



Daisuke Nakayama, FULL CONTACT White Distance, 1999, Computerdruck auf Leinwand, Courtesy the artist

Der Japaner Daisuke Nakayama schafft eine Bilderserie von auratischer Kraft: Vor weißem Hintergrund, ohne Anklänge an eine reale Wettkampfstätte entzieht er die Boxkämpfer durch die Unschärfe der Aufnahme der Banalität der Sportarena und stellt sie an den Horizont menschlicher Grundbefindlichkeit: Der Fokus richtet sich nicht auf die vordergründige Realität auf der Bühne der Helden und Verlierer im sportlichen Wettkampf, sondern auf die existenzielle Archaik von Sieg und Niederlage in jedem menschlichen Leben.

Der Held, der Heilige, der Athlet

Der Held und der Heilige sind eng miteinander verwandte Figuren. Der Held erschafft als ein Krieger stellvertretend für das Gemeinwesen eine verbindliche Ordnung; der Heilige bringt stellvertretend für die Gläubigen ein Opfer. Die Stellvertretung in der Gewalt ist das Ferment, aus dem diese beiden scheinbar entgegengesetzten Figuren entstehen. Beide Figuren überkreuzen sich: auch der Heilige erschafft eine Ordnung, eine Heilsordnung; auch der Held gibt sich für seine soziale Gruppe hin. Im Heldentum liegt eine Erinnerung an ein Opfer, im Heiligen eine Erinnerung an ein Heldentum. Der Athlet hat teil an den Eigenschaften beider Figuren: kraft seiner agonalen Taten setzt er eine symbolische Ordnung, die er dominiert; in Stellvertretung seiner Gemeinschaft bringt er das Opfer seines Einsatzes.

Gunter Gebauer

Geb. 1944, Dr. phil. habil, ist seit 1978 Professor für Philosophie und Sportsoziologie am Institut für Philosophie der Freien Universität Berlin. Zahlreiche Publikationen zu Sport und Philosophie, u. a. *Sport in der Gesellschaft des Spektakels*. St. Augustin 2002; zus. mit Beate Kraus: *Habitus*. Münster 2002 (Transcript); zus. mit Chr. Wulf: *Spiel – Ritual – Geste. Das Mimetische in der sozialen Welt*, Reinbek 1998; Hg.: *Olympia. Die andere Utopie der Moderne*, Suhrkamp, Frankfurt 1995; zus. mit Chr. Wulf: *Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft*. Reinbek 1992; *Historische Anthropologie*, Reinbek 1989.

kehrt galt die körperliche Perfektion der Athleten als ein Merkmal des Göttlichen. Die Kraft und Schönheit von Sporthelden wurde Gestaltungsprinzip der Religion und erhielt selbst religiöse Züge. Den herausragenden Athleten wurde aufgrund ihrer körperlichen Vollkommenheit Teilhabe am Göttlichen zugesprochen. Als Bild des Gottes auf Erden war der Olympische Sieger ein potentieller Aspirant auf einen Platz zwischen den Himmlischen und den Menschen. Seit seinen Anfängen greift Heldentum in der europäischen Kultur über die Sphäre des Menschlichen hinaus. Heroen sind höhere Wesen mit einem perfekten menschlichen Körper.

In dieser alten Tradition sind die Bilder der Götter-Athleten keine Abbilder, sondern besitzen in ihrer ersten Form als Idole oder Standbilder ein Eigenleben: Sie sind eine Verdoppelung der irdischen Person in der Rolle eines Halbgotts – ein *kolossos*. An der Stelle des lebendigen Menschen kann das Idol als Platzhalter des Siegers zeigen, wer und was dieser einmal war. Ursprünglich wurde das Idol auf dem Grab errichtet; der *kolossos* war als Standbild ein Double des Toten: „In die Erde eingelassen, in die Erdtiefe eingewurzelt, in der Unbeweglichkeit festgehalten“, hatte er die Aufgabe, die ungreifbare, umherir-

rende Psyche festzubannen.² Aufgrund dieser Eigenschaft eines Doubles vermittelte er zwischen der Welt der Lebenden und jener der Toten. Der *kolossos* zielte auf die Überwindung des Menschlichen.

