

Share the Dream – der inszenierte olympische Traum

Ein Tagungsbericht

Sabine Lenk

Vom 19.2.2015 bis zum 26.1.2016 zeigt das Olympische Museum in Lausanne eine Ausstellung mit dem Titel «Die Olympischen Spiele: Hinter dem Bildschirm». Als Begleitprogramm organisierte das Ausstellungskomitee eine Tagung, die ausgesuchte Filmbilder sportlicher Ereignisse aus den Beständen des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) zeigte und Resultate der Aufbereitung der *Games* von 1896 bis heute durch das eigene Studienzentrum präsentierte. Das Museum beheimatet laut eigener Aussage die «weltgrößte Sammlung von Geschichten und Objekten» über Sport (Dauerausstellung des Museums: 3 Etagen, 3.000 m², 1.500 Objekte, 150 Bildschirme). Die Veranstaltung gab Anlass, über die medial inszenierte Welt der Olympischen Spiele nachzudenken. Zwei Themen bieten sich dabei für die Forschung besonders an. Zu überprüfen wären einerseits die Behauptung, der Olympia-Film habe ästhetische und technische Neuerungen hervorgebracht und seit 1936 den Sportfilm hinter sich gelassen, und andererseits der Einfluss von veränderten Übertragungswegen und Bildinhalten auf die Wahrnehmung der Spiele. Die große Sammlung an Film- und Fotoaufnahmen im Archiv, die breit angelegte Dauer- und Sonderausstellung des Museums sowie die Möglichkeit, von Basis-Recherchen des IOC-Studienzentrums zu profitieren, liefern gute Voraussetzungen für Untersuchungen rund um die Medialität der Sommer- und Winterspiele.

Der Olympia-Film – Sportzeugnis und Medienerzeugnis

Mehrere der sieben Sektionen von «Die Olympischen Spiele: Hinter dem Bildschirm» erinnern an die lange Tradition ihrer audiovisuellen Präsentation. Diese beginnt laut Pressemappe 1908 im Kino mit dem «Zieleinlauf von Dorando Pietri im White City Stadium in London».¹ 1924 kommt der Rundfunk hinzu, in den 1950er Jahren das Fernsehen, schließlich das Internet. Laut Meinung der Kuratoren entwickeln sich seit langem Ästhetik und Technik bei der Aufnahme der Spiele parallel: Beide seien in hohem Maße innovativ, so dass die Berichterstattung über das Ereignis eine richtungsweisende Rolle für die Medientechnologien spiele. Hierbei können sie sich auf die Analyse der Filme berufen, denn für die Sammlung des Museums haben Mitarbeiter Kameranegative von fast allen Olympiaden zusammengetragen, zudem Radiobänder sowie TV-Ausstrahlungen in mehreren Sprachen. Analog und digital aufbereitet befinden sich in den Beständen laut Archivar Robert Jaquier mehrere Aktualitäten aus den Jahren 1900–1908, 20–30 Kurzfilme, die erstmalig in offiziellem Auftrag über Stockholm (1912) gedreht wurden, die frühesten Langfilme zur 8. Sommer- (Paris) und 1. Winter-Olympiade (Chamonix, beide 1924), die erste vom IOC beauftragte Filmberichterstattung über Berlin (1936) sowie der früheste Farbfilm über die Wettkämpfe (London 1948).

Mit Leni Riefenstahl beginne die Tradition des offiziellen IOC-Films, der sich, so Jaquier, im Niveau eindeutig von den «Coverage-Filmen» unterscheiden müsse, eine Forderung, die heute mehr denn je gilt. Zwar würden seit 1930 alle Spiele – bis auf Lake Placid 1980 – offiziell gefilmt, doch während ihre Vorgänger noch aus der Distanz drehten, sei es Riefenstahl zu verdanken, dass «sich die Art und Weise, wie die Spiele gefilmt wurden und [...] wie der Sport visuell wahrgenommen wurde», geändert habe (Pressemappe).² Seither gilt es offensichtlich, die «Legacy of the Games» (Jaquier) in Film zu meistern, was sich Starregisseure wie Claude Lelouch und François Reichenbach

