

Kako so športni prenosi gradili civilizacijo

MUANIS SINANOVIĆ

V množični kulturi najbrž ni lika, ki bi bil tako povzdignjen in oddaljen, istočasno pa tako bližnji množici, kot je lik vrhunskega športnika. Gre za nenavaden odnos. Zvezdnikom iz sveta filmske ali glasbene industrije ne pripisujemo nadčloveškega statusa, vendarle pa do njih ne moremo vzpostaviti osebnega odnosa, kot ga lahko do športnikov. Ves čas ostajajo oddaljeni v neki posebni dimenziji, ki jo je mogoče ujeti le skozi zavistni pogled paparazovega objektivista. Drugače je s športniki. Njihove neverjetne telesne sposobnosti in gibalne spretnosti nam jemljejo dih in vzbujajo vtis, da gre za nadljude. Vendarle pa jih lahko, vsaj potencialno, srečamo ob igrišču, ob tribunah. Ko jih gledamo na televizijskih ekranih, gojimo do njih odnose, ki so bodisi prisrčni in prijateljski, pogosto napol občudujoči in napol pokroviteljski (ah, vendarle gre samo za ljudi, ki se žogajo), bodisi sovražni. Gre za posebno ambivalenco, ki zaznamuje tudi televizijske in posledično ostale medijske reprezentacije njihovega dela.

Pomenljiv je že poseben stranski pogled, v katerem spremljamo tekme. Po svoje je pragmatičen, saj omogoča zajetje čim večjega dela terena. Vendar istočasno ustvarja tudi svojstveno reprezentacijo. Ko gledamo, denimo, nogometno tekmo na stadionu, opazimo več dinamike: v enem hipu lahko gledamo gradnjo igre na sredini igrišča, potem pa pogled usmerimo proti gibanju obrambnih igralcev ali vratarju, ki vse skupaj opazuje in ležerno stopa po svojem prostoru. Vse skupaj ima določen tok, ki na TV izgine. Med prenosom se zgodi objektivizacija igre, ki deluje veliko bolj statična. Zdi se skoraj, kot bi bili igralci nekakšne figure na namizni igri. Prav tako vse skupaj deluje počasneje, atleticizem in refleksi igralcev pridejo do izraza v manjši meri. Vendar pa je ta objektivizirajoči pogled idealen za vzpostavitev drame, ki jo zahteva šport: z distance,

v neki ukročenosti teles, ki s tem prenehajo biti nevarna, opazujemo herojske podvige, ki so pogojeni s pravo potezo v pravem trenutku športne drame. Opažamo medigro distance in bližine. V prenosu so zmožnosti teles lahko občudovane, ker so dovolj daleč; njihova moč pa ni toliko v ospredju, ker je v ospredju drama. Tisti, ki smo v otroštvu stalno igrali nogomet, smo si svoje zadetke in driblinge pogosto predstavljali, kot da se odvijajo na televiziji. Dali smo gol in v svoji domišljiji skušali zavrteti poseben film.

Vseeno pa se moramo med to dramo večkrat spomniti, da so športniki vendarle ljudje z nadčloveškimi sposobnostmi. Temu služijo počasni posnetki, ki lahko začinijo dramo, kadar ta postane suhoparna. Da bi ne bila suhoparna, moramo v ozadju ves čas imeti zavest, da so športniki izjemni. Počasni posnetki poudarijo – in dramatizirajo (sic) – njihove spretnosti.

Športnikovo telo je ves čas ujeto med ta pola dostopnosti in nedostopnosti. Temu primerna so tudi čustva številnih navijačev, ki zlahka nihajo od nekakšnega oboževanja do peklenškega sovraštva. Tako je, denimo, isti nogometaš v enem trenutku dojet kot heroj, ki je z zadetkom izkazal svoje domoljubje (ali privrženost korporaciji kluba), v naslednjem pa ga kot pomočnika pošiljajo nazaj na kmetijo, ki jo vodi njegov oče. Sem se vpisuje rasna razlika. Odlični francoski napadalec alžirskega rodu Karim Benzema je dejal, da je, kadar odigra dobro, francoski heroj, v nasprotnem primeru pa izdajalec. Podobno je izjavil tudi belgijski napadalec kongovskega porekla Romelu Lukaku. Da je predvsem nogometaše, kadar nam niso povšeči, mogoče hitro denuncirati, je prav tako posledica razredne razlike: številni veliki zvezdniki svetovnega nogometa namreč izhajajo iz lumpenproletarskih okolij, favel

in drugih degradiranih območij, kar omogoča, da so v enem trenutku dojeti kot utelešenje delavskih in srednjerazrednih sanj o uspehu, v drugem pa kot ničvredni odpadniki.

