

Angelika Schnell

### **Das Spiegelstadium im Stadion - Die medialen Räume von Fernsehen und Architektur**

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19797>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

#### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Schnell, Angelika: Das Spiegelstadium im Stadion - Die medialen Räume von Fernsehen und Architektur. In: Yvonne Gächter, Heike Ortner, Claudia Schwarz u.a. (Hg.): *Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung / Storytelling – Reflections in the Age of Digitalization*. Innsbruck: Innsbruck University Press 2008, S. 171–183. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19797>.

#### **Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### **Terms of use:**

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

# Das Spiegelstadium im Stadion – Die medialen Räume von Fernsehen und Architektur

Angelika Schnell

## *Abstract*

Usually the architecture of a sports stadium is defined by the formal and material construction of the stands and the way they are arranged around the field. Ever since the erection of the Roman Colosseum, the architecture of this building type has organized the sports meeting to perfection. However, today's presence of television cameras – especially at a football competition – superimposes this system through another space-time structure that both competes and emphasizes the "old" structure formerly known as architecture. Since the broadcasting companies not only try to celebrate the game but also the colourful activities of the supporters and everything inside and outside the arena, which hopes to belong to the game, the "stage" for the event extends and diffuses at the same time. Hence a distinction was established between the architecture of the stadium and the architecture of the event. Sometimes they are completely different in space and time and sometimes they behave like images in a mirror. Yet through their interaction finally the functionalist dream becomes true: Whether they are visible or not depends on the event itself. The essay will discuss some examples of this irritating and mirroring effect provoked by the presence of television cameras in football stadiums. They might demonstrate the close relationship of this particular and still underestimated mass medium to modern architecture and relate event architecture to the theories of Jacques Lacan.

Wenn von medialen Räumen die Rede ist, denkt man sogleich an Räume, die von hoch entwickelten Technologien erstellt worden sind und deren kulturelle Bedeutung alleine schon deshalb außer Frage steht. Dem Medium Fernsehen hingegen, populär und ohne erkennbaren künstlerischen oder wissenschaftlichen Anspruch, wird in diesem Zusammenhang nur selten Beachtung geschenkt. Gleichwohl entstehen auch im Fernsehen und durch das Fernsehen mediale Räume, die denkwürdig genug sind, um genauer untersucht zu werden. Sie sind nämlich mediale Räume im doppelten Sinn, da sie zum einen durch technische Medien erstellt werden und zum anderen ausschließlich durch „Mediation“, also durch Kommunikation überhaupt erst präsent werden. Mediale Räume im Fernsehen sind weniger das Ergebnis einer raffinierten technischen Idee, eines mathematischen Kalküls oder einer phantasievollen Simulation, sondern entstehen aus den verschiedenartigen räumlichen und zeitlichen Überlagerungen und Überschneidungen, wenn die Bilder und Töne hin- und her gesendet werden, gewissermaßen eine Art TV-Cyberspace, der indirekt hergestellt wird, als Raum oder Räume, die sich zwischen den verschiedenen Orten, Zeiten oder Personen auf tun. Freilich bemerkt man die Kompliziertheit solcher Vorgänge gewöhnlich erst dann, wenn es zu ungeplanten Nicht-Übereinstimmungen zwischen den verschiedenen Sendern und Empfängern – Regie, Moderation, Zuschauer usw. – des eigentlichen Produktes kommt. Insbesondere bei Live-Übertragungen

ergibt sich hin und wieder die Gelegenheit, für einen Moment hinter die Kulissen des oft hermetisch abgeriegelt erscheinenden Massenmediums schauen zu können, das nachgerade ängstlich am höchsten Ziel von technischer und inhaltlicher Kongruenz festhält. Deshalb muss man auf den „Unfall“ warten, der für einen kurzen Augenblick den Blick auf die Lücke zwischen den Bildern freigibt, durch die man in die Lage versetzt wird, dem Fernsehen beim Herstellen seiner Bilder selbst zusehen zu können. Von einem solchen denkwürdigen, durch das Fernsehen erzeugten medialen Raum handelt das Fernsehbild, das live und weltweit am 8. Juli 1990 unmittelbar nach Abpfiff des Endspiels der Fußballweltmeisterschaft in Italien ausgesendet wurde.<sup>1</sup> Zu sehen war auf den Bildschirmen die Großaufnahme des berühmtesten Fußballers Argentiniens, Diego Armando Maradona, der sich offenbar mit der Niederlage nicht abfinden konnte. Freilich ist der mediale Raum, von dem im Folgenden die Rede sein soll, im Bild selbst nicht sichtbar, sondern wurde durch dieses erst erzeugt. Er entstand durch die Simultaneität von Räumen und Affekten, die durch diese hin- und her transportiert wurden und dem Publikum kurzzeitig ermöglichten, sowohl auf das Geschehen im Stadion als auch im Fernsehen Einfluss zu nehmen. Der räumliche und zeitliche Aufbau dieses Fernsehaugenblicks ist daher vielschichtig und muss erklärt werden.