Der Sieg verdoppelt den Helden – neben den Sieger wird das Idol oder das Bild seiner Person gestellt. Er führt eine Doppelgängerexistenz: ein reales Leben und eines des Scheins, das ihm von künstlerischen Schöpfern verliehen wurde. Es entsteht eine ständige Spannung zwischen Schein und Wirklichkeit. Wer siegte, durfte den Göttern gleich sein. Heldentum befand sich genau an der Grenze, hinter der die Herausforderung der Götter oder die Erkenntnis begann. Die Existenz der Helden hängt davon ab, dass die Menschen an die Götter glauben. Ein Blick auf die Geschichte des Heldentums zeigt diesen Zwiespalt an. Alle Epochen der europäischen Geschichte, die Heroentum hervorgebracht haben, geben eine Antwort auf die Frage nach der Wirklichkeit der Helden. Aus der griechischen Antike stammt das in der Renaissance wieder angenommene Grundprinzip, das den athletischen Körper und sein Leiden als Garanten für Heldentum bestimmte. Der Held mit dem Schwert, der Überwinder, der Anführer, der Homerische Held ist die eine Quelle des antiken Heroentums im Sport. Es gibt einen zweiten, mythischen Ursprung der Athletenverehrung: seine Figur bildet sich aus jener des Heiligen. Diese Linie ist weniger offensichtlich als seine kriegerische Herkunft, hat aber weitreichende Konsequenzen, die gerade in der Moderne auftreten; sie soll im Folgenden ausführlich beschrieben werden.

1. Athleten als Helden

Die Sporthelden der griechischen Antike wurden mit der Produktion von Idolen und Bildern durch Dichter und Bildhauer in unmittelbare Nähe zu den Göttern gebracht. Die ersten bildlichen Darstellungen der Götter nahmen die vollkommensten menschlichen Gestalten ihrer Zeit, die Olympiasieger, als Vorbild für ihre menschliche Erscheinungen. Das Bild der Götter wurde nach dem Bild der Helden des Sports entworfen.¹ Die Religion integrierte so die Züge des Athletischen, und umge-

2. Gewalt und Ordnung

Der Sport befreit ein gefährliches menschliches Gewaltpotential, aber er übt einen Mechanismus zur Beherrschung der Gewalt aus. Gewaltentfaltung kommt im sportlichen Wettkampf durch einen archaischen Gebrauch des Körpers als Angriffs- und Verteidigungswerkzeug auf der Basis von Konkurrenzverhältnissen zustande. Aber er führt auch zu einer geregelten Beendigung der von ihm angeregten Gewalt. Beides ist wichtig: die Entfaltung der Gewalt und ihr Verlöschen in einem allgemein anerkannten Ausgang.

Im Moment der Eröffnung von Konkurrenzen ist der Wettkampf das genaue Gegenteil einer differenzierten Ordnung: Seit den ersten sportlichen Wettkampfformen unserer Kultur in altgriechischer Zeit ist er durch ein Auslöschen von Differenzen gekennzeichnet. Heute wird darin „Chancengleichheit“ gesehen, die sofort mit den Begriffen der Leistung und des Erfolgs verknüpft wird. Aber der Wettkampf in seiner historischen und gegenwärtigen Form enthält die Vorstellung einer viel radikaleren Gleichheit: Jede Differenz zwischen den Teilnehmern wird aufgehoben – die Unterschiede des Aussehens, der Herkunft und der Identität. Jeder wird jedermanns Gegner; Differenzen werden zu einem fast zerreißenen Höchstmaß gedehnt – selbst da, wo der Common sense

für Gleichheit plädiert, wird noch ein minimaler Unterschied zur Grundlage der fundamentalen Differenz zwischen Sieg und Niederlage genommen. *Beide* Seiten, sowohl die Aufhebung von Differenzen als auch die Differenzbildung durch Konkurrenz, führen eine Bestätigung der alten oder die Einsetzung einer neuen Hierarchie herbei.

