



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Inszenierungen im Basketball mit Hauptaugenmerk
auf den amerikanischen Profisport“

Verfasserin

Irmgard Barbara Troy

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil)

Wien, 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Michael Gissenwehler

INHALTSVERZEICHNIS

1. PROLOG **5**

2. EIN HISTORISCHER ÜBERBLICK –VON DER ENTSTEHUNG ZU DEN ANFÄNGEN DES PROFESSIONELLEN BASKETBALLS **7**

2.1. DAS MESOAMERIKANISCHE BALLSPIEL	7
2.1.1 DER ORT DES SPIELS	7
2.1.2 DIE ART UND WEISE DES SPIELS	9
2.1.3 QUELLEN DES MESOAMERIKANISCHEN BALLSPIELS	13
2.1.4 DIE BEDEUTUNG DES SPIELS	15
2.1.5 DIE AUSWIRKUNGEN DES MESOAMERIKANISCHEN BALLSPIELS AUF DIE HEUTIGE ZEIT	19
2.2. DIE ERFINDUNG DES BASKETBALLSPIELS UND SEINE ANFÄNGE	22
2.2.1 DIE ERFINDUNG DURCH JAMES NAISMITH.....	22
2.2.2 DIE FRÜHEN JAHRE DES PROFIBASKETBALLS	27
2.2.3 DIE HARLEM RENAISSANCE UND IHRE AUSWIRKUNGEN AUF DEN BASKETBALLSPORT	29

3. THEATER IM BASKETBALL - GEMEINSAMKEITEN UND UNTERSCHIEDE **33**

3.1. SPORT IM THEATER – THEATER IM SPORT	33
3.1.1 AN EINEM BESTIMMTEN ORT UND ZU EINER BESTIMMTEN ZEIT.....	41
3.1.2 DIE SPANNUNG DES SPIELS.....	45
3.1.3 SPORTARENEN	50
3.2. MIMESIS IM BASKETBALL	55
3.3. KATHARSIS IM BASKETBALL	62
3.4. RITUALE, BRÄUCHE UND KULTE IM BASKETBALL	66
3.5. BASKETBALLER ALS SCHAUSPIELER	73

4. BEISPIELE DER BESONDEREN INSZENIERUNG IM BASKETBALL **85**

4.1. HARLEM GLOBETROTTERS	85
4.1.1 ENTSTEHUNG UND GESCHICHTE DER GLOBETROTTERS	85
4.1.2 DIE SPIELWEISE DER GLOBETROTTERS	91
4.2. VERSCHIEDENE SHOWELEMENTE ABSEITS DES BASKETBALLFELDS	95
4.3. DAS ALL-STAR WEEKEND	99
4.3.1 VERSCHIEDENE FORMEN DES BASKETBALLSPIELS UND DIE UNTERHALTUNGSSHOW DES ALL-STAR WEEKENDS.....	99
4.3.2. DAS (ALLJÄHRLICHE) ALL-STAR GAME DER NBA – OST GEGEN WEST	101
4.3.3. SLAM DUNK CONTEST	109

5. EPILOG **114**

6. QUELLENANGABEN	117
6.1. BIBLIOGRAPHIE	117
6.2. INTERNETQUELLEN.....	121
6.3. VIDEOMATERIAL	123
6.4. ABBILDUNGSVERZEICHNIS	124
DANKSAGUNGEN	126
ABSTRACT	127
CURRICULUM VITAE	129

1. Prolog

Friedrich Schiller schrieb in seinem Gedicht „An die Freunde“ in der letzten Strophe:

Größres mag sich anderswo begeben,
Als bei uns in unserm kleinen Leben;
Neues - hat die Sonne nie gesehn.
Sehn wir doch das Große *aller* Zeiten
Auf den Brettern, die die Welt bedeuten,
Sinnvoll still an uns vorübergehn.
Alles wiederholt sich nur im Leben,
Ewig jung ist nur die Phantasie;
Was sich nie und nirgends hat begeben,
Das allein veraltet nie!¹

Der Vers entstand wahrscheinlich Anfang 1802 und endet mit einem Loblied auf das Weimarer Theater.²

Wenn Schiller schreibt, „Auf den Brettern, die die Welt bedeuten“, meint er damit die Theaterbühne und will dort „das Große *aller* Zeiten“ sehen. Vielleicht hätte Schiller auch den Parkettboden einer Basketballhalle als Bretter, die die Welt bedeuten, bezeichnet, hätte er zu seiner Lebzeit bereits ein Basketballspiel gesehen. Vielleicht hätte es ihm gefallen, wenn die Sportler diese Bühne nützen, um ihre großen Ziele zu erreichen und bekannt zu werden. Vielleicht wäre Friedrich Schiller gerne in die Sportarenen zu seiner Lieblingsmannschaft oder zu einem Meisterschaftsspiel gegangen, denn an Größe hätte es nicht gefehlt.

Im heutigen Sprachgebrauch versteht man unter „den Brettern, die die Welt bedeuten“, große Showbühnen, auf denen Personen auftreten, die schauspielern, singen, musizieren oder tanzen. Genauso wie Schauspieler den Drang haben auf den Brettern, die die Welt bedeuten, spielen zu können, wollen Basketballspieler auch auf solch berühmten Bühnen des Sports auftreten. Die amerikanische Profiliga bietet im Basketball einen Schauplatz, der mit den großen Theaterbühnen

¹ Schiller, Friedrich: Schillers Werke. Nationalausgabe. Zweiter Band, Teil I. 1983, S.225-226.

² Schiller, Friedrich: Schillers Werke. Nationalausgabe. Zweiter Band, Teil II B. 1993, S.160-161.

dieser Welt verglichen werden kann. Basketball- und Schauspielern bedeuten diese Bretter, diese Bühnen, die Welt. Denn dort werden großes Theater und großer Sport geboten.

Hier existiert bereits eine Verbindung zwischen dem Theater und Basketball. Gibt es neben besagten Brettern, auf denen gespielt wird, noch andere Berührungspunkte zwischen Sport und Theater? Enthält der Profibasketball in den Vereinigten Staaten theaterähnliche Elemente? Diese Arbeit soll Vergleiche zwischen dem Theater und dem Basketballspiel ziehen, Unterschiede und Gemeinsamkeiten aufweisen und untersuchen ob Sport eine Form der Inszenierung ist.

Das erste Kapitel der Arbeit gibt einen geschichtlichen Überblick zum Thema Basketball, in dem erst die Wurzeln des Ballspiels in Mittelamerika beschrieben werden. Weiters handelt es von der Erfindung des Basketballspiels und der anschließenden Entwicklung bis hin zur Profiligas.

Im nächsten Kapitel geht es um die Gemeinsamkeiten und Unterschiede, die zwischen Basketball und Theater bestehen. Weiters handelt es vom bestimmten Ort und der bestimmten Zeit einer Aufführung, der Spannung des Spiels und von den eigens erbauten Gebäuden. Anschließend setzt sich die Arbeit mit mimetischen Handlungen und kathartischen Effekten des Sports auseinander. Finden sich im Basketball Rituale und Bräuche und kann man Sportler mit Schauspielern vergleichen?

Das letzte Kapitel der Arbeit übernimmt die Aufgabe verschiedene Beispiele der Inszenierung im amerikanischen Basketball aufzulisten. Dabei wird auf Darbietungen eingegangen, die sowohl während Handlungen des Basketballspiels, als auch abseits des Spielfelds stattfinden.

2. Ein historischer Überblick – Von der Entstehung zu den Anfängen des professionellen Basketballs

2.1. Das Mesoamerikanische Ballspiel

The modern games of football, basketball, soccer, and volleyball perpetuate traditions established 3,500 years ago in the New World. Teams and heroes, music and rituals, gambling, and rubber balls of various sizes were all part of sports long ago just as they are today.³

Der moderne Basketball hat also seinen Ursprung im frühen Ballspiel der Neuen Welt. Für das Verständnis von Basketball ist es von großem Vorteil, erst einmal dieses Ballspiel genauer zu betrachten. Der erste Teamsport mit einem Gummiball hat seinen Ursprung nämlich weder in Europa, noch in Asien, aber in Mesoamerika⁴, das die Länder Mittelamerikas, wie Mexiko, Guatemala, Belize, El Salvador, genauso wie Teile Honduras, Nicaraguas und Costa Ricas umfasst.⁵ 1500 vor Chr. wurde das Ballspiel an der Golfküste von Mexiko von den Olmeken zum ersten Mal gespielt. Bis heute wurden 1500 Ballspielplätze entdeckt, aber viele liegen wohl noch vergraben.⁶

2.1.1 Der Ort des Spiels

Die ersten Spielfelder waren im Tal von Oaxaca.⁷ Die Plätze waren in großen Städten, kleinen Dörfern oder auf Hügeln.⁸

Die meisten Felder hatten die Form eines großen "I", wurden seitlich von Mauern begrenzt und hatten Endzonen an beiden Seiten. In den Mauern gab es Steinskulpturen von Göttern und kleine Tempel innerhalb der Wände, genauso wie eingemeißelte Bilder von Jaguaren, Schlangen oder Raubvögeln und große

³ Stevenson Day, Jane: Performing On the Court. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.65.

⁴ Vgl.: Ebd., S.65.

⁵ Vgl.: Linden, Heidi: Das Ballspiel in Kult und Mythologie der mesoamerikanischen Völker, 1993, S.2.

⁶ Vgl.: Stevenson Day, Jane: Performing On the Court. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.65.

⁷ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.21.

⁸ Vgl.: Ebd., S.13.

Reliefdarstellungen von menschlichen Opferungen.⁹ Es gab verschiedene Varianten solcher Plätze, manche hatten auch keine Endzonen, sondern waren zu den Seiten hin geöffnet.¹⁰

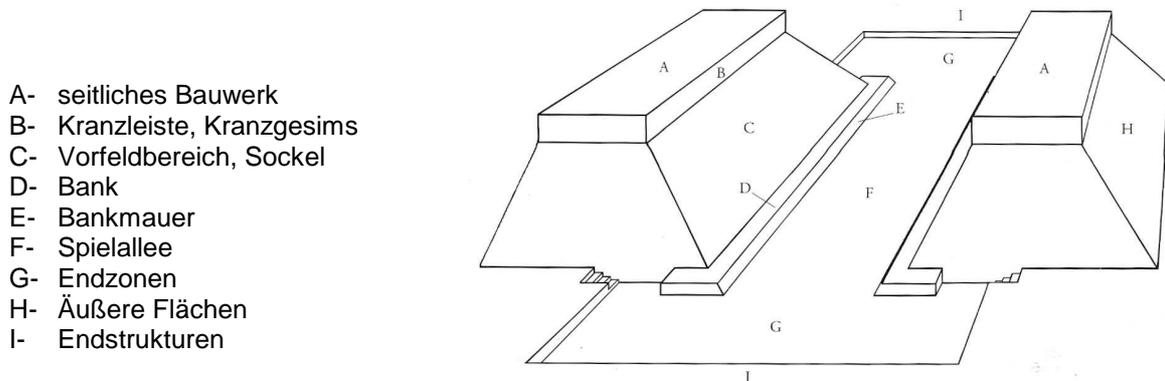


Abb.1: Schematische Darstellung eines Ballspielplatzes

In dieser schematischen Darstellung eines mesoamerikanischen Ballspielplatzes in „I“-Form sieht man seitlich die parallel angebrachten Gebäude, die das Spielfeld begrenzen. Hier fallen sie schräg zum Spielbereich ab und ergeben ein Vorfeld. Der Bereich in dem gespielt wurde, ist eine recht schmale Gasse mit gepflastertem oder steinernem Boden. Die Spielfelder sind oft ohne begrenztes Ende, aber es gibt auch die Form, in der kleine Altäre oder Wände als Abschluss dienten.¹¹

Gemauerte Felder waren eher nur in Hauptorten, großen Zentren, in der Nähe des Marktes, bei oder innerhalb zeremonieller Stätten. Sonst wurde fast jeder Untergrund als Spielfläche benutzt.¹² Angesehene Städte hatten einen Ballspielplatz, auch um damit andere Städte an Prunk zu übertreffen.¹³

In der Größe unterscheiden sich die Spielfelder teilweise enorm. Es gibt Funde zwischen 27m und 87m, aber die meisten Felder messen ca. 40m. Der Mittelteil des Feldes ist zwischen einem und 14m breit.¹⁴

Zur Durchführung der Spiele waren die Mauern um die Felder von großer Bedeutung, da sie auch für die zahlreichen Zuschauer als Tribüne galten. Außerdem waren in der Mitte der seitlichen Mauern scheibenförmige mit einer

⁹ Vgl.: Stevenson Day, Jane: Performing On the Court. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.65.

¹⁰ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.85.

¹¹ Vgl.: Taladoire, Eric: The Architectural Background Of The Pre-Hispanic Ballgame. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.102.

¹² Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.9-10.

¹³ Vgl.: Mendner, Siegfried: Das Ballspiel im Leben der Völker, 1956, S.40.

¹⁴ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.38-39.

Öffnung versehene Steine mehrere Meter hoch über dem Boden montiert. Ein Ziel des Spiels war es den Ball durch diese Ringe zu befördern. In den früheren Varianten dieses Spiels gab es noch keine Ringe an den Wänden.¹⁵



Abb.2: Ein steinerner Ring des Ballspielplatzes von Uxmal in Mexiko.

2.1.2 Die Art und Weise des Spiels

The game was played by nearly all adolescent and adult males, noble and commoner alike.¹⁶

Die genaue Ausführung des Spiels variierte zwar von Ort zu Ort, aber überall wurde ein Kautschukball verwendet und Teams traten gegeneinander an.¹⁷

Es spielten zwei Mannschaften mit je zwei bis sieben Spielern. Die besseren Spieler befanden sich entlang der schmalen Bahn zwischen den seitlichen Bauwerken, die anderen bewachten die Endzonen. Das Spielfeld war durch eine Linie der Länge nach aufgeteilt.¹⁸ Es wurde mit einem Kautschukball gespielt. Dabei wurde dieser mit ihrem Gesäß, der Hüfte oder den Knien gestoßen und versuchten ihn über eine Linie oder durch Steinringe an den Wänden zu befördern. Es gibt verschiedene Spielformen mit verschiedenen Regeln.¹⁹

Bei Spielen ohne die scheibenförmigen Ringe dienten Nischen in den Ecken der Wände als Ziel. Außerdem konnte man auch Punkte durch Treffer an den Wänden

¹⁵ Vgl.: Mendner, Siegfried: Das Ballspiel im Leben der Völker, 1956, S.40-41.

¹⁶ Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.9.

¹⁷ Vgl.: Whittington, E.Michael: Everything Old Is New Again. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.131.

¹⁸ Vgl.: Taladoire, Eric: The Architectural Background Of The Pre-Hispanic Ballgame. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.102.

¹⁹ Vgl.: Weiler, Ingomar: Der Sport bei den Völkern der Alten Welt, 1981, S.29.

oder am Gegner erlangen.²⁰ Die Spieler der Maya stießen den Ball auch mit der Brust.²¹

Der Ball sollte nicht auf den Boden fallen und die Spieler versuchten ihn immer zum anderen Team zurück zu spielen. Dazu benutzten sie neben Gesäß, Hüfte und Knien auch die Arme und die Schultern. Es war jedoch untersagt Hände oder Füße zu verwenden.²² Die Hände waren nur dazu da, den Ball ins Spiel zu geben. Da der Ball oft schwer war und sehr hohe Geschwindigkeiten erreichen konnte, war das Spiel auch gefährlich. Die Wucht des Balles konnte Knochenbrüche oder Verletzungen der inneren Organe hervorrufen.²³ Deshalb versuchten die Akteure sich zu schützen.

Die Spieler hatten Gürtel, Hand- und Knieschoner und manchmal waren ihre Köpfe umwickelt, um eine Art Helm zu bilden. Sie hatten ebenso Masken, die sowohl zum Schutz, also auch zu zeremoniellen Zwecken verwendet wurden.²⁴

Wo der Kautschukball mehr mit der Hüfte gespielt wurde, waren die Bälle relativ groß, aber nie größer als 20cm im Durchmesser und nicht schwerer als 4 kg. Wenn sie eher mit den Armen spielten, waren die Bälle kleiner und leichter. Je nach Typ des Spiels, passte man die Größe des Balls an. Der Gummiball selbst war auch sehr wichtig. Bei den Maya existierten Wörter, die sowohl Blut als auch Gummi bedeuteten. Der Ball repräsentierte eventuell die Sonne oder die Venus.²⁵ Mit den kompakten und festen Bällen wurde nicht nur gespielt, sie wurden auch als Opfergaben verwendet.²⁶

Das Ballspiel gab es über 3000 Jahre lang und es variierte nicht nur in der Art, sondern auch in der Bedeutung. Möglicherweise symbolisierten die Ballbewegungen auf dem Feld Bewegungen von großen Himmelskörpern, z.B. den Kampf der Sonne gegen den Mond und die Sterne.²⁷

²⁰ Vgl.: Mendner, Siegfried: Das Ballspiel im Leben der Völker, 1956, S.41.

²¹ Vgl.: Linden, Heidi: Das Ballspiel in Kult und Mythologie der mesoamerikanischen Völker, 1993, S.3.

²² Vgl.: Taladoire, Eric: The Architectural Background Of The Pre-Hispanic Ballgame. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.102.

²³ Vgl.: Miller, Mary: The Maya Ballgame. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.81.

²⁴ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.242.

²⁵ Vgl.: Nadal, Laura Filloy: Rubber And Rubber Balls In Mesoamerica. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.30-31.

²⁶ Vgl.: Ebd., S.22.

²⁷ Vgl.: Stevenson Day, Jane: Performing On the Court. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.66.

Aus Kautschuk, bekannt vom Südwesten der USA bis zum Gran Chaco in Argentinien, machten die Menschen auch andere Dinge, wie Trommelstöcke, Griffe, Schutz gegen Pfeile, Schuhe oder auch Medizin.²⁸

Die Ausrüstungsgegenstände im mesoamerikanischen Ballspiel sind *Yokes*, *Hachas*, *Palmas*, die oft mit Abbildungen von Jaguaren, Affen, Kojoten, Adlern, Papageien, Truthähnen oder Reptilien versehen waren.²⁹ Tierdarstellungen hatten eine große Bedeutung.

Yokes sind Objekte aus Stein in U-Form, die wohl als Schutzgürtel getragen wurden. Die verschiedenen Fundstücke lassen nicht eindeutig sagen, ob die Ballspieler wirklich alle Insignien während des Wettkampfs getragen haben. Aber es ist auch nicht sicher, dass sie nur für Zeremonien waren. Vermutlich mussten sie zum Spiel nicht die ganze Ausrüstung abnehmen.³⁰ Wahrscheinlich trugen die Spieler auf dem Feld *Yokes* aus Stoff, die sie um ihre Taille wickelten, um sowohl ihren Körper zu schützen, als auch den Ball damit abzufälschen.³¹



Abb.3: ein steinerner Yoke



Abb.4: Yoke mit Tiersymbolen verziert

Hachas sind Zusatzstücke für die *Yokes*. Die Bezeichnung *Hacha* kommt vom Spanischen Wort für Axt. Diese Gegenstände waren aus flachem Stein, hatten Ähnlichkeit mit dem Beil einer Axt und scharfe Kanten. Sie wurden bei den Steingürteln aufgesteckt. Manche *Hachas* hatten ein Gesicht eingemeißelt, das möglicherweise auf bereits besiegte Gegner deuten sollte. Es gibt aber genauso *Hachas* mit dem Aussehen eines Affen-Schädelknochens. Durch ihre scharf definierten Grate und axt- bzw. beilähnliche Form kommt der Name. (Siehe Abb.7) Die ebenso aus Stein geformten *Palmas* sind benannt nach einem Palmzweig, dem sie auch sehr ähneln. Sie haben eine dicke Basis, werden nach oben flacher

²⁸ Vgl.: Nadal, Laura Filloy: Rubber And Rubber Balls In Mesoamerica. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.21.

²⁹ Vgl.: Whittington, E.Michael: Everything Old Is New Again. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.133.

³⁰ Vgl.: Scott, John F.: Dressed To Kill. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.52-54.

³¹ Vgl.: http://www.ballgame.org/sub_section.asp?section=2&sub_section=2 Zugriff: 03.10.09

und haben Rillen, die strahlenförmig bis zu den Spitzen verlaufen. *Palmas* sind größer als *Hachas*, werden aber ebenso am *Yoke* befestigt. Der Spieler stabilisierte die *Palmas* möglicherweise noch mit der Hand. In den Reliefszenen, die bei den Ballspielplätzen zu finden sind, sieht man Spieler, die *Yokes* und *Palmas* auf dem Feld tragen.³² (Siehe Abb.8)

Außerdem gab es noch *Yuguitos*, die wahrscheinlich Protektoren zum Schutz vor dem harten Kautschukball waren. Manche Funde haben auch eine Querrille, um sie vielleicht mit einer Schnur besser festbinden zu können und sie als Knieschützer zu verwenden. Manche haben auch groteske Gesichter in den Stein gemeißelt, was Gesichtsverformungen, hervorgerufen durch den Treffer eines Balles, zeigt.³³



Abb.5: Yuguito

Auf diesem *Yuguito* sind solche Verformungen zu sehen. Ein Auge fehlt, das andere ist geschwollen, die Zunge gespalten.

Der Spieler in Abb.6 trägt am Knie einen *Yuguito*, um die Hüfte einen schlichten Gurt und einen Kopfschmuck mit Tiermotiv. Er trägt einen Ball in der rechten Hand, daher ist es wohl die Darstellung eines aktiven Spielers. Der Spieler in Abb.7 hat einen steinernen *Yoke* mit einem vogelkopfförmigen *Hacha* um die Hüfte. Außerdem trägt er Knieschützer, einen kunstvoll gewickelten Turban, prunkvollen Halsschmuck, Ohringe und Armbänder. Dieser Spieler nahm wohl eher an rituellen Zeremonien teil



Abb.6: Spieler mit einem Yuguito am Knie



Abb.7: Spieler mit einem steinernen Yoke

³² Vgl.: Scott, John F.: Dressed To Kill. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.59-61.

³³ Vgl.: Ebd., S.52.

2.1.3 Quellen des Mesoamerikanischen Ballspiels

Als wichtigste Quellen sind Figurinen und Reliefdarstellungen zu nennen, die Ballspieler in bewegten Positionen festhalten. Anhand ihrer Ausrüstungsgegenstände kann auf den Einsatz bestimmter Körperteile geschlossen werden. Auch der Ballspielplatz selbst erlaubt aufgrund seiner Konstruktionsmerkmale Rückschlüsse auf mögliche Spielweisen.³⁴

Auf der Reliefdarstellung in Abb. 8 sieht man ganz rechts eine Gottheit, die aus einer Vase hervorkommt. Der Mensch links daneben trägt eine Kojoten-Maske. Die beiden mittleren Menschen tragen *Yokes* an denen *Palmas* befestigt sind, der linke der beiden hat auch noch einen *Hacha* (menschliches Gesicht) am *Yoke*.

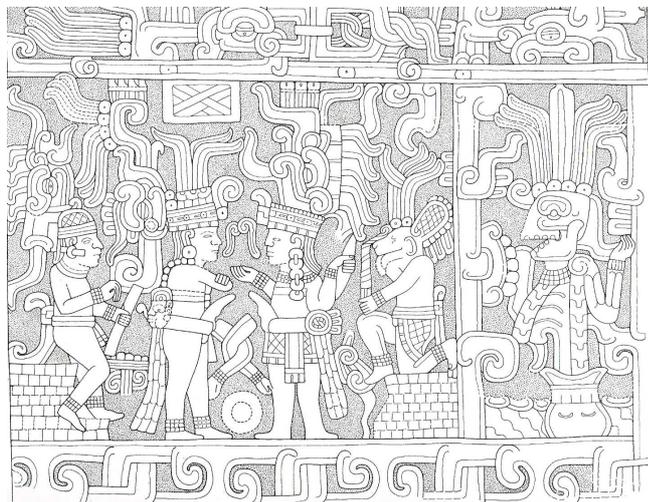


Abb.8: Reliefdarstellung

Malereien, ein paar Ballspiel-Yokes und *Hachas* wurden gefunden. Terrakotta-Figurinen, die Ballspieler darstellen, fand man von den Azteken, im Tal von Oaxaca und im Maya Tiefland.³⁵

Die Ballspielplätze können durch Keramik-Nachbildungen aber auch durch ihre Architektur selbst untersucht werden. Jedoch sind Keramik-Figurinen, die das Ballspiel und den Ballspielplatz aufzeigen, selten.³⁶

Was wir heute über das antike mesoamerikanische Ballspiel wissen, stammt von den Europäern, die bei ihren Eroberungsreisen dieses Spiel in vielen Regionen sahen. Allerdings sahen die Eroberer erst das Ende einer 2000 Jahre alten

³⁴ Linden, Heidi. Das Ballspiel in Kult und Mythologie der mesoamerikanischen Völker, 1993, S.3.

³⁵ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.11.

³⁶ Vgl.: Ebd., S.74.

Tradition. Bei den Maya war es nicht mehr auf dem höchsten Level in der Ausübung und in der Wichtigkeit. Unser Wissen über dieses alte Spiel kommt hauptsächlich über Figurinen. Charakteristisch für die Mesoamerikanische Region war Kunst aus Keramik. Die mesoamerikanische Region war einer der größten Produzenten von Keramik-Statuetten. Diese kleinen Skulpturen sind Zeugnisse, die Aufschluss über die Ballspieler jener Zeit geben. Möglicherweise waren sie eine Art Souvenir von Teams, von Gottheiten, die die Spiele beeinflussten oder von bestimmten Spielen.³⁷

Durch archäologische Funde, wie Holzskulpturen, Gummibälle, aber auch beerdigte Kinder und Schädel, schließt man auf mögliche Kinderopferungen und Enthauptungen. In den Reliefs, die in den Mauern der Ballspielplätze zu sehen sind, sieht man Szenen von der Zerstückelung und der Entnahme des Herzens. Auch in Keramikgefäßen, *Hachas*, *Palmas* und Ausgrabungsfunden, die mit dem Ballspiel zu tun haben, sind solche Szenen abgebildet. In der Mesoamerikanischen Kunst kommen immer wieder Schmetterlinge, die die Verwandlung symbolisieren, da sie aus der Larve im Boden zu einem fliegenden Objekt werden, vor. Aber auch andere Abbildungen, wie die von Kröten, Krokodilen oder Schildkröten, genauso wie von Seerosen sind zu finden. All diese Symbole sind häufig bei Markierungen auf den Ballspielplätzen, *Yokes*, *Hachas*, Keramikvasen oder Schmuck zu finden.³⁸

In Darstellungen der Ballspieler, die aus der Vor-Columbuszeit stammen, sieht man die Spieler nicht in Aktion, sondern stehend oder sitzend auf den Spielfeldern. Aufgrund dieser Funde, glaubt man, dass sie an Zeremonien vor oder nach den Spielen teilnahmen, bei denen auch der Kautschukball von Bedeutung war und Opferungen vorkamen. Möglicherweise kamen die Spieler in voller Galamontur, mit allen Insignien geschmückt zu den Spielen, zogen zum Spiel selbst die meisten Sachen wieder aus und wenn der Ausgang des Spiels gewiss war und man wusste welche Spieler geopfert werden würden, wieder an. Da die siegreichen Spieler wohl auch an den Opferungen beteiligt waren, könnte man sagen sie waren „dressed to kill“. Zu den gefundenen Objekten, die in Verbindung zum Ballspiel stehen, zählen die beschriebenen *Yuguitos*, *Hachas*, *Palmas* und *Yokes*. Sie sind besondere Kennzeichen des Spiels. *Yuguitos* sind

³⁷ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.241-249.

³⁸ Vgl.: Uriarte, María Teresa: Unity In Duality. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.42-45.

hiervon die frühest dokumentierten Steinobjekte in Bezug auf das Ballspiel, denn sie gab es bereits 1500 v. Chr.³⁹

Archäologen fanden eine Vielfalt an *Yokes*. Die Verbindung mit den *Hachas* lässt darauf schließen, dass jeder Spieler seinen eigenen Schutzgürtel aus Stein hatte. Eventuell trugen die Spieler ihre Ausrüstung nur zu zeremoniellen Zwecken vor oder nach dem Spiel. Mit der Zeit übernahmen *Palmas* immer mehr den Platz der *Hachas*. Die Dekoration der *Yokes* und *Palmas* war sehr facettenreich und individuell. *Palmas* waren wichtig in den Opfer-Zeremonien. Die Spieler waren stark geschmückt, um zu opfern oder um geopfert zu werden.⁴⁰ Weiters gibt es Zeugnisse von Kopfmasken in menschlicher und tierischer Art, genauso wie Figurinen wo *Xochipilli*, der Gott der Blumen, der Musik, des Frühlings und des Ballspiels, dargestellt wurde.⁴¹ Steinschnitzereien von Ballspielern haben oft einen Kopfschmuck in Form von Maya Gottheiten.⁴²

In schriftlichen Erzählungen der europäischen Eroberer erhalten wir Einblicke in *Ullamalitzli*, wie die Azteken ihr Spiel nannten und *Tlachtli*, den Platz, an dem der Sport ausgeübt wurde. Über 1500 Ballspielplätze wurden an 1275 archäologischen Fundstellen entdeckt. Somit könnte man sagen, dass beinahe jeder Archäologe, der in Mesoamerika tätig war, auch einen Platz gefunden hat.⁴³ Es wurden zwar sehr viele Spielfelder gefunden, aber da nicht alle aus Stein gebaut waren, sondern viele sich auch einfach auf einem Feld oder einer Wiese befanden, gab es wahrscheinlich viel mehr Ballspielplätze, denn natürliche Felder hinterlassen verständlicherweise viel weniger Spuren.⁴⁴

2.1.4 Die Bedeutung des Spiels

Das Ballspiel war nicht nur da, um sich zu messen und körperlich zu betätigen. Es hatte auch noch eine ganz andere, tiefergehende Bedeutung.

³⁹ Vgl.: Scott, John F.: Dressed To Kill. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.51.

⁴⁰ Vgl.: Ebd., S.63.

⁴¹ Vgl.: Stevenson Day, Jane: Performing On the Court. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.74-77.

⁴² Vgl.: Miller, Mary: The Maya Ballgame. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.81.

⁴³ Vgl.: Taladoire, Eric: The Architectural Background Of The Pre-Hispanic Ballgame. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.97.

⁴⁴ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.85.

Das Ballspiel war ein zentrales Motiv in verschiedenen mesoamerikanischen Mythen. Göttliche und halbgöttliche Wesen agierten als wichtigste Darsteller. Wahrscheinlich wurden diese Geschichten mündlich übergeben. Dabei waren Bildtafeln vielleicht Gedächtnisstützen. Das Vorkommen des Ballspiels in den Mythen verweist auf dessen große Bedeutung.⁴⁵

In fast allen mesoamerikanischen Städten war der Ballspielplatz im sakralen Zentrum und die Spiele waren eng mit der Verehrung von Göttern verbunden.⁴⁶ Von Menschen gespielt, dachte man die Götter würden den Ausgang des Spiels bestimmen und kontrollieren.⁴⁷ Scheinbar verkörperten die Spieler verschiedene Gottheiten.⁴⁸ Das Ballspiel wurde zum gemeinsamen Nenner der verschiedenen komplexen Religionen mit dem zentralen Thema der Gottes-Imitation.⁴⁹

Bei den Azteken wurden menschliche Opfer gebracht, von denen einige Ballspieler waren. Trotz vieler Unklarheiten bezüglich der Details des Spiels, ist bekannt, dass es großen religiösen Charakter hatte.⁵⁰ Der Ballspielplatz war fester Bestandteil des sakralen Zentrums. Er war heiliger Ort, die Kultstätte schlechthin. Daher gab es dort auch Zeremonien, unabhängig vom Ballspiel, wie z.B. das Austauschen von Kriegsgeschenken.⁵¹

Von Priestern wurde das Spiel überwacht und der Ball geweiht. Außerdem gab es meistens mehrere Altäre bei den Spielplätzen. Zu den geopfert Menschen gehörten Gefangene und auch Mitglieder der unterlegenen Gruppe. Das menschliche Ballspiel galt als Abbild göttlichen Geschehens und stellte zum Beispiel den Kampf des Lichtgottes gegen die Dämonen der Finsternis dar. In der mesoamerikanischen Mythologie waren Geschichten über das Naturschauspiel zwischen Licht und Dunkel, zwischen Tag und Nacht, zwischen Sonnenaufgang und Sonnenuntergang von großer Bedeutung.⁵²

Vor dem Spiel gab es Tänze und Rituale, in denen ein Scheinkrieg zwischen Gästen und Dorfbewohnern ausgetragen wurde, wobei die Gäste die Angreifer mimten. Nach diesem Scheingefecht wurde das eigentliche Ballspiel begonnen,

⁴⁵ Vgl.: Linden, Heidi. Das Ballspiel in Kult und Mythologie der mesoamerikanischen Völker, 1993, S.62.