## Die Katastrophe der Simultaneität

1. Beginnen wir mit der einfachsten Definition, der räumlich-geographischen Definition des Bildinhaltes: Im Moment, da sein Bild ausgesendet wurde, befindet sich die legendäre „Nummer 10“ am Rande des Spielfelds im ausverkauften *Stadio Olimpico* in Rom, das einst Teil des *Foro Mussolini* sein sollte, dann doch erst für die Olympischen Spiele 1960 eingeweiht und nun für die *Mondiale* aufwändig umgebaut wurde, so wie überhaupt zum ersten Mal bei einer Fußballweltmeisterschaft der Architektur der Stadien mehr Aufmerksamkeit als sonst geschenkt wurde. Insgesamt 1,5 Mrd. DM wurden für Umbau oder sogar Neubau der Stadien ausgegeben, die bis dahin höchste Summe seit Beginn der Fußballweltmeisterschaften (*Stadtbauwelt* 1990). Da passte es auch, dass die italienischen Organisatoren der WM das römische Kolosseum, den architektonischen Urtyp der Arena, als Emblem für ihr offizielles Plakat gewählt hatten, in dessen perfektes Oval die räumliche Struktur des Spielfeld montiert wurde. Dieses Spielfeld wird nun aber heute von einer zweistelligen Anzahl von Fernsehkameras regelrecht umlagert und – weil sie in ihrer räumlichen Anordnung zwar noch den Vorgaben des Spielfelds und des Stadions folgen, jedoch Bilder produzieren, die als Ereignisse raum-zeitlich wahrgenommen werden – von dieser viel komplexeren Struktur zugleich überlagert und durchdrungen. Etwa zwanzig bis dreißig Kameras sind für so genannte multilaterale Übertragungen erforderlich, bei denen das Signal an mehrere Sendeanstalten in verschiedenen Ländern weitergeleitet wird wie z.B. bei großen internationalen Turnieren oder einer Champions-League-Begegnung. Neben den Hauptkameras auf den beiden

---

<sup>1</sup> Das Endspiel der Fußball-WM 1990 in Italien zwischen der deutschen und der argentinischen Nationalmannschaft endete durch einen von Andreas Brehme verwandelten Elfmeter 1:0 für das Team von Franz Beckenbauer.

gegenüberliegenden Tribünen besteht die Mehrzahl der Kameras aus so genannten Atmosphären-Kameras, die an der Seitenaus- und der Torauslinie entweder als Hand- oder Schienenkameras zum Einsatz kommen und vor allem auf der Höhe des Strafraums und des Torraums besonders dicht aufgestellt sind; sogar im Tornetz selbst befindet sich jeweils eine Minikamera. Außerdem gibt es noch Kameras für die Ersatzbank, um Bilder von enttäuschten Reservisten und hysterischen Trainern einzufangen, es gibt Kameras in der so genannten Mixed Zone, wo Fernsehreporter die Spieler kurz nach dem Spiel zu ersten Stellungnahmen auffordern dürfen, und natürlich gibt es auch Kameras für das Publikum und das Stadion selbst, wie z.B. die Beauty Kamera, die am Dachrand montiert ist (Abb. 1; FIFA 2002).

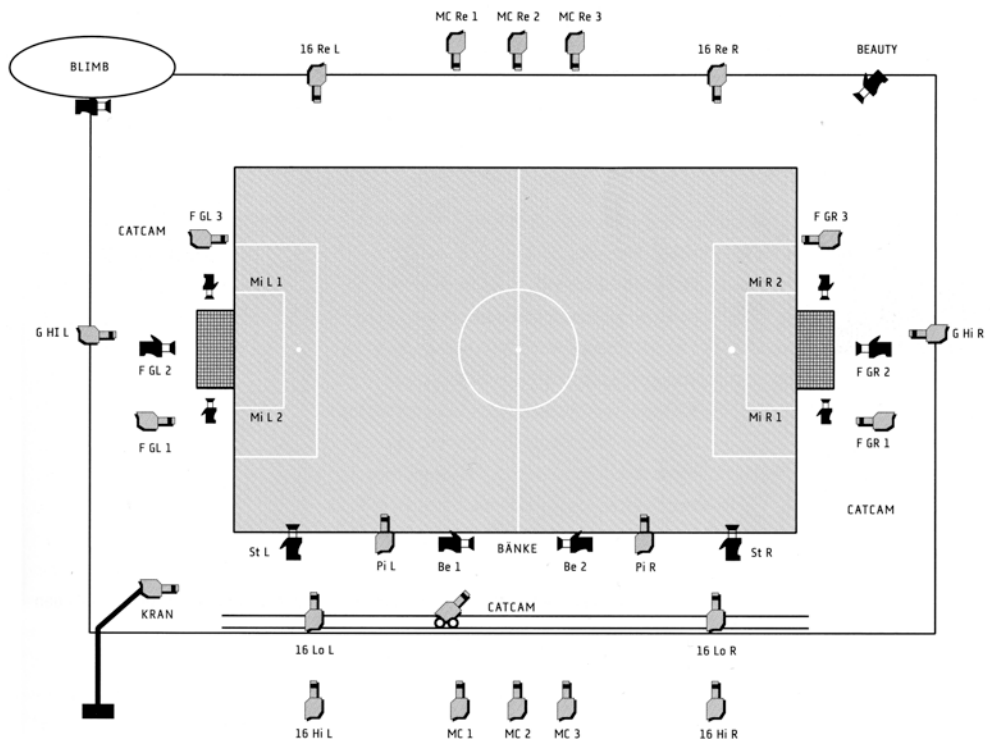


Abb. 1: Schematische Darstellung von Kamerapositionen bei einer multilateralen Übertragung eines Fußballspiels im Fernsehen (Mindestbedarf) (Zeichnung: Oliver Kleinschmidt)

Diese Kameraproliferation hat zwei bekannte Effekte:

1. Die Zerstückelung der Einheit von Ort, Zeit und Handlung durch eine völlig eigenständige Choreographie. Phänomene wie zum Beispiel Spielszenenwiederholungen in

Zeitlupe oder ständige Unterbrechungen durch Interviews und Expertenanalysen erzeugen zusammen einen ähnlichen Effekt wie ein kubistisches Gemälde. Beim Betrachten müssen wir auf Kohärenz verzichten, dafür suggeriert uns das Medium Fernsehen, alles *in toto* erfasst zu haben.<sup>2</sup>

2. Die Ausdehnung des räumlichen und zeitlichen Rahmens. Zwar mag ein Fußballspiel neunzig Minuten dauern, die potenziell weltweite Fernsehübertragung dieses Events kann sich gleichwohl über Stunden hinziehen.

