegangen werden. Zunächst soll die Sequenz grob anhand von Peter, Tim und Tina beschrieben werden. Im Folgenden werden aus der Sequenz *zwei Einzelsequenzen* bestimmt, in welchen speziell *Peter* fokussiert wird (Kap. 5.6.3.3 und Kap. 5.6.3.4). Doch zunächst die grobsequenzielle Betrachtung: Der Bereich umfasst eine Länge von 28 Sekunden und kann in fünf Abschnitte eingeteilt werden (s. Abb. 45).

In der dreizehn Sekunden andauernden Sequenz (1) kann ähnliches wie im Datum zuvor beschrieben werden. Auf der auditiven Ebene sind Gesänge zu hören. Allerdings sind diese begleitet von einem »dumpfen« Raunen, sodass eine Identifikation des Gesanges auf der sprechsprachlichen Ebene nicht möglich ist. Visuell kann bemerkt werden, dass sowohl Peter als auch Tim und Tina bezüglich des Spielgeschehens in der Beobachtungsphase sind. Dies ändert sich mit dem Einsetzen der Phase der Anspannung, welche in Sequenz (2) mit einer Länge von vier Sekunden zu sehen ist und bis Sequenz (4) anhält (s. Abb. 46).

Auffällig ist, dass die Gesänge verstummen und eine zunehmende, nicht näher identifizierbare Geräuschkulisse das Geschehen bestimmt. Wie zuvor können kaum sprechsprachliche Sätze ausgemacht werden, außer eine Kinderstimme, welche direkten Bezug auf das Spielgeschehen nimmt (»los jetzt aber noch ein tor (-) loos (-) jetzt«). Während visuell gesehen Tim und Tina das Geschehen auf dem Spielfeld mit körperlich kaum wahrnehmbaren Unterschieden zur ersten Sequenz weiterverfolgen, ist bei Peter eine Änderung der Körperhaltung festzustellen, als die Spielzüge (f) bis (g) einsetzen. Sein Gesicht verzieht sich, indem die Augenbrauen hochgezogen und die Mundwinkel nach oben verschoben werden. Der Rücken ist in einer geraden Position zu beschreiben. Mit dem Einsetzen von Spielzug (h) wird die dreisekündige Sequenz (3) eingeleitet. Während Tina weiterhin in ihrer

Abb. 45: Großsequenzielle Transkription (T4) der zweiten Szene im Spiel Hertha BSC gegen SC Freiburg, © Michael Wetzels

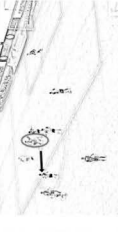
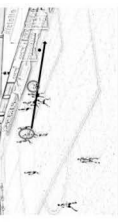
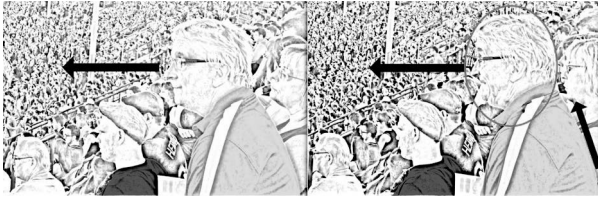
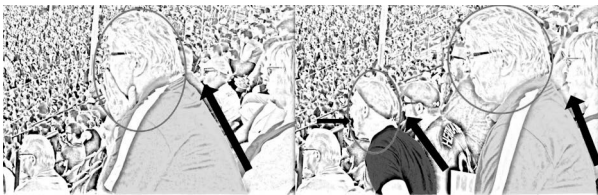
(1)	Spielzüge (a) - (e): Ball wird vom Tor des gegnerischen Teams ins Spiel gebracht; unterschiedliche Balleroberungen, bis Ball im Besitz des Heimteams ist	
(2)	Spielzüge (f) - (g): Halbrennung mit Kurzpass; Block des Passes durch Spieler des gegnerischen Teams	
(3)	Spielzüge (h) - (j): Ball geht in Besitz von Spieler A; Block des Laufs in den Strafraum durch gegnerisches Team; Ball rollt aus Strafraum, wird von Spieler B abgefangen; Dreikampf	
(4)	Spielzüge (k) - (l): Ball rollt wieder zu Spieler A; Blockschuss; Ball rollt nach Block zurück zu Spieler A	
(5)	Spielzug (m): erneuter Schuss auf das Tor; Ball rollt an Torwart des gegnerischen Teams vorbei	
los jetzt aber noch ein tor (--)		
loos (-) jetzt		
los jetzt [unvers.] ein tor (--) los		
ja (-) schieeeeß		
jaaaaaaaaaaaaaa		
(1)	Beobachtung der Spielzüge (a) bis (e)	
(2)	beginnendes Aufraunen ab Spielzug (f); Gesichtszüge verzerren sich bei Beobachtung von (f) bis (g)	
(3)	ab Spielzug (i); nach vorne lehnen, Hände vor den Mund, sprachsprachliche Bezugnahme auf Spielgeschehen	
(4)	ab Spielzug (k); Augen geschlossen, Kopfschütteln und zurücklehnen; aber auch nach vorne lehnen und mündlicher Bezug	
(5)	bei Eintreten von Spielzug (m): Aufspringen in den Stand; Arme werden in die Luft gehoben	
0:00,00	0:13,14	0:17,23
		0:21,06
		0:25,01