- 1 Eine Anzeige der Firma Gaumont in *Der Komet* v. 12.05.1906 wirbt für einen Film über «Olympische Spiele» im Jahr 1906 in Athen, für welche die Firma die exklusiven Aufnahmerechte erworben habe. Da in diesem Jahr keine offiziellen Wettbewerbe veranstaltet wurden, verweist die Werbung darauf, dass drei Austragungen – Athen 1896, Paris 1900, St. Louis 1904 – genüigten, um die Olympiade zu einer Marke zu machen.
- 2 Während der Tagung wurde deutlich, dass die Bewunderung für Riefenstahl und ihr Werk nicht nur vom englischen Filmhistoriker und Referenten Kevin Brownlow distanzlos geteilt wird, sondern dass auch andere Tagungssprecher in ihrer Begeisterung für die Filmemacherin den politischen Kontext außer Acht lassen.

(Grenoble 1968: *13 JOURS EN FRANCE*) oder Carlos Saura (Barcelona 1992: *MARATHON*) zu eigen machten und sich um besondere Perspektiven auf Sportstätten und Städte bemühten, außergewöhnliche Details herausstellten (Tanz der Hände von Lelouch und Reichenbach) oder zeigten, was sonst kaum Beachtung findet: den hohen Preis, den der Körper des Leistungssportlers bezahlt (Saura zeigt ausgemergelte Marathon-Läuferinnen, die fast besinnungslos ins Ziel stolpern).

Das Zelebrieren der Spiele von 1936 mithilfe mehrerer Kamerteams, die Produktion von Filmaufnahmen für Kino *und* Fernsehen, die großzügige finanzielle Ausstattung der Filmemacherin durch die Regierung: Mit dem «Hochglanzlook» von *OLYMPIA* legte Riefenstahl die Latte hoch für ihre Nachfolger und Nachfolgerinnen. Doch stellt sich die Frage, wie *ästhetisch und technisch innovativ* die Aufnahmen von Olympischen Spielen seit 1936 wirklich sind, wenn man sie mit anderen Filmen aus derselben Periode vergleicht? Sichtungen vor Ort im Archiv des Olympischen Museums könnten hierauf eine Antwort geben, denn dort ist nach Auskunft von Jaquier von manchen Wettkämpfen sogar ungeschnittenes Material bewahrt. Trotz ihrer Digitalisierung in 4K sind die meisten Filme aus rechtlichen Gründen außerhalb des Museums kaum zugänglich.³

Wie steht es heute um die Innovationskraft? Der Bericht von Sergey Miroshnichenko, verantwortlich für *RINGS OF THE WORLD*, den offiziellen Film über die Winterspiele von 2014, zeugte von einem Kraftakt, der Regisseur wie Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen an den Rand der Erschöpfung brachte. In Sotschi arbeiteten 60 Crews mit 18 Kameraleuten, welche die Disziplinen aus noch nie gezeigter Perspektive filmen sollten, u.a. mit 800mm-Teleobjektiven von instabilen Gerüsten aus. Die Aufnahmeleitung musste 60 ausgesuchte Athleten, alle Wettbewerbe, die technische Ausstattung, das Personal sowie die Aufnahmepositionen koordinieren. Während der Tagung wurden Fragmente aus *RINGS OF THE WORLD* gezeigt, die durch Ästhetik, ungewöhnliche Kamerawinkel und schnelle Schnitte beeindruckten; doch die größere kreative Leistung lag in der Bewältigung der «unglaublichen Menge an *Footage*», die während der 17 Tage von Sotschi produziert wurde. Bis der Film erscheint,⁴ sind allerdings die nächsten Spiele in Rio 2016

3 Es scheint jedoch einen Leihservice für Forscher zu geben, die nicht in eines der weltweit 40 Olympic Studies Centres kommen können (<http://www.olympic.org/the-olympic-studies-centre>).