Für das Beenden eines Wettkampfs reicht eine einfache Regelkonvention nicht aus. Der Gedanke, Wettkämpfe seien allein durch Abmachung geregelt, unterschätzt die Möglichkeit, dass sich Gewalt immer wieder erneuert. Die Tatsache, dass diese sich in einem geregelten Wettstreit entfaltet, darf nicht zum Anlass genommen werden, sie für harmlos zu halten. Es gibt genügend Beispiele für das Entgleiten von spielerisch entbundener Gewalt in nicht regulierbare, chaotische Zustände. Nur ein außerordentlich wirksamer, lange eingespielter Mechanismus und eine auf Bewältigung von Unordnung eingerichtete Gesellschaftsstruktur kann die Entregelung von Gewalt verhindern.³ Die Gewalt des Wettkampfs findet ihr Ende in der von allen anerkannten Fixierung von Differenzen, die zwar nicht endgültig, aber im Moment der Beendigung unantastbar und unbestreitbar sind. Die elementare Differenzierung ist die zwischen Sieger und Besiegtem; aber es gibt eine große Anzahl anderer, subtilerer Unterschiede. Der Wettkampf hat alle wesentlichen Kennzeichnungen eines Festes (oft wird vom „Sportfest“ gesprochen); dies aber nicht in einem beliebigen Sinn, sondern in dem eines religiösen Rituals. In „La violence et le sacré“ gibt René Girard die Merkmale eines rituellen Festes in vormodernen Gesellschaften an:⁴ Die bestehende Ordnung wird aufgehoben; die traditionellen, oft sogar geheiligten Differenzen werden mit einem Mal ausgelöscht. Die mit Beginn des Festes differenzlos gewordene Gesellschaft wird in ein Chaos gestürzt; es entwickeln sich zwischen den Individuen alle Arten wettkämpferischer Rivalitäten. Das Arbeitsleben kommt zu einem Stillstand, die unter Mühen und Entbehrungen angehäuften Ressourcen werden verschwendet. Das Fest eskaliert in einen Konflikt; es kommt zu einer Krise der Gesellschaft, die meistens gespielt, in Extremfällen aber auch von einer wirklichen Krise nicht zu unterscheiden ist, schließlich zu einer Lösung des Konflikts, die gelegentlich durchaus blutig verlaufen kann. Mit dem Ende des Festes wird die von diesem etablierte Hierarchie aufgehoben und die vor Beginn bestehende Gesellschaftsordnung wieder eingesetzt.

3. Girard: mimetisches Begehren und die Krise der Gemeinschaft

Alle Gesellschaften, deren Mitglieder gewaltfrei miteinander leben, sind durch interne Differenzierungen gekennzeichnet. Anerkannte soziale Unterschiede zwischen gesellschaftlichen Gruppen und Individuen regeln Zugang, Erwerb und Besitz von Ressourcen und verhindern, dass alle Mitglieder der Gesellschaft um dieselben Gegen-

stände und den gleichen Status konkurrieren. Jede menschliche Gesellschaft versucht sich vor zerstörerischer gewalttätiger Konkurrenz mit Hilfe einer differenzierten Sozialstruktur, einer Kulturordnung, ein Netz unterschiedlicher Rechte und Verpflichtungen, Hierarchien und Verbote, von Organisationsformen des Austausch, von Heiraten, Gabentauschen und Gütern zu schützen.

Girard beschreibt den Prozess, der einsetzt, wenn diese Struktur brüchig wird und die Wünsche, Triebkräfte, Absichten, Zielsetzungen (Girard nennt sie „Begehren“, frz. *désir*) von dieser nicht mehr reguliert werden: Der Wunsch, bestimmte Objekte zu besitzen, wächst zwar mit dem Wert, den die Gemeinschaft diesen beimisst. Aber die Stärke dieses Wunsches und die Intensität, mit der dieser zu verwirklichen gesucht wird, hängen davon ab, dass die Wunschobjekte von anderen Personen, insbesondere von solchen, die als Konkurrenten in Frage kommen, ebenfalls angestrebt werden. Jedes Begehren von Objekten ist, insofern es sich an Modellen orientiert, *mimetisch*. Jeder Begehrende ist Doppelgänger eines anderen, der das Gleiche begehrt.

Eine total entdifferenzierte Gesellschaft überlässt jedem ihrer Mitglieder einen unbegrenzten Spielraum, das Begehren jedes beliebigen anderen nachzuahmen. Die Konvergenz des Begehrens der Vielen, die nach Girards Theorie unvermeidliche Folge eines derartigen Zustandes ist, lässt sie in einen Zyklus konkurrenzeller Gewalt kippen: Die Mimesis des Begehrens kann die Wünsche der Mehrheit einer Gesellschaft auf eine eng begrenzte Anzahl von Objekten konvergieren lassen. Eine derartige Konstellation ist typisch für den Anfangszustand von Gewaltprozessen, wie sie in griechischen und nordischen, aber auch außereuropäischen Mythen beschrieben werden. Sie löst erbitterte Konkurrenzkämpfe aus, wenn in der Gesellschaft kein Mechanismus wirksam ist, der den Wettstreit um dieselben Objekte zu verhindern vermag. Die Gesellschaft gerät in eine Krise, die ihre Existenz zu vernichten droht.