⁴⁶ Vgl.: Ebd., S.76.

⁴⁷ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.45.

⁴⁸ Vgl.: Ebd., S.62.

⁴⁹ Vgl.: Ebd., S.67.

⁵⁰ Vgl.: Guttmann, Allen: Vom Ritual zum Rekord, 1979, S.29.

⁵¹ Vgl.: Mendner, Siegfried. Das Ballspiel im Leben der Völker, 1956, S.41.

⁵² Vgl.: Ebd., S.42.

bei dem die Gäste den Ball bereitstellten. Das ganze war eine zeremonielle Schlacht zwischen den beiden Kontrahenten.⁵³

More of a mytho-religious ritual than a sport, the game usually culminated in human sacrifice – normally decapitation.⁵⁴

Zu den Gründen das Spiel zu spielen, gehörten das Schlichten von Streitigkeiten, das Beenden von Kriegen und die Unterhaltung der Beteiligten.⁵⁵ Neben der Möglichkeit Gewalt zu stoppen und als Freizeitbeschäftigung zu fungieren, galt das Ballspiel vor allem als Sinnbild des Krieges. Es ging weiters um Furchtbarkeitsbräuche, Riten und astronomische Kreisläufe die gezeigt wurden, genauso wie Bewusstseinsveränderungen.⁵⁶

The ballgame can thus be seen as a metaphor for life and death.⁵⁷

In vielen Kunstwerken, die Bezug zum Ballspiel haben, sind Geschichten aus dem *Popol Vuh* illustriert. Neben der Schöpfungsgeschichte mit den Zwillingshelden *Hunahpu* und *Xbalanque* kommen auch noch andere Elemente aus diesem Buch in den Abbildungen vor.⁵⁸

Um das Leben zu erhalten, wurden beim Ballspiel menschliche Opfer gebracht. Das Ballspiel gab den Verlierern die Chance in Ehre geopfert zu werden. Der im Krieg besiegte Gegner konnte seine Würde bewahren, weil ihm erlaubt war im Spiel zu sterben. Durch die Opferung von Spielern oder Blut wird neues Keimen der Pflanzen ermöglicht, was die Existenz und das Fortbestehen der Menschen sichert.⁵⁹

Die Fruchtbarkeit war bedeutsam für die landwirtschaftliche Produktivität, wo Wärme, Sonne und Wasser benötigt wurden. Die menschliche Opferung durch Enthauptung ist ein immer wiederkehrendes Motiv in Bildern mit Ballspiel-Inhalten. Ausströmendes Blut aus der Kehle der geköpften Opfer könnte als Wässerung der Erde gesehen werden. Ebenso könnte es auch eine Gabe an die Sonne sein,

⁵³ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.98.

⁵⁴ Ebd., S.197.

⁵⁵ Vgl.: Ebd., S.249.

⁵⁶ Vgl.: Uriarte, María Teresa: Unity In Duality. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.41.

⁵⁷ Ebd., S.41.

⁵⁸ Vgl.: Whittington, E. Michael. The Sport of Life and Death, 2001, S.17.

⁵⁹ Vgl.: Uriarte, María Teresa: Unity In Duality. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.44.

dass sie weiterhin den täglichen Kampf gegen die Kräfte der Nacht aufnimmt.⁶⁰ Dadurch sollte der Kosmos am Leben erhalten bleiben, wie es in Mythen der Azteken von Göttern verlangt wird.⁶¹ Gesellschaftlich wichtig war das Spielen im Team, denn im Wettkampf war die Kooperation wichtig. Es gab ein Konzept von einem Team und nicht von einem Einzelnen.⁶²

Spekulationen besagen, dass neben zeremoniellen Festen, dem Ballspiel mit allen dazugehörigen Ritualen oder dem damit verbundenen Training, auch noch andere Veranstaltungen auf den Plätzen stattfanden, die mit dem Ballspiel nichts zu tun hatten. So gibt es ein Modell, das zwei Figuren auf einem Ballspielfeld zeigt, die ringen. Man darf auch annehmen, dass die Ballspielplätze auch als Bühne für Festivals, Prunk und Pomp oder Schauspiel gedient haben. Hier könnte man Parallelen zu den Römern zu ziehen, die Feste mit Gladiatoren, Drama und Musik veranstalteten, um nur einen Teil zu nennen.⁶³

Neben Theater oder theatralischen Veranstaltungen gab es auch Musik, Tanz, farbenfrohe Zeremonien und menschliche Opferungen als öffentliche Events. Mit mythischem Hintergrund galt das Spielfeld als Eingang zur Unterwelt, wo die Zwillingshelden *Hunahpu* und *Xbalanque* gegen Todeslords kämpften. Diese und andere Mythen wurden auf den Plätzen vorgespielt, was häufig auf Keramikgefäßen abgebildet zu finden ist. Diese dramatischen Rituale wurden von schillernden Paraden begleitet, in denen Tänzer, Musiker, Priester und kostümierte Begleiter aufmarschierten.⁶⁴

Vermutlich garantierte das Ballspiel die Wiedergeburt von Getreide und Menschlichkeit.⁶⁵ Es war für die Völker, die das Spiel spielten von großer Bedeutung, da sie glaubten, es würde die Fruchtbarkeit des Bodens stärken und eine reiche Ernte an Nahrungsmitteln würde folgen. Durch die zahlreichen, noch heute existierenden Schauplätze, an denen mittelamerikanische Kulturvölker ihr Ballspiel ausübten, kann man auf die hohe Bedeutung des Spiels schließen.⁶⁶

⁶⁰ Vgl.: Stevenson Day, Jane: Performing On the Court. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.67.

⁶¹ Vgl.: Scott, John F.: Dressed To Kill. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.61.

⁶² Vgl.: Stevenson Day, Jane: Performing On the Court. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.67.

⁶³ Vgl.: Ebd., S.73.

⁶⁴ Vgl.: Ebd., S.74.

⁶⁵ Vgl.: Miller, Mary: The Maya Ballgame. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.86.

⁶⁶ Vgl.: Mendner, Siegfried. Das Ballspiel im Leben der Völker, 1956, S.40.

Die Einzigartigkeit des Ballspiels der mesoamerikanischen Völker besteht aus dem Konzept des Teamspiels und der Verwendung eines elastischen Gummiballs. Im 15./16. Jahrhundert glaubten die Spanier, als sie die Region des Ballspiels erkundeten, dass dieser Ball Magie besäße und ein Teufelswerk sei. In Europa kannte man Kautschuk damals nicht.⁶⁷ In der heutigen Welt des Sports sind Spiele ohne solch einen Ball undenkbar.

Die Mesoamerikaner verwendeten den Kautschuk auch für viele magische und religiöse Dinge. Man konnte mit ihm die Körper schwarz bemalen und dekorieren und kleine Figurinen, die für diverse Rituale wichtig waren, formen.⁶⁸

2.1.5 Die Auswirkungen des Mesoamerikanischen Ballspiels auf die heutige Zeit

Das mesoamerikanische Ballspiel beeinflusste auf verschiedenen Ebenen alle heutigen Ballsportarten.

Das Konzept zweier gegnerischer Parteien, die in einem Wettbewerb aufeinander treffen, hat seine Wurzeln in der antiken mesoamerikanischen Kultur. Gut zu sehen ist dieses Konzept im heiligen Ballspiel.⁶⁹

Außerdem hatten sie damals schon einen springenden, elastischen Ball, ohne den heutige Ballspiele undenkbar wären. Sport wurde damals wie heute als kollektives Kräftenessen als Teil oder sogar Ersatz für Krieg betrachtet, um den Konflikt im sportlichen Wettkampf zu lösen. So spielten auch Mannschaften der Navy und der Army Football gegeneinander um ihre Auseinandersetzung so auszutragen.⁷⁰

Andere Parallelen aktueller Sportarten zum antiken Ballspiel sieht man auch in der stark verbreiteten Verwendung von einer Tier-Bildersprache. So werden vor allem in den USA Eigenschaften von Tieren, die die Menschen bewundern, auf Sportler übertragen. Solche Eigenschaften sind zum Beispiel Schlauheit und List aber genauso Heftigkeit und Wildheit.

⁶⁷ Vgl.: Stevenson Day, Jane: Performing On the Court. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.65.

⁶⁸ Vgl.: Nadal, Laura Filloy: Rubber And Rubber Balls In Mesoamerica. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.21.

⁶⁹ Vgl.: Uriarte, María Teresa: Unity In Duality. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.49.

⁷⁰ Vgl.: Whittington, E.Michael: Everything Old Is New Again. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.131-132.

What is even more fascinating are the fans who transform themselves into the wild beasts exemplified by their favorite team.⁷¹

Auch Teams in der amerikanischen Profibasketball-Liga haben Tiere in ihrem Teamnamen, wie zum Beispiel die Chicago Bulls, die Atlanta Hawks, die Memphis Grizzlies, die Milwaukee Bucks, die Minnesota Timberwolves, die New Orleans Hornets und die Toronto Raptors. Aber nicht nur der Name der Mannschaften beinhaltet ein Tier, auch die Logos der Teams zeigen die jeweilige Kreatur. So ist bei den Chicago Bulls das Logo ein großer roter Stierkopf, bei den Atlanta Hawks ein Falke, der einen Basketball in seinen Krallen trägt, bei den Memphis Grizzlies der Kopf eines Bären, bei den Milwaukee Bucks ein Hirsch, bei den Minnesota Timberwolves ein Wolf, der zwischen Bäumen hervorblickt, bei den New Orleans Hornets eine Hornisse mit Ball in der Hand und bei den Toronto Raptors ein basketballspielender Raubsaurier. Die Fans der Teams passen sich den Farben und Inhalten des Teamlogos und den Farben der Trikots an und (ver-)kleiden sich dementsprechend, wenn sie ins Stadion gehen, um ihrer Mannschaft zuzujubeln. Ebenso wie die immer noch verbreitete Verwendung von Tiersymbolen in verschiedenen Sportarten, sind die theatralischen und symbolischen Posen und Gesten der Sportler in der Antike wie heute vorhanden und manche ähneln sich. Es gibt Darstellungen von Maya Ballspielern in einer knienden Pose mit in die Höhe gestreckten Armen. Genauso gibt es im modernen Sport solche Posen und Gesten.⁷² Nach einem erfolgreichen Wurf im Basketball, der z.B. die Mannschaft wieder in Führung bringt, demonstrieren viele Spieler ihre Stärke durch eine hochgestreckte Faust. Manche spannen extra ihre Muskeln an und zeigen ihre Kraft den Zuschauern, aber vor allem auch den Kameras.

Von den großen Spielern konnte auch schon damals Heldenstatus erreicht werden. In der jetzigen Zeit nutzen manche Sportler ihr Heldendasein für Karriere und Macht in der Politik oder in der Unterhaltungsindustrie. Eine weitere Gemeinsamkeit zwischen dem mesoamerikanischen Ballspiel und heutigen Sportveranstaltungen sind die musikalischen Begleitungen, die heute in Form von Halbzeit-Shows stattfinden. Die Musik war und ist bei großen Sportereignissen sehr wichtig. Durch die Ungewissheit des Ausgangs eines Sportwettkampfs,

⁷¹ Whittington, E. Michael: Everything Old Is New Again. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.133.

⁷² Vgl.: Ebd., S.134.

kommt nicht nur Freude und Spannung beim Zuschauen auf, sondern ergibt sich zusätzlicher Nervenkitzel durch die Möglichkeit, dass man auf das Endergebnis setzen kann. Bereits die Azteken waren große Glücksspieler und in der modernen Welt ist diese Form des Spiels genauso weit verbreitet.⁷³

That wagering on the outcome of sporting events is enjoyed with gusto in our own time does not need to be elaborated here. Elevating the status and rewarding those who excel at competition is, after all, understandable. This very human characteristic is the greatest thread linking the ancient Mesoamerican ballgames with our modern world.⁷⁴

Das mesoamerikanische Ballspiel wurde auf eigens dafür errichteten Wettkampfstätten ausgetragen. Nicht nur in der alten Welt wurde extra für den Sport gebaut, sondern auch in der jetzigen Welt.⁷⁵ Man muss sich heute nur all die großen Sporthallen, Eislaufbahnen oder Arenen anschauen.

⁷³ Vgl.: Whittington, E.Michael: Everything Old Is New Again. In: Whittington: The Sport of Life and Death, 2001, S.135.

⁷⁴ Ebd., S.135.

⁷⁵ Vgl.: Ebd., S.131.

2.2. Die Erfindung des Basketballspiels und seine Anfänge

2.2.1 Die Erfindung durch James Naismith

So wie das mesoamerikanische Ballspiel Einfluss auf viele andere Ballspiele hatte, ist es auch wichtig für Basketball. Beim mesoamerikanischen Ballspiel gab es Steinringe, durch die es galt, den Ball zu werfen, wie im vorigen Kapitel schon beschrieben wurde. Verschiedene Forscher kamen zu dem Schluss, dass James Naismith, der Erfinder von Basketball, möglicherweise dieses Element des Spiels in das moderne Basketballspiel übernahm.⁷⁶ Denn auch im Basketball gibt es Ringe, durch die man werfen muss und die über Kopfhöhe montiert sind. Der einzige Unterschied ist, dass hier die Ringe nicht vertikal wie in Mesoamerika sondern horizontal ausgerichtet sind.

James Naismith wurde am 6.11.1861 in Almonte, Ontario, Kanada geboren.⁷⁷ Ab seinem neunten Lebensjahr wuchs er als Waise auf und arbeitete bald schon als Holzfäller. Er verließ die Schule sehr früh, arbeitete in den Wäldern und verbrachte die Abende in Bars, wo er viel Alkohol konsumierte. Es gibt eine Legende, die besagt, dass ein Mann zu ihm an die Theke kam, als er gerade dabei war einen seiner vielen Whiskeys zu bestellen. Dieser Mann soll ihm gesagt haben, dass seine Mutter sich im Grab umdrehen würde, wenn sie ihn so sehen müsste. James Naismith ließ daraufhin vom Alkohol ab, meldete sich wieder zur Schule an und holte 1883 seinen Highschool-Abschluss nach. Es blieb nicht nur bei diesem Abschluss, denn Naismith erarbeitete sich auch noch den Dokortitel in Philosophie, Religion, Medizin und Sporterziehung. Sehr erstaunlich, wenn man bedenkt, dass er die Schule abgebrochen hatte, um mit dem Holzfällen sein Geld zu verdienen. Die Legende des Mannes, der Naismith in dem Lokal ansprach, besagt auch, dass niemand in dem Ort diesen Mann kannte und ihn auch anschließend niemand mehr sah.⁷⁸

⁷⁶ Vgl.: Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: Mesoamerican Ballgame, 1991, S.3.

⁷⁷ Vgl.: <http://www.hoophall.com/hall-of-famers/tag/james-naismith> Zugriff: 09.09.09

⁷⁸ Vgl.: Simon, Sven: „Mein Großvater hat die Welt verbessert!“. In: Five Basketball for Live. Ausgabe 31, Sept/Okt 2006, S.85.

Schließlich arbeitete er ab dem Jahr 1890 als Sportlehrer und Trainer der YMCA Lehranstalt in Springfield, Massachusetts, dem heutigen Springfield College.⁷⁹ Dort waren körperbetonte Sportarten wie Football sehr beliebt. Er trainierte mit den Studenten, doch waren diese im Winter das ewige Turnen in der Halle leid. Sie rebellierten direkt dagegen. Daher probierten sie American Football in der Halle aus, was sich aber aufgrund von vielen Verletzungen nicht bewährte. Auch beim Fußball entstand an den Fenstern der Halle zu großer Schaden. Der Leiter des YMCA Sportinstituts Luther H. Gulick überredete James Naismith dazu, eine neue Hallensportart zu entwickeln, die für die footballspielenden jungen Männer besser geeignet wäre. Die Aufgabe sollte nicht leicht sein, denn er hatte nur zwei Wochen zur Verfügung und mit Testosteron vollgepumpte Wettkämpfer um sich. Naismith wollte keinen Schläger wie bei Lacrosse oder Baseball in dem neuen Spiel, denn den könnten seine Sportler als Waffe verwenden. Sein Ziel war es ein Spiel mit geringer Verletzungsgefahr zu entwickeln. Deshalb kam er zu dem Entschluss, dass die Spieler nicht wie beim Football mit dem Ball in den Händen laufen dürften, um die harten Angriffe auf den Ballführenden zu verhindern. Ein weiterer Gedanke war, dass es kein herkömmliches Tor sein sollte, vor dem sich alle raufen würden. Er wollte das Ballziel höher anbringen. Ein Spiel aus Naismiths Kindheit, namens „Ente auf dem Fels“, bei dem ein Stein auf einem Felsen platziert wurde, der dann mit einem anderen Stein aus einer gewissen Entfernung herunter geschossen werden sollte, beeinflusste ihn. Hier war das Ziel in der Höhe und man musste dort auf einen Stein bzw. die Ente werfen.⁸⁰

Der Hausmeister Pop Stabbins sollte für Naismith geeignete Kisten oder Behälter, in die man einen Ball werfen kann, in der Halle montieren. Es waren Pfirsichkörbe, die er an den Balkonen in der Trainingshalle bei einer Höhe von 3,05m montierte. Außerdem unterstützte die Schulsekretärin Frau Lyons Naismith, indem sie die 13 Regeln abtippte, die für das erste Spiel verwendet werden sollten.⁸¹ Neben den damals entwickelten Regeln, von denen viele heute noch sinngemäß benutzt werden, gibt es auch noch andere Vorgaben, die immer noch bestehen. Die Höhe der Körbe wurde bis heute nicht geändert.⁸²

⁷⁹ Vgl.: <http://www.hoophall.com/hall-of-famers/tag/james-naismith> Zugriff: 09.09.09

⁸⁰ Vgl.: Simon, Sven: „Mein Großvater hat die Welt verbessert!“. In: Five Basketball for Live. Ausgabe 31, Sept/Okt 2006, S.85.

⁸¹ Vgl.: Hareas, John: 100 Jahre Basketball. 2004, S.18.

⁸² Vgl.: Ebd., S.85.



Abb.9: James Naismith mit Pfirsichkörben

Im Folgenden sind Auszüge aus den Grundregeln des Basketballspiels im Vergleich zur heutigen Situation angeführt.

„The ball may be thrown in any direction with one or both hands.“ Diese Regel stimmt heute auch noch, außer dass ein Team sobald es im Angriff mit dem Ball die Mittellinie überschritten hat, nicht mehr nach hinten passen darf.

„The ball may be batted in any direction with one or both hands.“ Diese Regel stimmt auch immer noch so. Dass man einen Ball wegschlagen darf, hat zum Block eines Wurfes geführt. Ein Spieler darf den Wurf seines Gegenspielers blocken, wenn der Ball im Aufwärtsflug ist.

„A player cannot run with the ball, as he must throw it from the spot on which he catches it, with allowance to be made for a man who catches the ball when running at a good speed.“ Heute darf ein Spieler gar nicht mit dem Ball in der Hand laufen. Er muss dribbeln oder passen. Auch ein Spieler, der im Lauf den Ball fängt, darf mit ihm nicht weiter laufen, außer er dribbelt ihn.

„No shouldering, holding, pushing, tripping or striking in any way the person of an opponent shall be allowed. The first infringement of this rule by any person shall count as a foul, the second shall disqualify him until the next goal is made, or if there was evident intent to injure the person, for the whole of the game, no substitute allowed.“ All die erwähnten Angriffe auf den Gegner ergeben ein Foul oder führen sogar zu einem Ausschluss des regelwidrig Handelnden, wenn er mit Absicht verletzt hat. Ein unsportliches Foul führt zu zwei Freiwürfen und Ballbesitz der anderen Mannschaft. Ein Spieler, der so ein Foul begangen hat, kann auch eine Zeit lang suspendiert werden.

Es ist heute wie damals das Ziel, den Ball in den Korb zu werfen. In den Anfängen war der Korb unten geschlossen. Die Verteidiger durften den Korb nicht berühren

oder stören. Die Regel hat sich insofern geändert, da der heutige Korb unten offen ist und der Ball durchfällt. Allerdings darf ein Spieler den Ring nicht berühren, nachdem der Ball geworfen wurde und zum Korb fliegt.

„*The time shall be two fifteen-minute halves, with a five-minute rest between them.*“ Heute spielt man in der NBA noch in 2 Hälften, diese sind jedoch in 12 Minuten-Viertel aufgebaut. Zwischen den Spielhälften ist eine Pause von 15 Minuten.

„*The side making the most goals in that time shall be declared the winner. In case of a draw the game may, by agreement of the captains, be continued until another goal is made.*“ Immer noch gewinnt das Team mit mehr Punkten. Bei einem unentschiedenen Spiel wird eine 5 Minuten Verlängerung angehängt und bei Bedarf noch eine, falls immer noch keine Entscheidung gefallen sein sollte.⁸³

Bei den meisten Sportarten und allen sonstigen Entwicklungen, wie z.B. auch bei gutem Wein, braucht es eine bestimmte Zeit, bis sich die optimale Form und Vollendung ergibt. Selten, aber doch, wurde ein zufriedenstellendes Sportspiel direkt erfunden.⁸⁴ Basketball ist eine dieser Erfindungen, die auf einen bestimmten Entwickler und ein bestimmtes Datum zurückzuführen sind.

Dr. James Naismith erfand nicht nur Basketball sondern auch 1894 den Football-Helm, da er die Spieler vor Verletzungen bewahren wollte. Sein Freund William G. Morgan, der auch in Springfield studiert hatte, entwickelte mit seiner Unterstützung 1895 „Mintonette“, das auch für ältere Menschen geeignet sein sollte und bald als Volleyball bekannt wurde.⁸⁵

Dass ein exaktes Datum zu der Basketballefindung existiert, zeigt die Modernität des Sports.⁸⁶ Das erste Basketballspiel am 21.12.1891 wurde mit einem 1:0 entschieden. Wer diesen Korb erzielte, ist leider unbekannt. Die Teams hatten damals noch je neun Spieler. Nach wenigen Tagen hatten die Studenten bei ihren Basketballspielen bereits an die 100 Zuschauer. Andere wollten auch diesen neuen Sport ausprobieren und bald schon gab es die erste Frauenmannschaft.

⁸³ alle Regeln siehe: http://www.nba.com/canada/Basketball_U_on_the_13_Rules-Canada_Generic_Article-18061.html Zugriff: 01.10.09

⁸⁴ Vgl.: Elias, Norbert und Eric Dunning, Quest for Excitement. 1986, S.157.

⁸⁵ Vgl.: Simon, Sven: „Mein Großvater hat die Welt verbessert!“ In: Five Basketball for Live. Ausgabe 31, Sept/Okt 2006, S.86.

⁸⁶ Vgl.: Guttmann, Allen: Vom Ritual zum Rekord. 1979, S.49.

Die meisten Ballsportarten wurden nicht von Frauen gespielt, aber Basketball war von Beginn an ein Sport für beide Geschlechter.⁸⁷



Abb.10: Das erste Basketballteam - Naismith in der Mitte seiner Studenten.

Zu Beginn gab es 13 Grundregeln, die sich weiterentwickelt haben, so gibt es etwa das „Dribbling“ erst seit 1896. Um das wilde Balgen um den Ball im Aus zu beenden, wurde die Freiwurfregel eingesetzt. Bis dahin hatte die Mannschaft Ballbesitz, die den Ball aus dem Aus als erster erobert hatte. Dies sind nur Beispiele für die Entwicklung und Erweiterung der Regeln. Die heutigen Regeln sind wesentlich komplizierter als an dem damaligen Dezembertag, an dem es darum ging den Ball in Pfirsichkörbe zu werfen.⁸⁸

Naismith entschied sich bei all seinen Überlegungen, wie das neue Spiel sein sollte, für einen kugelförmigen Fußball und nicht für einen ovalen Rugbyball. Ohne diese Entscheidung wäre Basketball heute ein ganz anderer Sport, denn es gäbe kein Dribbling. Zu Beginn wurde der Ball in den Spielen gerollt oder über dem Kopf immer wieder leicht nach oben getippt. Die Regeln besagten, dass mit dem Ball in der Hand nicht gelaufen werden darf. So versuchten die Spieler Varianten zu entwickeln, dieser Regel auszuweichen. Ein Spieler prellte einmal den Ball mit beiden Händen auf den Boden und ließ nach mehrmaligem Probieren eine Hand weg, was zum Beginn des Dribblings führte, das James Naismith als „*eines der spektakulärsten und aufregendsten Manöver im Basketball*“ bezeichnete.⁸⁹

Sich ein Spiel, das auch wirklich gespielt wird und sich am Leben hält, auszudenken, ist eine große Kunst und innovative Leistung. Oft benötigt ein Spiel lange Zeit um sich zu entwickeln. Dabei ist es wichtig, dass innerhalb der Regeln

⁸⁷ Vgl.: Simon, Sven: „Mein Großvater hat die Welt verbessert!“ In: Five Basketball for Live. Ausgabe 31, Sept/Okt 2006, S.86.

⁸⁸ Vgl.: Guttmann, Allen: Vom Ritual zum Rekord. 1979, S.49.

⁸⁹ Vgl.: Simon, Sven: „Mein Großvater hat die Welt verbessert!“ In: Five Basketball for Live. Ausgabe 31, Sept/Okt 2006, S.86.

Platz für Variationen besteht, dass immer wieder aufs Neue Spannung erzeugt werden kann.⁹⁰

2.2.2 Die frühen Jahre des Profibasketballs

Nicht nur in den Vereinigten Staaten verbreitete sich das neue Sportspiel. Es gelang auch rasch die Ausbreitung in andere Kontinente. Vom YMCA wurden Missionare ausgebildet, die das Spiel in andere Länder, wie Mexiko oder China bringen sollten. In Windeseile erreichte Basketball in Europa Bekanntheit und wurde 1893 bereits in Frankreich und 1894 in England als offizielles Spiel aufgenommen. Einige andere europäische Länder folgten in den Jahren darauf. Der neue Sport schaffte es in kurzer Zeit auf der ganzen Welt gespielt zu werden. Im Jahr 1897 gab es die Änderung, dass nur mehr fünf Spieler pro Team auf dem Spielfeld zugelassen werden. 1898 entstand die erste Profiliga in den USA, in der sechs Mannschaften spielten.⁹¹

Im frühen 20. Jahrhundert war Basketball ein brutaler Sport und wurde in Käfigen gespielt, die anfangs aus Draht und Metall waren. Diese Käfige sollten das Gerangel um den Ball im Aus verhindern und dadurch die Zuschauer schützen.⁹² Jedoch stießen sich die Spieler gegenseitig in den Zaun, wodurch Verletzungen verursacht wurden. Basketball war ein sehr körperbetontes Spiel, weshalb es nötig war Knie-, Ellenbogen- und Schienbeinschoner zu tragen. Außerdem mussten sich die Spieler auch vor den Zuschauern in Acht nehmen, da sie von diesen mit Zigarettenstummeln und sonstigen Dingen beworfen wurden. Die meisten Basketballer aus dieser Zeit hatten ständig und überall am Körper Schnittwunden. Zu ihrer Freude wurde schließlich der Drahtzaun durch ein Netz aus Seilen ausgewechselt.⁹³ Von damals stammt die noch heute verwendete Bezeichnung „Cagers“ für Basketballspieler.⁹⁴ Auch wenn es heute keine solchen Käfige mehr gibt.

⁹⁰ Vgl.: Elias, Norbert: „Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation“. In: Lindner: Der Satz »Der Ball ist rund« hat eine gewisse philosophische Tiefe. 1983, S.12.

⁹¹ Vgl.: http://www.basketball-bund.de/basketball-bund/de/dbb/geschichte_und_statistik/19111.html Zugriff: 09.09.09

⁹² Vgl.: Wideman, John Edgar: Spielfeld meines Lebens. 2004, S.241.

⁹³ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.19.

⁹⁴ Vgl.: Wideman, John Edgar: Spielfeld meines Lebens. 2004, S.241.

Teams in den Anfängen waren z.B. die Buffalo Germans, eines der dominantesten Teams oder die Original Celtics, eines der einflussreichsten Teams. Die Buffalo Germans gewannen zwischen 1908 und 1911 über 100 Spiele in Folge. Die Original Celtics sorgten für nationale Aufmerksamkeit und brachten Veränderungen auf und abseits des Spielfelds in das Basketballspiel, wie z.B. individuelle Verträge, die den Spielern verboten, einfach das Team zu wechseln. Spieltaktiken änderten sich und die Spieler hatten Einzelverträge, sodass sie nicht mehr schnell das Team wechseln konnten.⁹⁵

In den 20er Jahren des vergangenen Jahrhunderts betraten bedeutende Teams die Bühne des Basketballs. Die Harlem Globetrotters und die Renaissance Big Five. Zwei afroamerikanische Teams, die zwar nicht in den weißen Profiligen spielten, aber dennoch große Erfolge in fremden Hallen erzielten.⁹⁶ (Renaissance Big Five siehe Kapitel 2.2.3, Harlem Globetrotters siehe Kapitel 4.1.)

1936 war Basketball zum ersten Mal olympisch. Die Spiele fanden auf den Tennisplätzen des Reichssportfeldes vor dem Olympiastadion in Berlin statt. James Naismith war anwesend und führte den Sprungball des ersten olympischen Basketballspiels aus. Er überreichte auch der US-amerikanischen Mannschaft die Goldmedaille, die im Finale 19:8 gegen Kanada gewonnen hatte. Am 28.11.1939 starb Dr. James Naismith im Alter von 78 Jahren in Kansas, USA.⁹⁷

Zu der bereits bestehenden National Basketball League (NBL), die 1935 gegründet worden war, gesellte sich 1946 die Basketball Association of America (BAA). Die Macher der BAA waren nicht nur im Sport sondern auch in Geschäftsangelegenheiten erfahren und konnten Teams der konkurrierenden Liga für sich gewinnen. In der BAA herrschte der Luxus in modernen Hallen, wie dem Madison Square Garden zu spielen. In der NBL spielten einige der besten Spieler, allen voran George Mikan, der bei den Minneapolis Lakers spielte. Sein Team schloss sich 1948 dem Erzfeind BAA an. Im Jahr 1949 schlossen sich die beiden Verbände zusammen und änderten den Namen auf National Basketball Association (NBA).⁹⁸ Erst in der Saison 1950/51 nahm die Liga die ersten

⁹⁵ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.19.

⁹⁶ Vgl.: Ebd., S.20.