4 Der für September 2014 angekündigte Film (<http://bit.ly/21AWBre>, letzter Zugriff am 01.06.2015) war bei der Tagung noch nicht fertig und scheint bisher nicht gelaufen zu sein.

bereits in Sicht. So wird sich die Aufmerksamkeit der Medien wohl eher auf die «ersten echten Multi-Bildschirm-Spiele» (Yiannis Exarchos) konzentrieren.⁵

Das Motiv: Emotionen – Die Konsequenz: Indiskretion der Kamera

«Emotionen» war das am häufigsten benutzte Wort der Tagung. Am Konzept von FIRST über die Wettkämpfe in London 2012 verdeutlichte die englische Regisseurin Caroline Rowland, wie sie den Auftrag, Gefühle zu erzeugen, mit weiteren Regeln, die beim offiziellen Film über die Spiele zu beachten sind, kombinierte. Für den IOC stehen grundsätzlich die «Olympischen Werte», das «Vielvölker-Event» und die «Immortalisierung» des Olympischen Geistes in Bild und Ton im Vordergrund. Der Austragungsort, der den IOC-Film zu finanzieren hat, fordert gewöhnlich einen Image-Film, der das Einzigartige des veranstalteten Sportevents zu unterstreichen hat. Da die Wettbewerbe durch den Olympic Broadcasting Service (OBS) gecovered werden, ist ein «Round-up der sportlichen *Highlights*» unerwünscht.

Rowland ließ sich für ihr Drehbuch vom Selbstverständnis Londons als «hippe Metropole», als Stadt der Jugend inspirieren: Mit FIRST habe sie die 18- bis 24-jährigen ansprechen wollen. Aus rund 4.600 angemeldeten Teilnehmern wählte sie zwölf junge internationale Sportlerinnen und Sportler aus, welche sie bereits bei den Vorbereitungen in ihrem Heimatland begleitete und die während der Spiele im Mittelpunkt standen. Drei Kamerateams drehten 17 Stunden pro Tag, folgten ihren Protagonisten und Protagonistinnen zu allen Leistungstests und zeigten sie vor, während und nach dem Wettbewerb als Menschen, die bangen, hoffen, hoch beglückt oder tief enttäuscht sind. Rowlands Ziel: Die jungen Zuschauer von FIRST sollten sich mit den gleichaltrigen Sportlern identifizieren. Olympia ist vom antiken Sportereignis zu einem «Fest der Emotionen» mutiert. Die massive Kamerapräsenz und ständige Beobachtung bleibt jedoch vermutlich nicht ohne Folgen für die Beteiligten, ihre Leistungen und das Ereignis.

TV-Fragmente aus Sotschi, die während der Tagung liefen, belegen den Auftrag der Kameraleute des OBS: nah, näher, am nächsten. Das TV-Objektiv drängt sich an die Gewinner eines Wettbewerbs heran, zelebriert ihr schweißnasses Gesicht, die schwer atmende Brust, den

5 Über die Pläne des OBS für Rio siehe <http://bit.ly/21AWRXh> (letzter Zugriff am 01.06.2015).

aufgerissenen Mund. Die Kamera zeigt alles in Großaufnahme, selbst Details, welche die Betroffenen vielleicht lieber verborgen hätten. Das Sendezentrum spielt Patzer und «Ausrutscher» gleich mehrfach ein, zudem von verschiedenen Seiten sichtbar. Der Sportler ist schon länger nicht mehr der Halbgott im Trikot, der sich über seine Konkurrenten heraushebt und dem das Kamerateam in respektvollem Abstand folgt, dem man Empathie entgegenbringt, wenn er stürzt. Für den 2001 vom IOC gegründeten Aufnahme-Service, welcher als «Host Broadcaster» alle Aufnahmen dreht und schneidet, mit Kommentar versieht und allen Sendern zur Verfügung stellt, steht nicht mehr der Sport, sondern der Athlet oder die Athletin als Mensch im Mittelpunkt. Gibt das aber den Fernsehmachern wirklich das Recht, seine bzw. ihre Reaktionen und Gefühle den Blicken von Millionen Zuschauern auszusetzen? Während einer Diskussion mit dem Publikum sagte Yiannis Exarchos, Direktor des OBS, Sportler könnten heute mit den Medien umgehen, deutete aber auch leise Zweifel an: Ob der «natürliche Umgang» mit den Medien «so gut ist, ist eine andere Frage».