Eine Ordnung, die den Zustand deregulierter Gewalt zu überwinden vermag, kommt in traditionellen Gesellschaften allerdings nicht durch freien Entschluss ihrer Mitglieder, der ja extrem unwahrscheinlich ist, zustande. Nach Girards These⁵ bildet sich in dem durch konkurrierendes Begehren aus allen Fugen geratenen Gemeinwesen eine neue Strukturierung *als Folge* eines Gewaltausbruchs: Die Gewalt der vielen Individuen vereint sich gegen besonders ausgezeichnete Einzelpersonen oder eine Minderheit, der stellvertretend für alle anderen die Schuld an der Konkurrenz und Gewalt zugeschoben wird. Dies geschieht in einem Willkürakt einer Zuschreibung, die auf dem Höhepunkt der Gewalt in den Augen der Mitglieder große Überzeugungskraft erhält. Mit der Vertreibung oder Vernichtung der von der Mehrheit bestimmten Urheber der Gewalt, die als Sündenbock die Schuld an der Krise des Gemeinwesens auf sich nehmen müssen, löst sich die

Konkurrenz auf. Die Gewalt aller gegen alle hat ein vermeintlich endgültiges Ziel gefunden, die Krise der Gemeinschaft scheint geklärt und überwunden zu sein; aber genau genommen ist sie ins Leere gelaufen.

Die Figur des Sündenbocks wird als ‚Ursache‘ der mimetischen Gewalt mystifiziert. Zugleich hat dieser die Gesellschaft durch seine Vertreibung oder Vernichtung tatsächlich beruhigt und in einen Zustand neuer Fruchtbarkeit und Produktivität überführt. In dieser Situation gilt er, in einer neuerlichen, aber jetzt veränderten Zuschreibung, als Ursache der friedvollen Entwicklung und als Begründer der Kulturordnung, die die neu konstituierte Gesellschaft strukturell vor einem Rückfall in Gewalt absichert. Die Umdeutung des ehemals für schuldig gehaltenen verkehrt die Figur des Sündenbocks in einen Heiligen.

In den mythischen Erzählungen von der Krise und ihrer Lösung ist die Figur des Heiligen als Begründer einer Kulturordnung ursprünglich in der – scheinbar entgegengesetzten – Figur des Sündenbocks angelegt. In Wirklichkeit ist er weder schuld an der Krise und an deren Lösung noch an der Prosperität der neu gegründeten Gemeinschaft. Aber die Tatsache, dass sich diese auf ihn beruft, ihn zum Zeugen und Garanten ihrer Ordnung auffasst und diesen Glauben an die nachfolgenden Generationen weitergibt, zeigt die Realität seiner Wirkung. Der Wunsch nach Verehrung, nach seiner Präsenz oder sogar nach Imitation, beispielsweise in Gestalt von Stellvertretern, drückt ein Verlangen nach der Bekräftigung der Kulturordnung aus.

4. Der Wettkampf als Mimesis einer Krise

Wettkämpfe sind in der Girardschen Perspektive Mimesis von Kämpfen um die Macht in einem Gemeinwesen.

Nicht nur in ihrem historischen Ursprung sind sie mit Machtkämpfen verbunden, – noch heute ist ihre besondere Struktur so beschaffen, dass sie als Ausdruck eines Ringens um die Ordnung einer Gesellschaft betrachtet werden können. Gewiss sind sie keine Widerspiegelung von – höchst hypothetischen – Ereignissen, sondern sie erzeugen agonale Handlungen, die einen *möglichen*, einen gespielten Machtkampf ausdrücken. Der mimetische Charakter des Wettkampfs zeigt sich darin, dass er in einem Sonderbereich, ausgeschnitten aus der Alltagspraxis, stattfindet, gleichsam hinter einer Grenze, die nach dem Ende des Agons wieder in Richtung gesellschaftlicher Wirklichkeit überquert wird.