Entsprechend diesen Konventionen waren somit auch am 8. Juli 1990 die Kameras des so genannten Host Broadcaster vor Ort – die TV-Firma, die von der FIFA den Auftrag erhalten hatte, die Fernsehaufnahmen herzustellen und an andere Sender zu übertragen – beständig auf der Jagd, durch den Einsatz starker Teleobjektive das Gesicht von Diego Maradona in Großaufnahme einzufangen, welches auf die Bildschirme weltweit ausgesendet wurde, sodass, wer wollte, sich an der Niederlage von „El Diego“ weiden oder in Mitleid zerfließen konnte. Im selben Augenblick jedoch passierte etwas, womit wohl keiner richtig gerechnet hatte. Sofort setzte ein gellendes Pfeifkonzert im Stadion ein, das natürlich für die Fernsehzuschauer zuhause deutlich zu hören war. Tatsächlich handelte es sich um die Reaktion des vorwiegend italienischen Publikums im Stadion auf exakt dasselbe Fernsehbild, das nämlich über zwei im Stadion angebrachte Videoleinwände zeitgleich zu sehen war – ein seinerzeit noch recht unbekanntes Phänomen. Und weil Maradona – obwohl er beim SSC Neapel unter Vertrag stand und eigentlich in Italien wie ein Gott verehrt wurde – zusammen mit seinen Kollegen der argentinischen Nationalmannschaft im Halbfinale ausgerechnet die italienische Fußballnationalmannschaft aus dem Turnier geworfen hatte, waren die Tifosi bei diesem Endspiel alles andere als gut auf „El Diego“ zu sprechen. Ihre Wut hielt immer noch vor, als bereits feststand, wer Weltmeister geworden war.

Alleine die Möglichkeit, Fernsehbilder überallhin senden zu können, führt nun zu der erstaunlichen Tatsache, dass sie auch an den Ort des Geschehens projiziert werden. Das Fernsehen befindet sich im römischen Olympiastadion und strahlt die Bilder von der Niederlage der argentinischen Fußballnationalmannschaft in diesem Stadion in alle Welt aus, unter anderem auch in das Stadion wieder zurück, wo es heftige Reaktionen auslöst, die wiederum in aller Welt wahrgenommen werden. Wir haben es somit zuerst mit einer visuellen, dann mit einer akustischen Reflexion zu tun. Zwar währte der Augenblick nicht lange; die Bildregie der verantwortlichen TV-Firma bemühte sich sogleich, diesen Fauxpas zu korrigieren, indem sie auf weniger provozierende Inhalte umschwenkte, beispielsweise auf den in Italien damals äußerst beliebten Rudi Völler, doch beweist solches Verhalten ja nur, dass dieser Augenblick explosiv und dramatisch ist,<sup>3</sup> weil es auf einmal möglich ist, *das Fernsehen zu sehen*, das

<sup>2</sup> Auf der diesjährigen Documenta in Kassel (Documenta 12, 2007) war die zwölfteilige Videoinstallation *Deep Play* von Harun Farocki zu sehen, die in beeindruckender Weise die Zerstückelung des Fußballgeschehens in unzählige mediale Ebenen demonstrierte: das Spiel als abstrakte schematische Spielanalyse, die verschiedenen Kamerapositionen, einschließlich Bildregie, die Leistungskurven einzelner Spieler, die digitale Umsetzung als Second Live-Computerspiel, Statistiken usw.

<sup>3</sup> Im Gegensatz zur Fußballweltmeisterschaft 2006 in Deutschland hat die FIFA seinerzeit das simultane Zeigen der Fernsehbilder im Stadion während des Spiels verboten. (Allerdings saß 2006 ein Verantwortlicher der FIFA im Bild-

heißt, den Vorgang des Fernsehens als solchen wahrzunehmen, so dass wir als Zuschauer in der Lage sind, uns selbst als zugleich Gesehene und Fernsehende wahrzunehmen. Gesehene sind wir, weil wir uns als vermeintlich privates Fernsehpublikum in unserem voyeuristischen Verhalten ertappt fühlen müssen, wenn die Stadionzuschauer auf einmal dasselbe sehen können, was wir zuhause an den Bildschirmen sehen. Deren unmittelbare aggressive Reaktion muss uns suggerieren, dass diese vermeintlichen Stellvertreter vor Ort weniger unsere Komplizen als vielmehr unsere Ankläger sind, die öffentlich mit den Fingern auf unsere ungezügelte Neugier zeigen, die einzig danach trachtet, Maradona heulend zu sehen. Zugleich entlarven die Pfiffe unsere passive Rolle als Couch-Potatoes, und so werden wir uns auch als Fernsehende gewahr. Fast könnte man sagen, dass so etwas wie ein zusätzlicher Wettkampf zwischen „wahrem“ und „falschem“ Publikum entsteht, der beinahe emanzipatorisches Potenzial hat, bei dem aber auch kurzzeitig droht, dass die Sache außer Kontrolle gerät. Weil jedoch anarchisches Verhalten einer großen Menge auf Organisatoren, Verbände, Institutionen und schon gar auf Fernsehanstalten gleichermaßen bedrohlich wirkt, werden die Möglichkeiten, die in diesem medialen Raum liegen, der sich hier aufuft, selbstverständlich nicht ausgeschöpft.