⁹⁷ Vgl.: http://www.basketball-bund.de/basketball-bund/de/dbb/geschichte_und_statistik/19111.html Zugriff: 09.09.09

⁹⁸ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.20-25.

schwarzen Spieler auf. Es waren nur drei an der Zahl, aber sie sollten einen maßgeblichen Teil zu der Entwicklung der NBA beitragen.⁹⁹

Heute, fast 60 Jahre später, ist die NBA, die als beste Basketball-Liga der Welt gilt, überall auf der Erde bekannt. In den Kadern der Teams sind Männer der verschiedensten Nationalitäten und Herkünfte zu finden. Bei der Eröffnungsfeier der Olympischen Spiele in Peking 2008 waren bei einigen Ländern als Fahnenträger NBA-Profispieler zu sehen. So führten Yao Ming aus China, Dirk Nowitzki aus Deutschland, Manu Ginobili aus Argentinien und Andrei Kirilenko aus Russland ihre Olympischen Teams beim Einlauf der Nationen an.¹⁰⁰ Über ein Jahrhundert nach der Erfindung von Basketball hat der Sport es geschafft auf der ganzen Welt bekannt zu sein. Verantwortlich dafür sind die Inszenierungen des Spiels durch die NBA, aber vor allem die talentierten Spieler mit ihren spektakulären Fähigkeiten.

2.2.3 Die Harlem Renaissance und ihre Auswirkungen auf den Basketballsport

Die Harlem Renaissance war eine kulturelle Bewegung der Afroamerikaner zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Harlem, New York. Diese Zeit definierte eine ganze Kultur neu. Amerika sollte verändert werden, vor allem änderte sich der Blick der weißen Amerikaner auf die farbigen Menschen.¹⁰¹

Erst lebten 90 Prozent der Afroamerikanischen Bevölkerung im Süden der USA, doch verschiedene Gründe, wie Armut, harte Lebensbedingungen, Gesetze, die Schwarze als minderwertig behandelten, Sklaverei und der Ku Klux Klan, brachten sie dazu in den Norden zu ziehen. Innerhalb von 15 Jahren siedelten sich zwei Millionen Schwarze vor allem in New York, Detroit und Chicago an. 1930 lebten in Harlem 200.000 Afroamerikaner, was 60 Prozent der Bevölkerung dieses New Yorker Stadtteils ausmachte. Noch 25 Jahre vorher waren es gerade 4.000. Durch diesen enormen Zuwachs der afroamerikanischen Bevölkerung, kam es zur Harlem Renaissance, die nun möglich aber auch nötig war.¹⁰² Unter den

⁹⁹ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.27.

¹⁰⁰ Vgl.: ORF Live-Fernsehübertragung der Eröffnungsfeier der Olympischen Sommerspiele von Peking am 08.08.2008.

¹⁰¹ Vgl.: Abdul-Jabbar, Kareem: On The Shoulders Of Giants. 2007, S.3.

¹⁰² Vgl.: Ebd., S.10-15.

zahlreichen Menschen, die nach Norden zogen, gab es viele Musiker, Schriftsteller, Künstler und Unternehmer, die das Herz der Harlem Renaissance gründen sollten. Darunter waren der Jazz Musiker Louis Armstrong und auch Bob Douglas, der ein Basketballteam gründete.¹⁰³

Harlem präsentierte sich auf verschiedene Arten in zwei radikal unterschiedlichen Clubs. Auf der einen Seite gab es den „Cotton Club“, der zeigte wie das weiße Amerika Afroamerikaner empfand, nämlich als fröhliche, tanzende Kinder, unfähig klug zu denken und zu handeln. Auf der anderen Seite gab es den „Renaissance Casino and Ballroom“, der die Ideale der Harlem Renaissance, Selbstvertrauen und Gemeinschaftswerte, symbolisierte. Der eine Club verbreitete die Unterlegenheit der schwarzen Identität, während der andere das Herz und die Seele der kulturellen Bewegung in Harlem verkörperte. Der Cotton Club lehnte die schwarze Gemeinde ab, die Kundschaft des Renaissance Casino and Ballroom spiegelte diese hingegen wider. Aber von größter Bedeutung war dort, dass die Gemeinde der Afroamerikaner, vom Arbeiter bis zum Künstler und Autor, gefeiert wurde.¹⁰⁴

The club that in many ways most represented the ideals of the Harlem Renaissance was over on 150 West 138th Street-a two-story redbrick building called the Renaissance Casino and Ballroom.¹⁰⁵



Abb.11: Der Renaissance Casino and Ballroom in Harlem, New York.

Die kulturelle Revolution hatte in diesem Fest- und Tanzsaal ihr Zentrum. Verschiedene Musiker traten auf, es wurde viel getanzt und gefeiert, aber vor

¹⁰³ Vgl.: Abdul-Jabbar, Kareem: On The Shoulders Of Giants. 2007, S.27.

¹⁰⁴ Vgl.: Ebd., S.33-37.

¹⁰⁵ Ebd., S.36.

allem hatte der Club ein eigenes Basketballteam. Gründer und Besitzer der „Renaissance Big Five“ war der oben bereits angeführte Bob Douglas. Die Renaissance Big Five, oft auch einfach „Rens“ genannt, waren eines der großartigsten Basketball-Teams.¹⁰⁶ Sie waren eine der ersten richtigen Dynastien im Basketball und ließen ihre Gegner oft hilflos zurück, da sie zauberhaft und trickreich spielten.¹⁰⁷ Über den Namen des Teams machte es auch Werbung für den „Renaissance Casino and Ballroom“. Im Gegenzug durfte das Team im Zentrum des künstlerischen Ausdrucks der Afroamerikaner trainieren und dort seine Heimspiele austragen. Das Basketballspiel der „Rens“ war neben Tanz und Musik eine weitere Form dieser Äußerung.¹⁰⁸



Abb.12: Das Team der Renaissance Big Five.

Das rein schwarze Team spielte zwischen Bandauftritten vor dem begeisterten Jubel der Gäste auf der leer geräumten Tanzfläche. Nach dem Basketballspiel stellte man die portablen Körbe weg und das Tanzen konnte wieder beginnen. Manchmal amüsierten sich die Sportler nach ihrem Spiel gemeinsam mit den Besuchern auf dem Parkett.¹⁰⁹

Von ihrer Gründung 1922 bis zur Auflösung 1949 reisten die „Rens“ in ganz USA herum und hatten meist leichtes Spiel mit ihren Gegnern. Da sie als schwarzes Team nicht in den weißen Profiligen spielen durften, waren sie gezwungen viele Auswärtsspiele in der Provinz zu absolvieren („*the Rens were forced to barnstorm*“).¹¹⁰ Ähnlich den Wanderschauspielern mussten die Basketballer weite Strecken auf sich nehmen, um „auftreten“ und vor Publikum Matches spielen zu können.

¹⁰⁶ Vgl.: Abdul-Jabbar, Kareem: On The Shoulders Of Giants. 2007, S.5.

¹⁰⁷ Vgl.: <http://www.hoopahall.com/hall-of-famers/tag/new-york-renaissance> Zugriff: 01.10.09

¹⁰⁸ Vgl.: Hareas, John: Remembering The Rens. Online unter http://www.nba.com/history/encyclopedia_rens_001214.html Zugriff: 01.10.09

¹⁰⁹ Vgl.: Abdul-Jabbar, Kareem: On The Shoulders Of Giants. 2007, S.37.

¹¹⁰ Vgl.: <http://www.hoopahall.com/hall-of-famers/tag/new-york-renaissance> Zugriff: 01.10.09

Sie wurden weder professionell noch sozial akzeptiert. Auf dem Feld und abseits des Feldes standen sie vor großen Hindernissen und Diskriminierungen. Sie versuchten durch ihr Können ein Zeichen zu setzen und soziale Gleichheit zu erreichen. Die „Rens“ entschieden sich Basketball selbst sprechen zu lassen. In ihrem beinahe 30jährigen Bestehen erspielten sie 2.588 Siege bei nur 529 Niederlagen.¹¹¹ Die „Rens“ spielten auch im Mittleren Westen, im Süden und im Nordwesten der USA und verbreiteten somit unbewusst die Grundsätze und Prinzipien der Harlem Renaissance.¹¹² Harlem wuchs aus dem Schatten des weißen Manhattan und des weißen Amerika heraus, um ein kulturelles Zentrum zu werden, das den Rest des Landes verändern sollte.¹¹³

As the crowds became bigger, the games became more than sporting events, they became social events. Many games were held at casinos and nightclubs, with full orchestras or jazz bands providing music before and after the games as the fans danced late into the night.¹¹⁴

Das Basketballspiel erreichte immer mehr Zuschauer und wurde damals schon zur Unterhaltung inszeniert. In der Zeit der Harlem Renaissance war Basketball ein wichtiger Teil dieser kulturellen Revolution. Von Musik umrahmt, von Tanz begleitet, unterhielt der Sport nicht nur die Gäste der Ballsäle, sondern unterstützte den Kampf zur Gleichberechtigung der Afroamerikaner.

¹¹¹ Vgl.: Hareas, John: Remembering The Rens. Online unter http://www.nba.com/history/encyclopedia_rens_001214.html Zugriff: 01.10.09

¹¹² Vgl.: Abdul-Jabbar, Kareem: On The Shoulders Of Giants. 2007, S.37.

¹¹³ Vgl.: Ebd., S.46.

¹¹⁴ Ebd., S.148.

3. Theater im Basketball - Gemeinsamkeiten und Unterschiede

3.1. Sport im Theater – Theater im Sport

Man muß ins Theater gehen wie zu einem Sportsfest. Es handelt sich hier nicht um Ringkämpfe mit dem Bizeps. Es sind feinere Raufereien. Sie gehen mit Worten vor sich. Es sind immer mindestens zwei Leute auf der Bühne, und es handelt sich meistens um einen Kampf. Man muß genau zusehen, wer gewinnt.¹¹⁵

Brecht sagt, Theater müsse nach der sportlichen Seite hin betrachtet werden.¹¹⁶ Im Folgenden soll nun aber der Sport von der Seite des Theaters betrachtet werden.

Der Ursprung des Sportspiels

Wissenschaftler führen die Entstehung des Sports auf das Spiel zurück. Auf der einen Seite kommt der Sport von harmlosen Volks- und Jugendspielen, die dem Vergnügen und Zeitvertreib dienen, auf der anderen Seite kommt der Sport von harten und oft blutigen Kampfspielen. Bei frühen Formen von Fußball wurden zum Beispiel Dorffeindschaften und Familienstreitereien ausgetragen.¹¹⁷ Basketball war in seinen Anfängen auch ein rauer Sport und hat sich erst zu einem weniger gefährlichen Spiel entwickelt. (Siehe Kapitel 2.2.2)

Dazu sind die Regeln, die auch das Zuschauerinteresse an einer Sportart beeinflussen, verändert worden. Wenn die Regeln zu straff sind, kann es sein, dass keine Tore mehr geschossen oder keine Punkte mehr erzielt werden. Wenn die Regeln zu locker sind, kann zu viel Gewalt auf dem Spielfeld entstehen. Die Richtlinien und Grundsätze bilden sich mit der Zeit und mit der Dynamik einer

¹¹⁵ Brecht, Bertolt. Der Kinnhaken und andere Box- und Sportgeschichten. 1995, S.23-24.

¹¹⁶ Vgl.: Ebd., S.24.

¹¹⁷ Vgl.: Grupe, Ommo: Sport als Kultur. 1987, S.82.

Sportart heraus.¹¹⁸ In jedem Fall soll der Sport das Publikum zur Anteilnahme animieren.

Der Sport ist wie ein Theaterereignis

Ein Fußballspiel ist wie ein riesiges Theaterereignis. Es ist nicht nur ein Spiel mit dem Ball, sondern auch ein Rollenspiel mit Publikumslieblingen und Bösewichtern, ein Spiel mit dem eigenen und dem fremden Körper, mit den Emotionen und den Zuschauern.¹¹⁹

Jeder der Spieler eines Mannschaftssports nimmt seine Rolle auf dem Feld ein. Die verschiedenen Parteien reagieren in ihrem Spiel aufeinander, ebenso interagiert das Publikum mit den Athleten. Interaktionen haben einen dynamischen Aspekt. Das Grundprinzip der Gesellschaft besagt, dass sie sich immer in Bewegung befindet und ständig verändert.¹²⁰

Man kann sagen, dass Sportveranstaltungen Schauspiele mit Kostümen sind. Sie haben feierliche Eröffnungen und einen geregelten Ablauf. Sportereignisse sind Dramen, deren unterschiedliche Höhepunkte die Zuseher faszinieren. Am Ende gibt es ein Finale, das einerseits begeistert, andererseits enttäuscht.¹²¹ Die Sportler schlüpfen in die Dressen ihrer Vereinsfarben, in welchen sie ihren Club bereits vor Spielbeginn repräsentieren. Auf dem Spielfeld unterstützt das Trikot den Spieler bei der Einnahme seiner Rolle. Durch aufregende Spielmomente, Führungswechsel und gravierende Schiedsrichterentscheidungen fesselt der Sport sein Publikum.

Im Gegensatz zum Theater funktioniert Sport ohne Sprache. Wegen seiner Sprachlosigkeit braucht der Sport eine außerordentliche Darstellungsfähigkeit. Auf Grund seiner intensiven Beteiligung hat das Publikum bei einem Sportereignis mehr Einfluss als bei einer Theateraufführung.¹²² Die Zuschauer unterstützen die Spieler mit Jubel oder wollen sie durch Buhrufe verunsichern. Insofern gibt es doch eine sprachliche Ebene im Sport, auch wenn diese lange nicht so bedeutend ist, wie die Sprache des Theaters. Im Sport ist es eine subtilere Sprache, die auch

¹¹⁸ Vgl.: Elias, Norbert: „Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation“. In: Lindner, Rolf: Der Satz »Der Ball ist rund« hat eine gewisse philosophische Tiefe. 1983, S.19.

¹¹⁹ Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.119.

¹²⁰ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.224.

¹²¹ Vgl.: Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. 1982, S.31.

¹²² Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.119.

nicht alle Zuschauer und Akteure wahrnehmen. Bis hin zur Beschimpfung kommunizieren die Spieler miteinander, mit den Gegnern oder mit dem Schiedsrichter. Für das Publikum ist es nur in den vorderen Zuschauerreihen möglich die verbalen Beiträge zu hören. Es kann also nicht gesagt werden, dass Sport ohne Sprache existiert. Er hat sie aber nicht unbedingt nötig, denn ein Basketballspiel ohne Sprache wäre immer noch ein Basketballspiel. Trotzdem wird es im Sport immer Unterhaltungen, Beleidigungen, Diskussionen, Ausrufe des Entsetzens und des Jubels geben.

Kann man Sport nun auf einer Theaterbühne darstellen? Vieles spricht dafür, dass Sport – hier wird Fußball angeführt – ein dramatisches Geschehnis mit allen Zutaten ist, die eine packende Theateraufführung braucht. Auch wenn ein Ballspielereignis live erlebt wird, kein Skript hat und stark vom Zufall lebt. Allerdings ist es schwer vorstellbar ein Ballspiel auf einer Bühne darzustellen. Sportliche Handlungen wie z.B. Fechten oder Schießen werden im Rahmen der Handlung auch auf einer Bühne inszeniert. Dabei kommt es nicht so sehr darauf an, wie die Bewegungen ausgeführt werden, der Fechtstil ist nicht so wichtig.¹²³ Hingegen kommt es in einem sportlichen Wettkampf sehr wohl auf den Stil und das Können an. Eine Fechtscene im Theater soll als Teil des Stücks wahrgenommen werden.

Sportliche Handlungen unterliegen Interpretationen und Kodifikationen, ähnlich wie das Theater. So ist ein Speerwurf bei einem Leichtathletikwettkampf genau so deklariert und kann von einer Jagdhandlung klar unterschieden werden. Wenn beim Basketball ein Korbleger gemacht wird, ist klar welche Bewegung das sein soll, weil es dafür eine sachkundige Deutung gibt.¹²⁴

Im Unterschied zum Theater braucht der Sport immer noch Bezug zur Realität. Ein Theaterstück funktioniert mit Handlungen, die es in der Realität nicht geben muss. Auf der Bühne können sie dennoch verstanden werden.¹²⁵ Der Sport ist an einen realen Ort gebunden. Das Stadion existiert auch, wenn keine Sportveranstaltung abgehalten wird. Das Bühnenbild eines Theaterstücks muss nicht die wirkliche Welt zeigen. Der Schauplatz kann ein anderer Planet oder eine fiktive Welt sein. Der Sport unterliegt den physikalischen Gesetzen. Im Theater kann man mit Hilfe von Tricks scheinbar unmögliche Situationen und Bewegungen inszenieren.

¹²³ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.156.

¹²⁴ Vgl.: Ebd., S.115.

¹²⁵ Vgl.: Ebd., S.124.

Die Handlungen, die im Sport gezeigt werden, sind wirkliche Handlungen. Jedoch ist diese Tatsache wegen der Dopingfälle und der Medieninszenierungen in Gefahr geraten.¹²⁶ Dopingsünder überschreiten die Grenzen ihres Körpers, wodurch sie in die Lage kommen noch höhere Leistungen zu erbringen. Teilweise sind ehrlich erreichte Weiten, Höhen und Ergebnisse kaum zu glauben und man fragt sich ob es hier mit rechten Dingen zugeht. Beinahe wirkt es so als würden manche Ausnahmeathleten physikalische Gesetze durchbrechen. Manche Basketballspieler scheinen fliegen zu können. Sie gleiten durch die Luft und harren an der höchsten Stelle ihres Sprungs einen Augenblick aus, bevor sie letztendlich wieder am Boden landen.

Ohne körperliche Ertüchtigung, ohne Wettkämpfe und Turniere gäbe es weniger Unterhaltung, Freude, Aufregung, Dynamik und Spannung in Alltag und Freizeit.¹²⁷ Es würde auch weniger Ästhetik in der Bewegung bestehen, gäbe es keinen Sport.¹²⁸

Im Verhältnis zu allen anderen Darstellungsformen der gesellschaftlichen Wirklichkeit, hat der Sport die engste Beziehung zur Alltagswelt. Der Sport beinhaltet spontane Entscheidungen, wie z.B. dass wir springen, laufen, fahren usw.¹²⁹ Alltägliche Bewegungen des Menschen sind Teil des Sports. Außerdem ist Sport ein Teil des Alltagslebens vieler Menschen, die entweder selbst Sport treiben oder ihn als Zuschauer vor dem TV oder im Stadion betrachten.

Der moderne Sport ist Darstellung von Bewegungen. Er zeigt diese in Form von Aufführungen, das bedeutet: in Form von künstlichen, kodifizierten Handlungen, die eine mimetische Welt herstellen.¹³⁰

Öffentliches Interesse erzeugender Sport, ist immer inszeniert. Nach Gunter Gebauer besteht nicht die Frage ob er Bestandteil der Kultur sei, sondern mehr, welche kulturellen Formen er nutzt. Da Sport ein inszeniertes Ereignis ist, kann man sagen, er ist vor allem ein darstellerischer Prozess.¹³¹

¹²⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.62.

¹²⁷ Vgl.: Grupe, Ommo: Sport als Kultur. 1987, S.68.

¹²⁸ Vgl.: Ebd., S.73.

¹²⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.63.

¹³⁰ Ebd., S.62.

¹³¹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Körper- und Einbildungskraft. 1988, S.4.

Komplexe Aufführungs- und Inszenierungsrahmen ergeben dann zusammen mit sportlichen Handlungen eine Sportveranstaltung.¹³² In Ereignissen, wie großen Radtouren, Endspielen und Meisterschaften, ist Dramatisches unmittelbarer dargestellt, als es im Drama oder im Film möglich wäre. Wie kaum sonst im Leben liegen bei diesen Begebenheiten Sieg und Niederlage, Erfolg und Scheitern, Enttäuschung und Glück so eng beisammen. Diese knappen Entscheidungen, die der Sport bietet, sind aber doch nicht ganz so ernst.¹³³ Es geht heutzutage im Sport nicht mehr um Leben und Tod. Die Entscheidungen zwischen Glück und Verzweiflung nach einem Spiel liegen unglaublich nah beisammen, aber es gibt weitaus ernstere Situationen die sich auf der Welt abspielen. In diesem Fall ist der Sport zum Glück doch ein Spiel.

Spiele, genauso wie Rituale können Welten erzeugen. In solchen Begebenheiten konstruieren die handelnden Personen eine Welt des *Als-ob*.¹³⁴

Spiele bilden Welten, die für sich stehen können und die relative Autonomie besitzen, aber zugleich Bezug auf eine (oder mehrere) Welt (oder Welten) außerhalb des Spiels nehmen.¹³⁵

Es handelt sich um ein *In-der-Welt-Sein*. Ohne die anderen in dieser Welt, könnte das Ich nicht entstehen, denn es enthält im Voraus schon was ihm gegenübersteht. Welten können nicht aus Solipsismus, aus einem *Für-Sich-Sein*, aus der Privatheit hervorgehen. Sie entstehen nicht aus dem Bewusstsein heraus, sondern mit Bezug auf andere. Die anderen gestalten unsere Welt mit. Dabei bleiben sie selbst nicht gleich, verändern nicht nur uns, sondern sich selbst mit.¹³⁶

Die Welt des Theaters entsteht durch das Miteinander der verschiedenen Figuren auf der Bühne und der Zuschauer im Publikum. In der Welt des Basketballs stehen die Spieler in Beziehung zueinander. Der Verteidiger passt sich dem Angreifer an und dieser muss dann wiederum neu handeln. Alle in dieser Welt verändern sich in Anbetracht der anderen.

Wie die Sprache ist das Spiel ein Medium. Alle, die sich in diesem Medium ausdrücken, werden vereinigt. Ein einzelner Spieler stellt die anderen, die auch

¹³² Vgl.: Gissel, Norbert: Öffentlicher Sport. 1999, S.108.

¹³³ Vgl.: Grupe, Ommo: Sport als Kultur. 1987, S.74.

¹³⁴ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.20.

¹³⁵ Ebd., S.195.

¹³⁶ Vgl.: Ebd., S.55-56.

zum Spiel gehören, mit seinen Handlungen mit dar. Somit zeigen Spiele wie die Gesellschaft zusammen gehalten wird. Sie sind Aufführungen von Gemeinsamkeiten der ganzen Gesellschaft oder einzelner sozialer Gruppen.¹³⁷ Da Sport ein Medium ist, erzeugt er Beziehungen zwischen den Teilnehmern. Sie sind entweder als Partner miteinander verbunden, als Gegner voneinander getrennt oder können als Zuseher Anteil nehmen.¹³⁸

Gesten sind Teil der Gestaltung von Bewegungen, Räumen und Körperpositionen. Ebenso inszenieren sie die Beziehungen zu anderen Personen. Dabei werden Traditionen bewahrt, aber Kreativität und Neugestaltung kommen ebenso vor.¹³⁹

Die Sportdarstellung erhält eine besondere Form der Theatralität: Es wird ein Stück aufgeführt, deren einziger Held die nationale Gemeinschaft von Zuschauern und Athleten ist. In diesem Rahmen werden auch die anderen, die nicht zu dieser Nation gehören, miterzeugt, und zwar als Gegner.¹⁴⁰

Beim Fan eines Athleten oder eines Teams der eigenen Nation entwickelt sich eine patriotische Haltung. Plötzlich wird in der Wir-Form gesprochen, eine ganze Nation wird Weltmeister, obwohl „nur“ ein Athlet oder ein Team gewonnen hat.¹⁴¹

Theater und Sport sind körperlich-sinnliches Geschehen. Beide haben Aufführungsqualitäten, werden inszeniert und um Entscheidungen zentriert. Im Theater sind auch Kämpfe und Duelle, vor allem Dialoge und Rededuellen zu sehen. Ein Wettkampf ist nach den drei Einheiten des aristotelischen Dramas aufgebaut, nämlich der Einheit des Raums, der Einheit der Zeit und der Einheit der Handlung. Diese drei Einheiten werden zu höchster Spannung komprimiert. Meistens prallen zwei Fronten aufeinander, wie beim Theater in klassischer Form der Tragödie, wo es unversöhnliche Positionen und Personen gibt.¹⁴² Beinahe ausnahmslos beinhaltet der Sport diesen Wettkampf, den Einzelpersonen oder Mannschaften gegeneinander austragen. Dieser Wettkampf kann interaktiv sein, wo er einen offensiven und einen defensiven Teil enthält. Er kann aber auch nicht interaktiv sein, wo es nur einen offensiven Bereich gibt. Basketball und Fußball

¹³⁷ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.209.

¹³⁸ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.161.

¹³⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.301.

¹⁴⁰ Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.165.

¹⁴¹ Vgl.: Ebd., S.165.

¹⁴² Vgl.: Ebd., S.157.

sind interaktive Auseinandersetzungen, wohingegen Eiskunstlauf nicht interaktiv ist.¹⁴³

Gunter Gebauer nimmt auf Roger Caillois Bezug:

Wettkämpfe, so sagt Caillois, haben zwei Komponenten: den *agon*, das ist das Kämpferische, die Anstrengungen, das Können und Wissen, die man für den Gewinn eines Wettkampfs aufbietet; und die *alea*, der Zufall, der dem Sieger hilft, wobei er manchmal sogar entscheidende Vorteile verschafft. *Agon* und *alea* treten in Wettkämpfen immer gemeinsam auf.¹⁴⁴

Sowohl in sportlichen Wettkämpfen als auch in anderen spielerischen Wettkämpfen ist für den Erfolg gute Leistung aber auch ein günstiger Zufall wichtig. Die Tagesform, der gewünschte oder gefürchtete Gegner und die Gunst der Stunde beeinflussen das Ergebnis.¹⁴⁵

Im Showsport verbinden sich *Agon* und *Alea* mit der Kategorie der *Mimikry*, der Verkleidung und des Spektakels, an dem Zuschauer teilhaben.¹⁴⁶

Ein Paradebeispiel dafür sind die Harlem Globetrotters. (Siehe Kapitel 4.1.) Eigentlich findet das Drama einer Sportveranstaltung im Kopf des Zuschauers statt.¹⁴⁷ Die Einbildungskraft ist eine Fähigkeit des menschlichen Geistes die Wirklichkeit nach eigenen Gesetzen zu formen. Sie kann aber auch eine nicht reale Welt teilweise oder ganz erzeugen. Hier wird die Einbildungskraft im Sinne von „Phantasie“ und „Imagination“ verwendet.¹⁴⁸ Mit Unterstützung der Gedanken baut sich die Welt des Spiels, das man betrachtet, auf. Die Wirklichkeit verschmilzt mit der Phantasie, mit Träumen, mit Fiktion und mit dem Spiel.¹⁴⁹

In Karl Valentins Geschichte „Fußball-Länderkampf“, geht er zum ersten Mal ins Stadion. Er glaubt es gäbe eine Drehbühne im Stadion, dabei hat er einen Sitzplatz auf der Tribüne. Beeindruckt von der Zuschauermenge, sitzt er auf seinem Platz und wartet. Er könnte heiße Würstchen kaufen oder bei einem

¹⁴³ Vgl.: Edward L. Deci und Bradley C. Olson: Motivation and Competition. In: Goldstein: Sports, games, and play. 1989, S.83.

¹⁴⁴ Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.196.

¹⁴⁵ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.200.

¹⁴⁶ Ebd., S.200.

¹⁴⁷ Vgl.: Gebauer, Gunter: Körper- und Einbildungskraft. 1988, S.3.

¹⁴⁸ Vgl.: Ebd., S.4.

¹⁴⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Die Masken und das Glück. In: Gebauer: Körper- und Einbildungskraft. 1988, S.126.

Gewinnspiel mitmachen, dabei will er doch nur, dass es endlich losgeht. Begleitet von der Musikkapelle kommen nach und nach die Spieler, die Fotografen und schließlich der Schiedsrichter, welcher endlich das Spiel anpfeift. Am Schluss gewinnt eine Mannschaft, die andere verliert, genauso wie es vorauszusehen war.¹⁵⁰ Die Geschichte ist ein sprachlicher und literarischer Diskurs über den Sport. Dem Ich-Erzähler Valentin ist Fußball völlig fremd, er kommt aus einer anderen Kultur. Er zeigt, dass die Darstellungsmittel eines Ereignisses und der Erfahrungshorizont eines Zuschauers die Wahrnehmung beeinflussen. Valentin hat einen distanzierenden, fremden Blick. Die Wahrnehmung ist durch kulturelles Wissen und symbolische Prozesse bestimmt. An die Präsentation von Sport sind wir heute gewöhnt. Wir kennen die Geschichten und Erzählweisen, die uns völlig normal und selbstverständlich erscheinen. Ein fremder Blick auf den Sport holt ihn aus seiner Selbstverständlichkeit heraus.¹⁵¹

Bei der Verbindung von Sport und Drama kommt die Frage auf, ob Sport nun mehr Tragödie oder Komödie ist. Wie in der Tragödie kommt es zur Bildung einer Weltordnung durch einen Helden, der sich heldenhaft anstrengt diese Ordnung aufrecht zu erhalten. Ein Held aus dem Bereich des Sports wird irgendwann alt und muss seine Karriere beenden. Er ist also doch kein Gott, der unendlich bleibt. Als ehemaliger Sportler kann man Trainer, Organisator etc. werden. Das Weiterleben des Helden in einer gewöhnlichen Ordnung führt von der Tragödie hin zur Komödie. Im Ballspiel Drama vermischen sich tragische und komödiantische Aspekte.¹⁵²

Das Arbeiten mit Balltricks und das Ausdribbeln der Gegner ist der komödiantische Teil des Spieles, doch immer wieder kommt es vor, dass sich abseits des Spieles diese Komödie in eine Tragödie verwandelt. Manche Spieler schaffen es nicht sich in Interviews gut auszudrücken, andere scheitern im Privatleben und geben sich den Räuschen hin. Dies ist die dämonische Seite des Spiels.¹⁵³

Man kann den Sport in zwei Arten aufteilen, nämlich den Sport im Fernsehen und den im Stadion. Während der audiovisuelle, hyperreale Sport im TV viele Zuschauer hat, nehmen am unmittelbaren Geschehen im Raum, dem Stadion,

¹⁵⁰ Vgl.: Valentin, Karl: Fußball-Länderkampf. In: Valentin: Alles von Karl Valentin. 1978, S.39-41.

¹⁵¹ Vgl.: Gissel, Norbert: Öffentlicher Sport. 1999, S.101-107.

¹⁵² Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.56.

¹⁵³ Vgl.: Ebd., S.58.

verhältnismäßig wenig Zuschauer teil. Der Sport im Stadion ist jedoch der ursprüngliche.¹⁵⁴

Der Mediensport und der Freizeitsport haben nur das Element der körperlichen Bewegung gemeinsam. Mediensport wird als Show präsentiert und von Berufssportlern ausgeübt. Freizeitsport dient zum Ausgleich und Erlebnis, in dem die Teilnehmer sich selbst sportlich betätigen. Im Medien- bzw. Profisport zeigen Ausnahmeathleten ihr Können. Ihre großartigen Leistungen werden inszeniert, um ein Massenpublikum zu unterhalten. Als großer Teil der Unterhaltungsindustrie geht es im Sport um Spannung, Spektakel und Spaß.¹⁵⁵ Heute ist der Massensport ein komplexes multimediales Großereignis und hat einen Show- bzw. Schauspielcharakter.¹⁵⁶

Es geht darum, den Zuschauern für ihr Geld eine erstklassige Show zu bieten; das Streben nach hohen Leistungen, das Darstellen einer bestimmten Persönlichkeit, das Vorzeigen eines vom Publikum akzeptierten Verhaltens sind in der Berufsauffassung des professionellen Sportlers begründet, nicht in einer Moral.¹⁵⁷

3.1.1 An einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit

Ebenso wie eine Theateraufführung, findet ein Basketballspiel zu einer bestimmten Zeit, an einem bestimmten Ort statt. Die Spieler befinden sich an einem Platz, an dem die Veranstaltung stattfindet, sei es nun die Darbietung eines Theaterstücks oder das Austragen eines Matches. Der Beginn ist durch den Termin des Ereignisses festgelegt, genauso wie die Dauer des Spiels vorgegeben ist.