Der *nicht*-mimetische Kampf ist kein Wettkampf, sondern Ernstfall. Daher kann es Wettkämpfe erst von der Zeit an geben, in der die Kämpfe um die Gesellschaftsordnung entschieden und Machtstrukturen gefestigt sind.⁶ In den frühen Agonen der griechischen Mythen gilt das spielerische Motiv des „Sich-Messens um des Sieges willen“ noch nicht. Das Heraklit-Fragment 53 trifft nicht auf den Wettkampf, sondern allein auf den Machtkampf zu:

„(Der) Kampf ist der Vater von allem, der König von allen; die einen macht er zu Göttern, die anderen zu Menschen, die einen zu Sklaven, die anderen zu Freien“ (Diehls/Kranz). Heraklits Gedanke bezieht sich, in der Interpretation Schadewaldts⁷, auf eine Welt, in der Zufall waltet; niemand ist vor dem Krieg sicher, jeden kann es treffen. „Alles geschieht im Sinne eines Streits, das Weltgeschehen ist Streitgeschehen.“ Der Streit herrscht über alle: „Er setzt Unterschiede, und zwar die größten, die es gibt: Götter und Menschen. Diese unterschiedsetzende Kraft des Streits ist es, wodurch er zu einem so bedeutenden Seinsprinzip wird. Denn als ein solches metaphysisches Prinzip müssen wir ihn verstehen.“⁸ Der sportliche Wettkampf hingegen ist nicht metaphysisch; zwar bringt er Unterschiede hervor, aber diese erheben nicht Götter über Menschen, sondern machen Menschen für eine gewisse Zeitspanne zu Heiligen.

Die in altgriechischer Zeit als Leichenspiele entstandenen Wettkämpfe lassen sich in diesem Zusammenhang als eine ritualisierte Erinnerung an Krisen interpretieren, als ein Mittel der Verhinderung einer großen existenziellen Krise der Gesellschaft. Insofern der Wettkampf ein Nachspielen des Prozesses ist, in dem das Heilige und die Ordnung der Gemeinschaft konstituiert wurden, kommt der sakralisierten Person eine besondere Rolle im Wettkampfgeschehen zu. In der klassischen Form des Olympischen Wettkampfs können wesentliche Elemente der Konstitution des Heiligen erkannt werden: die Gleichheit der Individuen im Ausgangszustand, das identische Objekt des Begehrens in Form des Siegespreises, die Polarisierung des Kollektivs gegen den Einen, die Rolle des Mythos, der einer herausgehobenen Person ‚Schuld‘ und zugleich sakrale Würde zuschreibt.

Der Olympische Athlet in der Nachfolge des Heiligen

Bei den antiken Olympischen Spielen gehört der Olympiasieger des rituellen Stadionlaufs, des höchsten aller Wettkämpfe, in die sakrale Sphäre des geopfert und zerstückelten Pelops. Der Tod des Pelops gehörte zu den wichtigsten Mythen der Olympischen Spiele;⁹ vermutlich war er der wichtigste überhaupt. Pelops wurde dem Mythos zufolge von Tantalus, seinem Vater, geschlachtet, zerstückelt und zubereitet den Göttern zur Speise vorgesetzt. Diese durchschauten den Frevel, verdammten Tantalus, setzten die Glieder des Pelops in einem Opferkessel erneut zusammen und erweckten ihn wieder zum Leben. Die Knochen des Pelops wurden in Olympia aufbewahrt. Alle wesentlichen Handlungen des Mythos: Zerlegen, in Kesseln kochen (der Dreifußkessel war das Wahrzeichen Olympias), das Wiederbeleben durch Zusammensetzen der Knochen, sind wesentliche Elemente des rituellen Nachvollzugs an einem symbolischen Stellvertreter, am Opfertier des Widders im olympischen Ritus. Der „kannibalische Pelops-Mythos“ und die „rituellen Blut-Sättigung-

gen“ des Widderopfers gehören wesentlich zu Olympia.¹⁰ Für Pelops wird nachts, für Zeus am Tage geopfert. Die Wettkämpfe, der Tagesfeier zugehörig, spielen sich in unmittelbarer Nähe des Zeus- und Pelops-Altars ab. Der älteste Wettkampf, der Stadionlauf, endete direkt am Zeusaltar. „Der Lauf markiert den Übergang vom Blut zum reinigenden Feuer, von der Todesbegegnung zum Vollgefühl des Überlebens, das sich in der Kraft des Siegers manifestiert.“¹¹