### **Affekttheater: Das Publikum im Stadion**

Freilich kann man in solcher Reflexion, die zur Auseinandersetzung, sogar zum Wettkampf wird, auch den stellvertretend ausgefochtenen Konkurrenzkampf zwischen einer medialen Struktur (die Fernsehzuschauer) und einer räumlichen Struktur, die in herkömmlicher Weise architektonisch genannt wird, sehen (die Stadionzuschauer). Denn nach wie vor pflegen beide – Medien und Architektur – ein eifersüchtiges Verhältnis, weshalb es immer noch fraglich ist, wer von beiden für die Präsentation des Ereignisses eines Fußballspiels geeigneter sei. Tatsächlich spricht vieles für das Fernsehen. Es lässt mehr Menschen daran partizipieren und zeigt ihnen Einzelheiten – eben die Großaufnahmen von Spielern in „bewegenden“ Momenten –, die sie im Stadion normalerweise nicht sehen könnten, falls nicht eine Stadionleinwand dafür sorgte. Das Fernsehen entspricht auch viel eher der Ereignisstruktur des Spiels, weil es wie dieses raum-zeitlich organisiert ist. Das bedeutet freilich auch, dass es aufgrund seiner „kubistischen“ Struktur in Bezug auf das Raumeschlecht unbestimmt ist – ob man sich als Fernsehzuschauer in einem Innenraum, zusammen mit dem Rest der Fernsehgemeinde oder als buchstäblicher Terminal ganz am Rand und außerhalb befindet, hängt ausschließlich vom

---

regie-Raum und filterte die Bilder, bevor sie für die Stadionleinwände freigegeben wurden. Insbesondere strittige Szenen, bei denen der Schiedsrichter in den Fokus geraten könnte, wurden nicht gezeigt.) Jedoch hatte sie 1990 wohl keine Einwände gegen das Zeigen der Bilder vor und nach dem Spiel. In Deutschland hat die Deutsche Fußball-Liga (DFL) in Paragraph 5 der *Richtlinien über individuelle Verwertung und Vermarktung medialer Rechte* festgelegt, dass lediglich Wiederholungen von Toren, und das nur maximal zehn Sekunden lang, auf den inzwischen längst obligatorisch gewordenen Stadionleinwänden und Videowürfeln gezeigt werden dürfen. Die Verbände stehen somit dem Mittel visueller Synchronizität misstrauisch gegenüber.

Standpunkt des Betrachters ab, und dieser muss gar nicht geometrisch definiert sein. Das Fernsehen ist somit als räumliches Produkt flexibel.

Die Architektur des Stadions hingegen ist in diesem Punkt eindeutig. Sie liefert den räumlichen Rahmen des Behälters als klar definierten Innenraum, dieser kann sogar als architektonische Form so perfekt sein, dass er die reine Zweckbestimmung symbolisch überhöht, wie beim bereits genannten Kolosseum in Rom. Und diese symbolische Erhöhung hat selbst gleichfalls ihren Zweck: sie führt nämlich dazu, wie Johann Wolfgang Goethe in seiner *Italienischen Reise* formulierte, dass „das Volk“ zum „Zierat“ werde (gewissermaßen eine frühe These zum Thema „Masse und Ornament“) und „über sich selbst erstaune“, wenn es sich so beisammen sah (Goethe 1976, S. 55 f.). Solche Symbolkraft scheint dem Fernsehen dagegen nicht zueigen, und doch: Die Renaissance der Stadien und des Stadionbesuchs, welche seit Jahren überall, wo Fußballbegeisterung ist, zu beobachten ist und offenbar anhält, lässt sich nicht auf diese symbolische Kraft der Architektur zurückführen, welche eine große Menge von Menschen als „vielköpfiges Tier“ zur Einheit zwingt. Paradoxerweise ist nämlich ausgerechnet das Fernsehen dafür verantwortlich, von dem man zu Beginn seiner zunehmenden Allgegenwart – etwa in den siebziger Jahren – erwartete, was man von allen neuen Medien erwartet, die leichter und geschmeidiger in der Handhabung als ihre Vorgänger sind: dass sie diese auskonkurrieren und ersetzen. Doch die Schreckensvision leerer Stadien erfüllte sich nicht. Dass das Fernsehen das Fußballspiel womöglich live überträgt, hat den Stadionbesuch keineswegs diskriminiert, vielmehr ist das Gegenteil eingetreten: Es motivierte sogar dazu (Abb. 2).



Abb. 2: Renaissance der Stadien: Publikumsmagnet Allianz-Arena in München vom Baseler Architekturbüro Herzog & de Meuron (Photo: Angelika Schnell)

Denn nicht *obwohl* das Fernsehen das Spiel überträgt, strömen die Menschen ins Stadion (weil beispielsweise Fans treu wie Gold sind), sondern *weil* das Fernsehen im Stadion ist. Die Erklärung ist zunächst einfach: Die Fernsehkameras liefern inzwischen immer häufiger neben den Bildern vom Spiel auch Bilder von den Zuschauerrängen, sogar in Nahaufnahme. Und

was könnte für das Publikum verführerischer sein als die Vorstellung, einmal ins Fernsehen zu kommen? Daher kann das Fernsehen sogar noch wirksamer als die perfekte architektonische Form, von der Goethe spricht – „die Simplizität des Ovals“ –, die Funktion des Gespiegelt-Werdens erfüllen: das Volk sieht sich selbst bzw. ist sich darüber bewusst, dass es von den Kameras und somit von den „anderen“ Zuschauern an den Fernsehbildschirmen gesehen wird. Dass es sich hier tatsächlich um einen Spiegelungsmechanismus handelt, zeigt die Vielzahl von freiwilligen choreographischen Formationen, welche die Zuschauer im Stadion in den letzten zehn bis zwanzig Jahren eingeübt haben und die eindeutig über das normale Fanverhalten hinausgehen, weil es sich in der Regel um großflächige oder großräumliche Aktionen handelt, welche die Zuschauer an sich meinen und von der spezifischen Anhängerschaft zu irgendeinem Club absehen: Dazu gehören am prominentesten die La-Ola-Welle, die durch das Stadion schwappt und bei der Tausende wie dressierte Affen nacheinander aufstehen, die Arme hochreißen und sich wieder hinsetzen,<sup>4</sup> dazu gehören die mehrere Quadratmeter großen Tücher über den Köpfen von Hunderten hinweg, für Klaustrophoben gewiss nicht das Ideale, und die immer greller werdenden Kostümierungen, die Omas selbst gestrickten Schal in den Vereinsfarben längst in den Schatten stellen und ganz offenkundig nach den Fernsehkameras schielen. Allerdings gehören in diesen Zusammenhang auch gefährliche Aktionen wie bengalische Feuer oder Raketen, ganz zu schweigen von den großen Mengen Hooligans, die vielleicht sogar überhaupt als erste verstanden haben, dass ein Fußballspiel, das im Fernsehen übertragen wird, eine Bühne ist. Und genau das ist der Dimensionssprung vom Publikum, das nach Goethe über sich selbst erstaunt, zu einem Publikum, das selber zum Akteur wird. Die Kamera ist auch hier potenter als die Architektur; sie macht aus jedem einen Schauspieler, deshalb sehen wir hier heute in Stadien, wo kommerziell Fußball gespielt und übertragen wird, keine Zuschauer mehr, sondern unbezahlte Schauspieler, die die Rolle von Zuschauern spielen.<sup>5</sup>

