

VILÉM FLUSSER Olympische Spiele.

Was geht eigentlich in den gigantischen halbgerafften, (oder halb zusammenbrechenden) Zelten vor, die sich in Muenchen erheben? Welches sind die bewussten und unbewussten Motive der Veranstalter, Teilnehmer und Zuschauer, und welches sind die beabsichtigten und unbeabsichtigten Folgen des Vorgangs? Ein gewaltiges Thema. Plato hat den angeblichen Vorlaeufer, die griechischen Spiele, einer Analyse unterworfen, und kam bekanntlich zu einem Ergebnis, welches Modell fuer das ganze Mittelalter wurde. Naemlich ist dieses: die Veranstalter bilden die oekonomische Basis der Spiele, und haben keinen Selbstzweck. Die Athleten bilden eine Mittelstufe des Spieles, und auch sie sind nicht der Zweck der Sache. Die Spiele finden statt, um von Zuschauern betrachtet zu werden. Also gibt es drei Lebensarten: die oekonomische, (die der Veranstalter), deren Aufgabe es ist, die Spieler zu unterstuetzen; die politische, (die der Athleten), deren Aufgabe es ist, die Zuschauer zu beeindrucken; und die theoretische, (die der Beschauer), und diese ist die des Menschen wuerdige Lebensweise. Also die feudale Pyramide, etwa Buerger, Ritter und Moenche. Ist eine aehnliche Analyse der Spiele heute auch moeglich? Und wenn ja, welche?

Man kann die Sache selbstredend traditionell analysieren. Die in Muenchen stattzufindenden Spiele erscheinen dann als eine Art der Gattung "Wettspiele", wie sie sich ueberall und oft ereignen. Sie unterscheiden sich von den anderen Arten nur durch nicht grundlegende Aspekte. Zum Beispiel dadurch, dass sie angeblich von Amateuren ausgefuehrt werden, und daher etwas weniger zirkusartigen Charakter tragen. Oder dadurch, dass ihr Repertoire etwas weiter gefasst ist, und dass die Zahl der Teilnehmer etwas groesser ist als woanders. Oder aber dadurch, dass sie sich, (wahrscheinlich irrtuemlicherweise), fuer ein Wiederaufleben einer klassischen Tradition halten. Nichts an diesen charakteristischen Aspekten kann aber die Tatsache verdecken, dass es sich bei den Spielen um ein typisches Baenomen der Massenkultur handelt. Sie wenden sich ans Fernsehn, und beabsichtigen, die Aufmerksamkeit der Masse von der Wirklichkeit abzulenken, und sie von der Wirklichkeit zu entfremden. Sie funktionieren also als Ableitungskanaele von Massenenergien, die in anderen Kanaelen fuer die Establishments jenseits und diesseits der Ex-Eisenschirms gefaehrlich werden koennten. Zum Beispiel "sublimieren" sie Ideologien wie Nationalismen in folgenlose Formen. Diese ihre Funktion erkluert die Summen, die in die Spiele investiert werden, denn dann erscheinen die Summen als vermeintliche Investitionen. Und zweifellos ist solch ein traditioneller Standpunkt richtig.

Aber vielleicht ist er nicht erschoeffend. Man kann die Spiele auch anders betrachten. Zum Beispiel als Struktur, in der ein ganz neuer Geist versucht, sich zu artikulieren. Die Schwierigkeit einer solchen Betrachtungsart ist diese: Man kann von Neuem schwer reden, weil Erkenntniskategorien

VILÉM FLUSSER

fehlen, es zu fassen. Darum ist es noetig, Parallelen aus der Vergangenheit zu suchen, um Kategorien zu schaffen. In diesem Fall zum Beispiel die Parallele aus dem konfuzianischen China.