Der Stadionlauf und sein Sieger hatten im Ritual der Olympischen Spiele eine zentrale Stellung inne: Der siegreiche Athlet ist derjenige, der die Symbole des toten Heros entzündet und auf diese Weise den rituellen Wiederbelebungsprozess auslöst. Es sind die Kategorien des Opfers und des Heiligen, die seine mythische Rolle darstellen. Der Olympische Wettkampf erzeugt einen Mechanismus, der den Sieger als zentrale Ordnungsmacht einsetzt und ihm die Fähigkeit verleiht, die gewalttätige Welt zu ordnen. Sein Mythos stellt die Verwandlung des Schreckens einer Krise in eine neue Ordnung dar. Insofern ist der Sieger eine Mythosfigur, die mit freiem Willen begabt und souveräner Urheber seiner Handlungen ist, deren Energien wie Kraftlinien die Ordnung einer Gemeinschaft determinieren.

Die Mimesis des Wettkampfs verbindet den Sport mit einer anderen mimetischen Form, der Tragödie. Wettkampf und Tragödie führen zu einem Konflikt zwischen den Dramenpersonen. Am Ende der Auseinandersetzung hat dieser eine maximale Differenz zwischen sich und die anderen gelegt: Im Ausgang des sportlichen Agons wird der Sieger ins Unermessliche erhöht, während die Verlierer vergessen werden. In der klassischen Tragödie erleidet die Hauptperson eine Ausstoßung aus der Gesellschaft, die in den meisten Fällen mit dem Tod, mit einer Art Opferung des unschuldig Schuldig-Gewordenen besiegelt wird. Mit dem Opfer des großen Einzelnen werden die mimetischen Konkurrenzen eines Krisenzustandes der im Drama dargestellten Gesellschaft beendet. Wenn man es auf eine vereinfachte Formel bringen will, so kann man sagen, das Drama ist die tragische Vision, der sportliche Wettkampf die optimistische Deutung der Errichtung einer gesellschaftlichen Ordnung.

Der moderne Wettkampfsport ist ein überraschend getreuer Nachfolger der antiken Spiele. Er erzeugt mit seinem Wettkampfsystem eine Einrichtung, die den Sieger als zentrale Macht einsetzt und ihm die Fähigkeit verleiht, die Welt zu ordnen. Das Setzen von Unterschieden bleibt der entscheidende Vorgang, aber die produzierten Differenzen nehmen in der Moderne einen individuellen Charakter an. Der differenzierende Prozess des Wettkampfs richtet sich auf die einzelnen Personen und deren Beziehungen untereinander, auf die Ichs, die sich in Konkurrenz gegeneinander befinden. Die Mimesis des sportlichen Wettkampfs zeigt, wie die Person im Drama des Sports ihr Ich gestaltet, wie der Athletenkörper zu einer spezifischen Person, zu einem besonderen Heiligen wird.

Das Schauspielhafte des Sports liegt in der sinnlich wahrnehmbaren Aufführung und im Exemplarischen dieses Prozesses.

Vor dem Hintergrund des antiken Agons lässt sich der Wettkampf als eine Art Krise betrachten, insofern er in einem entdifferenzierten, chaotischen Zustand seinen Ausgang nimmt. In plötzlich aufblitzenden Augenblicken bricht mit Beginn der Konkurrenz in Stadien, auf Autorennstrecken, auf Schneepisten ein schreckliches Chaos hervor. Was man heute vom Sport erwartet, ist das Spiel mit entregelter Gewalt, bei dem der Zuschauer ungeschoren davonkommt. Die Lust am Wettkampf, die sich in unserer Gesellschaft durch viele Bereiche des sozialen Lebens ausdehnt, ist eine Lust an der Krise: Die chaotischen Zustände, in denen verschiedene Kräfte sich im Kampf um Vorherrschaft miteinander befinden, ohne dass sich eine Ordnung schon durchgesetzt hätte, rufen die Erwartung hervor, dass *einer* der Athleten mächtig genug sei, die anderen niederzuringen und seine Dominanz zu sichern. Die Lust an der Entdifferenzierung entsteht aus der Ordnungserwartung.