## Das Spiegel-Stadium

Gleichwohl könnte man immer noch einwenden, dass die Chance, als Einzelner ins Fernsehen zu kommen, bei der großen Zahl von Menschen, die in einem voll besetzten Stadion zusammenkommen, recht gering ist. Auch sind die Verhaltensweisen bizarr genug, jedenfalls weit entfernt von Goethes Vorstellung eines Publikums als „edlem Körper“, als dass man sie auf Antrieb schlüssig fände. Mit einfacher Eitelkeit ist der Drang, als Zuschauer zum Akteur zu werden, nicht ausreichend erklärt. Denn dieselben Personen drängen auch sonst nicht nach

---

<sup>4</sup> Die La-Ola-Welle wurde tatsächlich mit dieser Intention eingeführt. Bezeichnenderweise wurde sie in den USA erfunden, wo der Sport schon viel früher und deutlicher kommerzielle Ausrichtung angenommen hat. Ein professioneller Cheerleader, George Henderson, beschloss im Oktober 1981, etwas Neues mit den Zuschauern im Baseball-Stadion von Oakland einzustudieren, das dann fünf Jahre später als choreographierte La-Ola-Welle bei der Fußballweltmeisterschaft in Mexiko Furore machte. Entnommen aus: Die Erfindung der Welle (2006).

<sup>5</sup> Die Fußballweltmeisterschaft 2006 in Deutschland bestätigte dies in eindrucksvoller Weise. Selbst die Zuschauer, die sich in den so genannten Public-Viewing-Bereichen aufhalten, demonstrieren ihre schauspielerischen Leistungen.



Selbstdarstellung. Die hypnotische Kraft, die von der spezifischen Stadionatmosphäre ausgeht, vom Wettkampf in einem kollektiven Behälter, bedarf anderer Erklärungen. Jacques Lacan hat sich in seinem Aufsatz „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“, der sich zwar nicht um Fußballfans, sondern um das Kleinkind dreht, das sich zum ersten Mal im Spiegel erblickt, dennoch grundsätzlich mit diesem Verhalten auseinandergesetzt. Denn nach seinen Worten ist jener Jubelmoment, da man eine Entdeckung über sich selbst macht, der Moment, da sich „Natur und Gesellschaft treffen“, weil man zum ersten Mal sich selbst als biologischem Phänomen und zugleich als begabt, über diese bloß biologische Existenz weit hinauszuwachsen, gegenübertritt:

Dieser Akt [der erste Blick in den Spiegel] erschöpft sich nicht [...] im [...] Wissen von der Nichtigkeit des Bildes, sondern löst [...] sofort eine Reihe von Gesten aus, mit deren Hilfe [...] spielerisch die Beziehung der vom Bild aufgenommenen Bewegungen zur gespiegelten Umgebung und das Verhältnis dieses ganzen virtuellen Komplexes zur Realität untersucht [wird], die es verdoppelt (Lacan 1986, S. 63).

Der erstmalige Anblick des Spiegelbildes führt also zu einigen Bewegungs-„Mätzchen“, die Lacan als Potenzgefühle deutet, als den kindlichen Versuch, durch das gespiegelte „Imago“ „die Reifung der Macht“ vorwegzunehmen. Lacan geht davon aus, dass wir den eigenen Körper im allerersten frühkindlichen Stadium nur aus einzelnen Gliedern bestehend, die als Arme, Beine, Hände, Mund usw. noch dazu selbstständig agieren, wahrnehmen. Deshalb löst der erstmalige Anblick der eigenen kohärenten „Gestalt“, die man zuvor zerstückelt phantasiert hat, Jubel aus. Doch diese narzisstische Identifikation über ein Imago ist ein Trugbild, Lacan nennt es „Fata Morgana“, die jeden Menschen von nun an als „wahnhaftige Identität“ fortwährend begleitet. Und der Augenblick, da wir sowohl die Macht als auch den Betrug des virtuellen Bildes von uns selbst, das so ist, wie wir sein wollen, begreifen, ist ein dramatischer Augenblick: „Das *Spiegelstadium* ist ein Drama, dessen innere Spannung von der Unzulänglichkeit auf die Antizipation überspringt und für das an der lockenden Täuschung der räumlichen Identifikation festgehaltene Subjekt die Phantasmen ausheckt, die, ausgehend von einem zerstückelten Bild des Körpers, in einer Form enden, die wir in ihrer Ganzheit eine orthopädische nennen könnten.“ (Ibid., S. 67). Im Spiegelstadium hecken wir somit Phantasmen über uns selbst aus, aber zugleich kann diese „Fata Morgana“, diese „lockende Täuschung“, unsere Zerstückelungsängste, die nach Lacan fester Bestandteil unseres unbewussten Repertoires sind, nur virtuell besänftigen.<sup>6</sup> Das „Stadium“, eine zeitliche Struktur, schlägt in diesem dramatischen Augenblick in ein „Stadion“, eine räumliche Struktur, um. Wir betreten eine „innere Arena“, in der wir einen lebenslangen Kampf gegen uns selbst ausfechten müssen. (Lacan operiert ganz bewusst mit der doppelten Bedeutung des französischen Wortes „le stade“, welches zugleich Stadium und Stadion heißt. Im Deutschen funktioniert