Abb. 46: T4, Sequenz 1 und 2, Von der Beobachtung zur Anspannung, © Michael Wetzels



Beobachtungsposition mit unveränderter Körperhaltung verbleibt, sind bei Peter besondere Bezugnahmen zu beobachten. Zunächst kann auf der auditiven Ebene festgestellt, dass im Übergang zu der beschriebenen Kinderstimme auf das Wort »los« auch Peter sprechsprachlich reagiert, indem er den Ausruf »ja schieeeeß« von sich gibt. Visuell ist festzuhalten, dass Peter eine Sitzposition verändert und seinen Oberkörper nach vorn lehnt. Die Hände beginnt er anzuheben und vor seinen Mund zu halten. Mit dem weiteren Verlauf des Spielgeschehens und dem Einsetzen von Spielzug (j) lehnt Peter seinen Oberkörper wieder zurück, die Hände weiter vor seinen Mund haltend und das Spielgeschehen fokussierend (s. Abb. 47).

Abb. 47: T4, Sequenz 3 und 4, Andauernde Anspannung, © Michael Wetzels



In Sequenz (4), mit einer Länge von vier Sekunden, kann auf der auditiven Ebene wieder die Kinderstimme vernommen werden, welche ihren Satz von zuvor wiederholt, aber aufgrund des hohen Sprechtempos ist nicht alles genau identifizierbar (»los jetzt [unvers.] ein tor los«). Visuell zu beschreiben ist, dass Peter mit geschlossenen Augen den Kopf schüttelt, die Hände von seinem Gesicht entfernt und diese in seinen Schoß legt. Zeitgleich mit dem Herunternehmen der Hände lässt sich bei Tim, mit dem Einsetzen von Spielzug (k), eine körperliche Bezugnahme beobachten, indem er seinen Mund öffnet und etwas in Richtung des Spielfeldes ruft, was aber durch die vorherrschende Lautstärke nicht identifizierbar ist.

Seinen Oberkörper verlagert er, ähnlich wie Peter, aus seiner Sitzposition nach vorn und verbleibt in dieser bis zum Einsetzen von Sequenz (5) (s. Abb. 48).

Abb. 48: T4, Sequenz 5, Ekstase, © Michael Wetzels



Tinas Position ist dadurch zu charakterisieren, dass sie ähnlich wie in den zuvor beschriebenen Sequenzen in der Beobachtung verharret. Erst mit dem Einsetzen von Spielzug (l) beginnt sie ihren Oberkörper nach vorn zu lehnen. Sequenz (5), mit einer Dauer von drei Sekunden, ist auf der auditiven Ebene ähnlich wie zum Datum zuvor zu beschreiben, nämlich, dass durch das Wahrnehmen des Tores in Spielzug (m) das Raunen in ein durchweg laut ausgerufenes, kollektives »ja« übergeht. Visuell bestimmbar ist, dass Peter direkt aus seiner Sitzschale aufspringt und beide Arme zum Jubeln erhoben hat. Als er im Stand ankommt, richtet er zunächst seinen Blick nach unten, bevor er eine halbrechte Drehung beschreibt. Seinen linken Arm winkelt er dabei an seinen Oberkörper an und reckt seinen rechten Arm nach vorn, während er seinen Oberkörper zurück in die Ausgangsposition bringt. Sein Mund ist weit geöffnet. Für Tim ist zu bemerken, dass auch er einen Sprung in den Stand vollzieht. Im Unterschied zum Datum zuvor hat er beim Aufsprung nicht die linke, sondern die rechte Faust erhoben. Der linke Arm ist in Richtung der Körpermitte gelegt und vom Oberkörper verdeckt. Auch die Bezugnahme zur männlichen Person neben Tim ist anders situiert. War zuvor etwa eine Sekunde

