

5.7 Präsentations- und Aktionsformen

5.7.1 Allgemeiner Support und Choreographie

Die Art der Anfeuerung, die früher überwiegend von Kuttenfans ausgeübt wurde, hat sich genau wie die Fankultur über die Jahre gewandelt. Der heute dominierende Anfeuerungscharakter der Ultras weist in Teilbereichen grundlegend andere Formen von Verhaltensmustern aller beteiligten Personen auf, als dies noch zu Zeiten der Kutten der Fall war.

In den zurückliegenden Jahren, in denen Ultras im Stadion nicht die tonangebende Fankultur waren, wurden beinahe alle Aktionen auf dem Spielfeld von scheinbar spontan entstehenden, kollektiven Reaktionen der Zuschauer begleitet. Es handelt sich also um ein kollektives Verhalten, das durch die gegenseitige Orientierung der Zuschauer entsteht. Man überträgt im Sinne von Coleman die Kontrolle über die eigene Handlung auf andere Zuschauer, die ihrerseits niemanden die Kontrolle übertragen haben, sondern eine selbständige Handlung ausführen (vgl. Coleman 1991: 260). Diese ist die Initialhandlung, an der sich die anderen orientieren, und so entsteht ein kollektives Verhalten, beispielsweise ein Schlachtruf. Er wird zunächst von einer Person angestimmt und der Rest des Stadions oder der Kurve stimmt nach und nach ein. Gleiche Verhaltensmuster treffen, wie eingangs erwähnt, auf die Ultras nicht ganz zu. Ihre gesamte Anfeuerung, ihr gesamter Support besteht (zumeist) über das komplette Spiel bzw. über die komplette Aufenthaltsdauer im Stadion fort und beschränkt sich eben nicht nur auf eine einzelne Aktion. So muss für besondere Arm-, Klatsch- oder Schalchoreographien kein bestimmter Anlass, wie z.B. ein gefallenes Tor, gegeben sein. Somit ist die Anfeuerung völlig unabhängig vom Spielverlauf oder einer aktuell zugetragenen Aktion. Selbst

wenn die unterstützte Mannschaft scheinbar uneinholbar im Rückstand liegt, wird der Support nicht eingestellt.

Es bedarf aber weiterhin einer Initialhandlung, an der sich die anderen Fans orientieren, auch wenn dies unter anderen Voraussetzungen geschieht, da die Initialhandlung nicht spontan geschieht, sondern geplant ist und von den Anderen in der Kurve zu jeder Zeit erwartet wird.

Doch zunächst: Typischerweise beginnt ein „Auftritt“ der Ultras nicht erst im Stadion, da sich meist Stunden vor dem Spiel getroffen wird. Bei Auswärtsfahrten organisiert die Gruppe im Vorfeld einen Bus oder gibt die Zugverbindung bekannt, mit der die Gruppe reisen wird. Angekommen am Reiseziel wird im „Corteo“ (Fanmarsch) zu Fuß zum Stadion marschiert. Dabei nimmt der „Corteo“ meist den Charakter einer Demonstration an, da hinter einem Banner, welches das Logo der Gruppe trägt, marschiert wird (vgl. Sommerey 2009 a: 222).

Die Präsenz der Gruppen im Stadion ist der am leichtesten wahrnehmbare Teil der Ultras. Die Ultras begreifen das Stadion zunehmend als Bühne, auf der zeitgleich zwei Stücke aufgeführt werden: Das Fußballspiel der Mannschaften auf dem Spielfeld und ihre Supportershow in den Fankurven (vgl. Schwier 2005: 28).

Die blockübergreifende Choreographie²⁶, wie sie in Abbildung 5 (Seite 148) als Beispiel zu sehen ist, wird beim Einlaufen der Mannschaften abgehalten. Dieses so genannte „Intro“ dient als Stimmungsmacher und gibt dem Spiel einen feierlichen Rahmen. Choreographien sind ein Phänomen, von dem Beteiligte und Zuschauer

²⁶ Zur Realisierung einer Choreographie werden Papptafeln unterschiedlicher Farbe auf die Sitzschalen eines Stadionbereichs verteilt. Durch das gleichzeitige Hochhalten dieser Tafeln ergibt sich dann ein Gesamtbild. Das Gelingen einer Choreographie setzt also die Beteiligung aller auf dieser Tribüne anwesenden Zuschauer voraus.

unmittelbar gefangen genommen werden können (vgl. Rosenfelder 2005; vgl. Schwier 2005: 28ff). Zumeist trägt die Choreographie noch einen Schriftzug, bezogen auf ein aktuelles Ereignis oder eine aktuelle Situation. Auf dem Spruchband der Mailänder Ultras ist zu lesen:

„Interista diventi pazzo!“ (frei übersetzt: „Inter Fans werden verrückt!“)²⁷

Auch hier, von der Gestaltung der Fahnen oder Spruchbänder bis zur Choreographie, steht das gemeinschaftliche Erleben im Vordergrund. Die ausgeführten Aktionen werden subjektiv als „Kick“, „Belohnung“ und „unbeschreiblich geil“ empfunden (vgl. Schwier 2005: 30f).