Ein Spiel ist abgetrennt und vom restlichen Leben isoliert. Generell findet es in räumlich und zeitlich genau festgelegten Grenzen statt. Diese räumlichen Grenzen können die Spielflächen von verschiedenen Brettspielen, wie Mühle oder Schach sein. Andere Spiele finden auf Bühnen, auf Rennbahnen, in einem Ring, in einem

¹⁵⁴ Vgl.: Penz, Otto: Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität. In: Horak und Penz: Sport. 1992, S.33.

¹⁵⁵ Vgl.: Lamprecht, Markus und Hanspeter Stamm: Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz. 2002, S.133.

¹⁵⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.109.

¹⁵⁷ Vgl.: Hortleder, Gerd und Gunter Gebauer: Sport – Eros – Tod. 1986, S.82.

Stadion oder einer Arena statt.¹⁵⁸ Ein Basketballmatch wird in einer Halle gespielt, in der es ein Spielfeld gibt, welches eine gewisse Größe haben muss, die von den Regeln vorgegeben wird. Die räumlichen Grenzen werden also von einem rechteckigen Bereich aufgespannt.

Beim Fußballspiel ist die Bühne kein Raum in den man als Zuschauer hineinschaut. Man blickt hier mehr auf einen öffentlichen Platz, der von hellem Licht ausgeleuchtet wird.¹⁵⁹ Im Profibasketball sitzen die Zuschauer, wie beim Fußball um die Bühne, das Spielfeld, herum. Während der Spielzeit wird das Feld, auf dem die Akteure um den Sieg kämpfen, hell erleuchtet.

Innerhalb der räumlichen Begrenzungen eines Spielfeldes, erzeugt ein Sportler einen weiteren Raum. Dieser geht vom Körper des Handelnden aus und davon wie seine Gesten vollzogen werden. Dabei gibt es drei Bewegungsachsen: links/rechts, vorwärts/rückwärts, oben/unten. Diese Achsen spannen den Raum des Sports auf. Während Sportspiele die Bewegungsachsen kombinieren, braucht man beim Laufsport nur eine Achse.¹⁶⁰ Basketballspieler laufen auf dem Feld vor und zurück, nach links und nach rechts und sie springen nach oben um den Ball zu fangen oder ihn von einer besseren Position aus zu werfen. Die verschiedenen Bewegungsachsen werden kombiniert, wenn ein Spieler antäuscht, auf der anderen Seite am Gegner vorbeidribbelt, zum Korb nach vorne läuft und schließlich in die Höhe springt, wo er dann den Ball ins Ziel wirft. Dabei hat er den Raum seines Spiels aufgespannt.

Mit dem Anpfiff eines Matches, geht der Wettkampf los. Er wird in einem bestimmten Rahmen, im Raum und der Zeit des Spiels, ausgeübt. Ein Fußballspiel (oder auch ein Basketballspiel, Anm. der Autorin) ist ein nicht nur schön anzusehendes Schauspiel, sondern bewegt zutiefst.¹⁶¹ Denn durch das Zeitschema, das aufgebaut wird, entsteht die Spannung, die notwendig ist, um Zuschauer zu faszinieren.¹⁶² Ein Spiel hat also eine bestimmte Dauer. Basketball wird in Vierteln gespielt, die meistens 10-12 Minuten dauern, je nach Verband in dem gespielt wird. In der Profiligena in den Vereinigten Staaten besteht eine Partie aus 4 mal 12 Minuten, was aber die reine Spielzeit betrifft. Sobald der

¹⁵⁸ Vgl.: Caillois, Roger. Die Spiele und die Menschen. 1982, S.13.

¹⁵⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.49.

¹⁶⁰ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.67.

¹⁶¹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.73.

¹⁶² Vgl.: Penz, Otto: Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität. In: Horak und Penz: Sport. 1992, S.24.

Schiedsrichter pfeift, wird die Uhr gestoppt und läuft wieder weiter, wenn der Ball zurück im Spiel ist.

Die zeitliche Dynamik und der zeitliche Aufbau prägen ein Spiel. Gegen Ende spitzt sich diese Dynamik zu und „die Ereignisse beginnen sich schließlich zu überschlagen“. Die zeitliche Strukturierung, die dem Sport zu Grunde liegt, spielt eine große Rolle für den Wettstreit, aber noch andere bedeutende Faktoren, wie die Tagesverfassung, die Formkurve und das Wetter, beeinflussen das Spiel.¹⁶³ Da Basketball ein Hallensport ist, wenn man vom Streetball absieht, fällt die Beeinflussung durch das Wetter weg. Tennis wird hingegen bei Regen unterbrochen. Bei anderen Ballspielen, wie Fußball oder auch beim eben erwähnten Streetball, verändert sich durch Niederschlag die Beschaffenheit des Bodens, auf dem gelaufen wird und vor allem verhält sich der Spielball anders als normal, wird rutschiger und schwerer kontrollierbar. Abgesehen vom Wetter haben die anderen Einflüsse sehr wohl Macht über ein Basketballmatch. Inmitten der zeitlichen Dynamik kommt zum Vorschein ob ein Spieler einen guten Tag hat oder ein Team in Höchstform agiert. Genau zur Zeit des Spiels muss die Form stimmen.

Sportwettkämpfe zeigen nicht die Alltagswelt und verändern diese reale Welt auch nicht.¹⁶⁴ Sie werden in einer eigenen Welt mit räumlichem und zeitlichem Rahmen gespielt, während die Welt um die Spiele herum so bleibt wie sie ist.

Sportliche Aufführungen können nicht von ihrer Gegenwart getrennt werden. Sie spielen sich komplett im Hier und Jetzt ab.¹⁶⁵ Sie werden an genau diesem Ort zu genau dieser Zeit ausgetragen.

Das *hic et nunc* erzeugt eine ungeheure Zeitkompression, wenn das Spielende näher rückt: die Entscheidung wird gesucht, erzwungen, es gibt ein *Pressing*, es wird *Druck gemacht*, *Powerplay* gespielt. Alles wird in die Schlacht geworfen. Alle Reserven werden verschleudert. Man kann in den letzten Minuten ein ganzes Spiel umbiegen.¹⁶⁶

Beim Basketball können Spiele in den letzten Sekunden entschieden werden. Würfe, die in der letzten Sekunde vor Ertönen der Schlusssirene die Hand des

¹⁶³ Vgl.: Penz, Otto: Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität. In: Horak und Penz: Sport. 1992, S.21-22.

¹⁶⁴ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.72.

¹⁶⁵ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.135.

¹⁶⁶ Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.73.

Spielers verlassen, können einen Rückstand in einen hauchdünnen Vorsprung umwandeln, das Spiel entscheiden und das Team doch noch zum Sieg führen. Der Druck, der in der entscheidenden Phase eines Spiele herrscht, ist enorm.

Einer der bekanntesten Würfe in den letzten Sekunden eines Spiels ist Michael Jordans Wurf über Craig Ehlo in der ersten Runde der Playoffs 1989. Ehlos Team, die Cleveland Cavaliers, hatte eine sehr gute Saison gespielt und war der eindeutige Favorit in dieser Playoff-Serie auf drei gewonnene Spiele. Trotzdem kam es erst im fünften und letzten Spiel in der Halle der Cavaliers zum großen Showdown. Beinahe im Alleingang hielt Jordan seine Chicago Bulls im Spiel. Es war ein sehr knappes Spiel. Nachdem in den letzten drei Spielminuten mehrmals die Führung gewechselt hatte, erzielte Craig Ehlo sechs Sekunden vor Spielende einen Korb zum 100:99. Die Anhänger der Cleveland Cavaliers begannen den Sieg zu feiern. Die Chicago Bulls nahmen eine Auszeit, um die Uhr anzuhalten und den Ballbesitz zu erlangen. Chicago hatte noch drei Sekunden, die sowohl für Chicago als auch für Cleveland von großer Bedeutung waren, Zeit für einen Angriff. Von der Mittellinie warf ein Chicago Bulls Spieler den Ball zu Michael Jordan, er dribbelte nach links, ließ seine Gegner stehen und warf auf den Korb. Die Uhr zeigte eine Sekunde an als der Ball seine Hände verließ und während das runde Leder durch die Luft flog, ertönte das Schlusssignal. Alle Spieler, alle Zuschauer blickten auf diesen Ball, der ins Netz fiel und in der allerletzten Sekunde den Chicago Bulls und Michael Jordan einen 101:100 Sieg brachte.¹⁶⁷

Da ein Spieler den Wurf richtig platzieren oder ihn verpatzen kann, erhält er das Gefühl sein Schicksal selbst in der Hand zu haben. Durch das Hinunterklappen des Handgelenks beim Abwurf entscheidet sich, ob einem Gewaltiges oder Vernichtendes widerfährt. Ein einziger Spieler kann dem Moment seine Handschrift aufdrücken.¹⁶⁸ Es ist beim Basketball enorm wichtig in einer Sekunde genau richtig zu funktionieren. Lange geübte, beinahe einstudierte Bewegungen müssen im richtigen Augenblick abrufbar sein. Nach der Realisierung dieser Spielaktion wird oft über Sieg oder Niederlage entschieden. Innerhalb von Bruchteilen einer Sekunde kann ein Spieler zum Star, zum Held oder zur tragischen Figur des Spiels werden.

¹⁶⁷ Vgl.: „The Shot“. In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition, Disc 1 Side B. 2001,2004.

¹⁶⁸ Vgl.: Wideman, John Edgar: Spielfeld meines Lebens. 2004, S.32.

Auch im sechsten Spiel der NBA Finalserie 1998 konnte Michael Jordan in den letzten Sekunden den entscheidenden Wurf treffen. Hier ging es jedoch um noch mehr, nämlich um den Meisterschaftstitel. Bei einem Spielstand von 86:85 für die Utah Jazz befanden sich Michael Jordan und seine Chicago Bulls in der Verteidigung, als Jordan bei noch etwa 20 verbleibenden Spielsekunden den Ball von Karl Malone wegschnappen konnte. Chicago hatte Ballbesitz und lag einen Punkt hinten. Während die Uhr runterzählte, dribbelte Jordan auf der linken Seite des Spielfelds zum anderen Korb. Er ließ die Sekunden verstreichen bis er mit einem schnelleren Dribbling nach rechts seinen Verteidiger mit sich zog, der dort ausrutschte und zu Fall kam. Jordan wechselte in diesem Moment die Bewegungsrichtung wieder nach links, hatte somit keinen Verteidiger mehr vor sich und konnte den freien Spungwurf im Korb versenken. Mit 5,2 restlichen Sekunden auf der Uhr nahm Utah die Auszeit. Sollten sie punkten, würden sie in ein siebtes und entscheidendes Spiel einziehen. Doch es gelang ihnen nicht und Chicago gewann durch Michael Jordans letzte Aktionen, den Ballgewinn und den getroffenen Wurf, die sechste Meisterschaft. Es sollte Michael Jordans letzter Wurf in der Uniform der Bulls sein.¹⁶⁹ Er wurde auch hier zum Held des Spiels, denn er hat zur richtigen Zeit geworfen und den Ball in den richtigen Ort, den Korb, befördert.

Generell sind die räumlichen Dimensionen des Sports ähnlich wichtig wie der Rhythmus und andere Strukturen der zeitlichen Dimension.¹⁷⁰ Der Ort, an dem das Spiel stattfindet und der Raum, in dem Handlungen vollbracht werden, erzeugen gemeinsam mit der Zeit, in der sich alles abspielt, den unheimlichen Reiz von Sportereignissen, ebenso wie von Theateraufführungen.

3.1.2 Die Spannung des Spiels

Der Sport hat nicht nur eine sichtbare, physische Dimension. Wir erfahren durch sportliche Begebenheiten Spannung, Tragik, Dramatik, Einzigartiges, Rekorde und Entscheidungen über Sieg und Niederlage. Wenn es sprachliche Kommentare

¹⁶⁹ Vgl.: 1998 NBA Finals Game 6 vs. Utah Jazz. In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition, Disc 3 Side B. 2001,2004. Timecode: 01:53:25-01:56:57.

¹⁷⁰ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.67.

gibt, kommt noch eine narrative Dimension dazu, wodurch Geschichten erzeugt werden.¹⁷¹

Sobald ein Ballspielwettkampf beginnt, werden aus einzelnen Personen Teams, aus den Bereichen um Tore oder Körbe Gefahrenzonen und die andere Mannschaft wird zum Feind. Die Handlungen des einen Teams werden zur Gegenwirkung und Hinderung des anderen Teams. Ein erfolgreicher Treffer wird zum Triumph über den Rivalen.¹⁷²

Im Training werden die sportlichen Handlungen standardisiert und optimiert. Eigentlich sind sportliche Handlungen aber in ihrer Aktion und Präsentation „einmalig“. Ein Versuch kann nie identisch wiederholt werden. Beim Hochsprung ist jeder der drei Versuche über die gleiche Höhe einzigartig und einmalig.¹⁷³ Auch wenn ein Basketballspieler mehrmals von der gleichen Stelle wirft, die Handlung ist nie identisch zur vorigen. Der Ball kann auch nicht exakt gleich gepasst werden. Egal welche Handlung im Basketballspiel vorkommt, sie ist einmalig.

Es gibt verschiedene Beweggründe für Sport. Viele Menschen treiben Sport für ihre Fitness und Gesundheit. Andere wiederum reizt die Konkurrenz und der Wettkampf. Wieder andere sehen im Sport eine willkommene Freizeitbeschäftigung. Sport hat auch kommerzielle Seiten an sich und für die Zuschauer von Wettkämpfen ist es Nervenkitzel und Unterhaltung schlechthin.¹⁷⁴ Eine sportliche Konkurrenz bringt Aufregung und Spannung mit sich. Der offene Ausgang und das unvorhersehbare Ergebnis bringen Dramatik und nähren den Mediensport. Als Zuschauer eines Wettkampfes hat man die Möglichkeit, die spannenden Erlebnisse zu genießen, ohne dass man selbst involviert ist. Davon ausgenommen sind große Fans, für die sehr viel auf dem Spiel steht, oder Zuschauer, die Geld auf das Spiel gesetzt haben. Über Sieg und Niederlage wird durch verschiedenste Faktoren entschieden. Es kommt auf die Formkurve, die Tagesverfassung und das Glück an. Bei Sportereignissen im Freien spielt das Wetter ebenfalls eine Rolle. (Siehe auch Kapitel 3.1.1) Die Unsicherheit und das Miteinander der vielen Einflüsse bringen Spannung.¹⁷⁵

¹⁷¹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.130.

¹⁷² Vgl.: Ebd., S.94.

¹⁷³ Vgl.: Trosien und Dinkel: Wechselseitige Beziehung in den Sport- und Medienentwicklungen. In: Trosien und Dinkel: Verkaufen Medien die Sportwirklichkeit? 1999, S.34.

¹⁷⁴ Vgl.: Lamprecht, Markus und Hanspeter Stamm. Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz. 2002, S.59.

¹⁷⁵ Vgl.: Ebd., S.141.

Auch andere Faktoren beeinflussen das Ergebnis. Es hängt davon ab wie die Spieler aufgestellt werden. Bei manchen Wettkämpfen kommt es darauf an ob man gegen oder mit der Sonne, gegen oder mit dem Wind spielt. Vor- oder Nachteile können auch entstehen, wenn man auf der inneren oder der äußeren Bahn läuft. Der Einfluss dieser Begünstigungen oder Benachteiligungen darf nicht unterschätzt werden.¹⁷⁶ Im Basketball ist die Aufstellung der Spieler oft entscheidend und es kann große Auswirkungen auf das Ergebnis haben, wer wen verteidigt.

Damit ein Spiel spannend bleibt, darf der Sieg eines Kontrahenten nicht zu sicher sein. Die Kräfte der Teilnehmer müssen gleich verteilt sein, dass jeder eine Möglichkeit hat den Wettkampf zu gewinnen.¹⁷⁷ Wenn ein professionelles Basketballteam gegen eine Amateurtruppe antritt, verliert das Spiel im Voraus seinen Reiz, da der Sieger schon feststeht.

Ein Zuschauer möchte Spannung erleben und in den Zustand der Erregung gelangen. Der Ausgang eines Sportspiels darf nicht vorhersehbar sein, da die Zuschauer ansonsten das Interesse am Spiel verlieren.¹⁷⁸ Sobald nicht eine Mannschaft klar überliegt, ist ein Sportspiel attraktiv und kann enorm spannend sein. Der Ausgang des Spiels muss im Ungewissen liegen. Um die Spannung im Sport beizubehalten und auch zu steigern, werden bei Turnieren Viertelfinale, Halbfinale und Finale durchgeführt. Je weiter eine Mannschaft oder ein Spieler kommt, umso höher wird der Druck, aber auch die Motivation. Die Spannung eines Wettkampfes hängt also von der Bedeutung des Spiels und dem nahenden Ende des Turniers ab.¹⁷⁹ Spiele während der Saison oder Vorrundenspiele einer Weltmeisterschaft können nie das Spannungspotential erreichen wie Final- oder Endrundenspiele.

Im Profibasketball sind die Spiele, die noch nicht über den Einzug in die Playoffs entscheiden, weniger bedeutend, als die Spiele knapp vor Ende der regulären Saison. Bei den Spielen in den Playoffs steigt die Spannung immer weiter, denn nur der Sieger kann weiter um den Meisterschaftstitel spielen. Zwei Teams spielen

¹⁷⁶ Vgl.: Caillois, Roger. Die Spiele und die Menschen. 1982, S.22.

¹⁷⁷ Vgl.: Ebd., S.14.

¹⁷⁸ Vgl.: Lamprecht, Markus und Hanspeter Stamm. Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz, Zürich. 2002, S.146.

¹⁷⁹ Vgl.: Penz, Otto: Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität. In: Horak und Penz: Sport. 1992, S.22-23.

jeweils in Serien gegeneinander. Wer als erstes vier Siege hat, kommt eine Runde weiter. Je länger eine Serie dauert, umso spannender werden die Spiele. Bei einem entscheidenden siebten Spiel ist der Nervenkitzel unglaublich hoch.

In der vergangenen NBA-Saison spielten in der ersten Runde der Playoffs die Chicago Bulls gegen die Boston Celtics, den Meister aus dem Jahr 2008. Bereits im ersten Spiel gab es nach der regulären Spielzeit noch kein Ergebnis und die beiden Teams mussten in die erste Verlängerung. Nach diesen fünf Minuten, die mehr gespielt wurden, gab es den ersten Sieg für Chicago. Das 2.Spiel entschied Boston für sich, aber denkbar knapp mit nur 3 Punkten Unterschied. Deutlicher war Bostons Sieg in Spiel Nummer 3. Spiel Nummer 4 war wieder ein Krimi, in dem die Teams 2 mal in die Verlängerung mussten und danach Chicago knapp gewinnen konnte. Im 5.Spiel gewannen wieder die Boston Celtics nach einer Verlängerung. Ein Krimi der Extraklasse wurde in Spiel Nummer 6 geboten, in dem nach 3 Verlängerungen die Chicago Bulls mit einem Punkt Unterschied (128:127) den Sieg erringen konnten. Bei einem Stand von 3 zu 3 Spielen, was schon Spannung mit sich bringt, musste das entscheidende 7. Spiel her. Nach so vielen knappen Spielentscheidungen und kräfteaubenden Verlängerungen konnte Boston das letzte Spiel gewinnen und in die nächste Runde einziehen.¹⁸⁰ Die Bedeutung der Spiele war schon gegeben, als die Serie losging, weil es bereits Spiele waren, die zur Meisterschaft führen könnten. Am Ende eines Matches, wenn die Uhr hinunterläuft, wird die Spannung immer größer. Wenn es so knapp ist und wenn dann noch Gleichstand nach der Spielzeit herrscht, nimmt die Spannung in der Verlängerung noch weiter zu. Man kann sich ausmahlen, was für einen Nervenkitzel ein Spiel mit 3 Verlängerungen und einem Ein-Punkt-Sieg zum Schluss mit sich bringt.

Dass Sport unberechenbar ist, gehört zu seinen fundamentalen Anziehungskräften.¹⁸¹ Deshalb wartet man am Ende eines Sportereignisses auf das Ergebnis oder die Entscheidung wie auf die Lösung des Verbrechens in einem Kriminalfilm. Bei beidem ist sicher, dass es am Ende ein Ergebnis gibt.¹⁸² Die Zuschauer und die Spieler einer Basketball Playoff-Serie, wie der oben genauer beschriebenen zwischen Chicago und Boston, wissen, dass es am Ende einen

¹⁸⁰ Vgl.: <http://www.nba.com/playoffs2009/seriesEast2/> Zugriff: 23.09.09

¹⁸¹ Vgl.: Penz, Otto: Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität. In: Horak und Penz: Sport. 1992, S.23-24.

¹⁸² Vgl.: Gebauer, Gunter: Die Masken und das Glück. In: Gebauer: Körper- und Einbildungskraft. 1988, S.125.

Sieger geben wird. Weder die Teams, noch die Trainer, noch das Publikum können vorhersehen, wer nach all den, das Spiel beeinflussenden Faktoren, als Gewinner vom Feld gehen wird.

Im Basketball gibt es Regeln, die den Spielfluss beschleunigen und ein Verzögern durch Ballhalten verhindern. Ein Rückspiel über die Mittellinie ist verboten und ein Team darf für einen Angriff nur 30sek. brauchen.¹⁸³ Mittlerweile sind nur mehr 24sek. erlaubt. In der NBA gilt diese Regel schon länger. Jetzt sind die 24sek. auch in den Regeln des Internationalen Basketball Verbands (FIBA) angeführt.¹⁸⁴ Damit ein Team nicht endlos hin und her passt, gibt es diese Regel, die zum Wurf innerhalb der gestatteten Zeit zwingt.

In verschiedenen Sportarten gab es Veränderungen in der Wettkampfgestaltung, im Wettkampfmodus und auch in den WettkampfregeIn. All diese Veränderungen dienen hauptsächlich zur Spannungsinzenierung.¹⁸⁵

Erfolgreiche Kampfspiele entwickeln sich über lange Zeit bis hin zu dem Punkt, wo sie festen Regeln unterworfen sind und immer von neuem die Spannung der Spieler und der Zuschauer beibehalten. Man könnte sagen, es ist ein kollektives Kunstwerk, das sich allmählich entwickelt. Bei Mannschaftssportarten herrscht eine Spannungsbalance zwischen den beiden Teams.¹⁸⁶ Allein schon weil sie Kontrahenten sind und um den Sieg kämpfen, entsteht eine Spannung zwischen den gegnerischen Spielern. Durch gegenseitige Provokation oder harte Fouls steigert sich die Spannung, die in der Luft liegt, noch weiter. Wenn ein Spieler alleine glänzen will und praktisch ohne seine Mitspieler agieren möchte, spannt das die Stimmung innerhalb des Teams an.

Wenn ein Wettkampf vorüber ist und er in Ausschnitten oder Wiederholungen im Fernsehen gezeigt wird, ist die spannungsgeladene Atmosphäre noch zu spüren, obwohl die Ungewissheit über den Ausgang des Spiels nicht mehr vorhanden ist. Das Fernsehen überträgt nicht mehr einfach nur das Sportereignis. Es wird mehr

¹⁸³ Vgl.: Penz, Otto: Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität. In: Horak und Penz: Sport. 1992, S.24.

¹⁸⁴ Vgl.: <http://www.fiba.com/downloads/Rules/2008/OfficialBasketballRules2008.pdf> Zugriff: 28.09.09

¹⁸⁵ Vgl.: Lamprecht, Markus und Hanspeter Stamm. Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz, Zürich. 2002, S.147.

¹⁸⁶ Vgl.: Elias, Norbert: „Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation“. In: Lindner: Der Satz »Der Ball ist rund« hat eine gewisse philosophische Tiefe. 1983, S.13.

und mehr inszeniert.¹⁸⁷ Gegen Ende des 20. Jahrhunderts wurde die Inszenierung von Realitäten, auch und gerade im Sport, immer bedeutender. Eine Sportveranstaltung wird arrangiert und dann übertragen. Gegenüber dem Fernsehen sind Zeitungen, Zeitschriften und Hörfunk viel weniger Inszenierungsmedien. Es ist nicht das Ziel etwas genau so zu überliefern, wie es im Original ist. Meistens ist die Kopie, vor allem die Fernsehkopie des Ereignisses besser als das Ursprüngliche. Heute sind in den Sportstadien Leinwände angebracht, die nach erfolgreichen Spielzügen diese in Zeitlupe erneut zeigen. Zuhause hat man die Gelegenheit Zusammenfassungen im Fernsehen anzuschauen, in denen man durch die verschiedenen Kameraperspektiven alles noch genauer sehen kann.¹⁸⁸ Grundsätzlich handelt es sich darum, dass das Zuschauerinteresse beibehalten wird, ob im Stadion oder im TV.

Zum einen gilt, daß jeglicher Sport zwar potentiell spannend bzw. dramatisch ist, es jedoch im Einzelfall nicht automatisch sein muß.¹⁸⁹

Die Voraussetzungen, dass ein Basketballspiel spannend ist, sind durch die Regeln gegeben. Es gibt schließlich, wie erwähnt Regeln, die extra den Spielfluss fördern und für Nervenkitzel sorgen. Es kann jedoch immer noch sein, dass ein Spiel nicht spannend verläuft. Sobald ein Match dahin plätschert und es keine aufregenden Aktionen und spektakuläre Körbe gibt, verliert es schon an Reiz. Ein Saisonspiel, bevor es noch um die besten Plätze in der Tabelle geht, birgt schon weniger Spannung als eines, knapp vor der Entscheidung, wer schließlich in die Endrunde darf.

3.1.3 Sportarenen

In der amerikanischen Profiliga messen die Teams sich in großen Sportarenen, die in verschiedenster Architektur gebaut wurden. Große Veranstaltungsräume bzw. Stadien für sportliche Ereignisse gab es bereits in der Antike.

¹⁸⁷ Vgl.: Trosien und Dinkel: Wechselseitige Beziehung in den Sport- und Medienentwicklungen. In: Trosien und Dinkel: Verkaufen Medien die Sportwirklichkeit? 1999, S.35.

¹⁸⁸ Vgl.: Hackforth, Josef: Medien-Sport-Wirklichkeit. In: Trosien und Dinkel: Verkaufen Medien die Sportwirklichkeit? 1999, S.46.

¹⁸⁹ Penz, Otto: Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität. In: Horak und Penz: Sport. 1992, S.29.

Das Amphitheatrum Flavium, das Kolosseum, konnte 50.000 Zuschauer aufnehmen und war eine vertiefte, ellipsenförmige Arena, die von Sitzreihen umgeben wurde. Das Interesse an Gladiatorenkämpfen war enorm groß, dass auch in Provinzstädten Amphitheater gebaut wurden.¹⁹⁰ Sportarenen waren wesentlich größer als Theater. Scheinbar war der Sportplatz immer attraktiver als die Bühne, was schon in der Geschichte sichtbar wird.¹⁹¹

Wie bereits im Kapitel 2.1. über das Mesoamerikanische Ballspiel beschrieben, gab es bereits dort eigens errichtete Gebäude für den Sport.

Als eine besondere Art der Darstellung, ist der Sport eine Aufführung von alltäglichen Bewegungen innerhalb von einem bestimmten Handlungsrahmen.¹⁹²

Dieser Handlungsrahmen befindet sich beim Basketball in den meisten Fällen und in der NBA immer in einer Turnhalle. Eine Norm-Sporthalle ist ein Musterbeispiel für eine künstlich hergestellte Umgebung, in der das Spiel aufgeführt wird.¹⁹³

Während es früher funktionale Hallen aus Ziegelsteinen mitten in der Stadt waren, sind es heute oft aufwendig gebaute Arenen in den Vororten. In manchen Städten stehen sie auch in der jetzigen Zeit im Zentrum.¹⁹⁴ Sie sind meist Paradebeispiele für moderne Architektur, die außergewöhnliches Design, wirtschaftliche Aspekte und die bestmögliche Sicht von allen Plätzen verbindet. Ein beachtlicher Teil der Anlagen sind deren Vielseitigkeit und die Luxus-Suiten.¹⁹⁵ Die Anforderungen an eine Halle, in der Sportveranstaltungen stattfinden, haben sich über den Sport hinaus entwickelt. Meistens findet man hier Mehrzweckanlagen.

Auch in Berlin wurde so eine Multifunktionshalle errichtet, die O2 World Arena. Sie ist sowohl überdachte Eissporthalle, die 17.000 Zuschauer fassen kann, als auch eine Basketball-Halle, wenn der Eisboden mit einem besonderen Belag überdeckt wird.¹⁹⁶ In wenigen Stunden kann sich die Arena von einer Sporthalle in eine Konzerthalle mit optimaler Akustik verwandeln lassen. Ebenso funktioniert der umgekehrte Weg, wenn auf das Eis der Berliner Eishockey Mannschaft namens Eisbären isolierende Bodenplatten gelegt werden, auf denen dann Konzertzuschauer oder die Basketballspieler von Alba Berlin laufen können ohne

¹⁹⁰ Vgl.: Weiler, Ingomar. Der Sport bei den Völkern der Alten Welt. 1981, S.254-255.

¹⁹¹ Vgl.: Ebd., S.243.

¹⁹² Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.162.

¹⁹³ Vgl.: Ebd., S.139.

¹⁹⁴ Vgl.: Hareas, John: 100 Jahre Basketball. 2004, S.110.

¹⁹⁵ Vgl.: Ebd., S.110.

¹⁹⁶ Vgl.: http://www.o2world.de/die_arena Zugriff: 23.09.09

kalte Füße zu bekommen.¹⁹⁷ Ausreichend Stauraum für die verschiedenen Bodenbeläge und große Parkplätze umgeben die meisten Arenen.¹⁹⁸ Der Austausch der Böden, um sowohl Basketball als auch Eishockey Spiele, aber auch Konzerte austragen zu können, erinnert an die wechselnden Bühnenbilder eines Theaters, die auch ausreichend Lagermöglichkeiten brauchen.

Der Boston Garden war eine der ruhmreichsten Hallen, da die Boston Celtics dort 16 Meisterschaften gewannen. Dennoch wurde die Arena 1995 geschlossen und durch das Fleet Center ersetzt. Anfangs wurde sogar auf dem Originalboden aus dem Boston Garden Basketball gespielt. Später ersetzte man das Parkett dann doch durch einen modernen Bodenbelag und versteigerte einen großen Teil des alten geschichtsträchtigen Bodens bei Sotheby's. Die Boston Celtics spielen zusammen mit den Boston Bruins, dem Eishockeyteam, in der gleichen Halle. Die Sitze der Zuschauer sind gelb, was an die Bruins angelehnt ist.¹⁹⁹ Heute heißt die Halle in Boston TD Banknorth Garden und dort werden zusätzlich zu Basketball und Eishockey auch Lacrossespiele veranstaltet. Außerdem ist die Halle ebenso Veranstaltungsort für viele Konzerte.²⁰⁰

Eine andere Mehrzweckhalle steht in New York. Der bekannte Madison Square Garden beheimatet Basketball- und Eishockeymatches, Boxkämpfe, genauso wie Tennisturniere und Konzerte.²⁰¹

In Abb.13 ist der Boston Garden mit seinem charakteristischen Bodenbelag zu sehen. Von der Decke hängen die Banner der Meisterschaftstitel.



Abb.13: Boston Garden

¹⁹⁷ Vgl.: http://www.o2world.de/die_arena Zugriff: 23.09.09

¹⁹⁸ Vgl.: Hareas, John: 100 Jahre Basketball. 2004, S.110.

¹⁹⁹ Vgl.: Ebd., S.111.