Wir muessen es als hierarchische Pyramide auffassen, an der Hunderte von Millionen von Menschen taetig beteiligt sind. Und wir koennen es als "Spiel mit Buchstaben und Ideogrammen" bezeichnen. Das Ziel des Spiels ist, die Machthaber des Himmelsreichs zu waehlen. Der Teilnehmer am Spiel steigt von Stufe zu Stufe der Pyramide mittels eliminativem Wettspiel. Aber da das Ziel nur von den wenigsten erreicht wird, verschwindet es jenseits des Horizontes des existenziellen Interesses der einzelnen Spieler, und fuer sie wird das Spiel Selbstzweck. Sie trachten also, die groesst moegliche Zahl von Ideogrammen anzusammeln, und sie auf die beste, ("kalligraphische") Weise zu manipulieren. (Selbstredend setzt der Besitz einer grossen Zahl von Ideogrammen und ihre aesthetische Manipulation einen wohlgeformten Geist voraus, der also geeignet ist, China zu regieren.) Die Base der Pyramide wird von der "Familie" gebildet, (also von etwas, das etwa unserem Dorf gleichkommt). Die Familienmitglieder wetteifern, um unter sich einen "Schriftgelehrten" zu bilden. Dann wetteifern die Gelehrten unter einander auf dem Niveau des Gebiets, der Provinz, des Landes, und schliesslich auf jenem Gebiet, in dessen Mitte sich der Thron des Reiches der Mitte befindet.

Vergessen wir nicht; der Konfuzianismus soll hier nur als Erkenntnismodell fuer die Olympischen Spiele dienen. So kann er verwendet werden. Zum Beispiel haben die Spiele auch eine pyramidale Hierarchie, welche in der These die ganze Menschheit einer bestimmten Altersstufe ordnet. Auch ihre Base ist von primitiven Zellen gebildet, naemlich durch Sportklubs. Und auch sie erweitern bei jedem Aufstieg von Niveau zu Niveau das Blickfeld des Spielers, und explodieren dadurch Partikularismen. Auch sie bieten, auf jedem Niveau, dem Spieler neue menschliche Kontakte, und ueberholen dadurch Gruppenidentifikationen, die auf niedrigeren Niveaus etwa gebildet wurden. Aber das Modell ist nicht ohne weiteres verwendbar. In China erfuellte das Wettspiel eine zentrale Rolle des politischen und sozialen Lebens. Bei uns sind die Olympischen Spiele nur periodisch und periphaerial, und muessen zentralen Ereignissen wie zum Beispiel Kriegen weichen.

Wir koennen uns aber vorstellen, dass sich diese Stellung der Spiele verwandelt. Dass sie zum Brennpunkt des existenziellen Interesses ueberhaupt werden. Dann koennen wir den neuen Geist fassen, von dem gesprochen wurde. Selbstverstaendlich; eine solche Wandlung setzt einiges voraus, zum Beispiel eine Erweiterung des Repertoires, das ausser Athletismus auch Kunst, Wissenschaft und Philosophie beinhalten muesste. Aber auch das ist vorzustellen. Was haette das zur Folge? Die Abschaffung der politischen und militaeren Maechte. Den Durchbruch der sozialen, religioesen und rassistischen Unterschiede. Das Ende der Massenkultur, denn diese ist ja durch Passivitaet

VILÉM FLUSSER

und Verbrauch kennzeichnet, waehrend die Spiele aktive Teilnahme aller erfordern. Und dabei ergliessen sich die Spiele doch durch Kamele der Massenkommunikation, sodass sie den Zuschauer verwandeln. Der vor dem Fernsehschirm Sitzende waere nicht mehr Verbraucher, sondern verantwortungsvoller Mitspieler der Geschichte. Sie waeren echt demokratisch, denn sie spielen sich im oeffentlichen Raum ab, in dem der Einfluss zensorieller Kraefte nicht Raum hat. Die Welt und das Leben in ihr waeren anders.

Das ist natuerlich utopisch. Der traditionelle Standpunkt zu den Spielen ist weit vernuenftiger, denn er steht mit beiden Fuessen im wirklichen Boden. Aber es ist kein ganz naiver Standpunkt. Die Spiele sind ja nicht das einzige Symptom fuer das Heraufkommen eines neuen Menschen, naemlich des Spielers, des "Homo ludens". Klammern wir uns an diesen neuen Standpunkt, sein wir trotz allem optimistisch.