Alle Aktionen werden in Eigenregie geplant und durchgeführt. Auch die enormen Kosten für Choreographien, die sich nicht selten auf 4.000 bis 6.000 Euro pro Choreographie belaufen, werden selber getragen, und dies unterstreicht nochmals die Unabhängigkeit zum Verein (vgl. Gabriel 2004 a: 189). Ein Großteil der anfallenden Kosten wird durch den Verkauf der eigenen Fanartikel finanziert. Die Arbeiten an Bannern und Fahnen nehmen enorm viel Zeit in Anspruch. Aufgrund der gewaltigen Dimensionen, die ein Banner, annehmen kann, finden die Arbeiten oft unter großen Autobahnbrücken oder sogar in Flugzeughangars statt. So geschehen bei den

²⁷ Zum Hintergrund: Die Choreografie zeigt das weltberühmte Gemälde „Der Schrei“ des norwegischen Expressionisten Edvard Munch, welches Mitte August 2004 in Oslo aus einem sicher geglaubten Museum gestohlen wurde. Kurz danach kam es zum Derby Inter Mailand gegen den AC Mailand. Die Interfans fühlten sich angesichts einer frühen 2:0 Führung in den Augen der Gegner wohl „ebenso sicher wie das Museum“. Doch der AC Mailand glich aus und erzielte Sekunden vor Spielende das 3:2. Das war für die Interfans natürlich unglaublich, genauso wie der Diebstahl des Bildes. Die AC Mailand Ultras fassten die beiden Ereignisse beim Rückspiel des Derbys auf und stellten eine Parallelität her, die sie in der abgebildeten Choreografie zum Ausdruck brachten.

Frankfurter Ultras, die eine Halle der US-Armee nutzen durften, um ihr 26m langes und 2,10m hohes Hauptbanner malen zu können (vgl. Gabriel 2004 b: 197f).

Der gesamte Support einer Ultragruppe nennt sich „*Tifo*“ und wird vom so genannten „*Capo*“ koordiniert. Der „*Capo*“ gilt als Kopf einer Ultragruppe und steht, mit einem Megaphon ausgerüstet, fast das gesamte Spiel mit dem Rücken zum Spielfeld. So kann er die Kommandos für das gemeinsame Hüpfen, Fahnen schwenken, Klatschen oder Singen geben. Wer in einem Spiel den besseren „*Tifo*“ macht, kann schon einmal ein Match verlieren und trotzdem als Sieger nach Hause gehen (vgl. Tesar / Leonhardsberger 2004: 13; vgl. Rosenfelder 2005).

Erst in den letzten Jahren kam es zu zaghaften Versuchen von Seiten der Vereine, die Ultras bei ihrem Support zu unterstützen. So werden z.B. Räume in Stadien zur Verfügung gestellt, wo Material für Aktionen gelagert werden kann, oder Podeste für den „*Capo*“ errichtet, damit der nicht über 90 Minuten auf dem Absperrzaun stehen muss. Vereinzelt sind auch schon komplette Mikrofonanlagen in den Kurven der Heimfans installiert, wodurch der Support noch besser koordiniert werden kann. Jedoch wird diese Art der Unterstützung von vielen Ultragruppen abgelehnt, mit der Begründung, nicht stilecht zu sein (vgl. Thesing 2005: 26ff).

5.7.2 Bengalische Feuer

Bengalische Feuer sind die Achillesferse aller Ultragruppen. Lange Zeit war das Abbrennen pyrotechnischer Elemente einer der häufigsten Gründe für Ordnungsdienste und Polizei, Gewalt anzuwenden (vgl. Gabriel 2004 b: 201). Heutzutage werden die Vereine vom Verband mit empfindlichen Sanktionen, wie Geldstrafen oder „Geisterspielen“ (Spiele unter Ausschluss von Zuschauern), belegt,