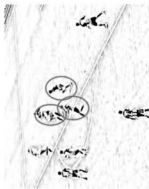
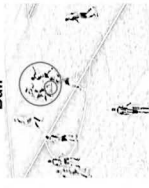
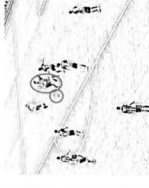
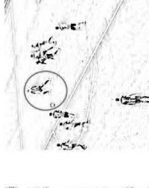
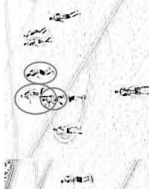
von Sprung bis zur Umarmung zu notieren, beträgt der Zeitabstand nun 0,19 Sekunden. Im Fall von Tina ist zu bemerken, dass sie ihren Oberkörper wieder in die Sitzschale zurücklehnt. Dabei beginnt sie ihren rechten Arm in die Höhe zu recken, wobei erkennbar ist, dass ihre Hand zu Faust geballt ist. An ihren Gesichtszügen ist beschreibbar, dass ihr Mund sich geöffnet hat und ihre Mundwinkel nach oben verzogen sind. Der Arm gerät während des Ablaufes kurz nach rechts aus dem Bild, ehe er mit Schwung nach vorn geworfen wird.

5.6.3.3 Tiefendeskription: Blockschuss

Um einen noch genaueren Einblick in die ablaufenden Sequenzen zu erlangen, soll im Folgenden eine Feinbeschreibung am Beispiel von Peter vorgenommen werden. Bevor diese Beschreibung vorgenommen wird, sind zunächst die Grunddaten des verwendeten, audiovisuellen Teilstücks aufzuführen. Die Szene weist eine Länge von 3,13 Sekunden auf und ist als *dritte* Sequenz der ausgewählten Szene des Videodatoms identifiziert worden. Auf der Seite des Spielfeldes ist zu bemerken, dass die Spielzüge (h) bis (j) im Vordergrund stehen. Die Szenerie ist situiert ab Minute 94 und 30 Sekunden, was bedeutet, dass noch 30 Sekunden zu spielen sind. Sequenz Nummer drei lässt sich wie die Großsequenz in fünf verschiedene Abschnitte einteilen (s. Abb. 49).

Sequenz (1) ist gekennzeichnet durch die Beobachtung der ablaufenden Strafraumaktion durch den späteren Torschützen (Spieler A). Peter, bereits charakterisiert durch das Hochziehen seiner Augenbrauen und Mundwinkel (Grobsequenzbeschreibung, Sequenz 2), beobachtet die ablaufenden Aktionen im Strafraum für 0,04 Sekunden. Spieler A, als ballführende Figur, kommt in den Strafraum in eine gute Schussposition und wird von zwei Spielern des gegnerischen Teams attackiert. Peter, seine Beobachtungsposition in Sequenz (2) mit einer Dauer von 0,13 Sekunden körperlich aktiver gestaltend, öffnet seinen Mund und richtet seinen Oberkörper leicht nach links, als er bemerkt, dass Spieler A in eben diese Schussposition kommt. Ihm entfährt dabei das Wort »ja«. Sequenz (3), 0,14 Sekunden andauernd, ist dahingehend zu charakterisieren, dass Peter sprechsprachlich eine Pause einlegt. Seine rechte Hand beginnt sich durch die Bewegung des Oberkörpers nach vorn mitzubewegen. Auf dem Spielfeld ist zu beobachten, dass Spieler A in der Vorwärtsbewegung im Strafraum den Ball durch einen Spieler des gegnerischen Teams wieder verliert. In Sequenz (4), mit einer Länge von 0,11 Sekunden ist zu bemerken, dass Petes linke Hand nun der Bewegung der rechten folgt. Sein Oberkörper richtet sich weiter nach vorn und erreicht für diesen Videoteilabschnitt den Endpunkt der Bewegung nach links. Die sprechsprachliche Pause ist beendet und er formuliert in der Beobachtung der Szenerie auf dem Spielfeld das Wort »schieeeeeeeß«. Auf dem Spielfeld ist zu bemerken, dass durch den Ballverlust von Spieler A Spieler B in das Strafraumgeschehen eingreift und dem weggeschos-