²⁰⁰ Vgl.: <http://www.tdbanknorthgarden.com/> Zugriff: 23.09.09

²⁰¹ Vgl.: <http://www.thegarden.com/> Zugriff: 23.09.09

Die NBA hat Vorschriften, die das Spielfeld (den Court), die Körbe und den Videowürfel an der Hallendecke vorgeben. Die Felder sind aus widerstandsfähigem Ahornholz. Sie können sich durch ihr Muster unterscheiden, aber am bekanntesten ist das Muster der Boston Celtics mit den wechselnden Quadraten. (Siehe Abb.13)

Früher gab es Anzeigetafeln, wo nur der Spielstand und die Zeit angezeigt wurden, was im Vergleich zu den komplexen Videowürfeln von heute, die neben Spielstand und Zeit, Highlights, Wiederholungen, Präsentationen der Sponsoren etc., zeigen, dem Zuschauer viel weniger Information vermittelte.²⁰² Durch diese Möglichkeiten, ist der Zuschauer auch näher am Spiel, er sieht oft mehr als sein Sitzplatz ihm erlauben würde.²⁰³ Wenn man bedenkt, dass es Sitzplätze bis unter die Hallendecke gibt, wo der Zuschauer das Spielgeschehen sieht als wäre es eine Miniaturausgabe, sind die Videowürfel eine große Errungenschaft für die Rezeption eines Spiels.

Das offizielle Court-Schema der NBA bestimmt, dass das Spielfeld 28,7 Meter lang und 15,2 Meter breit sein soll.²⁰⁴

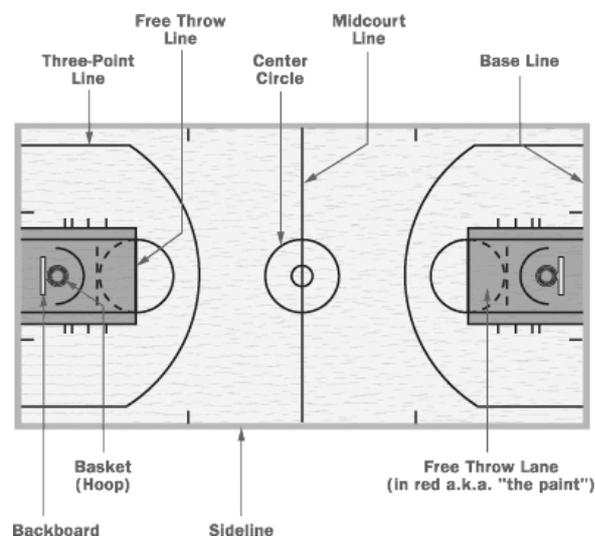


Abb.14: offizielles Court-Schema der NBA

²⁰² Vgl.: Hareas, John: 100 Jahre Basketball. 2004, S.114.

²⁰³ Vgl.: Ebd., S.115.

²⁰⁴ Ebd., S.115.

Obwohl Anweisungen und Richtlinien für eine Sportarena, in der Basketball gespielt wird, bestehen, gibt es doch noch ein sehr bedeutendes Phänomen, das diese Hallen umgibt.

Many experts such as coaches, players, sportswriters, and broadcasters give as much credit to the home-field advantage as to many other factors that might determine the outcome of a contest.²⁰⁵

Anhand von Statistiken ist sichtbar, dass die Heimmannschaft im Basketball oft viel besser als die Gastmannschaft spielt. Das Feedback der Fans hat einen großen Einfluss auf das Endergebnis.²⁰⁶ Außerdem ist es im amerikanischen Profi-Basketball durchaus üblich, dass der Hallensprecher das Heimteam unterstützt und auch die Fans „anzuheizen“ versucht.²⁰⁷ Das Publikum jubelt den Spielern zu, feuert sie an und motiviert sie noch mehr in der eigenen Stadt zu gewinnen. Wenn ein Spieler der Gäste an der Freiwurflinie steht, beginnen die Zuschauer ihn auszubuhnen. Gerade in dieser Situation ist höchste Konzentration gefordert, was bei laut schreienden Anhängern der Gegner keine leichte Aufgabe ist.

Auch wenn die Hallen vorgegebenen Standards entsprechen müssen, hat ein Team in der eigenen Spielstätte den Vorteil, dass es mit der Umgebung vertrauter ist. Basketball- und auch Tennisplätze variieren von Ort zu Ort. Die Bodenbeläge geben dem Ball unterschiedlichen Schwung und Stoß, wenn er wieder in die Höhe springt.²⁰⁸ Die Korbanlagen in verschiedenen Turnsälen unterscheiden sich gelegentlich so sehr, dass einem vorkommt, man müsse anders werfen. Auf manchen Körben, in die kein Ball gelangt, scheint ein Fluch zu liegen. Diesen Bann empfindet im Normalfall die auswärtige Mannschaft. Ob sich die Basketballkörbe in einer professionellen Liga, die extrem hohe Anforderungen an die Spielorte stellt, ebenso verhalten, sei dahingestellt.

Um die Arenen der NBA werden ihre großartigsten Spieler wie Götter verehrt. Die Sportstätten sind auch ein Ort der Verehrung. (Siehe Kapitel 3.5.)

²⁰⁵ Edwards, John und Denise Archambault: The Home-Field Advantage. In: Goldstein: Sports, games, and play. 1989, S.333.

²⁰⁶ Vgl.: Ebd., S.342.

²⁰⁷ Vgl.: Strauß, Bernd: Zuschauer. 1998, S.115.

²⁰⁸ Vgl.: Ebd., S.352.

3.2. Mimesis im Basketball

Der Ausgangspunkt des Begriffs ist die griechische Antike, wo er entsteht und erste Bedeutung hat. So gibt es die konzentrierte Verwendung des Begriffs in der Ästhetik des Aristoteles.²⁰⁹

Gebauer und Wulf fügen Aristoteles' Mimesisbegriff an: Mimesis zielt nicht allein auf das Nachschaffen von bereits Existierendem, sondern auch auf dessen Veränderung. Dadurch wird eine Verschönerung und Verbesserung erlangt. Die Auseinandersetzung mit Vorbildern ist wichtig und soll nicht vermieden werden.²¹⁰ Aristoteles sagt, dass die Nachahmung, also die Mimesis, dem Menschen angeboren ist, was sich bereits im Kindesalter zeigt. Der Mensch ist fähig nachzuahmen und außerdem empfindet er dabei Freude.²¹¹ Mimesis ist nach Aristoteles ein grundlegendes Merkmal des Menschen, die Quelle seines Vergnügens.²¹²

Eine mimetische Handlung hat zeigenden und darstellenden Charakter. Gebauer und Wulf verstehen unter Mimesis ein breites Spektrum denkbarer Bezüge einer von Menschen gemachten Welt zu einer vorhergehenden Welt. Diese vorherige Welt ist entweder als wirklich angenommen oder fiktional.²¹³ Die Mimesis ist an praktisches Handeln gebunden. Sie braucht ein Miteinander von Wahrnehmung, Bewertung und Interpretation. Ebenso benötigt sie ein Zusammenspiel von fiktionalen Elementen und aktivem Eingreifen in die Vorgänge der Welt. Sie vereint praktisches Wissen, Einbildungskraft und Theorie.²¹⁴

Der Begriff der Mimesis ist ein hochkomplexes Gebilde, bei dem viele Bedingungen zusammen wirken. Nicht nur in der Ästhetik gibt es Mimesis sondern auch in der sozialen Welt. Im Lauf der Geschichte fielen immer wieder verschiedene Bedingungen zusammen. Es ging immer um die Frage des Verhältnisses von der symbolisch erzeugten Welt zur anderen, als eigentlich behaupteten Welt.²¹⁵

Die Mimesis ist eine Aktivität von Handelnden, sie ist ein Tun. Bei der Mimesis sind praktisches Wissen und meist Körperliches beteiligt. Es ist schwer Mimesis

²⁰⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Mimesis. 1992, S.15.

²¹⁰ Vgl.: Ebd., S.42.

²¹¹ Vgl.: Aristoteles: Poetik. 1994, Kapitel 4, S.11.

²¹² Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Mimesis. 1992, S.425.

²¹³ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.16.

²¹⁴ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Mimesis. 1992, S.34-35.

²¹⁵ Vgl.: Ebd., S.423.

zu theoretisieren, denn es ist immer ein Teil von Praxis dabei. Der ganze Körper eines Vortragenden ist involviert, so sein Rhythmus, seine Gesten, seine Laute. Mimetische Prozesse bringen bereits Erworbenes, sie lassen vorhandene Schemata noch einmal ablaufen und in der Wiederholung entsteht etwas Eigenes.²¹⁶

Mimesis ist eine *conditio humana* und liegt in der Natur des Menschen. Es geht dabei um Ausdrücke, wie „sich ähnlich machen“ oder „zur Darstellung bringen“.²¹⁷

Der Mensch imitiert, versucht Ähnlichkeit zu zeigen und repräsentiert.

Ein Mensch fängt sehr früh mit der motorischen Nachahmung von Bewegungen, die bei anderen Menschen oder Gegenständen beobachtet werden, an. Er bezieht sich auf diese Modelle und es kommt zum Nachmachen durch Beobachtung.²¹⁸

Kinder beginnen damit, die Erwachsenen zu imitieren. Ein kleines Mädchen spielt vielleicht Mutter oder Köchin.²¹⁹ Wenn die Eltern einer Ballsportart nachgehen und das Kind die Bewegungen der Eltern immer wieder sieht, versucht es schließlich diese nachzuahmen.

Individuen haben Lust an mimetischem Handeln. Es ist keine einfache Reproduktion, sondern *es ist ein Erzeugen von etwas Eigenem*.²²⁰ Gierig danach Handlungen ebenso vollziehen zu können, ahmt der Mensch gerne nach. Ein Basketballfan, der selbst gerne spielt, versucht immer wieder aufs Neue seine Vorbilder zu imitieren. Es kann jedoch nie exakt gleich ausgeführt werden, da die Bewegungsabläufe einmalig sind.

Mimesis ist ursprünglich eine körperliche Handlung, die Charakter des Zeigens hat und in der Geschichte immer wieder auf das Gestische zurückgeführt wird. Es ist eine Art „zeigendes“ Sprechen, das der Rezipient so wahrnimmt, dass er aufgefordert wird, bestimmte Dinge oder Vorgänge als etwas zu sehen. In dieser Wechselwirkung liegt ein Aspekt der Mimesis, welcher das Gezeigte oder Dargebotene zum Spektakel macht. Mit dem Körperlichen der Mimesis hängt das Performative zusammen. Es ist eine Aufführung von mimetisch Gezeigtem.²²¹

²¹⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Mimesis. 1992, S.431-432.

²¹⁷ Vgl.: Ebd., S.9.

²¹⁸ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.25.

²¹⁹ Vgl.: Caillois, Roger. Die Spiele und die Menschen. 1982, S.29.

²²⁰ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.17-19.

²²¹ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Mimesis. 1992, S.14.

Der menschliche Körper ist Produktionsmittel und Produkt in einem. Durch das harte Training wird ein anderer Körper gemacht, ein neuer geformt.²²² Bestimmte Bewegungen des Sports, wie Laufen, Werfen, Springen oder Schwimmen werden erlernt. In der Schule und in anderen sozialen Institutionen werden Bewegungsweisen geprägt. Man nimmt diese auf und einverleibt sie in der Folge dessen.²²³ Ein Sportler eignet sich neue Bewegungsmuster an, muss dabei aber die Regeln beachten. Die Aneignung erfolgt durch Übungen und unaufhörliches Noch-Einmal-Machen. Der Lernende reproduziert Bewegungen, die er gesehen hat, mit dem eigenen Körper bis dieser verstanden hat, wie sie funktionieren. Um als Lernender Bewegungen nachzuahmen und zu imitieren, braucht es einen Modellgeber, ein Vorbild.²²⁴ Damit man sich in bestimmten Situationen passend verhält und sich sozial richtig bewegen kann, benötigt man einen Sinn für das, was zu tun ist. Genauso braucht man einen Sinn dafür bei bestimmten Situationen die „rechten Worte zu finden“ oder „den richtigen Ton zu treffen“. Dieser Sinn ist das, was die Griechen «techné» genannt haben, eine für bestimmte Gelegenheiten richtig abgestimmte Kombination aus Wahrnehmung, Fertigkeit, Fähigkeit und praktischem Wissen. Die moderne «techné» ist ein angemessenes Verhalten in besonderen Situationen.²²⁵

Der menschliche Körper lernt und man sammelt dabei Erfahrungen. Es werden Welten erzeugt und neue Körpertechniken entstehen. Der Körper äußert sich in der sportlichen Praxis nicht mit einer artikulierte Sprache, sondern mit gestischen Bewegungen. Manche Gesten, die sich im Lauf der Zeit herausgebildet haben, bleiben ständig erfolgreich, wohingegen andere veralten und abgelöst werden. Im Sport werden Zeit- und Raumorganisation von Gesten, Bewegungsaufbau, Erkennen und Weitergeben von Bewegungsvorbildern gelernt.²²⁶

Im Fußball kommen Bewegungen des Tanzes vor. Die Schritte der Spieler folgen oft einer geheim improvisierten Choreografie, bei der die Schrittfolgen aller Beteiligten aufeinander abgestimmt sind. Das gegnerische Team soll diesen Tanz, diese Aktion nicht durchschauen. Das Ziel ist, den Ball ins Tor zu bringen.²²⁷ Auch im Basketball tanzen die Spieler. Mal mehr, mal weniger. Aber ein geniales Crossover Dribbling, bei dem blitzschnell die ballführende Hand gewechselt und

²²² Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.46.

²²³ Vgl.: Ebd., S.163.

²²⁴ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.37-41.

²²⁵ Vgl.: Ebd., S.42-49.

²²⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.65-69.

²²⁷ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.19.

zwischen den Beinen, vor oder hinter dem Körper gedribbelt wird, erscheint wie ein Tanz um den Gegner herum. Ein schnelles Dribbling, eine Finte auf die eine Seite, ein No-Look-Pass in die andere Richtung könnte auch Teil einer Choreografie sein.

Im mimetischen körperlichen Handeln wird etwas noch einmal gemacht, das es schon gibt. Hier ist die Mimesis durch eine Verdopplung gekennzeichnet. Ein mimetisch Handelnder präsentiert, besser gesagt repräsentiert.²²⁸ Eine Aufführung einer Bewegung holt etwas in die Gegenwart zurück, das schon einmal da war und nicht verschwunden ist, denn es bleibt in den Körpern der Subjekte bestehen. Manche Bewegungen würde man nicht wieder erkennen, andere wecken Erinnerungen auf und manche Bewegungen entstehen neu.²²⁹

Ein Spiel ist schon vor dem Spieler da, zumindest in den Grundzügen. Der Spieler beeinflusst das Spiel, in das er involviert ist. Hauptsächlich wird er aber selbst durch das Spiel mitgeschaffen. Er passt sich an das Spiel an, seine Handlungen haben eine bestimmte Form und er fügt sich dem zeitlichen Rhythmus des Spiels. Verschiedene Spieler, die dasselbe Spiel spielen, entwickeln einen ähnlichen Habitus. Die Gestik und die Körperhaltung basieren auf bereits lang erworbenen und gut vorbereiteten Schemata und Körpertechniken.²³⁰

Sport kann angesehen werden als ein Vorspielen, eine Aufführung von Bewegungsweisen. Athleten und Trainer nehmen die soziale Motorik, die sie vorfinden, auf und modeln sie auf ihre Weise um. Es können dabei bestimmte Stile entstehen, viele verschiedenartige: die eines Trainers, eines Vereins, einer Gruppe, schließlich auch die einer Nation.²³¹

Die unterschiedlichen Spieltaktiken verschiedener Trainer werden von ihren Mannschaften ausgeübt. Sie ahmen das im Training Gelernte nach. Es gibt Vereine, die einen eher offensiven Stil spielen. Andere wiederum, setzen auf harte Verteidigung.

Als Rezipient muss man aus dem Alltag Wissen über menschliches Handeln gesammelt haben, denn sonst hat man Schwierigkeiten die fiktionalen

²²⁸ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.264-266.

²²⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.135.

²³⁰ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.28.

²³¹ Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.164.

Arrangements zu verstehen.²³² Das Zuschauen wird ohne Kenntnis über die Grundregeln des Basketballs erschwert.

Künstlerische Institutionen wie Theater, Ballett oder Tanztheater schaffen ihre eigene Ästhetik der Gesten. Jede Ästhetik performativer Kunst entwickelt seine eigene Ästhetik der Gesten. Der indische Tanz hat eine Gestik, die sich für einen erst erschließt, wenn die indische Mythologie bekannt ist.²³³ Im Basketball und bei Ballsportarten im Allgemeinen gibt es auch eine eigene Gestik. Jede Sportart hat eigene Handbewegungen, die der Schiedsrichter macht, um z.B. Regelverstöße anzuzeigen. Es ist ein komplexes System, das eingeweihte und sachkundige Leute verstehen. Es gibt schließlich verschiedene Arten von Fouls, die im Basketball auch auf verschiedene Art angezeigt werden.

Der Sport erzeugt eine Eigenwelt, der Alltag, das „richtige“ Leben, wird dabei ausgeblendet. Die Regeln des Sports grenzen ihn in einem gewissen Rahmen ein und organisieren ihn als Wettkampf. Schiedsrichter können Spiele oder Wettkämpfe nach ihrer Interpretation der Regeln lenken. Sport unterliegt dem Leistungsprinzip. Er besteht aus körperlicher Bewegung, die auf bestimmte Fertigkeiten bezogen ist und im Training angeeignet wird. Der Sport ist eine andere Welt, man taucht ein in den Bereich des Schwitzens, des Rennens und des Rivalisierens.²³⁴ Beim sportlichen Wettspiel werden Bewegungen in die Gegenwart geholt und aufgeführt, die Gefühle der Lust, des Wohlgefallens, der Spannung und der Gemeinsamkeit hervorrufen.²³⁵

Nach Gebauer und Wulf sind Spiele mimetische Welten, von Handelnden konstruiert und beziehen sich auf eine vorangegangene Welt. Die Bezugnahme ist in körperlichen Aufführungen deutlich gezeigt.²³⁶ Bei komplizierten körperlichen Vorgängen im Bereich des Sports ist anzunehmen, dass diese nicht vom Denken her gesteuert werden. Aber dennoch sind diese Handlungen geordnet, interaktiv und vor allem der Situation angemessen.²³⁷ Die im Training immer wieder wiederholten Bewegungsabläufe sind dem Körper so intensiv eingeflößt, dass der Sportler nicht lange überlegt, wie er sich jetzt zu bewegen hat. In der Vorbereitung werden Spielzüge, Wurfbewegungen, Angriffs- und Verteidigungstaktiken immer wieder aufs Neue geübt, bis diese in Fleisch und Blut übergehen. Die Spieler

²³² Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Mimesis. 1992, S.87-88.

²³³ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.98-99.

²³⁴ Vgl.: Lamprecht, Markus und Hanspeter Stamm. Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz. 2002, S.42-44.

²³⁵ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.138.

²³⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.187.

²³⁷ Vgl.: Ebd., S.27-28.

ahmen nach, was der Trainer ihnen abverlangt. Hunderte Male wirft ein Spieler von einer bestimmten Position auf den Korb. Hunderte Male imitiert er die Wurfbewegung, von der Stellung der Füße bis hin zum Abknicken des Handgelenks, wenn der Ball die Hand verlässt.

Ein Individuum erzeugt im mimetischen Handeln seine eigene Welt. Dabei bezieht es sich aber auf eine andere Welt, die es entweder in der Wirklichkeit oder in der Vorstellung bereits gibt. Eine Orientierung an Modellen, Vorbildern und Idealvorstellungen wird vollzogen.²³⁸ Das Team hält sich an die Taktik, die der Trainer vorgegeben hat und versucht den Spielzug genau so auszuführen, wie er in harter Arbeit einstudiert wurde.

Die Welt des Spiels ist gesellschaftlich erzeugt und gleichzeitig vom Subjekt durchdrungen. Sie wird komplett zu dessen Welt. Das Subjekt, also der Spieler hat das Spiel schon ähnlich vorher gespielt und auch schon andere haben es gespielt. Im Spiel ist das Subjekt Teil eines größeren Ganzen. Es beinhaltet Gesten, Mitspieler, Konkurrenten, Zuschauer und die Perspektive, aus der man es betrachtet kann gewechselt werden. Es muss nicht von Subjekt aus betrachtet werden. Das Spiel ist ein Medium, das das Subjekt in eine mimetisch erzeugte Welt aufnimmt.²³⁹

Jeder soziale Körper ist Resultat und Produzent komplexer mimetischer Prozesse, durch die er mit den anderen Körpern der Gesellschaft verbunden ist.²⁴⁰

Mimesis hat eine praktische Seite. Sie hat zumindest Spuren von Praxis in sich. Mimesis ist Tätigkeit zwischen Personen, also werden auch immer andere einbezogen. Sie kann nicht ohne mimetische Prozesse dargestellt werden.²⁴¹

Zuschauer und Sportfans erhoffen oft, „es so zu können“ wie die Athleten. Dieses Streben in die Realität umzusetzen, erfordert hohen Einsatz. Um es in Gedanken zu verwirklichen, benötigt man nur die Kraft des Begehrens und der Wünsche.²⁴²

Junge Athleten übernehmen von älteren, die ihnen als Vorbild dienen.²⁴³ Sie

²³⁸ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.7-8.

²³⁹ Vgl.: Ebd., S.204-205.

²⁴⁰ Ebd., S.152.

²⁴¹ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Mimesis. 1992, S.33.

²⁴² Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.236.

²⁴³ Vgl.: Ebd., S.164.

machen sich zum Ziel, so spielen zu können wie ihr Idol und ahmen dessen Bewegungen nach.

Welche Figuren getanzt werden, welche Formen des Spiels gewählt werden, ergibt sich in der mimetischen Bewegung und dem Spiel mit dem Unbekannten. Das Andere, das Gegenüber ist von großer Bedeutung für die eigenen Handlungen. Das Andere ist wichtig um das Ich zu fordern. So braucht ein Kind die Eltern, die das Andere sind, denn ohne das Vorbild der Eltern gibt es keine Aufforderung zur Nachahmung. Weder ein einzelner allein noch der Andere ohne den einzelnen ist begreifbar.²⁴⁴ Ohne Gegenspieler entsteht kein interessantes Basketballspiel. Der Verteidiger reagiert auf die Bewegungen des Angreifers und umgekehrt. Sie brauchen sich gegenseitig, dass das Spiel überhaupt entstehen kann.

Mimesis ist immer eine Sache von einem Beziehungsgeflecht zu anderen Personen. Es geht dabei um eine produktive Einmischung in andere Denk- und Sprechweisen. Es macht einen Unterschied ob es Variationen oder überhaupt neue Denk- und Sprechweisen sind. Bei Mimesis spielt die Identifikation mit einer anderen Person eine Rolle. Über die mimetischen Fähigkeiten eines Menschen, sieht man Gleichheiten zwischen sich und anderen Personen, was zur Identifikation führt.²⁴⁵ Ein Mensch hat Strategien, Absichten, Spekulationen im Verhalten anderen gegenüber. Außerdem kommt es darauf an wie ein Mensch sich bewegt, welche Gesten er ausgeprägt hat, welche Rituale er sich angeeignet hat und wie er ein Spiel spielt.²⁴⁶ Ein Basketballprofi hat bestimmte Spieltaktiken zur Verfügung, doch kommt es immer auch auf die anderen im Spiel an, wie er handelt.

So wie Mimesis ein wichtiger Begriff für das Theater ist, so ist es auch ein wichtiger Begriff im Sport und kommt dort ständig vor. Das Theater ahmt Geschichten nach, der Schauspieler ahmt Charaktere nach. Der Mensch ahmt im Allgemeinen sehr viel nach. Der Sportler lernt durch seine ständige Nachahmung eine Sportart, immer wieder aufs Neue andere Taktiken und wird somit auch besser in dem was er tut. Durch Übung von Körperbewegungen und das Einstudieren von Bewegungsabläufen erlernen Menschen Mimik, Gestik und neue Arten sich zu bewegen.

²⁴⁴ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.238-241.

²⁴⁵ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Mimesis. 1992, S.11-13.

²⁴⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.11-12.

3.3. Katharsis im Basketball

Ohne Zweifel sind die ältesten und beharrlichsten Ansichten, die Sport mit Aggression verbinden, die der Katharsis, der Beherrschung und der Besserung. Der erste war Aristoteles. Alle Versionen dieses Konzepts schlagen vor, dass Katharsis oder Aggressionsreduktion sowohl in der Teilnahme an einer aggressiven Handlung als auch indirekt durch das Beobachten einer solchen Handlung von anderen, vorkommt. Es gibt verschiedene Theorien ob das Zuschauen von Aggression angriffslustiger macht oder mehr davon befreit.²⁴⁷ Aristoteles sagt die Nachahmung von Handlungen soll Jammer und Schaudern hervorrufen, wodurch eine Reinigung solcher Erregungszustände, eine Katharsis, stattfindet.²⁴⁸ Hier ist die Nachahmung einer Handlung im Sinne einer Tragödie zu verstehen.

Es ist jedoch fraglich ob die Katharsis-Theorie bei Sportzuschauern zu finden ist. Nach Allen Guttman ist es so, dass die Zuschauer bei Sportereignissen ihre Aggression nicht abregieren, sondern nach dem Spiel messbar aggressiver sind als noch vor dem Spielbeginn.²⁴⁹ Es gibt verschiedene Untersuchungen, die besagen, dass das Beobachten von gewalttätigen Handlungen die Aggressivität des Publikums steigert.²⁵⁰

Weiters sagt er, wenn es eine Katharsis gibt, erreicht man sie nicht durch passives Zusehen, wie sie beim Schauen eines Films vorkommt. Es benötigt eine aktive Teilnahme. Das Publikum ist erregt und so wird die Reinigung von normalerweise verpönten und gehemmtem Verhalten zur Verfügung gestellt. In der Tat kann der Zuschauersport als Sicherheitsventil fungieren und das Argument unterstützen, dass diese Sportarten in der Ablenkung von Aggression und der kontrollierten Abgabe von Frustration, das soziale System stabilisieren. Aber die Existenz von Hooligans ist ein heikles Thema, denn hier geht es nicht mehr um die friedliche, kontrollierte Erlösung von Aggression sondern um Gewalt.²⁵¹

Freude und Entspannung kommen meist erst nach dem Sport. Die Erregung hingegen ist jedoch ein auffälliges Merkmal der spielerischen Handlungen selbst.

²⁴⁷ Vgl.: Lloyd Reynolds Sloan: The Motives Of Sports Fans. In: Goldstein: Sports, games, and play. 1989, S.187.

²⁴⁸ Vgl.: Aristoteles: Poetik. 1994, Kapitel 6, S.19.

²⁴⁹ Vgl.: Guttman, Allen: Vom Ritual zum Rekord. 1979, S.124.

²⁵⁰ Vgl.: Guttman, Allen: Sports Spectators. 1986, S.155.

²⁵¹ Vgl.: Ebd., S.157.

Man tritt aus dem normalen Leben aus und sucht nach Erregung und Spannung. Hinzu kommt noch die Ungewissheit über den Ablauf und den Ausgang des Spiels. Das Ende ist unbekannt und der Weg dorthin kann für Beteiligte und auch Zuschauer auf beinahe qualvolle Weise spannend und aufregend sein. Ständig auf der Kippe stehend, kann es von mehr Glück oder mehr Pech gesteuert werden. Nicht jedes Sportereignis wandelt Spannung in Freude und Lustgefühle um. Manch anderes Spiel bringt Bitterkeit und Enttäuschung, genauso kann die Entspannung nach der Aufregung fernbleiben.²⁵² Beim Sport ist es mit der Glücksempfindung, die er dem Zuschauer verschaffen kann, so, dass das Gegenteil meistens nicht Unglück sondern Gleichgültigkeit ist. Dennoch kann Sport unglücklich machen, denn Niederlagen können den Verlierer und auch seine Anhänger tief treffen.²⁵³

Der Mensch strebt danach sich nach einem Arbeitstag zu entspannen. Aber wenn ein großes Fußballmatch im TV gezeigt wird, dann wird vor dem Bildschirm die Spannung des Kampfspiels ausgekostet. Scheinbar ist zur Entspannung eine Spannung nötig. Diese ist jedoch sehr komplex, denn teilweise wird sie durch unsere Anteilnahme bestimmt und teilweise durch die Konstellation der Individuen auf dem Feld. Es geht darum welche Figuration beide Mannschaften miteinander bilden, denn nicht nur Einzelleistungen zählen, sondern alles zusammen.²⁵⁴

Der Sport bietet realistische Aufführungen. Es sind mimetische Spiele auf der Suche nach körperlicher Aufregung und starken Emotionen.²⁵⁵ Bei der Teilnahme an Schauspielen empfinden wir Freude und Schmerz, Sieg und Niederlage. Das sind Erfahrungen aus dem Leben, die hier in gespielter Form, in der Nachahmung gezeigt werden. Gespielte und wirkliche Ereignisse lösen Erregung und Spannung aus.²⁵⁶

Die Spannung löst sich in einem kathartischen Gefühl der Freude und der Beglückung, besonders, aber hoffentlich nicht immer nur, wenn die eigene Seite gewonnen hat.²⁵⁷

²⁵² Vgl.: Grupe, Ommo. Sport als Kultur. 1987, S.96.

²⁵³ Vgl.: Gebauer, Gunter: Körper- und Einbildungskraft. 1988, S.6.

²⁵⁴ Vgl.: Elias, Norbert: „Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation“. In: Lindner: Der Satz »Der Ball ist rund« hat eine gewisse philosophische Tiefe. 1983, S.20.

²⁵⁵ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.34.

²⁵⁶ Vgl.: Elias, Norbert: „Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation“. In: Lindner: Der Satz »Der Ball ist rund« hat eine gewisse philosophische Tiefe. 1983, S.20.

²⁵⁷ Ebd., S.21.

Durch die Lösung von Spannung erfährt man einen erfreulichen, einen reinigenden Effekt. Hier ist Sport wie ein Schauspiel anzusehen, denn man erlebt die Gefahr und die Aufregung mit. Solange das Spiel ein Spiel bleibt und die Regeln, die Gewalt unterbinden, eingehalten werden, gibt es die besondere Art der entspannenden Spannung, der kathartischen Erregung, die der Wettkampf, also auch ein Ballspiel, auslöst. Sobald aber die Schwelle unserer Sensibilität überschritten wird, die Regeln gebrochen werden und die Gewalt echt wird, ist es mit unserer Freude vorbei. Die Tragödientheorie des Aristoteles ist im Sport zu sehen. Entsprechend dem Verlauf des Spiels, baut sich die Spannung auf und ab. Man erfährt Trauer bei der Niederlage der favorisierten Mannschaft. Es war aber dennoch ein tolles Spiel.²⁵⁸ Als Zuschauer hat man jedenfalls die Möglichkeit mit dem Spiel mitzufühlen, sich intensiv hineinzusetzen und seine Emotionen offen zu zeigen.

Hier besteht die Gelegenheit für körperliche Erregung und starke Emotionen, welche so echt und intensiv wie im Ernstfall sein sollen.²⁵⁹ Das Rufen, Schreien und Winken des Zuschauers ist eine Alternative zum gezügelten Leben als Elternteil, Arbeitnehmer oder wohlzogener Bürger. Hier ist es nicht die Katharsis im Sinne einer Reinigung, die Beruhigung und Stille hervorruft, aber dieses Zuschauerdasein gibt die Möglichkeit starke Erregung offen auszudrücken.²⁶⁰ Beim Mediensport kann man der Freude und dem Ärger freien Lauf lassen. Hier sind Jubeln, Lachen und Weinen akzeptierte Verhaltensweisen. Der Sport funktioniert hier wie ein Ventil gegenüber gesellschaftlichen Zwängen und bedeutet nicht nur Spannung, sondern auch Entspannung und Ablenkung.²⁶¹

Die Katharsis ist als eine Befreiung von der Aggression ein wichtiges Moment.²⁶² In Spielen kann man sehr schnell Erleichterung fühlen. Es braucht nur einen kleinen Augenblick, in dem man auf den Ball tritt oder ihn auf den Boden knallt.²⁶³ Es gibt Beweise, dass Sportler selbst, nachdem sie das Spiel hinter sich gebracht

²⁵⁸ Vgl.: Elias, Norbert: „Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation“. In: Lindner: Der Satz »Der Ball ist rund« hat eine gewisse philosophische Tiefe. 1983, S.21.