Rečemo lahko, da je športnikovo telo v kombinaciji s pogledom kamere objekt ideoloških in psiholoških investicij. Razvoj videoiger, med katerimi so zelo priljubljene tudi športne simulacije, je v zadnjih petnajstih letih pripeljal do neslutnih razsežnosti. Igra je tako realistična, da je, denimo, LeBron James, najboljši košarkar svoje generacije, dejal, da na igri NBA 2k preizkuša različne taktične pristope in postave svojega moštva. Videz je tako verodostojen, da na prvi pogled ni mogoče ločiti videoigre od televizijskega prenosa. Včasih se, denimo, zgodi, da na računalniški ekran pogledamo mimogrede, in takšen pogled, ki se nahaja zunaj konteksta, nas kaj lahko prepriča, da je igra *stream* nekega dogodka ali obratno.

Zdi se, da željo po stiku, po čaščenju in obvladovanju športnikovega telesa zelo dobro odražajo prav videoigre. Posebej pomenljiv primer je pri tem omenjena franšiza NBA 2k, ki simulira najmočnejšo košarkarsko ligo – zato namreč, ker je večina igralcev v tej ligi temnopoltih. Sposobnosti njihovih avatarjev v virtualnem svetu so razdeljene na veliko različnih kategorij in ocenjene z 1–99. Vse skupaj so združene v t. i. *overall rating*. Če v igri privzamemo vlogo samega kluba ali pa menedžerja, lahko te igralce medsebojno prodajamo, primerjamo njihove ocene. Oboje lahko vzbudi aluzije na sužnjelastništvo in rasizem, še posebej znanstveni, biološki rasizem, ki je poskušal rase razvrstiti po njihovih lastnostih s pomočjo kvantifikacije.

Enako pomenljiva je upodobitev na terenu. Privzeti pogled franšize med igranjem je tisti od zadaj. Razvoj igre spremljamo v hrbet, kadar smo v napadu, v obrambi pa svoje gledalce od spredaj. Kamera jih spremlja med njihovim napredovanjem po terenu. Glavni učinek je, da imamo tako poseben pregled, ki ga zahteva organiziranje napada oziroma obrambe. Vendar tudi to, da se zaradi te dinamičnosti in dostopnosti pogleda spustimo v sveto področje terena in s tem uresničimo svoje sanje. Istočasno so vsa ta mogočna telesa v naših rokah, s pritiski na gumb lahko spektakularno zabijamo, preigravamo, zadevamo izjemne trojke z oddaljenih položajev: okusimo lahko slast izjemnih sposobnosti ostrostrelcev, kot sta Steph Curry ali Damian Lillard.

Vendarle pa si nekateri, vsaj včasih, zaželimo igrati tudi v pogledu televizijskega prenosa, ki ga igra omogoča, in to v skladu z arhitekturo vsake arene posebej. Želimo se vključiti v svet uprizorjene drame, pravzaprav jo želimo uprizarjati sami.

Prav tako je nepogrešljiva prisotnost komentatorjev. NBA 2k in sorodne igre najemajo priljubljene televizijske komentatorje, da s posnetimi in potem algoritmično generiranimi izjavami in pogovori bolj ali manj posrečeno spremljajo naše igranje. Temu se težko ognemo tudi v otroških fantazijah: kadar mulci igrajo kakšen šport, si pogosto podelijo vloge priznanih superzvezdnikov in svoje poteze spremljajo z oponašanjem televizijskega komentiranja.

Vse to priča o posebnem statusu vrhunškega športa – tukaj smo navedli le moštvene igre, a marsikaj je mogoče aplicirati tudi na posamezniške športe – v sodobni globalni kulturi. Ta status vključuje tudi določeno nelagodje do telesa in izjemnih telesnih sposobnosti. Morda izhaja iz tega, da je fizično delo najprej, v industrijskem kapitalizmu, postalo manj cenjeno, v ospredje pa so stopili, denimo, inženirji in drugi, ki organizirajo delovni proces, nato, v storitvenem kapitalizmu, pa je telo postalo vedno bolj zapuščeno in neuporabno. Naša civilizacija je postavila poseben dualizem telesa in duha ter išče pot nazaj do njune harmonije. Pokazatelj tega je vstop kulture *bodybuildanja* in ortoreksičnega prehranjevanja v vsakdanje življenje množic, ki neprestano lovijo nove in nove znanstvene informacije o pravilnem načinu vadbe in prehrane, stalno brskajo za novimi »odkritji«. Nejasnost glede odnosa med telesom in duhom je tesno povezana z nejasnostjo razmerja med objektom in subjektom; v tem razmerju je duh zmeraj motrilec, telo pa opazovano. Kot je pisal Martin Buber, v njem izgine primarni dialoški odnos, vse pa je podvrženo principu manipulacije. S tem smo sami zvedeni bodisi na opazovalca bodisi na opazovanega. Svoje telo opazujemo in z njim skušamo manipulirati kot opazovalci, obenem pa smo kot telo opazovani od zunaj. Opisano obsesijo je okvir televizijskega športnega prenosa pomagal uokviriti – dal ji je posebno, obredno podobo. ■