<sup>6</sup> Lacan erklärt dies zum einen aus seiner Praxis als Psychoanalytiker. Seine Analysanden erzählten ihm fortwährend Träume, bei denen sie ihre Körper zerstückelt phantasierten. Zum anderen zieht er die Bilder von Hieronymus Bosch als Beweis für die weit verbreitete Existenz solcher Vorstellungen heran.

dieses Wortspiel nur im Plural.) Dieser Moment erinnert an das eingangs erwähnte Beispiel von Maradonas Großaufnahme, welche bei den Stadionzuschauern Pfiße ausgelöst hat: das – aus der Perspektive der Zuschauer – zeitgleiche Erblicken von Körper und Imago bedeutet auch das Bewusstwerden über deren räumliche Trennung.

Wenn wir also gestatten, dass wir mit der Lacanschen Psychoanalyse das durch das Fernsehen hervorgerufene narzisstische Verhalten von Stadionzuschauern deuten, dann müssen wir zugleich anerkennen, dass diese primäre Identifikation, wie Lacan das Spiegelstadium nennt, ganz im Gegensatz zu dem, was man über das Fernsehen und seine Shows vermuten könnte, ein Vorgang von höchster symbolischer Kraft ist; es handelt sich um nichts Geringeres als um einen Schöpfungsmythos. Gleichwohl führt die Vollendung des Spiegelstadiums nach Lacans pessimistischer Einschätzung zur Entfremdung vom Ich – wenn man nämlich die wahnhaftige Identität verteidigen muss –, und dieses Gefühl für Instabilität löst Aggressivität in „jeder Beziehung zum andern“ aus. Das erklärte jedoch noch eine andere offen gebliebene Frage im Zusammenhang des Fußballs und seiner sich mit inszenierenden Anhängerschaft, nämlich die Frage nach der Gewalt. Die infantile Angst vor der Zerstückelung des Körpers wird beim Fußball ja gerade durch die Art, wie das Fernsehen und insgesamt die Bildmedien das Spiel mit einer bestimmten Bildrhetorik inszeniert, die einzelne Körperteile zeigt, die wie selbstständig agieren, die jede Verletzung und jede Verrenkung auskostet, geradezu befördert. Die Angst muss sich nun durch ein virtuelles Bild, das Ganzheit verspricht, zum Beispiel durch kollektive Formationen, auflösen oder umgekehrt die Zerstückelungsphantasien auf andere projizieren, sich also in sadistischer Weise äußern: als das Zeigen der Bilder selbst, als Gewalt auf den Rängen oder als aggressives Pfeifkonzert, wenn die Großaufnahmen einzelner Körperteile von Spielern, Trainern, Schiedsrichtern auf Bildschirmen im Stadion simultan gezeigt werden.

## Mediale Architektur

Statt Goethes klassischer Antikenwelt, wo die bewundernswerte Architektur des Veroneser Amphitheaters tatsächlich die Kraft hatte, das Volk zu „einer Masse“ zu verbinden und „zu befestigen“, „als eine Gestalt, von einem Geist belebt“, haust im modernen Multimedia-Stadion ein ganz anderer Geist, nämlich das Phantom des Es. Schließlich sind wir ja in den Worten des Erfinders der Psychoanalyse nicht Herr im eigenen Hause, und nebenbei erklärt es uns, warum es auch in antiken Arenen nicht nur gemütlich zugeht. Die durch die Vermittlung von Medien zunächst in einem äußeren Raum erzeugte Reflexion zieht eine weitere Reflexion nach sich, die in einem inneren, psychischen Raum stattfindet. Die Architektur scheint für solche raum-zeitliche Strukturen, die viel komplexer als das einfache Stadionrund sind, kaum gerüstet. Doch ausgerechnet ein architektonisches Modell antizipiert diese mediale Entwicklung bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts. In einer besonders radikalen Skizze aus *La ville radieuse* stellt Le Corbusier eine ausschließlich mediale Architektur vor, für die einzig und allein die technische Versorgung mit Gas, Wasser, Strom, Luft, Telefon, dazu den befreiten Ausblick aus einem der obersten Apartments, konstituierend ist (Abb. 3; Le Corbusier 1935). Aber sieht man einmal von dem offenkundigen Affront gegen die „Architektur mit

großem A“ ab, erkennt man, dass dieses Modell einer gebauten Struktur zugleich eine seltsame Sehmaschine ist, bei der man offenkundig in einen Monitor schauen kann, der sich als Kamera entpuppt und umgekehrt.