²⁵⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.202-203.

²⁶⁰ Vgl.: Guttman, Allen: Sports Spectators. 1986, S.156.

²⁶¹ Vgl.: Lamprecht, Markus und Hanspeter Stamm: Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz. 2002, S.142.

²⁶² Vgl.: Weiß, Otmar und Manfred Russo. Image des Sports. 1987, S.22.

²⁶³ Vgl.: Ebd., S.23.

haben, weniger aggressiv sind als vor dem Spiel, was aber am meisten auf den Energieverlust durch die körperliche Betätigung zurückzuführen ist.²⁶⁴

Es ist nicht selten, dass wir heute Erklärungen für Freizeitaktivitäten wie ‚Erholung von der Arbeit‘, ‚Entspannung von der alltäglichen Anstrengung‘ und vor allem ‚die Anspannung freilassen‘ hören.²⁶⁵ Wir streben danach einen Ausgleich zu haben, uns zu entspannen und ein Gegenstück zum Arbeitsalltag zu erleben. Hierfür ist der Sport in der aktiven, wie in der passiven Form eine willkommene Tätigkeit. Jedoch muss das Sportspiel Spannung mit sich bringen.

Ansonsten wird es zu einem unzufriedenstellenden Spiel, wo eine Seite überlegen ist, was zu einem Verlust des Nervenkitzels führt, weil schon vorher klar ist wer gewinnen wird. Bei so einem Wettkampf gibt es keine Überraschung und daher auch keine Erregung. Die Zuschauer erfahren in so einem Fall nicht viel Freude.²⁶⁶

Eine kathartische Reinigung von Erregungszuständen in so einem Fall schwer möglich. Wo keine Spannung und keine Aufregung, kein Jammer und kein Schaudern entstehen, kann man sich von diesen Emotionszuständen auch nicht lösen. In den Basketballspielen der NBA ist im Voraus nicht klar welches Team gewinnen wird. Zwischendurch gibt es zwar Spiele, in denen eine Seite sich schnell einen großen Vorsprung herausspielt, aber die andere Mannschaft ist immer noch fähig eine Aufholjagd zu starten, solange noch genug Zeit zu spielen ist. Bei einer Playoff-Serie, wie jener zwischen Boston und Chicago (siehe Kapitel 3.1.2), erfahren sowohl Spieler, als auch Trainer, als auch Zuschauer große Erregung und Spannung. In diesem Fall kann es leichter zu einer Katharsis kommen.

²⁶⁴ Vgl.: Guttmann, Allen: Sports Spectators. 1986, S.154.

²⁶⁵ Vgl.: Elias, Norbert und Eric Dunning: The Quest for Excitement in Leisure. In: Elias und Dunning: Quest for Excitement. 1986, S.82.

²⁶⁶ Vgl.: Ebd., S.87.

3.4. Rituale, Bräuche und Kulte im Basketball

Rituale (lat. *ritus*: Gebrauch, Sitte, Gewohnheit, Ordnung) sind Handlungen, die einem überlieferten Muster folgen. Man kann Rituale unterscheiden, z.B. in öffentliche und private, weltliche und geistliche, individuelle und kollektive Rituale.²⁶⁷ Im sozialen Handeln sind Rituale und Ritualisierungen selbstverständlich. Sie haben einen inszenatorischen Charakter, Körperbezogenheit, Vielfältigkeit und bestehen aus damit verbundenen mimetischen Prozessen.²⁶⁸ Rituale sind symbolische Handlungen des Körpers. Sie organisieren und strukturieren gesellschaftliches Handeln. Weiters drücken sie Hierarchien und Machtverhältnisse aus.²⁶⁹

Sie enthalten bildliche Mittel, gestische und szenische Arrangements. Sie wirken als ästhetische Aufführung und werden erzeugt, transferiert und in mimetischen Vorgängen gestaltet. Rituale sind wichtige Formen und Möglichkeiten der Erinnerung. Durch ihre Wiederholungen fördern sie gelebte Erfahrungen und Gedanken.²⁷⁰ Die Mimesis bringt die Fähigkeit zum Nachvollzug und zur Inszenierung von Ritualen. Außerdem führt sie dazu, dass wir rituelle Handlungen entschlüsseln und kreativ weiterentwickeln können. Man kann Rituale als kulturelle Darbietungen ansehen, wie Sportveranstaltungen oder Theaterinszenierungen. Genau wie bei diesen Darstellungen repräsentieren und gestalten sie symbolische Handlungen an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit in überlieferten Verhaltensweisen. Auch innerhalb eines sportlichen Ereignisses sind rituelle Handlungen zu finden. Ein Ritual hat einen Anfang, dauert eine gewisse Zeit und hat ein Ende.²⁷¹

Beim rituellen Geschehen ist es wichtig, dass die Angehörigen einer Gemeinschaft in einer gemeinsamen Gegenwart sind. Rituale bewegen sich zwischen Ernst und Spiel. Sie entfalten sich durch ihr spielerisches Element.²⁷²

²⁶⁷ Vgl.: Metzler Lexikon-Theatertheorie. 2005, S.274.

²⁶⁸ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.114.

²⁶⁹ Vgl.: Ebd., S.301.

²⁷⁰ Vgl.: Ebd., S.137-138.

²⁷¹ Vgl.: Ebd., S.141.

²⁷² Vgl.: Ebd., S.130-134.

Rituale bestehen aus zeitlich geordneten Handlungssequenzen, in denen soziale Subjekte verschiedene Rollen übernehmen, indem sie z.B. Zuschauer sind oder stellvertretend für andere handeln.²⁷³

Viele rituelle Handlungen, die einst im sakralen Kontext standen, werden heutzutage außerhalb dieses Bereichs vollzogen.²⁷⁴ So erlernen und erleben Kinder im Laufe ihres Schullebens Rituale, sowohl im Alltag, als auch an besonderen Schultagen, an denen Weihnachts- oder Abschlussfeiern stattfinden. Ferner werden die außerunterrichtlichen Rituale wie Sport- und Sommerfeste oder Theateraufführungen inszeniert.²⁷⁵ In vielen Bereichen des öffentlichen Lebens, wie z.B. der Politik, der Justiz oder dem Militär gehören rituelle Handlungen zum Alltag. Aber auch im Sport und in der populären Musikkultur gibt es kollektive, soziale Praktiken, symbolische Gesetze und rituelles Zusammenwirken von Gemeinschaften, wodurch Heilige erzeugt werden. Mehrere Menschen vollziehen ein gemeinsames körperliches Ritualhandeln.²⁷⁶ So verehren z.B. Fans in ihren gemeinschaftlichen Handlungen ihre Götter und Idole aus Musik oder Sport. Im Kollektiv werden bestimmte Gesten nachgeahmt oder gewisse Anfeuerungsrufe gejoht.

Die Sportkultur hat ein hohes Maß an Eigenständigkeit, denn sie hat eigene Rituale, eigene Ziele, Zeremonielle, Gemeinschaftsformen und Regeln.²⁷⁷ Ein sportliches Ereignis findet innerhalb eines Rahmens statt. Die sportlichen Bewegungen verbinden sich mit anderen Zeichen zu etwas Komplexem, meist mit dem Charakter eines Festes oder eines Schauspiels. Oft sind es Spektakel mit vorgegebenen Handlungen und Ritualen.²⁷⁸ Fußball ist heute ein Ort des Glaubens und der Kulte. Die Organisation einer Großveranstaltung bedeutet, einen Platz der Verehrung und der Imagination zu gestalten.²⁷⁹ Wenn eine Basketballweltmeisterschaft stattfindet, dann auch an Stätten des Glaubens und der Kulte. Innerhalb eines Stadions geht es um den Glauben an diesen Sport, um den Glauben an die Spieler und um den Glauben an den Sieg.

²⁷³ Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.137.

²⁷⁴ Vgl.: Ebd., S.129.

²⁷⁵ Vgl.: Ebd., S.121-127.

²⁷⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.102.

²⁷⁷ Vgl.: Grupe, Ommo. Sport als Kultur. 1987, S.31.

²⁷⁸ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.108.

²⁷⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.133.

Mit Flaggen- und Feuerritualen, Eröffnungs- und Schlussfeiern, Siegerehrungen, Vorstellung der Wettkämpfer ergeben sportliche Ereignisse ein inszeniertes Gesamtgeschehen.²⁸⁰ Im Begrüßungsritual, wie dem Abklatschen wird die Zugehörigkeit zu einer Sonderwelt gezeigt. Hier herrschen das Spielerische und eine Unverbindlichkeit gegenüber der Gesellschaft.²⁸¹ Die Spieler zeigen mit ihren Gesten und Handlungen, dass sie Teil ihres Teams sind. Jede Mannschaft hat ihre eigenen Rituale, um sich auf das Spiel einzustimmen. Die Spieler stellen sich dicht zusammengedrängt auf und halten ihre Hände in der Mitte zusammen. Dazu ertönen Motivationsrufe des Kapitäns, eines anderen Teammitglieds oder der ganzen Mannschaft. In welcher Form diese Vorbereitung und Einstimmung auf das Spiel ausgeübt wird, ist sehr unterschiedlich.

Gruppen können einander unterscheiden und sich gegenseitig abgrenzen, wenn die rituellen Praktiken andere sind. Es wird das Verhältnis einer Gemeinschaft zur anderen sichtbar.²⁸² Rituale sind sowohl zur Machtausübung als auch zur Opposition geeignet. Durch sie können Machtverhältnisse und Widerstand gegen diese zu gleich ausgedrückt werden.²⁸³ Die beiden gegnerischen Teams haben verschiedene Begrüßungs- und Motivationsrituale, wodurch sie bereits vor Spielbeginn ihre Stärke demonstrieren wollen und außerdem zeigen, dass sie Konkurrenten sind.

Beim Basketball haben Rituale, genauso wie in anderen Sportarten große Bedeutung. Neben den gemeinschaftlichen Ritualen vor dem Match haben viele Spieler in der NBA individuelle Rituale, die sie vor den Partien ausüben. Manche hören beispielsweise bestimmte Musik vor einem Spiel, die ihnen in Konzentration und Motivation hilft. LeBron James hat für sich einen Brauch entwickelt, durch den er sich vor jedem Spiel dem Publikum präsentiert und perfekt einstimmt:

Einer der vorhersehbarsten Momente vor einem Spiel der Cleveland Cavaliers ist der, in dem James die Kreide in die Luft wirft. Amanda Greco von der Regie der Spielpräsentation sagt, dass alle in der Halle auf ihn schauen, egal was sonst gerade passiert. Jeder sieht ihm zu, wie er die Kreide in seine Hände gibt. Das Spiel kann beginnen wenn das weiße Pulver geworfen wird („*when the chalk toss happens*“). LeBron James schleudert die Kreide hoch in die Luft, spitzt seine

²⁸⁰ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.116.

²⁸¹ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.290.

²⁸² Vgl.: Ebd., S.154-155.

²⁸³ Vgl.: Ebd., S.156.

Lippen als würde er die Staubwolke in die Höhe blasen und steht vor den Zuschauern mit seitlich ausgestreckten Armen da. In dem Moment wo er die Kreide wirft, machen seine Fans die Bewegung nach und reißen die Arme mit in die Höhe. In der Heimhalle in Cleveland wird er bejubelt und in seinem Vorbereitungsritual unterstützt. In anderen Hallen wird er manchmal ausgebuht.²⁸⁴



Abb.15: Lebron James



Abb.16: Anderson Varejao

Wie bereits erwähnt, können in Ritualen Personen stellvertretend für andere handeln. Anderson Varejao, ein Mannschaftskollege von Lebron James, übernahm dessen Rolle, als dieser ein Spiel aussetzte. Varejao ahmte James' Ritual vor Spielbeginn nach, stellte sich zum Kreidenwurf wie sein Teamkamerad vor die Zuschauer und ersetzte dessen inszenatorischen Brauch.

Bestimmte Rituale im Sport sollen das Schicksal beeinflussen. Sie finden vor bzw. nach gewissen sportlichen Handlungen statt oder begleiten diese.²⁸⁵ Ein Beispiel für so ein Ritual ist „das Zeichen des Kreuzes vor Strafstoßen, Finalläufen, Kunstsprüngen oder Skiabfahrtsläufen“²⁸⁶. Ähnlich wie bei diesen sportlichen Situationen, gibt es einige Basketballspieler die sich speziell verhalten, wenn sie an die Freiwurflinie gehen, um dann oft entscheidende Körbe zu treffen. Beim Fußball wird der Ball auf die richtige Stelle gelegt, bevor der Spieler schießt. Meist verändert der Schütze die Lage des Balles mehrmals geringfügig, bis er sich in der für ihn perfekten Ausgangsposition befindet. Dazu kommen noch verschiedene Gesten oder zum Beispiel ein Kuss auf den Anhänger seiner Halskette. Die meisten Basketballspieler dribbeln ein paar Mal den Ball vor sich auf den Boden und atmen tief durch, wenn sie einen Freiwurf bekommen. In den Sekunden vor

²⁸⁴ Vgl.: http://www.nba.com/video/channels/nba_tv/2009/05/19/nba_20090519_lebron_chalktoss.nba/ Zugriff: 30.09.09

²⁸⁵ Vgl.: Bernard, Michel: Das sportliche Spektakel. In: Hortleder, Gerd und Gunter Gebauer: Sport – Eros – Tod. 1986, S.57.

²⁸⁶ Ebd., S.57.

dem Wurf befinden sie sich in höchster Konzentration und gehen Schritt für Schritt vor. Eigentlich geht es um einfache Würfe ohne Verteidigung auf den Korb, doch haben manche Spieler eine ganz besondere Art, ihre Freiwürfe in Szene zu setzen und zu ritualisieren. Karl Malone, der lange Zeit für die Utah Jazz spielte, hatte ein besonderes Ritual bei seinen Würfen von der Linie, das er immer wieder aufs Neue durchspielte.

In seiner Konzentrationsphase warf er den Ball ein paar Mal locker vor sich etwas nach oben und ließ ihn dabei rotieren. Schließlich drehte er ihn so, dass er richtig in seinen Händen lag und hielt ihn fest vor seinem Körper. Kurz bevor er warf, murmelte er irgendwas vor sich hin.²⁸⁷ Nur seine Lippen bewegten sich, wenn er vor jedem Freiwurf ein Gebet sprach.²⁸⁸

Ein anderer Spieler mit markantem Freiwurf-Ritual war Jeff Hornacek, der ebenso bei den Utah Jazz spielte. Er war einer der ganz großen Schützen in der NBA. In der Saison 1999/2000, die seine letzte war, führte er die Liga in den getroffenen Freiwürfen mit einer erstaunlichen Quote von 95% an. Aber nicht seine statistischen Werte waren von großer Bedeutung, sondern was er symbolisch an der Linie schaffte. Seine Kinder wollten, dass er ihnen winken würde, wenn er im Fernsehen zu sehen war. Aber er konnte nicht einfach in die Kamera winken und entwickelte daher ein Ritual bei seinen Freiwürfen. Vor jedem Wurf streichelte er sich mit der rechten Hand drei Mal über die rechte Wange, womit er seine Kinder zu Hause grüßte und ihnen vermittelte, dass er sie liebe. Es sollte ein Geheimnis seiner Familie sein, doch dabei blieb es nicht.²⁸⁹

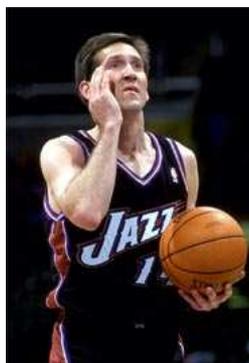


Abb.17: Jeff Hornacek

²⁸⁷ Vgl.: 1998 NBA Finals Game 6 vs. Utah Jazz. In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition, Disc 3 Side B. 2001,2004., Timecode:01:39:00-01:39:10

²⁸⁸ Vgl.: http://www.nba.com/features/art_of_the_free_throw.html Zugriff: 30.09.09

²⁸⁹ Vgl.: http://sportsillustrated.cnn.com/turnersports/nba/news/2000/04/25/turnersports_hornacek/ Zugriff: 30.09.09

Vor allem sind die rituell Tätigen selbst, aber auch manchmal Götter, Vorfahren oder der Kosmos die Empfänger von Ritualen.²⁹⁰ In den Ritualen und Bräuchen der Basketballer an der Freiwurflinie sind hauptsächlich sie selbst Empfänger. Sie versuchen sich durch ihr Ritual komplett auf den Wurf zu konzentrieren. Einem Freiwurf geht ein Foul voran. Der Gefoulte selbst geht an die Linie und muss blitzschnell von dem eben noch rasanten Spielgeschehen in eine ruhige Wurfbewegung wechseln. Hierbei hilft das Ritual dem Werfer. Wenn Jeff Hornacek zum Freiwurf ging, war nicht nur er Empfänger des Rituals, sondern auch seine Kinder zu Hause. Bei LeBron James' Kreidenwurf sind die Zuschauer im Stadion und vor den Fernsehgeräten, aber auch er selbst die Empfänger. Er präsentiert sich vor dem Publikum, das in Begeisterung gerät, und macht sich dabei für das darauffolgende Spiel stark.

Im Handball, American Football, Basketball gelingen den Spielern die meisten ihrer Aktionen. Es ist eine Ausnahme, wenn der Ball nicht beherrscht wird; alles andere gilt als Misserfolg.²⁹¹

In diesen Sportarten hat der Ball weniger Bedeutung als im Fußball wo er als kleiner Gott bezeichnet wird. Er ist Komplize der Spieler.²⁹² Der Basketball fällt aber auch nicht jeden Tag gleich gut oder gleich schlecht in den Korb. An manchen Tagen gelangen die kuriosesten Schüsse durch den Ring, an anderen Tagen nicht einmal die Würfe der sichersten Schützen. Im Basketball wird eher der Korbanlage eine gewisse Macht zugeschrieben. Bei einigen Körben ist von weitem schon zu erkennen, dass er schief hängt, was natürlich Auswirkungen auf die Trefferquote hat, aber hier kann der Spieler sich umgewöhnen. Anderswo sagt man den perfekt eingestellten Anlagen dennoch zu, dass sie das Spiel erstaunlich beeinflussen können. So entstehen Kulte um Hallen und deren Korbanlagen (siehe Kapitel 3.1.3).

Eine Zeremonie ist, wenn eine größere Menschengruppe sich einem gemeinsamen Ziel unterordnet und das Besondere einer Situation zelebriert wird. Feiern, wie Einweihungen oder Geburtstage enthalten ritualisierte Spiele.²⁹³ In der

²⁹⁰ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.147.

²⁹¹ Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.38.

²⁹² Vgl.: Ebd., S.38.

²⁹³ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.136.

NBA gibt es Zeremonien, wenn ein Spieler eine Auszeichnung, z.B. die des wertvollsten Spielers, erhält und wenn das Meisterschafts-Banner oder die zurückgezogene Nummer eines Spielers an die Hallendecke gehängt werden. (Siehe Kapitel 3.5. Abb.19)

Die Heimatstadt des Teams, das den Titel gewinnt, veranstaltet eine große Parade, um die Meisterschaft gebührend zu feiern. Die Detroit Pistons gewannen in der Saison 2003-2004 die Meisterschaft und so wurde in Detroit eine feierliche Parade organisiert. Auf einem Wagen, auf dem eine überdimensionale Kopie der Meisterschaftstrophäe angebracht war, fuhren die Pistons durch die Straßen der Stadt, wo ihnen zahlreiche Fans zujubelten. Die Spieler warfen ihren Anhängern T-Shirts zu und ließen sich, von Musik begleitet, feiern. Die Feierlichkeit hatte auf einem großen Platz ihren Endpunkt, an dem auf einer Bühne die Teammitglieder und die Trainer zu den Fans sprachen, sich bei ihnen bedankten und alle gemeinsam den Titelgewinn zelebrierten.²⁹⁴

²⁹⁴ Vgl.: NBA Championship 2003/2004 Detroit Pistons. DVD. 2004, Timecode: 00:58:40-01:00:26

3.5. Basketballer als Schauspieler

Spiele sind innerhalb von Spielrahmen spezifische Welten, ihr Hauptmerkmal ist der Charakter des „Als-ob“. Die Spielwelten werden gesellschaftlich erzeugt, dennoch vom Einzelnen geformt. Das Subjekt stellt eine Welt dar, macht diese zu seiner eigenen und erschafft sich als Spieler dieser Welt.²⁹⁵ Athleten werden wie Schauspieler wesentlich unter ihrem körperlichen Aspekt wahrgenommen.²⁹⁶

Menschen müssen ihre Rollen lernen, die sie in der Gesellschaft einnehmen. So müssen sie auch ihre Rolle als Sportteilnehmer lernen. Dabei entwickeln sich Verhaltensweisen für ihre bestimmte Rolle.²⁹⁷ Die Teilnehmer spezialisieren sich auf ihren Bereich, sowohl auf dem Spielfeld als auch abseits des Sportgeschehens. In der Folge gibt es die Rolle des Coachs, Reporters, Sportwissenschaftlers und des Aktiven. Alle gehören zur Welt des Sports.²⁹⁸

Es gibt natürlich beim Mannschaftssport keinen Stücktext, den die Spieler auswendig lernen müssen und auch kein literarisches Werk, auf dem das Spiel basiert. Jedoch muss jeder anhand von Videoanalysen seine Gegenspieler kennen lernen und ihr Spiel durchschauen. Im Training lernt jeder die Wege, die er laufen muss, die Finten, die er machen muss, die Pässe, die er geben muss, kennen. Spieltaktiken bekommen Namen, mal sind es die Namen von Malern, mal sind es die Namen von verflissenen Liebschaften der Trainer, mal sind es einfach Nummern. Eine Spieltaktik wird erklärt, dann geübt und immer wieder wiederholt. Eigentlich wird sie einstudiert, wie eine Choreographie. Wenn die Mannschaft dann zu einem Match fährt und gegen andere Spieler um den Sieg kämpft, kommt die Spieltaktik zum Einsatz.

Nachdem Bewegungsvorgänge und Taktiken antrainiert werden, entwickeln sich im Sport bestimmte Stile und typische Bewegungsweisen heraus. Vereine, Trainer und Gruppen haben ihre eigenen Stile. So gibt es auch nationale Präferenzen im Fußball, den deutschen, den italienischen, den brasilianischen Fußball. Verschiedene Teams, verschiedene Nationen haben unterschiedliche Präferenzen, z.B. für Kämpferisches oder für Tänzerisches. Manche haben eine

²⁹⁵ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: *Spiel Ritual Geste*. 1998, S.302.

²⁹⁶ Vgl.: Hortleder, Gerd und Gunter Gebauer: *Sport – Eros – Tod*. 1986, S.11.

²⁹⁷ Vgl.: Allison, Maria T.: *Basketball – wie ihn die Anglo-Amerikaner verstehen und die Navajo ihn spielen*. In: Becker: *Sport und Sozialisation*. 1982, S.117.

²⁹⁸ Vgl.: Guttmann, Allen: *Vom Ritual zum Rekord*. 1979, S.45-48.

Vorliebe für freie Improvisation, andere haben eingeübte taktische Formationen.²⁹⁹ Im Basketball prägen Trainer oder einzelne Spieler den Stil ihres Teams. Manche spielen sehr offensiv und mit viel Show, andere Teams spielen harte Defensive und ihnen ist es nicht so wichtig, dass viele spektakuläre Aktionen gezeigt werden. Der Trainer gibt einen Spielzug vor und sein Team setzt diesen um. Außerdem prägt jeder Anführer eines Teams dessen Stil so, wie das Oberhaupt einer Straßenbande deren Stil bestimmt.³⁰⁰ Michael Jordan war der unangefochtene Leader der Chicago Bulls und beeinflusste somit ihr Spiel.

Die Athleten liefern Bilder von den Sportereignissen, die den Zuschauern vermittelt werden. Sportler führen heute ein Leben, wie es früher nur die Showstars führten. Sie werden zu einer öffentlichen Existenz, die durch die ständige Verfolgung durch die Medien entsteht.³⁰¹ Für die Zuschauer ist immer noch interessant und reizvoll, dass Athleten zu Helden werden. Der legendenhafte Held ermöglicht Wunder, bricht Rekorde und besiegt sämtliche Hindernisse. Er handelt im Kampf, im Agon. Er überwindet den Zufall und er ist einzigartig.³⁰² Beim Fankult um Sportstars wird auf das Heldenschema der Griechen zurückgegriffen. Mythische Helden werden zu Heiligen, die von ihrer Gemeinde verehrt und nachgeahmt werden.³⁰³ Der Basketballfan versucht seinen Star nachzuahmen, in dem er probiert sich genau wie er zu bewegen, wenn er selbst Basketball spielt. Der Fan will genauso werfen, genauso schnell dribbeln, genauso flink und raffiniert am Gegner vorbeiziehen. Die Stars werden wie Heilige verehrt. Michael Jordan bekam den Namen „His Airness“, weil er den Luftraum im Basketball beherrschte und dort oben so spektakulär spielen konnte.

Auf dem Boden der Alltagswelt stehen die Begeisterten, die Fans, die Gläubigen – oben, getrennt von der Gemeinde, thronen die Idole, Heiligen, Götter, unahnbare Objekte der Verehrung.³⁰⁴

Die Gemeinde der Anhänger sucht engen Kontakt zu *ihrem* Heiligen. Auf verschiedenste Arten versuchen die Fans ihm nahe zu sein. Mit der Hilfe von

²⁹⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.122.

³⁰⁰ Vgl.: Ebd., S.47.

³⁰¹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.53.

³⁰² Vgl.: Ebd., S.168.

³⁰³ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.24.

³⁰⁴ Ebd., S.100.

Fanpost und Starautogrammen wollen sie Nähe. Durch das Tragen des Trikots ihres Heiligen, wo sein Name und seine Rückennummer drauf stehen, wird er nachgeahmt und verinnerlicht.³⁰⁵ Man braucht sich nur einmal die Übertragung eines Basketballspiels anzuschauen um zu sehen, wie viele Menschen im Stadion Trikots der Spieler anhaben.

Fans nehmen lange Reisen, fast Pilgerzüge, auf sich, um *ihre* Mannschaft und *ihre* Helden spielen zu sehen. Sie sind aber nicht nur dort, um zuzusehen, wie ihre Helden spielen, sondern um den Verein zu unterstützen.³⁰⁶ In der Alltagswelt sind die Sportbegeisterten, die Fans, die Gläubigen. In der anderen Welt, getrennt von der Gemeinde thronen die Idole, die Heiligen und Götter, die verehrten Sportler.³⁰⁷ Basketballprofis werden wie Götter verehrt, wie die Stars aus Musik und Film. Die Fans reisen ihren Idolen viele Kilometer nach, um sie dort zu verehren, wo sie gerade sind.

Durch das Fernsehen wurde Sport immer populärer und die Sportler immer sichtbarer. Basketball war plötzlich mehr als ein Spiel. Es wurde zu einer Show und konnte im Fernsehen nicht nur mit anderen Sportarten sondern auch mit verschiedenen Filmen und Serien um Einschaltquoten konkurrieren. Basketballer fingen dann an ihre Gehälter nicht mit denen von Arbeitern, aber mit denen von Entertainern aus der Film- und Fernsehbranche zu vergleichen.³⁰⁸

Hochleistungssportler benötigen auf der einen Seite Kameradschaftlichkeit, Bescheidenheit und Hilfsbereitschaft, als Werte der traditionellen Sportlerrolle. Auf der anderen Seite müssen sie professioneller Entertainer und Geschäftsmann sein. Nicht nur die sportlichen Leistungen zählen, auch andere Verdienste sind wichtig, vor allem weil angesichts neuer Helden der Sportruhm oft schnell wieder verblasst.³⁰⁹

In Amerika ist es schon längst so, dass Sportstars mit Stars aus Film und Musik gleichziehen. Ihre Persönlichkeitsmerkmale und ihr Charisma sind bedeutend.³¹⁰

Im Film wie im Sport wird eine Nähe zu den Hauptpersonen erzeugt, welche den Zuschauer berührt. Dieser verliert seine Gleichgültigkeit und fühlt sich bis in körperliche Reaktionen hinein mit verbunden. Es bestehen eine Verbindung und

³⁰⁵ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.110.

³⁰⁶ Vgl.: Ebd., S.99.

³⁰⁷ Vgl.: Ebd., S.100.

³⁰⁸ Vgl.: Halberstam, David: The Breaks Of The Game. 1981, S.11.

³⁰⁹ Vgl.: Lamprecht, Markus und Hanspeter Stamm: Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz. 2002, S.157-158.

³¹⁰ Vgl.: Gross, Michael: Entstehung von Sportprominenz und ihr individueller Umgang damit. In: Trosien und Dinkel: Verkauften Medien die Sportwirklichkeit? 1999, S.122.

ein enger Kontakt zwischen Zuschauern und Handelnden. Zwischen Zuschauer und „seinen“ Athleten, seinen Helden existiert eine Intimität.³¹¹

Auch wenn die Sportliteratur über Helden schreibt, die durch Verstöße gegen die Regeln oder Niederlagen oder ihr Altern zu solchen Helden geworden sind, ist dennoch die Fähigkeit zu extremen Leistungen sehr wichtig. Dieses Verlangen nach Heldentaten verbindet die Welt des Sports mit der Welt der bürgerlichen Werte, wo auch Leistung verlangt wird.³¹² Die Heroisierung der Athleten entsteht vor allem dann, wenn in großen Wettkämpfen gewonnen, eine Siegesserie vollbracht, die Konkurrenz beherrscht und eine Disziplin dominiert wird. Wenn ein Athlet solche Leistungen erzielt, verleiht ihm das Züge des Übermenschlichen.³¹³

Wie im Heldenepos gewinnen große Kämpfer die Titel, aber andere große Kämpfer werden vom Glück verlassen und können die entscheidenden Schlachten dann doch nicht gewinnen.³¹⁴ Beim Basketball in der Profiligen NBA geht es um das Erreichen der Endrunde, den Einzug ins Finale und den Titelgewinn. Die ruhmreichen Spieler erzielen den Sieg in der Finalserie und können sich als Meister feiern lassen. Da es aber nur einen Meister geben kann und in all den anderen Teams auch talentierte Spieler sind, gibt es immer wieder tragische Helden, die etwa ihre Mannschaft bis in die entscheidenden Spiele führen und dort aber scheitern. Immer wieder gibt es grandiose Basketballer, die unglaublich populär sind, weil sie enormes Charisma haben, viele Punkte erreichen und in anderen Statistiken auch ganz vorne liegen, aber die Meisterschaft erreichen sie nie. Karl Malone und John Stockton waren ein kongeniales Duo, das die Utah Jazz zweimal in Folge in die NBA Finals führte, doch dort scheiterten sie an Michael Jordan und den Chicago Bulls (1997, 1998).³¹⁵ Im Mannschaftssport Basketball sind einfach noch andere Faktoren wichtig als die Leistung eines einzelnen und so sind die besten Spieler auf die anderen auf dem Feld angewiesen. Aber auch aus Niederlagen gehen Helden hervor.

Sportidole sind Träger herausragender körperlicher Fähigkeiten, die bewundert werden. Auch der Gewinn eines Wettkampfs in letzter Minute oder die Bereitschaft große Risiken auf sich zu nehmen, heben Sportler in höheren Idolstatus. Der Wille

³¹¹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Die Masken und das Glück. In: Gebauer: Körper- und Einbildungskraft. 1988, S.125.

³¹² Vgl.: Gebauer, Gunter und Hans Lenk: Der erzählte Sport. In: Gebauer: Körper- und Einbildungskraft. 1988, S.157.

³¹³ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.55.

³¹⁴ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.60.