Abb. 49: T4, Feinbeschreibung Sequenz 3, Blockschuss, © Michael Wetzels

(1)	Spieler A kommt in den Strafraum; wird von zwei gegnerischen Spielern angegriffen	
(2)	Umkreisung von Spieler A durch zwei gegnerische Spieler; Kampf um Ball	
(3)	Spieler A verliert den Ball in der Vorwärtsbewegung im Strafraum	
(4)	Rückwärtsbewegung von Spieler B; versuchte Ballrückeroberung; Spieler B bekommt Ball; zwei gegnerische Spieler laufen auf ihn zu	
(5)	Ballkontrolle von Spieler B wird geblockt; umkreist von gegnerischen Spielern	
(1)	Beobachtung der Strafraumsituation	
(2)	Oberkörper richtet sich nach links; Mund öffnet sich zum Rufen	
(3)	rechte Hand beginnt sich nach oben zu bewegen	
(4)	linke Hand folgt der Bewegung; Oberkörper richtet sich weiter nach links; Ausruß verstummt als beide Hände den Mund bedecken	
(5)	Oberkörper bewegt sich zurück in die Ausgangsposition; Hände entfernen sich etwas vom Mund	

ja (.) schieeeeeeeeeß

senen Ball hinterherläuft. Zwei Spieler des gegnerischen Teams bemerken dieses Vorgehen und versuchen Spieler B bei der Balleroberung zu stören. Peters Hände

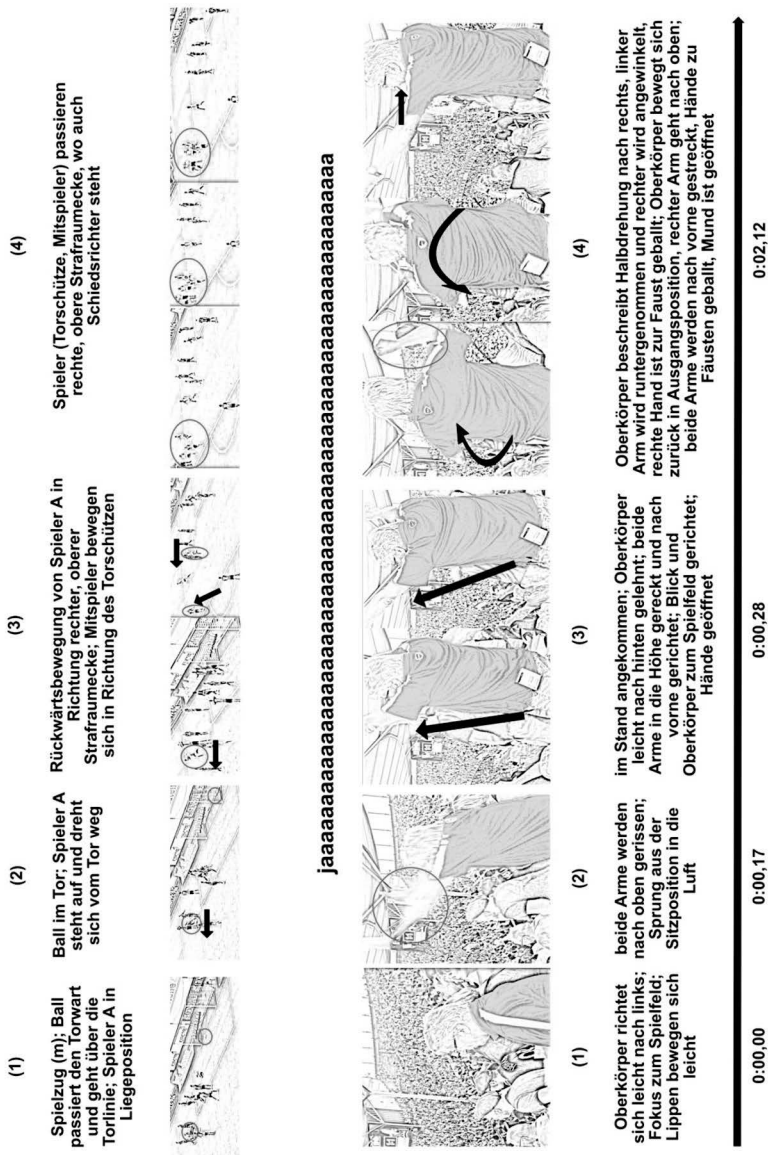
erreichen seinen Mund und bedecken diesen, sodass der sprechsprachliche Ausruf verstummt. Sequenz (5) schließlich, mit 2,01 Sekunden der längste Abschnitt, kann damit beschrieben werden, dass Peters Oberkörper sich in der Rückwärtsbewegung in seiner Ausgangsposition befindet. Die Hände entfernen sich von seinem Mund, sein Blick ist weiterhin auf das Spielgeschehen gerichtet. Dieses ist dadurch situiert, dass die Ballkontrolle von Spieler B durch Spieler des gegnerischen Teams geblockt wird und so der beschriebene Dreikampf um den Ball stattfindet (Spielzug (j)).