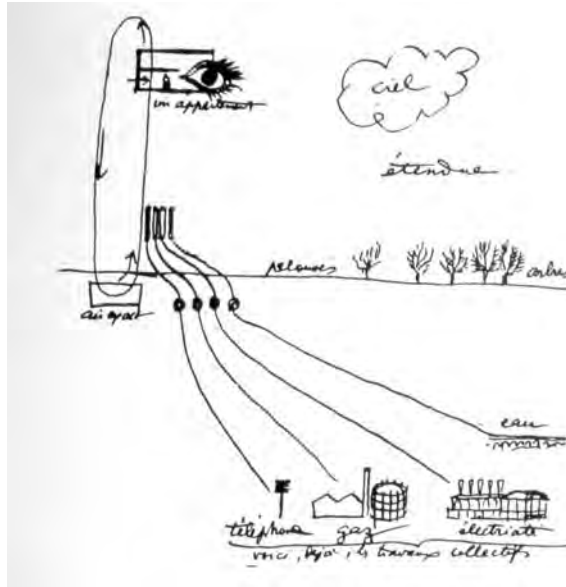


Abb. 3: Le Corbusier, Schemaskizze aus *La ville radieuse*, 1935

Wenn man diese Schemazeichnung genau anschaut, fällt einem neben der Tatsache, dass das, was wir gewöhnlich für Architektur halten, nur noch ein Schemastrich geworden ist, fast sofort das riesenhafte Auge in dem rechteckigen Kasten auf, der wohl ein Apartment in der obersten Etage darstellen soll, das ganz offensichtlich nicht identisch ist mit dem Nutzer dieses Apartments, denn dieser steht ja viel kleiner dahinter, ohne jeden Bezug zu dem Auge. Beatriz Colomina hat suggeriert, es handle sich um das Emblem einer Kamera (Colomina 1992, S. 121 ff.), doch offenkundig kann das Auge viel mehr: Es handelt sich um irgendein künstliches Element, das ganz allgemein für „Sehen“ steht und deshalb zwischen den verschiedenen Sehapparaten nicht trennen muss: Es ist zugleich Auge, Kamera, Computer, Monitor, Terminal und Cyberspace. Damit könnte es Corbusiers Bandfenster repräsentieren, durch das man auf andere Corbusiers in der Umgebung schaut, es könnte ein digitaler Screen sein, auf den fortwährend Bilder projiziert werden, es könnte sich um eine organische Prothese handeln, die das „normale“ Sehen weit verbessert, oder um einen virtuellen Raum mit unbeschränkten Darstellungsmöglichkeiten. Was Corbusier hier emblematisch skizziert, ist nicht nur ein Wahrnehmungsmodell, sondern auch eine Simulationsmaschine, die ebenso wie einst die Erfindung der Perspektive zugleich Architekturbilder *und* Bildarchitekturen herstellen kann (wir sehen uns selbst als Gesehene und Sehende). Damit geht die Skizze als Konzept

weit über die Entwürfe digitaler Welten hinaus, weil sie diese schon längst einbezogen hat, nämlich als historisches Ereignis. Corbusiers Modell ist so umfassend und radikal, dass es sogar Vitruvs Urhütte<sup>7</sup> in Frage stellt. Denn wir sehen hier nicht einfach nur *das* Paradigma für die moderne Architektur, sondern das Modell für jede Art von Architektur, die wenigstens nach Corbusier noch entstanden ist: also die gesamte Architektur des 20. Jahrhunderts, die von nun an eine von Medien abhängige und durch Medien reflektierte ist, also eine, die andauernd simuliert wird. Corbusier verdeutlicht in dieser Skizze, dass es ihm mit der historischen Zäsur, gewissermaßen mit dem Neustart der Moderne ernst ist. „Es bleibt uns nichts mehr von der Architektur früherer Epochen“, hat er ja bereits in seinen berühmten „Fünf Punkten zu einer neuen Architektur“ formuliert (Zitiert nach: Joedicke 1990, S. 50).

Der Schöpfungsmythos ist natürlich Programm: Durch die Architektur, die sich permanent selbst erneuert (sich selbst simuliert), soll zumindest potenziell auch der Mensch in die Lage versetzt werden, sich selbst neu zu schaffen. Und in Corbusiers Sinne gelänge eine vollständig von Medien strukturierte Architektur ganz einfach nur durch Naturbeherrschung und rationale Kontrolle: der letzte emanzipatorische Akt des befreiten Menschen aus selbst verschuldeter Unmündigkeit, der es ihm nicht nur ermöglicht, natürliche Phänomene wie Wasser und Elektrizität zu bändigen, sondern der natürlich – wenngleich nur implizit – auch in der Lage ist, seiner Triebe Herr zu werden, weil sie in diesem Modell gar nicht vorkommen. (Man müsste spekulativ vermuten, dass das Auge, die mediale Maschine, ebenfalls in der Lage ist, entlastende Bilder zu produzieren, mit denen sich der narzisstische Wahn durchhalten lässt.)

Gleichwohl wird zu wenig über die Funktionsweisen dieser Architektur- und Sehmaschine ausgesagt. Obschon es viel Potenzial enthält, neigt Corbusiers Modell auch zum Größenwahn. Stellte man ein anderes schematisches Modell dagegen, das sogar älter ist und tatsächlich von den Funktionsweisen der Wahrnehmungen handelt, wird klar, woran es bei Corbusier mangelt. Sigmund Freuds „psychischer Apparat“, den er bezeichnenderweise im Unterkapitel „Die Regression“ in der *Traumdeutung* bereits im Jahr 1900 vorgestellt hat, ist viel komplexer strukturiert, weil er die Reflexion und die Rückkopplung als konstituierendes Prinzip einbezogen hat (Freud 2000, S. 510 ff.). Tatsächlich funktionierte der Apparat ohne die Reflexion gar nicht, denn der „Reflexvorgang bleibt das Vorbild aller psychischen Leistung“. Aus diesem Grund bleibt er aber auch das Vorbild für jede mediale Struktur, denn so wie es beim Fernsehen geschieht, wenn dieses seine Bilder mit sich selbst und mit anderen Räumen überlagert, geschieht es mit jedem medialen Raum: Zusätzlich zu den unmittelbaren Bildinhalten werden noch indirekte, innere Räume, mithin psychische Räume produziert, die