³¹⁵ Vgl.: <http://sports.espn.go.com/nba/news/story?id=2381820> Zugriff: 27.09.09

zum Sieg fasziniert die Menschen, vor allem wenn jemand Weltmeister wird, obwohl er kurz zuvor noch eine Operation über sich ergehen lassen musste.³¹⁶ In Fällen von enormem Heldenstatus, wie ihn Politiker oder Feldherren erhalten haben, werden ihnen zu Ehren Denkmäler gebaut. Sportstars leben wie Heroen der Antike in Erzählungen weiter.³¹⁷ Große Ausnahmetalente werden durch Statuen an ihren Wirkungsstätten geehrt. Basketball-Legenden wie Michael Jordan oder Magic Johnson sind durch Skulpturen verewigt. In Chicago steht vor dem United Center ein fünf Meter hohes Denkmal von Michael Jordan, das ihm zu Ehren 1994 aufgestellt wurde, eine der populärsten Touristenattraktionen der Stadt. Eine ebenfalls fünf Meter hohe Statue von Magic Johnson wurde zehn Jahre später vor dem Staples Center in Los Angeles errichtet.³¹⁸ Die Arenen und ihre Umgebung bieten einen Ort zur Verehrung der heldenhaftesten Spieler. Die Trikotnummern der großartigsten Spieler werden zurückgezogen und dürfen nicht mehr verwendet werden. Banner dieser Spielertrikots hängen an der Decke ihrer Heimhalle, wo auch jene der Meisterschaftstitel zu finden sind, sofern welche gewonnen wurden.

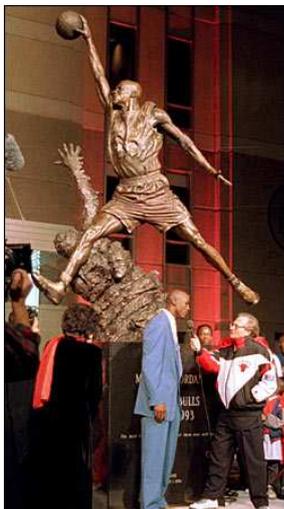


Abb.18: Michael Jordan Statue



Abb.19: zurückgezogene Trikotnummern

Das mimetische Verhältnis des Sports zur gesellschaftlichen Praxis kann analog zu der des Schauspielers gesehen werden, dessen Gesten an die Alltagspraxis erinnern, denen aber oft keine *spezifische* Realität entspricht.³¹⁹

³¹⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter – Die Masken und das Glück. In: Gebauer: Körper- und Einbildungskraft. 1988, S.132-134.

³¹⁷ Vgl., Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.124.

³¹⁸ Vgl.: Hareas, John: 100 Jahre Basketball. 2004, S.111.

³¹⁹ Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.63.

Die Bewegungen und Gesten eines Sportlers sind also auch im Alltag zu finden. Sie müssen aber keine typischen Bewegungsweisen sein.

Sport hat einen Schauspiel- und Inszenierungscharakter. Sportereignisse sind nicht allein durch sportliche Handlungen, sondern durch komplexe Aufführungs- und Inszenierungsrahmen, auch Zeremonien und Initiationsrituale aufgebaut.³²⁰

Die Darbietung findet in einem bestimmten Rahmen, der räumlich und zeitlich bestimmt ist (Siehe Kapitel 3.1.1), statt. Die Regeln des Basketballspiels geben vor, in welchem Rahmen das Spiel aufgeführt wird. Zum Beispiel laufen die Mannschaften zu Beginn von Musik begleitet ein. Das Ganze ist eine Art zeremonieller Start für das folgende Match.

Die Sportler übernehmen hier ihre Aufgabe als Basketballspieler. Sie streifen ihr Trikot über, betreten die Halle und sobald sie auf dem Spielfeld agieren, nehmen sie ihre spielerische Rolle auf. Sie bewegen sich so, wie es ihre Spielposition erfordert, wie sie es im Training einstudiert haben und wie es die Taktik des Trainers verlangt. Wenn der Trainer, der hinter der Auslinie des Feldes steht, ruft, dass ein anderes System gespielt werden soll oder härter verteidigt werden soll, könnte das wie ein Inszenierungstichwort gesehen werden. Im nächsten Angriff seiner Mannschaft schlüpft jeder auf einmal in eine andere Rolle und somit werden die Verteidiger, zumindest zu Beginn, irritiert. Bei der Auswechslung eines Spielers, schlüpft dieser in die Rolle, die er auf dem Feld zu erfüllen hat.

Wettkämpfe werden auf zwei Ebenen ausgetragen, einmal als sportliches Können, zum anderen als komödiantische Darbietung.³²¹

Ein Fußballer in guter Schussposition muss überlegen ob er aufs Tor schießen soll oder ob er versuchen soll einen Freistoß zu bekommen, indem er ein Foul des Verteidigers forciert. Ein guter Fußballspieler hat auch schauspielerisches Talent und weiß wie er den Schiedsrichter von dem an ihm begangenen Unrecht überzeugt.³²² Natürlich gilt das auch für einen professionellen Basketballspieler, der es auch versteht, die Offiziellen zu überzeugen. Der Spieler ist Schauspieler, weil er in einem Spiel mit Schauspiel- und Inszenierungscharakter handelt und weil er zusätzlich schauspielert um gewisse Dinge zu erreichen.

³²⁰ Vgl.: Gissel, Norbert: Öffentlicher Sport. 1998, S.108.

³²¹ Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.80.

³²² Vgl.:Ebd., S.80.

In der sportlichen Welt gelten Loyalität, Aufrichtigkeit, Ehre und Beständigkeit - alles Werte, die dem jugendlichen Idealismus entsprechen.³²³

Durch den Einsatz von *Fairplay* kann ein Sportler nicht nur gewinnen, sondern einen schönen Sieg erringen.³²⁴ Dieser Aussage nach ist Sport eine aufrichtige Sache, aber kaum wo gibt es keine taktischen Fouls, wenn der Schiedsrichter wegschaut oder schauspielerische Einlagen, um diesen zu täuschen.³²⁵ Es werden Schmerzen nach einem vermeintlichen Zusammenstoß mit einem Gegner vorgespielt oder überhaupt ein spektakulärer Sturz, den ein anderer verursacht haben soll. Die Spieler wollen den Schiedsrichter auf ihre Seite ziehen und ihn überzeugen, dass er zu ihren Gunsten pfeifen soll. Anders zeigen Basketballspieler auch ihre schauspielerischen Fähigkeiten, wenn sie ihr Entsetzen über die angeblich falsche Entscheidung der Referees zum Ausdruck bringen. Bei einem Gerangel direkt unter dem Korb sehen die Kampfrichter manchmal nicht genau wer da unsauber gespielt hat und die Spieler schütteln den Kopf und machen von sich abweisende Handbewegungen, um zu zeigen, dass sie nicht gefoult haben.

Ein Schiedsrichter hat eine gestalterische Funktion für das Spiel. Seit es Wettkämpfe im Ballspiel gibt, besteht der Verdacht auf Schiebung, was das Publikum beeinflusst, das sich mit „Schieber“-Rufen äußert. Die Regeln eines Spiels sind allseits bekannt und verinnerlicht.³²⁶ Es kommt jedoch auch darauf an, wie der Kampfrichter die Regeln interpretiert.

Auf der einen Seite stehen die außerordentlich präzisen Schüsse ins Ziel, auf der anderen Seite stehen die Tricks mit denen Sportler ihre Gegner dazu bringen, gefoult zu werden.³²⁷ Genauso wie ein Fußballer mit unfassbarer Genauigkeit den Ball über eine Abwehrmauer direkt ins Tor und unerreichbar für den Torhüter schießen kann, gibt es Basketballspieler, die aus einer Distanz von 9m (die 3-Punkte-Linie liegt in der NBA außer an den Seiten bei 7,24m (=23,9ft)³²⁸, in der

³²³ Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.75.

³²⁴ Vgl.: Ebd., S.143.

³²⁵ Vgl.: Ebd., S.75.

³²⁶ Vgl.: Ebd., S.138-139.

³²⁷ Vgl.: Ebd., S.79-80.

³²⁸ Vgl.: <http://www.basketball.com/imgs/court.jpg> Zugriff: 28.09.09

FIBA bei 6,25m³²⁹, Anm.) über die ausgestreckten Hände ihres Verteidigers in den Korb treffen. Basketballer laden ihre Gegenspieler zur Regelwidrigkeit ein, in dem sie zum Korb ziehen und beim Versuch, einen Treffer zu erzielen, in der Luft mit dem Gegner kollidieren. Dies führt dazu, dass der Angreifer meist Freiwürfe bekommt. Beim Basketball kommt es fast bei jedem Drang zum Korb zu Punkten, ob durch Freiwürfe oder durch den direkten Korberfolg. Die lockenden und tänzelnden Bewegungen eines Spielers, zeigen dessen schauspielerische Fähigkeiten.

Als Schiedsrichter eines sportlichen Wettkampfs muss man Theater von Wirklichkeit unterscheiden können. Manche Spieler verletzen die Regeln heimlich, verdecken ihr Foul auch noch und fordern den Schiedsrichter auf, ihre Unschuld anzuerkennen. Andere Spieler machen auf eine Regelverletzung aufmerksam, die es vielleicht gar nicht gegeben hat. Eine Strafe für jemanden, der gar nichts gemacht hat, wird verlangt. Vor allem das Fußballspiel aber nicht weniger das Basketballspiel sind Schauspiele.³³⁰

Im 6.Spiel der NBA Finals 1998 passte Michael Jordan zu Dennis Rodman, der den Ball in der Bewegung ergriff und als er landete, in John Stockton hineinsprang. Rodman warf im gleichen Moment den Ball Richtung Korb, während der viel kleiner Stockton zu Boden ging. Ein Pfiff erfolgte und Dennis Rodman bekam das Offensiv-Foul, weil er seinen Körper in den des stehenden John Stockton bewegte. Michael Jordan riss die Arme nach oben und schritt sofort zum Schiedsrichter. Phil Jackson, der Chicago Bulls Trainer, äußerte sein Entsetzen von der Seite und auch Rodman zeigte sein Unverständnis über diese Entscheidung. Jordan redete auf den Kampfrichter ein, hielt dabei seine Oberarme am Körper, die Unterarme nach vorne gestreckt, die Handflächen zeigten nach oben und seine Finger waren gespreizt. Er runzelte die Stirn und wollte den Herrn mit der Pfeife von seinem Unrecht überzeugen. Es sollte kein Offensiv-Foul gewesen sein. Die Kommentatoren empfanden auch, dass es eine harte Entscheidung war.³³¹ In diesem Fall musste der Unparteiische gleich mehreren Personen standhalten, die versuchten seine Entscheidung zu ihren Gunsten umzulenken.

³²⁹ Vgl.: <http://www.fiba.com/downloads/Rules/2008/OfficialBasketballRules2008.pdf> Zugriff: 28.09.09

³³⁰ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.144.

³³¹ Vgl.: 1998 NBA Finals Game 6 vs. Utah Jazz: In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition, Disc 3 Side B. 2001,2004. Timecode: 01:44:40-01:45:36

Emotionen der Spieler werden deutlich gezeigt. Bei Freude lassen sie sich z.B. auf die Knie fallen und reißen die Arme hoch. Bei Enttäuschung schütteln viele den Kopf oder legen ihn in ihre Hände. Der Körper wird als Ausdrucksmittel verwendet.³³²

Denn sein Geld verdient er, genauer gesagt, nicht durch seinen Sport allein, sondern auch durch die *Darstellung* seines Sports.³³³

Mittlerweile geht es bei einem Ballspieler auch darum, dass er sich in der Darstellung mit den anderen misst. Zu Kraft und Geschicklichkeit kommt dieses zweite Spiel hinzu, nämlich ein Wettkampf der Darbietungen wenn es um die Balleroberung geht.³³⁴ Es geht darum wie spektakulär der Ball erkämpft wird, auf welche Weise dieses Gelingen stattfindet. Nur einer hat in seiner Karriere mehr Würfe geblockt als Dikembe Mutombo, ein Meister der Defensivkunst. Er hatte eine ganz besondere Art der Darstellung. Nach einem geblockten Wurf, fuchtelte er mit seinem Zeigefinger in Richtung Gegenspieler und sagte dazu: „*Not in my house!*“ Diese legendäre Fingerbewegung führte sogar zu einer Regeländerung in der NBA, denn sie galt als Beleidigung des Gegenspielers und wurde zu einem Foul erklärt. Mutombo ließ sich seine Geste jedoch nicht ganz nehmen und richtete sie anschließend zum Publikum.³³⁵

Durch die eigenen Handlungen stellt der Spieler auf dem Feld einen spezifischen Habitus dar. Trotz vorgegebener Regeln, Strukturen und Normen hat er Spielraum für die individuelle Interpretation der Spielposition.³³⁶ Er kann dem Spiel also seinen Stempel aufdrücken.

Die *métis* veranlaßt den Athleten, im richtigen Augenblick die günstigste Bewegung mit Erfolg zu vollziehen und gibt den physischen Fähigkeiten den Anschein, als würden sie über das menschliche Maß hinausschießen und Einzigartigkeit erlangen.³³⁷

³³² Vgl.: Bernard, Michel: Das sportliche Spektakel. In: Hortleder, Gerd und Gunter Gebauer: Sport – Eros – Tod. 1986, S.56-57.

³³³ Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.53.

³³⁴ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.78.

³³⁵ Vgl.: http://www.sport1.de/de/ussport/ussport_nba/artikel_95960.html Zugriff: 28.09.09

³³⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.275.

³³⁷ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.235.

Die *métis* bedeutet die Listen des Verstandes, vor allem in Situationen der Konfrontation und des Wettkampfs.³³⁸ Durch Täuschen und Tricksen, durch die Kraft des Geistes, erreichen Spieler Vorteile in ihrem Spiel. Nicht nur die physischen, auch die mentalen Stärken sind von enormer Bedeutung.

Ein einzelner will sich im Spiel auszeichnen, doch muss er gleichzeitig auf seine Mitspieler eingehen. Man könnte also sagen, dass eine ständige Spannungsbalance zwischen Konkurrenz und Kooperation innerhalb einer Mannschaft herrscht.³³⁹ Die Position und Strategie des eigenen Spiels macht ein Akteur von den Positionen und Strategien seiner Mitspieler abhängig.³⁴⁰ Da Basketball ein Mannschaftssport ist, müssen die Spieler aufeinander eingehen. Das Team spielt zusammen gegen die gegnerische Mannschaft. Ein guter Pass, eine gute Hilfestellung in der Verteidigung und die gegenseitige Motivation durch Abklatschen sind extrem wichtig. Auf der Theaterbühne müssen die Schauspieler auch harmonisieren.

Sportler kommunizieren vorwiegend direkt miteinander. Sowohl von Gegen- als auch von Mitspielern werden kinetische, gestische und mimische Signale im optischen und akustischen Kanal empfangen, dann dekodiert und ins eigene Handeln umgesetzt.³⁴¹ Athleten haben eine außerordentlich geschärfte Aufmerksamkeit für die anderen Spieler. Sie spüren Mitspieler und Gegenspieler mit allen Sinnen. Das passiert nicht nur im Team sport, auch im Einzelsport wird überprüft was die anderen machen. Im Team sport versucht man das Spiel des gegnerischen Teams zu ruinieren, was soviel bedeutet wie deren Rhythmus zu brechen.³⁴²

Der Ballsport ist eine besondere Art der Darstellung von Gemeinschaftsmotorik, Kraft, Gewalt, Technik und feinem Können.³⁴³ Ein Team braucht körperliche Stärke genauso wie es grazile Fähigkeiten haben muss. Verschiedene Spieler haben unterschiedliche Qualitäten und können je nachdem wie es der Spielverlauf verlangt, eingesetzt werden.

Beim Sport sind Zuschauer nicht zwingend notwendig. Auch ohne Zuschauer bleibt ein Fußball- oder Basketballspiel ein sportliches Ereignis, ebenso wenn es

³³⁸ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.235.

³³⁹ Vgl.: Elias, Norbert: „Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation“. In: Lindner: Der Satz »Der Ball ist rund« hat eine gewisse philosophische Tiefe. 1983, S.14.

³⁴⁰ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.223.

³⁴¹ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.109.

³⁴² Vgl.: Ebd., S.159.

³⁴³ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.121.

eine TV-Übertragung eines Wettkamps ist, bleibt es Sport. Die Sportler agieren zwar auch für die Zuschauer, *ad spectatores* oder wie die Amerikaner dazu sagen *grandstanding* (für die Tribüne spielen).³⁴⁴ Es muss aber nicht unbedingt sein. Ein Basketballspiel ist immer noch ein Wettkampf, wenn niemand zusieht. Wenn das Stadion leer ist, kann trotzdem ein Spiel stattfinden. Allerdings gehört der Jubel der Fans zu den großen Spielen einfach dazu. Das Verhältnis zwischen Sportlern und Zuschauern ist mittlerweile außerordentlich wichtig. Wenn man nur bedenkt, wieviele Fans in einem Stadion sind um ihr Team anzufeuern und das gegnerische auszubuhnen.

Wenn man als Zuschauer in ein Stadion geht, weiß man, dass die Sportler sich selbst spielen. Im Stadion entsteht eine Welt der Unwirklichkeit, des Als-ob und der Unverbindlichkeit.³⁴⁵ Die Sportler spielen sich selbst in ihrer Rolle als Spieler auf dem Feld. Das Publikum ist enttäuscht, sobald es bemerkt, dass die Sportler keine Lust mehr an ihren sportlichen Aufgaben haben. Bedauerlich ist es anzusehen, wenn ein Athlet nicht mehr liebt was er tut, sondern nur noch des Geldverdienens wegen, seinem Sportlerdasein nachgeht. Da die Erwartung der Zuschauer und Fans so hoch ist, haben Sportler zumindest die Pflicht *so zu tun, als* seien sie für die Werte des Sports, gegen Doping und Unfairness und gegen alles, was die Zuschauer dazu bringen würde, sich abzuwenden.³⁴⁶ Die Basketballprofis agieren so, dass sie die Erwartungen ihrer Fans erfüllen. Sobald einer anders handelt, spürt er das gleich im Sinken seiner Beliebtheit. Ein Spieler hat bestimmt Tage, an denen er nicht so sehr liebt, was er tut, muss aber dennoch vorspielen, dass er sich auf die Auseinandersetzung mit dem gegnerischen Team freut.

Spitzensport wird immer mehr zum Schauspiel, denn publikumswirksame Spielweisen und amüsante Selbstinszenierungen sind oft wichtiger als die Freude am Spiel an sich. Damit der Sport seine Attraktivität nicht verliert, werden immer wieder Regeländerungen vorgenommen, um etwa das Spiel zu beschleunigen oder die Spannung zu steigern. Die Werte des Sports verschieben sich immer mehr zu Werten der Unterhaltung. Showcharakter, Glitter, Spektakel und

³⁴⁴ Vgl.: Guttmann, Allen: Vom Ritual zum Rekord. 1979, S.22.

³⁴⁵ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.155.

³⁴⁶ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.67.

Heroisches werden immer wichtiger. Basketball wird nicht nur für die Kameras gespielt sondern auch gleichzeitig um das Publikum zu unterhalten.³⁴⁷

Ein Spiel lebt von der Illusion, dass es das Wichtigste sei, was es gibt. Es geschieht nach bestimmten Regeln in seiner Welt. Jedoch wird nach Ende eines Spiels dessen Rahmen verlassen und alle wissen, dass die Handlungen und Personen gespielt waren.³⁴⁸ Für einen professionellen Sportler sind die Wettkämpfe geregelte und formale Spiele. Nach Ende des Ereignisses gehen die Zuschauer zum Ausgang und der Sportler steht wieder in seinem Alltagsleben.³⁴⁹

Ein Basketballspieler kann durchaus ein sehr zurückhaltender und ruhiger Mensch sein, sich aber auf dem Spielfeld in einen körperbetonten, aggressiven Athleten verwandeln. Wo er sonst niemals handgreiflich werden würde, werden in seiner Position als Basketballer plötzlich die Ellbogen ausgefahren und er packt hart zu. Spieler schlüpfen in ihre Rolle, die ganz anders sein kann, als ihre tatsächliche Person.

³⁴⁷ Vgl.: Maguire, Joseph: Medien, amerikanischer Sport und europäische Gesellschaften. In: Horak und Penz: Sport. 1992, S.78-82.

³⁴⁸ Vgl.: Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. 2006, S.154.

³⁴⁹ Vgl.: Caillois, Roger. Die Spiele und die Menschen. 1982, S.55.

4. Beispiele der besonderen Inszenierung im Basketball

4.1. Harlem Globetrotters

4.1.1 Entstehung und Geschichte der Globetrotters

Das Team, das sich Harlem Globetrotters nennt, ist der Inbegriff des Showbasketballs. Doch handelt es sich hier nicht nur um eine Truppe, die das Publikum unterhalten, sondern auch gewinnen will.

Abe Saperstein, der Gründer der Harlem Globetrotters, zog 1906 mit seiner Familie nach Chicago, wo er früh lernen musste, sich durchzusetzen. Das tat er mit Fäusten aber wenn das nicht ging, vor allem mit Herz und Verstand, was in seinem Leben zum Leitmotiv wurde.³⁵⁰

Abe Saperstein hatte die Vision, ein Team aus Afro-Amerikanern zusammenzustellen und mit ihnen Showspiele im ganzen Land zu bestreiten, um sie bekannt zu machen.³⁵¹

In Chicago wurde der Savoy Ballroom eröffnet, eine Filiale des gleichnamigen Ballrooms in New York. Neben den Auftritten großer Musikstars wie Louis Armstrong, Duke Ellington oder Count Basie war es üblich, dass ein Ballsaal auch ein eigenes Basketballteam hatte. So waren es die „Savoy Big Five“, die von Saperstein geleitet wurden, die vor Musik und Tanz die Heimspiele bestritten. Nach finanziellen Streitigkeiten trennten sich ein paar Spieler und Saperstein vom Savoy Ballroom und daraus entwickelten sich schließlich die Harlem Globetrotters.³⁵²



Abb.20: Die Original Globetrotters von 1927.

³⁵⁰ Vgl.: Voves, Walt: Abe M. Saperstein. In: Fullcourt Press. Heft 21, Mai 2008, S.58.

³⁵¹ Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.20.

³⁵² Vgl.: Voves, Walt: Abe M. Saperstein. In: Fullcourt Press. Heft 21, Mai 2008, S.58.

Ihr erstes Spiel bestritten sie 1926 in Hinkley, Illinois und bereisten anschließend die Vereinigten Staaten, wo sie einen Sieg nach dem anderen erkämpften.³⁵³

Abe Saperstein, ein jüdischer Unternehmer, hielt sehr wenig von der in den USA herrschenden Rassentrennung. Seine Idee war eine kleine Revolution. Das Team aus Chicago revolutionierte durch die etwas andere Spielweise nicht nur Basketball, sondern auch die Denkweise der Amerikaner.³⁵⁴ Die jungen talentierten Spieler hatten durch Saperstein endlich die Chance mit ihrem Sport auch Geld zu verdienen. Zu jener Zeit war es für Afroamerikaner nicht gestattet in den US-amerikanischen Profiligen zu spielen. Kaum vorstellbar, wenn man sich die Kader der heutigen Teams in der NBA ansieht, wo ein sehr hoher Prozentsatz von Farbigen gestellt wird. Die Truppe trat gegen lokale Teams an und übte gleich eine Dominanz auf ihre Gegner aus, welche diese oft sehr verärgerte. Jedoch hat es sich bis heute bewährt, den Stil der Harlem Globetrotters zu spielen.³⁵⁵

Um sicher zu gehen, dass sie wieder eingeladen würden, unterhielten die Globetrotters die Fans mit Kunststücken: Sie drehten den Ball auf ihren Fingerspitzen und köpften oder schossen den Ball in den Korb.³⁵⁶

Da sie kleine Tricks und Show-Einlagen in ihr Programm bzw. ihre Spiele einbauten, nannte man sie auch „Clown Princes of Basketball“³⁵⁷. Jedoch darf man nicht vergessen, dass die Globetrotters nicht nur eine Showbasketballtruppe waren, sondern auch exzellent im Siegeskampf gegen ein anderes Team spielen konnten. 1939 gewannen sie das World Professional Turnier und blühten anschließend in den 1940er Jahren erst richtig auf. Sie wurden zum populärsten Basketball-Team der Welt, was auch den NBA-Besitzern nicht entging. Sie veranstalteten Spiele mit den Globetrotters, welche die regulären Saisonspiele umrahmten.

Ihr Bekanntheitsgrad reichte über die Grenzen der Vereinigten Staaten von Amerika hinaus. Zu Beginn der 1950er-Jahre starteten die Harlem Globetrotters

³⁵³ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.20.

³⁵⁴ Vgl.: Graton, Elise: Botschafter des schnellen Balles. Online unter <http://zuender.zeit.de/2007/13/harlem-globetrotters?page=all> Zugriff: 03.09.09

³⁵⁵ Vgl.: Friedrich, Daniel: Seit 80 Jahren um die Welt. Online unter <http://www.spiegel.de/sport/sonst/0,1518,472685,00.html> Zugriff: 03.09.09

³⁵⁶ Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.20.

³⁵⁷ Vgl.: Ebd., S.20.

ihre erste Südamerika-Tour, wo sie im April 1951 vor 50.000 Menschen in Rio de Janeiro ihre Show zeigten.³⁵⁸

Im August 1951 endete die Globetrotters Tour in Deutschland. Im Berlin der Nachkriegszeit kollidierten Rasse, Politik und Basketball. Die Stadt war immer noch sehr zerstört und die Stimmung der Menschen niedergeschlagen. Nach allem was passiert war, hofften die Berliner auf etwas Positives. Bilder aus der Kriegszeit und von Ruinen der Stadt werden gezeigt. Im Osten der Stadt wurde ein Welt-Jugend-Festival von den Kommunisten veranstaltet, zu dem hunderttausende Studenten kamen. Man sieht Aufnahmen von diesen Menschenmassen, die roten Kommunismus-Fahnen und Bilder von Stalin. Als Antwort auf diese Anti-Amerika-Propaganda bat das U.S. Außenministerium Abe Saperstein sein Team als Botschafter des guten Willens gemeinsam mit ihrem Stargast Jesse Owens nach Berlin zu bringen. Man wollte gegen die sowjetische Propaganda und für die Berliner etwas unternehmen. Für Jesse Owens bedeutete dieses Vorhaben wieder an den Schauplatz der Olympischen Spiele von 1936 zu kommen, wo er vier Goldmedaillen zum Ärger Hitlers gewonnen hatte. Saperstein zögerte, stimmte schließlich aber der Veranstaltung zu. Das Außenministerium organisierte die U.S. Air Force, um den Spielboden, das ganze Gepäck und die Harlem Globetrotters selbst nach Berlin zu fliegen. Auf der Busfahrt zum Stadion wurden sie von vielen jungen Berlinern aufgehalten, die alle Autogramme wollten. Im Stadion erwartete man 10.000 Menschen, aber es war mit mindestens 75.000 Menschen komplett voll. Jesse Owens wurde mit einem Hubschrauber mitten ins Stadion geflogen, wo er gewaltigen Applaus und Ovationen bekam. Er hatte einen schönen Anzug an, ein paar der Globetrotters stellten sich um ihn herum und er zog seinen Anzug, unter dem er seine Olympiauniform anhatte, schnell aus. Anschließend lief er eine Runde und konnte den Applaus der Berliner genießen. Abe Saperstein erzählt, dass ein Mann namens Ludwig Schreiber, der damalige Vizepräsident West-Berlins, zu Jesse Owens sagte: *„Jesse, 15 years ago this month on this sod Adolph Hitler refused to give you his hand. This afternoon I gladly give you both of mine.“* Man sieht die beiden Männer, wie sie sich beide Hände halten. Jesse Owens steht auf der Laufbahn, Ludwig Schreiber beugt sich von der Tribüne zu ihm hinunter. Die Globetrotters spielten dann ihre Show. Es war für Berlin sehr wichtig, dass so viele Amerikaner mit ihnen diese Feier der

³⁵⁸ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.23.

Freundschaft erlebten. Saperstein wird nochmal gezeigt, wo er sagt, dass er genau dort erkannte, dass Sport ein großer gemeinsamer Nenner ist. Das Ereignis war noch erfolgreicher als erwartet worden war.³⁵⁹

Die ersten Gastspiele der Weltenbummler in Österreich fanden am 7. und 8. August 1953 auf dem Platz des Wiener Eislaufvereins statt.³⁶⁰ Am 23. Juli 1958 eröffneten die Harlem Globetrotters die Veranstaltungsreihe in der Wiener Stadthalle, die neu erbaut worden war. An beiden Tagen, an denen die „Harlems“ spielten, war die Arena mit je 13.000 Fans ausverkauft. Wilt Chamberlain, der damals größte und beste Spieler der Universitätsmeisterschaft lief in der Stadthalle auf und begeisterte die Fans.³⁶¹

Die Globetrotters spielten auch in Stierkampf-Arenen, wo sie ihre eigenen Körbe aufstellten und auch ihren eigenen Boden mitbrachten. Sie spielten an den verschiedensten Orten, wo die Veranstalter oft nicht einmal einen Basketball hatten und stattdessen Fußbälle zu Verfügung stellten. In solchen Fällen organisierte Abe Saperstein dann noch die richtigen Bälle. Viele Menschen kannten Basketball gar nicht, als das Team aus Chicago in ihren Städten spielte. Heute gibt es Teams aus genau diesen Ländern, durch die die Globetrotters tourten, welche die Amerikaner besiegen. Als Beispiel sei das argentinische Nationalteam erwähnt, das 2004 in Athen die olympische Goldmedaille gewann.³⁶² Das Team machte also seinem Namen alle Ehre und zeigte sein Können auf der ganzen Welt. 1962 spielten sie in einer Arena in Pamplona, Spanien, wo ansonsten Stierkämpfe stattfinden.

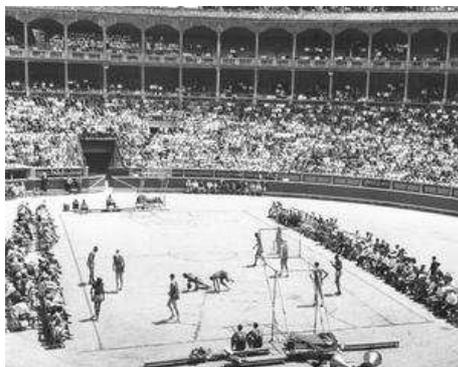


Abb.21:Harlem Globetrotters in der Stierkampf-Arena in Pamplona, Spanien 1962.

³⁵⁹ Vgl.: Hauptfilm. In: Harlem Globetrotters: Das Team, das die Welt veränderte. 2005, Timecode: 0:34:25-0:41:57.

³⁶⁰ Vgl.: Fullcourt Press. Heft 21, Mai 2008, S.8.

³⁶¹ Vgl.: Voves, Walt: Die Harlem Globetrotters und ich. In: Fullcourt Press. Heft 20, Februar 2008, S.58-61.

³⁶² Vgl.: Hauptfilm. In: Harlem Globetrotters: Das Team, das die Welt veränderte. 2005, Timecode: 0:33:09-0:33:41.