5.6.3.4 Tiefendeskription: Euphoria

Die zweite Szene, welche feinanalytisch genauer betrachtet wird, ist Sequenz (5), die letzte beschriebene Großsequenz des zu analysierenden Videodatums. Sie weist in ihrer Einzelbetrachtung eine Länge von 3,10 Sekunden auf. Auf der Seite des Spielfeldes ist zu bemerken, dass hier Spielzug (m), der Schuss auf das Tor und somit der Siegtreffer, im Vollzug ist. Auf Seiten der Kollektivformationen steht erneut Peter im Vordergrund der Deskription. Die Sequenz lässt sich in vier Abschnitte einteilen (s. Abb. 50).

Sequenz (1), zu beziffern mit 0,17 Sekunden, ist darin zu charakterisieren, dass auf dem Spielfeld Spieler A, welcher sich in einer Liegeposition auf dem Feld befindet, den Ball im zweiten Versuch am gegnerischen Torwart vorbeischießt und so das Tor zum Zwei zu Eins einleitet. Peter ist dahingehend zu beschreiben, als dass sein Oberkörper leicht nach vorn wippt. Sein Fokus ist auf das Spielgeschehen gerichtet und seine Lippen bewegen sich leicht, ohne dass aber genauere Worte identifiziert werden können. Der Beginn von Sequenz (2), mit einer Dauer von 0,11 Sekunden, ist vom Spielfeld her gesehen durch das Aufstehen von Spieler A gekennzeichnet. Der Ball liegt im Videoausschnitt im rechten, unteren Winkel des Tores. Auf auditiver Ebene ist über die Dauer des Abschnittes bis zum Ende ein laut geschrienes »jaaaaaaaa« zu vernehmen. Visuell beschreibbar ist, dass Peter mit einem direkten Sprung aus seinem Sitz in die Luft geht und seine Arme dabei in die Höhe reckt. In Sequenz (3), 1,14 Sekunden andauernd, befindet sich Peter noch immer im Sprung, welcher erst zum Ende der Sequenz im Stand endet. Seine beiden Arme sind dabei in die Höhe gereckt und sein Oberkörper ist zuerst leicht nach hinten geneigt, bevor er eine Bewegung nach vorn beschreibt, das Spielfeld weiterhin fokussierend. Seine Handflächen sind geöffnet. Auf dem Spielfeld ist in diesem Moment bereits die Rückwärtsbewegung von Spieler A aus dem Strafraumbereich in Richtung der rechten, oberen Strafraumecke zu bemerken, während die Mitspieler des Torschützen in seine Richtung laufen. Sequenz (4), mit einer Länge von 0,28 Sekunden, ist auf Spielfeldseite mit der Fortführung des Laufweges des Torschützen und der Mitspieler des Heimteams charakterisiert, welche nun an der rechten, oberen Seite des Strafraumes, wo der Schiedsrichter des Spiels sich be-

Abb. 50: T4, Feinbeschreibung Sequenz 5, Euphoria, © Michael Wetzels



findet, angekommen sind. Peter beginnt in drei Schritten seinen Oberkörper im Fokus vom Spielfeld weg zu bewegen. Zunächst vollzieht er eine halbrechte Dre-

hung, wobei sein linker Arm vor den Oberkörper anwinkelt ist. Der rechte Arm wird in einem Dreieckswinkel zum Körper mit geschlossener Faust bewegt. Im zweiten Schritt bewegt sich Peters Oberkörper zurück in die Ausgangsposition, indem er eine halblinke Drehung beschreibt. Dabei ist sein rechter Arm in die Höhe gereckt, während er in der Drehung seinen linken Arm weiter in der mittleren Körperposition belässt. Erst im dritten Schritt reckt Peter seinen linken Arm aus der angewinkelten Position wieder nach vorn und lässt ihn in die Höhe schnellen. Sein Mund kann als weit geöffnet beschrieben werden.