Seit wann ist der räumliche Abstand zwischen Sportler und Kamera auf einen Meter geschrumpft? Wann wurde die Respekt-Distanz, die das *persönliche* Umfeld der Olympioniken als tabu angesehen und sie so beschützt hatte, zugunsten von «shared emotions» aufgegeben? Exarchos' Meinung hierzu: Um die Spiele einmalig zu machen, sei dieser Schritt unabdingbar gewesen – Abkehr von der Bewunderung für die Athleten und Hinwendung zum Geschichten-Erzählen über sie, ihr Leben vor und hinter den Kulissen, ihre Sicht auf das, was sie gerade erleben. Was er nicht sagte: Emotionen verkaufen sich besser.

Das historische Archiv, das Studienzentrum im Olympischen Museum in Lausanne und das OBS

Bis auf zwei Ausnahmen wurden alle Olympia-Filme gefunden und archiviert, so dass sie für die Forschung zur Verfügung stehen. Viel Material lagerte laut Auskunft des amerikanischen Filmspezialisten Adrien Wood beim Gosfilmofond, darunter DAS WEISSE STADION von Arnold Fanck über die Winterspiele in St. Moritz im Jahr 1928, den das IOC nach einer ersten Restaurierung wegen neuer Funde sogar ein weiteres Mal bearbeitete. Soweit möglich, würden die wiedergefundenen Aufnahmen in Zusammenarbeit mit den Regisseuren restauriert, ließ Wood verlauten. Derartige Projekte scheitern bei den meisten Filmarchiven an Geldmangel. Ein eigenes Konservierungsprogramm

des IOC Sorge für die Sicherung olympischer Zeugnisse auf Film, Video, Audio und Foto, berichtete Philippe Laurens, der die digitale Verwaltung der Sammlung und die Online-Bilddatenbank betreut. Die Website des Museums (<http://www.olympic.org/museum>) liefert Informationen rund um die Spiele; das Olympic Study Center (<http://www.olympic.org/olympic-studies-centre>) bietet direkte Unterstützung bei der Recherche an und stellt zu den Jahren 1894 bis 1994 historische Übersichten zur Verfügung (<http://www.olympic.org/olympic-studies-centre>); Akademiker finden unter dem Stichwort «academic activities and network» Stipendienangebote (<http://bit.ly/21AYaW7>). Das IOC fördert also aktiv die wissenschaftliche Aufarbeitung der demnächst 120-jährigen olympischen Tradition.

Ob das Studienzentrum dem Forschenden auch einen Blick hinter die Kulissen des OBS ermöglichen kann? Yiannis Exarchos schien während der Veranstaltung für Gespräche offen, vielleicht ist er es auch für empirische Studien zur medialen Zukunft der Spiele. Seine Visionen für Rio 2016 beinhalteten auf Drohnen gestütztes Filmen, Körperkameras für junge Sportler und Sportlerinnen sowie eine 8K-Auflösung, um das Ereignis für sein Zielpublikum – Jugendliche und junge Erwachsene – noch sinnlicher zu machen. Mit Sotschi seien die Spiele 100 Prozent digital geworden, doch von den 100.000 Programmstunden sei noch immer knapp die Hälfte auf dem TV-Bildschirm angeschaut worden. Die nächsten Sommerspiele würden die Zuschauer, so Exarchos, im Internet verfolgen; eine App für den Olympic Video Player (OVP) werde ihnen den Zugang zu zwei Millionen Stunden Bild und Ton öffnen. Gigantomanie oder Notwendigkeit, um die Spiele für die Älteren attraktiv zu halten und die Jugendlichen zu erreichen, die kaum noch fernsehen? Denn ihnen hat Exarchos die Rolle zugeordnet, dank App und OVP sich ein Olympia nach Maß zusammenzustellen, sozusagen ein «secondary storytelling» durch Programmwechsel und Selektion denn – so hätte man hinzufügen können – das «primary storytelling» mit seinen genauen Bild-Ton-Vorgaben für 95 Länder und Regionen erledigen ja seine Techniker des OBS. Auch das wäre ein spannendes Forschungsthema.