---

<sup>7</sup> Vitruv ist der einzige antike Autor, dessen mehr oder minder theoretisches Werk zur Architektur bzw. zur „Baukunst“ erhalten geblieben ist. Da die Architektur anders als die Malerei nicht die Natur nachahmt, war eine der wesentlichen theoretischen Fragen immer die Frage ihrer Herkunft. Vitruv schreibt als erster von der „Urhütte“, die aus Baumstämmen, Laub und Lehm besteht, die zusammen so etwas wie die Ur-Konstruktion oder Ur-Behausung des Menschen darstellen sollen. Später werden daraus vor allem Theorien zur Entstehung der Tempelarchitektur formuliert bzw. auch der Klassizismus beruft sich in einer idealisierten Weise darauf. Jahrhunderte lang war (und ist) die Idee von der Urhütte *das* grundlegende Modell für Architektur; erst im 18. Jh. und vor allem im 20. Jh. wird die Autorität Vitruvs fundamental angezweifelt bzw. überwunden.

durch Affekte hervorgerufen werden. Und diese Räume werden vor allem zeitlich wahrgenommen: „Strenggenommen, brauchen wir die Annahme einer wirklich *räumlichen* Anordnung der psychischen Systeme nicht zu machen. Es genügt uns, wenn eine feste Reihenfolge dadurch hergestellt wird, dass bei gewissen psychischen Vorgängen die Systeme in einer bestimmten *zeitlichen* Folge von der Erregung durchlaufen werden“ (Ibid., S. 513). Freuds Apparat versucht schematisch die Funktion des Gedächtnisses bzw. der schwierigen Wege der Erinnerung und der Verdrängung ins Unbewusste darzustellen, was das Modell aus *La ville radiieuse* offenbar weder kann noch will. Freilich: Was wäre, wenn Corbusiers emblematisches und synthetisches Auge auch Phantasmen produzierte, irrationale, regressive, halluzinatorische Bilder und Träume (zum Beispiel die so genannte Postmoderne, die ja von nicht wenigen für die Wiederkehr des Verdrängten gehalten wird), wäre seine Skizze dann weniger radikal, weniger revolutionär? Immerhin hat Freuds Theorie vom Unbewussten für die zivilisatorische und emanzipatorische Entwicklung im 20. und 21. Jahrhundert mindestens eine genauso große, wenn nicht gar größere Rolle gespielt hat als Corbusiers Wohnmaschinen. Wenn die Architektur also medial wird oder nach Corbusier schon geworden ist, müsste sie ihre Kriterien für sowohl Analyse als auch Entwurf erweitern, indem sie zum Beispiel neben den herkömmlichen Form- und Stilkriterien zusätzlich eine entwickelte Affekttheorie entwickelt, die mehr ist als naive Architekturpsychologie.

## Literatur

- Baudrillard, J. (1998) Das Heysel-Syndrom. In: *Le Monde diplomatique* Nr. 5554, 12.06.1998, S. 2; dt. Christian Hansen [Der französische Originaltext erschien erstmals in der Zeitschrift *Autrement*, Mai 1986, S. 159–163].
- Canetti, E. (1996) *Masse und Macht*. Lim. Sonderausgabe. Frankfurt am Main, Fischer.
- Colomina, B. (1992) The Split Wall: Domestic Voyeurism. In: dies. (Hg.) *Sexuality and Space*. New York, Princeton Architectural Press.
- Debord, G. (1996) *Die Gesellschaft des Spektakels* (La Société du Spectacle, Paris 1967), Berlin.
- Die Erfindung der Welle (2006) Hörgeschichte. WM-Spezial von *ZEIT-online*, 13.06.2006. URL: <<http://www.zeit.de/online/2006/24/wm-geschichten-03>> [Accessed 18 July 2008]
- Eco, U. (1983) Die Multiplizierung der Medien. In: ders. (1987) *Über Gott und die Welt. Essays und Glossen*. München.
- FIFA-Fußballweltmeisterschaft 2006 und Organisationskomitee Deutschland (Hg.) *Stadion 2006. Profile und Anforderungen für Städte und Stadien zur FIFA-Fußballweltmeisterschaft 2006™*, 06.11.2002
- Freud, S. (2000) Die Traumdeutung. In: ders. *Studienausgabe*, Bd. II, Lim. Sonderausgabe. Frankfurt am Main, Fischer.
- Goethe, J.W. von (1976) *Italienische Reise*, Tagebucheintragung vom 16.9.1786, Frankfurt am Main/Leipzig, Suhrkamp.
- Joedicke, J. (1990) *Weißenhofsiedlung Stuttgart*. Stuttgart, Karl Krämer.
- Lacan, J. (1986) Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion. In: ders. *Schriften I* (Écrits, Éditions du Seuil, Paris 1966). Weinheim/Berlin, Quadriga.
- Le Corbusier (1935) *La ville radieuse: éléments d'une doctrine d'urbanisme pour l'équipement de la civilisation machiniste*. Paris/Geneve/Rio de Janeiro et al., Ed. de l'architecture d'aujourd'hui, Boulogne (Seine).
- Le Corbusier (1979) *Städtebau* (Urbanisme, Paris 1925), 2. Auflage, Faksimile-Wiedergabe der 1. Auflage 1929. Stuttgart, DVA.
- Le Corbusier & Jeanneret, P. (1964) *Œuvre complète*, vol. 3. 1934–38. Zurich, Les Editions d'Architecture (Artemis).
- Moos, S. von (1968) *Le Corbusier. Elemente einer Synthese*. Frauenfeld/Stuttgart, Huber & Co.
- Sloterdijk, P. (2004) *Sphären 3: Schäume*. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Stadtbauwelt* 24, 29.06.1990.
- Stick, G. (2005) *Stadien der Fußballweltmeisterschaft 2006*. Basel/Berlin/Boston, Birkhäuser.
- Vitruv (1987) *Baukunst* (Zehn Bücher zur Architektur), Bd. 1 und 2. Basel, Reprint der Ausgabe Göschen, Leipzig, 1796, Birkhäuser.