Ebenso wie er zur Entfesselung von Gewalt anreizt, verführt der Sport dazu, die Hoffnung auf das Ende der Gewalt in einen ausgezeichneten Einzelnen zu setzen. Die Wendung des Schreckens der Krise in eine Ordnung gilt dann als die Tat eines Heiligen. Die Minikrisen des Sports sind erfüllt vom Wunsch, ein Heiliger möge kommen und seine Ordnung errichten. Es steckt darin der Glaube an die Macht des Einzelnen und das Streben nach ordnungsstiftenden Differenzierungen. Der Mythos des Wettkampfs ist dem Sport heute nicht oberflächlich – im Gegenteil begründet er die Hoffnungen der Zuschauer auf das Erscheinen des Heiligen, die Wünsche der Athleten, zu den Auserwählten zu gehören, und den Glauben der Gesellschaft an die in ihr wirksamen Unterschiede.¹²

Anmerkungen:

- 1 Vgl. Jean-Pierre Vernant: *Mythe et pensée chez les Grecs*, Paris, 2. Aufl. 1985.
- 2 Jean-Pierre Vernant, a.a.O., S. 336.
- 3 Vgl. Norbert Elias/Eric Dunning: *The Quest for Excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process*, Oxford 1986.
- 4 René Girard: *La violence et le sacré*, Paris 1972.
- 5 Für unsere Zwecke, die nicht auf eine wissenschaftliche Erklärung gerichtet ist, bleibt die Frage, inwieweit die Girardsche Behauptung im Feld der Wissenschaft anerkannt ist, im Hintergrund. Sie besitzt nicht nur die Anziehungskraft einer mythologischen Erklärung, sondern sie vermag mit fruchtbaren Fragestellungen einen kohärenten Zusammenhang zwischen Gewalt, Wettstreit, Ordnung und Heiligem herzustellen. Dass zwischen diesen tatsächlich ein enger Zusammenhang besteht, scheint mir unstrittig zu sein; freilich wagt es keine der anerkannten wissenschaftlichen Theorien, einen solchen auch nur zu skizzieren.
- 6 Dies zeigen die Untersuchungen von Elias und Dunning über die Entstehung des Sports in England, in Elias/Dunning, a.a.O., vgl. die ausführliche Beschreibung, die N. Elias im Einleitungskapitel von der Wechselwirkung zwischen dem geregelten Sport und dem Respekt vor den Regeln der Übergabe politischer Macht an die gegnerische Partei gibt.
- 7 Wolfgang Schädewaldt: *Die Anfänge der Philosophie bei den Griechen. Die Vorsokratiker und ihre Voraussetzungen*, Frankfurt a.M. 1978.
- 8 Wolfgang Schädewaldt, a.a.O., S. 389.
- 9 Vgl. Walter Burkert: *Homo necans. Interpretationen altgriechischer Opferriten und Mythen*, Berlin, New York 1972.
- 10 Walter Burkert, a.a.O., S. 115.
- 11 Walter Burkert, a.a.O., S. 113.
- 12 Der Soziologe Pierre Bourdieu nennt diese Haltung den „Glauben an das Spiel“ und zeigt, wie wichtig dieser für das Funktionieren moderner Gesellschaften ist.

Tracey Moffatt, Fourth, 2001, 4 aus einer Serie von 26 Arbeiten, Tintendruck auf Leinwand, 34 x 46 cm, Courtesy L.A. Galerie Lothar Albrecht, Frankfurt



Das Bild des Siegers ist komplementär zum Bild des Verlierers und umgekehrt. Die australische Künstlerin Tracey Moffatt erfasste in den TV-Bildern der Olympischen Spiele 2000 in Sydney jene präzisen psychologischen Umschlagsmomente der Dialektik von Sieger und Verlierer. Ihre HeldInnen sind die vom Siegerpodest knapp ausgeschlossenen Vierten des Wettkampfs. Die Tragödie, um einen Hauch die Gegenfolie zum Sieger geworden zu sein, wird in jenem Tausendstel der Emotionen festgehalten, wo Glaube und Unglaube sich darüber noch die Waage halten, bevor Frustration, Resignation, Enttäuschung und Wut sich ihrer bemächtigen. Ein Moment, der jenseits des symbolischen Status von Nationalität, Rasse und Geschlecht, der nichts anderes als die pure persönliche Dramatik zeigt.