Mr. Sapersteins Harlem Globetrotters kann man uneingeschränkt zum amüsantesten Friedensprojekt der Erde wählen. Sie durchdrangen Rassenschranken und konnten geografische, genauso wie in den Köpfen verankerte Grenzen durchbrechen. Durch ihren Humor eroberten sie die Herzen der Welt. Das Team war während des „Kalten Krieges“ ein wichtiger Friedensbotschafter.³⁶³

Es gab auch eine Zeichentrickserie über die Harlem Globetrotters, in der das Team in jeder Episode an einen anderen Ort reiste, wo sie durch ein Spiel einen Konflikt lösen konnten. Die Gegner spielten immer unfair und waren böse. Auch wenn die Globetrotters chaotisch und witzig spielten, sie waren fair und gut und gewannen jedes Spiel. Die Serie, die 1970 im Studio von William Hanna und Joseph Barbera entstanden war, basierte auf den realen Figuren des Teams.³⁶⁴ Die Serie, die den Namen des Teams trug, war eine der ersten in der schwarze Figuren die Hauptrollen spielten. Sie wurde im Kinderfernsehen zu guten Sendezeiten ausgestrahlt.³⁶⁵

Im Jahr 1971 nahm die Basketball Hall of Fame Abe Saperstein auf.³⁶⁶ *„Bis zum heutigen Tag ist er mit einer Körpergröße von nur 1,60m der Kleinste in dieser illustren Runde.“*³⁶⁷ Als ein Mensch der Basketballbotschafter auf der ganzen Welt war und nicht nur den Sport sondern auch Spaß und Unterhaltung verbreitete, ist er jedoch einer der ganz Großen.

Sein Team, sein Lebenswerk wurde 2002 in die Basketball Hall of Fame aufgenommen, wo derzeit noch fünf andere Teams aufgelistet sind.³⁶⁸

Ohne die Harlem Globetrotters würde es die NBA wohl nicht geben, sagen einige Fachleute aus der Branche. Allein schon, weil sie so viele Innovationen für das Spiel entwickelten, sind sie so wichtig. Der Slam Dunk³⁶⁹, aber auch andere wichtige Spielzüge gehören zu ihren Erfindungen. Die Profiligena hatte in den Anfangsjahren große Probleme ihre Hallen zu füllen. Wie bereits erwähnt, organisierten die NBA-Besitzer Globetrotters-Spiele gemeinsam mit den

³⁶³ Vgl.: Voves, Walt: Abe M. Saperstein. In. Fullcourt Press. Heft 21, Mai 2008, S.58.

³⁶⁴ Vgl.: Graton, Elise: Botschafter des schnellen Balles. Online unter <http://zuender.zeit.de/2007/13/harlem-globetrotters?page=all> Zugriff: 03.09.09

³⁶⁵ Vgl.: Ebd., Zugriff: 03.09.09

³⁶⁶ Vgl.: <http://www.hoopball.com/hall-of-famers/tag/abraham-m-abe-saperstein> Zugriff: 04.09.09

³⁶⁷ Voves, Walt: Abe M. Saperstein. In. Fullcourt Press. Heft 21, Mai 2008, S.59.

³⁶⁸ Vgl.: <http://www.hoopball.com> Zugriff: 04.09.09

³⁶⁹ Dabei „stopft“ der Spieler den Ball von oben durch den Ring.

Meisterschaftsspielen. Somit kamen mehr Zuschauer in die Hallen, wobei die eigentlichen Publikumsmagneten die Ballakrobaten waren. Die Fans wollten sie lieber sehen als das offizielle Hauptmatch der weißen Profi-Teams. Erst durch Abe Saperstein und sein Team wurde die Rassentrennung im Basketball langsam gelockert.³⁷⁰

Und schließlich veränderte diese Mannschaft Basketball für immer, aber nicht nur durch ihren Stil, denn am 24.Mai 1950 wurde einer von ihnen, nämlich Nat „Sweetwater“ Clifton, der erste afroamerikanische Mann, der einen Vertrag in der NBA unterschrieb.³⁷¹

³⁷⁰ Vgl.: Voves, Walt: Die Harlem Globetrotters und ich. In: Fullcourt Press. Heft 20, Februar 2008, S.61.

³⁷¹ Vgl.: Hauptfilm. In: Harlem Globetrotters: Das Team, das die Welt veränderte. 2005, Timecode: 0:21:35-0:21:48.

4.1.2 Die Spielweise der Globetrotters

Die Harlem Globetrotters sind heute kein politisches Symbol mehr, auch keine Sportmannschaft, sondern vor allem eine Showtruppe – Teil der riesigen US-Unterhaltungsindustrie.³⁷²

Sie waren ein unglaubliches, einflussreiches Team und veränderten die Basketballwelt. Heute sind sie auf der ganzen Welt auch für Menschen, die keine allzu großen Basketballkenner sind, bekannt.

Wenn sie in früheren Jahren in sicherer Führung lagen, packten die Spieler ihre Trickkiste aus und zeigten oft Aktionen, die zuvor noch nie gesehen wurden. Der Ball rollte über ihre Arme, sie passten unerwartet, dribbelten blitzschnell und konnten Würfe über das ganze Feld versenken. Was für die Zuschauer große Freude bedeutete, war für die Gegner ein schwieriges Los. Spieler wie Wilt Chamberlain oder Marques Haynes perfektionierten die verschiedensten Techniken und wurden zu Vorbildern späterer Profispieler. Magic Johnson und Michael Jordan waren vom Spiel der Globetrotters inspiriert und erreichten so ihren spektakulären Stil.³⁷³

Ein sehr talentierter Spieler der Globetrotters, Marques Haynes, konnte mit dem Basketball beinahe alles machen. So dribbelte er die Gegner schwindlig. Dabei kniete er teilweise auf dem Boden, wechselte ständig die Richtung und dribbelte den Ball zwischen den Beinen hindurch. Das alles machte er mit so hoher Geschwindigkeit, dass ihm die Gegner den Ball nicht nehmen konnten.³⁷⁴



Abb.22: Marques Haynes' Dribblingkünste



Abb.23 Marques Haynes' Dribblingkünste

³⁷² Graton, Elise: Botschafter des schnellen Balles. Online unter <http://zuender.zeit.de/2007/13/harlem-globetrotters?page=all> Zugriff: 03.09.09

³⁷³ Vgl.: Ebd., Zugriff: 03.09.09

³⁷⁴ Vgl.: Hauptfilm. In: Harlem Globetrotters: Das Team, das die Welt veränderte. 2005, Timecode: 0:08:17-0:08:25.

Marques Haynes dribbelt den Ball und tänzelt dabei herum, hüpfte von einem aufs andere Bein. In einer anderen Einstellung setzt er sich auf den Boden während er weiterdribbelt. Etwas später sieht man, wie er auf einen Gegner zu dribbelt, den Ball in seine rechte Hand nimmt und ihn nach hinten schwingt als würde er zu einem Wurf ausholen. Als er den Arm nach vorne bewegt, lässt er den Ball hinter dem Rücken los und hält ihn dort mit der linken Hand fest. Er zeigt mit dem Zeigefinger der rechten Hand, mit der er eben noch zum Wurf ausgeholt hatte, ins Gesicht seines Gegenspielers, der ihn irritiert anblickt.³⁷⁵

Marques Haynes dribbelt die Verteidiger schon wieder schwindlig. Er macht große Schritte, kniet mit dem weiter hinten positionierten Bein nieder, dribbelt weiter, steht wieder auf, macht noch einen Schritt und kniet mit dem anderen Bein am Boden. Als sein Verteidiger versucht ihm den Ball wegzuschnappen, steht er blitzschnell auf und dreht sich weg. Er rennt in einem kleinen Kreis davon und hat plötzlich zwei Gegenspieler, die versuchen ihm den Ball zu stehlen. In diesem Gerangel fällt Haynes nach vorne auf die Knie, stützt sich mit der linken Hand ab und dribbelt immer noch. Es sieht aus als würde er jeden Augenblick die Kontrolle über sich und den Ball verlieren, doch da rappelt er sich wieder auf.³⁷⁶ Unglaublich, wie er fortwährend den Ball beherrscht, ihn sich nicht einmal als er fast am Boden liegt, wegnehmen lässt.

Auch heute machen sie mit der Hilfe von Slapstick-Humor und ihren fantastischen Sprungeinlagen aus einem Basketballspiel einen großen Zirkus. Sie haben mehr Spiele gewonnen, als jede andere Mannschaft. Die Globetrotters sind legendär.³⁷⁷

Sie integrieren komödiantische Elemente zur Unterhaltung ihrer Zuschauer. Durch ihr publikumswirksames Auftreten sind sie Botschafter des Basketballs.

Im Artikel von Daniel Friedrich „Harlem Globetrotters – Seit 80 Jahren um die Welt“ beschreibt der Autor Tricks der Mannschaft. Es scheint kein Körperteil zu geben, mit dem ein Spieler nicht passen kann. Während Teamkollegen in Schlangenlinien im Kreis rennen, wird der Ball in alle möglichen Richtungen zueinander gepasst. Wenn es dann scheint, als würde einer den Ball ohne Grund

³⁷⁵ Vgl.: Hauptfilm. In: Harlem Globetrotters: Das Team, das die Welt veränderte. 2005, Timecode: 0:17:23-0:17:28.

³⁷⁶ Vgl.: Ebd., Timecode: 0:17:38-0:17:48.

³⁷⁷ Vgl.: Friedrich, Daniel: Seit 80 Jahren um die Welt. Online unter <http://www.spiegel.de/sport/sonst/0,1518,472685,00.html> Zugriff: 03.09.09

Richtung Korb werfen, fängt ein anderer den Ball scheinbar aus dem Nichts in der Luft und stopft ihn durch das Netz.³⁷⁸

Die Harlem Globetrotters gibt es seit über 80 Jahren. Sie beeindrucken mit einer Anzahl von mehr als 22.000 absolvierten Spielen und einer Siegquote von über 98%. Bei einem Spiel der Globetrotters bekommen die Zuschauer allerhand geboten. Neben Dribblings durch die eigenen Beine und die des Gegners zeigen sie Passstafetten am Schnürchen und krachende Slam Dunks. Der Spielstand am Schluss ist nicht so wichtig, aber die Menge soll zum Lachen gebracht werden. Heute hat die Show der Harlem Globetrotters nicht mehr viel mit einem richtigen Basketball-Match zu tun. Sie haben zwar bei ihren Shows eine gegnerische Mannschaft, aber die Zuschauer kennen vor Beginn bereits den Sieger.³⁷⁹

Hier geht es vielmehr um die bis zum absoluten Showspektakel zugespitzten Tricks. Globetrotter-Mitglieder sind Ballartisten, welche Zirkus über den Körben bieten. Auch wenn die Komik und der kompromisslose Offensivbasketball im Vordergrund stehen, steckt hinter dieser Mannschaft genau wie bei anderen ein Scouting-Programm, das Talente von Colleges engagiert. Außerdem muss jeder Spieler enorm trainieren, um bei diesen artistischen Showeinlagen mithalten zu können. Deswegen müssen sich die Spieler immer wieder aufs Neue bei Probe-Trainings für die Tour qualifizieren.³⁸⁰

Samuel L. Jackson sagt im Interview, dass viele Dinge, die die Globetrotters taten, heute Teile des täglichen Basketballspiels sind. Dazu gehört der No-Look-Pass, bei dem ein Spieler in eine Richtung passt während er in eine andere blickt. Außerdem ist es heute verbreitet, dass Spieler mühelos durch die Lüfte segeln, genauso wie der Alley-oop Pass, bei dem der Ball in Richtung Korb geworfen wird und ein anderer Spieler ihn in der Luft fängt und gleich in den Korb stopft.³⁸¹ Im heutigen Spiel der NBA sind viele Errungenschaften der Harlem Globetrotters zu sehen. Was in den frühen Jahren des Basketballs noch unglaublich erschien, ist heute immer noch eine Freude für die Zuschauer.

Am 1. April 2000 spielten die Harlem Globetrotters im Conseco Fieldhouse in Indianapolis gegen die College All-Stars. In der Halbzeit wurde eine Show der

³⁷⁸ Vgl.: Friedrich, Daniel: Seit 80 Jahren um die Welt. Online unter <http://www.spiegel.de/sport/sonst/0,1518,472685,00.html> Zugriff: 03.09.09

³⁷⁹ Vgl.: Ebd., Zugriff: 03.09.09

³⁸⁰ Vgl.: Ebd., Zugriff: 03.09.09

³⁸¹ Vgl.: Hauptfilm. In: Harlem Globetrotters: Das Team, das die Welt veränderte. 2005, Timecode: 0:22:57-0:23:10.

Extraklasse geboten, ein Weltrekordversuch von Michael Wilson, der den Spitznamen „Wild Thing“ wegen seiner wilden Sprünge trägt. Der Höhepunkt dieses Abends sollte in die ganze Welt ausgestrahlt werden, denn Wilson versuchte höher zu springen als noch kein Spieler je zuvor. Ein Basketballkorb wurde auf die Höhe von 3,65m eingestellt, 60cm höher als ein normaler Korb. Michael Wilson versuchte einen Slam Dunk auf dieser Höhe zu machen, doch bei den ersten beiden Versuchen scheitert er an der enormen Höhe. Im dritten Versuch, bei dem die ganze Halle gebannt zusieht, schrieb er Geschichte und stopfte den Ball durch den Ring. Der Team-Besitzer verglich das Ereignis mit anderen extremen sportlichen Leistungen, wie einen Golfball 365m zu schlagen. In jedem Fall sei es ein Sieg über die Schwerkraft.³⁸²

Die Harlem Globetrotters spielen seit Jahrzehnten ernsthafte Matches, in denen sie um den Sieg kämpfen, aber vor allem ihren Showbasketball, mit dem sie ihre Zuschauer begeistern. Überall auf der Welt sind ihre Fans verteilt, denn Lachen kennt keine Grenzen.

³⁸² Vgl.: 12-Foot Slam Dunk – Special. In: Harlem Globetrotters: Das Team, das die Welt veränderte. DVD. 2005.

4.2. Verschiedene Showelemente abseits des Basketballfelds

Neben dem Basketballspiel an sich gibt es noch weitere Formen der Unterhaltung, nämlich die Showeinlagen, die vor, zwischen und nach dem Spiel geboten werden. Bei einem NBA-Spiel fängt die Unterhaltung nicht erst mit dem Anpfiff an, sondern bereits vor dem Spiel. Während der Auszeiten treten die Team-Maskottchen, Cheerleader oder Tanzteams auf dem Spielfeld auf.³⁸³ Keine Minute vergeht, in der nicht verschiedenste Inszenierungen präsentiert werden.

Jedes Team hat eine eigene Tanzgruppe oder ein Cheerleading-Team. Viele der Tänzerinnen werden neben ihren NBA-Auftritten für Musikvideos oder Konzerttourneen engagiert. Sie feuern die Fans mit ihren Tanzeinlagen an und zwar vor, während und nach dem Spiel. Aber damit ist es noch nicht genug, denn es gibt weitere Programmpunkte, die die Zuschauer unterhalten sollen. Per Zufall werden Sitznummern gewählt, deren Inhaber an diversen Spielen mitmachen können. Die ausgesuchten Fans können in Wurf Wettbewerben, Wettrennen oder Fragespielen etwas gewinnen. Diese Aktionen tragen dazu bei, dass der Spaß nicht zu kurz kommt.³⁸⁴

Zu einem NBA Abend gehören die Team-Maskottchen einfach dazu. Sie sorgen dafür, dass sich die Zuschauer, vor allem die Kinder unter ihnen, amüsieren. „Gorilla“ aus Phoenix macht akrobatische Trampolin-Dunks³⁸⁵ oder ruft mit seinen Trommelkünsten Begeisterung im Publikum hervor (Siehe Abb.?). Wie im Kapitel über das Mesoamerikanische Ballspiel bereits erwähnt, werden bei einigen Basketball-Teams in Amerika Tiere in ihren Logos verwendet. In diesem Fall bietet sich an, dass genau dieses Tier das Maskottchen ist, wie z.B. der rote Stier bei den Chicago Bulls (Siehe Abb.?) oder der Wolf bei den Minnesota Timberwolves (Siehe Abb.?). Der Gorilla der Phoenix Suns kommt in deren Logo zwar nicht vor, fungiert aber dennoch als der dortige Glücksbringer und Stimmungsmacher. So unterschiedlich die Maskottchen auch aussehen, haben sie eine große Gemeinsamkeit, denn sie sind Teil eines inszenierten NBA Show-Spektakels. Sie treten in den Auszeiten und Spielpausen auf, wo sie dazu da sind, das Publikum zu unterhalten, aber auch um die Fans zum Jubeln und Applaudieren zu

³⁸³ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.124.

³⁸⁴ Vgl.: Ebd., S.125.

³⁸⁵ Vgl.: Ebd., S.125.

animieren. Spektakuläre Slam Dunks der Maskottchen, bei denen sie mit der Hilfe eines Trampolins durch die Lüfte gleiten und dabei oft Saltos machen, sind häufig gesehene Darbietungen.

Der Gorilla der Phoenix Suns feuert gemeinsam mit den Tänzerinnen das Team und die Zuschauer an. Der Stier der Chicago Bulls läuft im Trikot des Teams über das Feld. Der Wolf der Minnesota Timberwolves fliegt bei einem Trampolinsprung durch die Luft.



Abb.24: Gorilla der Phoenix Suns



Abb.25: Stier der Chicago Bulls



Abb.26: Wolf der Minnesota Timberwolves

Vor Spielen der NBA werden die Nationalhymnen der USA und Kanada, der Staaten in denen die Liga zu Hause ist, vorgetragen. Bei Saisonspielen dürfen vor allem Nachwuchstalente, meist aus der Region, die Hymne singen. Aber auch Stars wie Jewel, Sheryl Crow oder Brian McKnight durften vor NBA-Spielen die Hymne singen oder auch in der Halbzeitshow auftreten. Hierfür wird innerhalb kürzester Zeit auf dem Basketballfeld eine Konzertbühne aufgebaut und dann wieder ebenso schnell abgebaut, dass das Spiel weitergehen kann.³⁸⁶

Außerdem sind die Basketballspieler selbst Teil der Showinszenierungen an jedem NBA-Abend. Denn vor einem Match werden die Spieler der Startaufstellung auf eine bestimmte Art und Weise auf das Spielfeld geleitet. In Spiel 5 der Finalserie 1997 zwischen Utah und Chicago, das in der Halle der Utah Jazz stattfand, wurden erst die Spieler der Chicago Bulls vorgestellt. Bei jedem aufgerufenen Namen ging ein Raunen durch die Zuschauermenge. Die Spieler liefen ein, klatschten bei den restlichen Mitspielern ab, während die Fans der Jazz sie lautstark ausbuhten. Nachdem die Spieler des Auswärtsteams aus Chicago eingelaufen waren, setzte Musik ein und das Maskottchen aus Utah, ein Bär, seilte

³⁸⁶ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.124.

sich kopfüber von der Hallendecke bis zum Spielfeld ab. Alles wurde von Jubelschreien und Anfeuerungsrufen der Fans begleitet. Feuerwerkskörper wurden gezündet und die Tänzerinnen animierten die Zuschauer, noch mehr Stimmung zu machen. Der Hallensprecher präsentierte schließlich die einzelnen Startspieler der Heimmannschaft, welche durch einen Spalier der Bankspieler hindurch das Feld betraten, wo sie vom Maskottchen empfangen wurden.³⁸⁷ Bereits vor dem Spiel zeigen die Zuschauer der Auswärtsmannschaft, dass sie hier nicht willkommen ist.

In diesem Spiel 1997 reichte es als Unterhaltung vor dem Match nicht ganz aus, dass das Maskottchen durch die Halle schwebte. Im Anschluss an die Spielervorstellung, hatte Michael Buffer, der durch seine Ansagen von Boxkämpfen bekannt ist, einen kleinen Auftritt und ließ mit seinem legendären „*Let's get ready to rumble!*“ das Spiel beginnen.³⁸⁸

Im 4. Finalspiel 1993 zwischen Phoenix und Chicago wurden Charles Barkley und sein Team aus Arizona mit Buhrufen und Pfiffen „begrüßt“. Im Anschluss an den Empfang der Gastmannschaft gab es die Vorstellungsshow der Chicago Bulls. Alle Zuschauer in der Halle standen auf, die Beleuchtung ging aus, dafür die Musik an, nämlich die Bulls-Anfangsmelodie *The Alan Parsons Project – Sirius*. Am Videowürfel war das leuchtende Logo, der rote Bullenkopf, zu sehen. Vereinzelt drehten Scheinwerfer ihre Runden über den Zuschauern und beleuchteten einige für kurze Augenblicke. Alle schrieten und klatschten und warteten auf *ihr* Team. Der Hallensprecher stellte schließlich die Startformation der Chicago Bulls vor. Die Spieler liefen in ihren Trainingsanzügen einzeln auf das schwach beleuchtete Feld, Michael Jordan, von Blitzlichtgewitter begleitet, kam als letzter. Anschließend ging das Licht wieder an, die Präsentation der Mannschaft war vorbei.³⁸⁹ Die Begrüßungsmelodie der Chicago Bulls wurde zu ihrem Markenzeichen während ihren Meisterschaftssaisonen in den 1990er Jahren. Immer mehr Teams begannen mit den Bulls als Vorbild ihre Spieler ebenso inszeniert zu begrüßen. Als Beispiel seien die Boston Celtics genannt, die Feuerwerkskörper abschießen und Bilder der Spieler auf dem Videowürfel zeigen

³⁸⁷ Vgl.: 1997 NBA Finals Game 5 vs. Utah Jazz. In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition. Disc 3 Side A. Timecode: 0:07:15-0:09:52

³⁸⁸ Vgl.: Ebd., Timecode: 0:10:14-0:11:00

³⁸⁹ Vgl.: 1993 NBA Finals Game 4 vs. Phoenix Suns. In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition. Disc 3 Side A. Timecode: 0:00:51-0:02:52

(Siehe Abb.27). Die Showelemente vor, während und nach Basketballspielen der NBA entwickeln sich unaufhörlich. Durch technische Fortschritte sind immer mehr Inszenierungsspektakel möglich. Das Basketballparkett ist eine Bühne für mehr als „nur“ Basketball. In Abb.27 ist eine Pyrotechnische Vorführung zusammen mit Videodarbietungen in einer dem Basketballspiel vorangestellten Show zu sehen.



Abb.27: Pyrotechnische Vorführung mit Videodarbietungen.

Bereits in den 80ern begannen andere Länder amerikanische Marketingstrategien zu übernehmen, was einen Einfluss auf die Darstellung der Sportereignisse hatte. Die Zuschauer sehen seitdem auch außerhalb der NBA Shows mit Glanz und Glitter. Die Vorstellung der Teams wird auch anderswo auf der Welt von Musik begleitet, ebenso die Auszeiten und Pausen. Cheerleader, die an nordamerikanische Sportveranstaltungen erinnern, unterhalten gemeinsam mit Maskottchen die Menge. Die NBA eröffnete die Saison 1990/91 in Tokyo. Uhren, Korbanlagen, Basketballböden und vor allem die offizielle Unterhaltungslinie wurden aus der amerikanischen Profiligas mitgebracht und man inszenierte ein Showspektakel in Japan.³⁹⁰ Immer wieder zeigt sich der Profibasketball aus den Vereinigten Staaten in anderen Ländern und so finden Freundschafts- und Saisonvorbereitungsspiele in den verschiedensten Hallen der Welt statt. Im Zuge der NBA Europe Live Tour 2008 spielten die Washington Wizards gegen die New Orleans Hornets erst in der O2 World Arena in Berlin und kurz darauf in Barcelona.³⁹¹ Der amerikanische Profibasketball überschreitet heutzutage die Grenzen der Liga und inszeniert sich weltweit als Sportspektakel, das von vielen verschiedenen Showelementen umrahmt wird.

³⁹⁰ Vgl.: Maguire, Joseph: Medien, amerikanischer Sport und europäische Gesellschaften. In: Horak und Penz: Sport. 1992, S.84.

³⁹¹ Vgl.: <http://www.o2world.de/event/detail/NBA-Europe-Live/20.htm> Zugriff: 08.10.09

4.3. Das All-Star Weekend

Jedes Jahr wird in der Mitte der Saison der Liga-Alltag unterbrochen und ein Wochenende der Basketball-Inszenierung veranstaltet. Ursprünglich ging es dabei um ein einzelnes Spiel, in dem die besten Spieler der Liga, aufgeteilt in ein Team des Westens und ein Team des Ostens, in einem Spiel voller Spaß und Begeisterung gegeneinander antreten.

Das erste „All-Star Game“ fand 1951 in Boston statt. Zu dieser Zeit hatten die Teams Probleme, die Hallen zu füllen und ein gewisser Walter Brown hatte schließlich die Idee zu diesem Spiel. Viele zweifelten daran, dass dieses Sportereignis erfolgreich sein würde, in dem die ausgewählten Spieler des Ostens 111:94 gegen die des Westens gewannen. Die Besucherzahl zeigte jedoch, dass dieses Spiel bei den Fans gut ankam.³⁹²

A crowd of 10,094 flocked to Boston Garden to watch 20 of the NBA's finest compete in the first All-Star Game.³⁹³

Damals glaubte man, dass solch ein Spiel ein Minusgeschäft werden würde, doch es hat sich zu einem der größten Sportspektakel weltweit entwickelt.³⁹⁴ Jedes der Spiele seitdem hat selbstverständlich eine eigene Geschichte zu erzählen, denn ein Spiel, in dem die Besten der Besten zusammen auf dem Feld stehen, strotzt nur von tollen Spielzügen, raffinierten Showeinlagen und Darstellungen der einzelnen Spieler.

4.3.1 Verschiedene Formen des Basketballspiels und die Unterhaltungsshow des All-Star Weekends

Neben der Inszenierung eines mit Stars gespickten Spiels, besteht die Möglichkeit einzelne Bereiche des Basketballspiels herauszunehmen und diese extra aufzuführen. Im Folgenden sind einige Beispiele dieser Vorstellungen genannt.

³⁹² Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.138.

³⁹³ http://www.nba.com/history/allstar/recap_1951.html Zugriff: 08.10.09

³⁹⁴ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.138.

So wurde 1984 zum ersten Mal der „Slam Dunk Contest“ einen Tag vor dem eigentlichen All-Star Game veranstaltet.³⁹⁵ (Siehe Kapitel 4.3.3)

1986 nahm man den Dreier-Wettbewerb ins Repertoire des All-Star Spektakels auf, in dem gute Schützen ihr Können unter Beweis stellen und in einer Minute so viele Bälle wie möglich im Korb versenken.³⁹⁶ Die 5 Wurfstationen mit je 5 Bällen befinden sich außerhalb der Dreipunktlinie. Die jeweils letzten Bälle jeder Station sind bunt und werden „money ball“ genannt. Ein Treffer mit diesen Bällen zählt 2 Punkte, mit den anderen 1 Punkt. Die Spieler haben 60 spannende Sekunden Zeit, die Bälle zu versenken. Oft entscheidet sich erst mit den letzten Würfen, wer schlussendlich die meisten Punkte erreicht. Der Wurf von der Dreierlinie ist nicht so spektakulär wie andere Elemente des Basketballspiels. Jedoch ist er eine überaus effektive Waffe, Spiele in der letzten Sekunde doch noch zu gewinnen. In diesem Wettbewerb wird die Spannung des Dreierwurfs in höchstem Maße inszeniert.

Ein weiteres Beispiel der vielen inszenierten Show-Wettbewerbe ist die „Skills Challenge“, bei der die angetretenen Spieler ihre technischen Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Dabei müssen sie in Parcours dribbeln, passen und werfen.³⁹⁷ Die Grundelemente des Basketballspiels müssen hier bis zur Perfektion ausgeübt werden, um diesen Wettbewerb gewinnen zu können.

Bei einem anderen Spiel, genannt „Shooting Stars“, werden Dreier-Teams mit je einem aktiven NBA-Spieler, einem ehemaligen NBA-Spieler und einer aktiven WNBA³⁹⁸-Spielerin gebildet. Die Teams vertreten die Städte, in denen sie spielen oder gespielt haben, in einem Wurf-Wettbewerb. Eine Position von der die Teams treffen müssen, ist z.B. die Mittellinie.³⁹⁹

Nicht nur die Basketball-Profis können ihre Begabungen und ihre Talente präsentieren, sondern auch Fans haben die Möglichkeit bei verschiedenen Aktivitäten zu testen wozu sie fähig sind. Bei Würfen von einem Trampolin aus oder an ein Bungee-Seil gebunden, versuchen sie ihr Glück. Verschiedene Stationen mit den unterschiedlichsten Herausforderungen werden in einem großen Basketball-Themenpark aufgebaut.⁴⁰⁰ Hier haben die Fans die Chance alle

³⁹⁵ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.140.

³⁹⁶ Vgl.: Ebd., S.141.

³⁹⁷ Vgl.: Ebd., S.141.

³⁹⁸ WNBA = Women's National Basketball Association, die amerikanische Profiligen der Frauen.

³⁹⁹ Vgl.: http://www.nba.com/allstar2008/shooting_stars/ Zugriff: 08.10.09

⁴⁰⁰ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.142.

möglichen Wurfvarianten auszuprobieren. Alles dreht sich auf diesem großen Gelände um Basketball.

Außerdem gibt es im Rahmen des All-Star Wochenendes noch das „Celebrity Game“, wo Stars aus Musik, Film und Showbusiness, z.B. Ashton Kutcher oder P.Diddy, nicht mehr „nur“ Zuschauer des Basketballs sind, sondern selbst spielen.⁴⁰¹ Viele Zuschauer begeistert es, wenn ihre Idole aus anderen Bereichen nun selbst Basketball spielen. Rundum das All-Star Game trifft man generell auf viele prominente Menschen. Einige von ihnen spielen im „Celebrity Game“, andere treten bei Musik-Shows auf und wieder andere sind selbst als Fans der NBA All-Stars zu Gast.

Am Abend des Spiels der Profis werden die amerikanische und die kanadische Hymne von großen Stars gesungen. Das Spiel gilt als eine große Plattform für Superstars aus der Musikszene, denn die Zuschauerzahlen liegen bei über 800 Millionen weltweit. Viele mit Platin ausgezeichnete Musiker, z.B. Elton John, Mariah Carey oder Beyoncé Knowles traten bereits in den Halbzeit-Shows auf.⁴⁰²

4.3.2. Das (alljährliche) All-Star Game der NBA – Ost gegen West

Auf den folgenden Seiten werden zwei ausgewählte NBA All-Star Games genauer beschrieben, um den Showcharakter dieses alljährlichen Spiels zu zeigen. Jedes einzelne dieser Spiele, seit Bestehen der Veranstaltung, hätte eine genauere Betrachtung verdient, ist aber im Rahmen dieser wissenschaftlichen Arbeit nicht möglich. Da in den letzten Jahren die Showelemente immer wichtiger wurden, fiel die Auswahl auf das Spiel von 2003, auf Grund der besonderen Inszenierung für Michael Jordan, und das Spiel von 2009, da es das aktuellste ist.

Das All-Star Game 2003

Das All-Star Game 2003 fand in Atlanta, Georgia statt, wo die Philips Arena die 24 weltbesten Basketballer zu Gast hatte. Unter ihnen war ein gewisser Michael Jordan, der zum 13. und letzten Mal antreten sollte. Im Zuge der Festlichkeiten vor dem Spiel trat die aus Atlanta stammende Sängerin Gladys Knight mit ihrem Hit

⁴⁰¹ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.142.

⁴⁰² Vgl.: Ebd., S.143.

„Midnight Train to Georgia“ aus dem Jahr 1973 in der ausverkauften Halle auf. Gleich im Anschluss an ihre Gesangseinlage begann die Show, die um das Einlaufen der Spieler aufgebaut wurde. Viele tanzende, turnende und flickflackschlagende Kinder und Jugendliche verteilten sich über das Spielfeld. Die Band Kool & The Gang startete in verschiedenen Basketballtrikots der anwesenden Spieler mit dem Lied „Celebration“ während die Kinder gemeinsam mit Erwachsenen auf dem Basketballfeld tanzten. Die Band hatte eine kleine Bühne in einer Ecke des Spielfelds, hinter der eine Videoleinwand stand, auf der Bilder aus NBA-Spielen zu sehen waren. Die tanzenden Kinder stellten sich gemeinsam mit den Erwachsenen um den Steg, der von der Bühne auf das Feld reichte. Den Start der Teamvorstellung machte der jeweilige Trainer und dann liefen die einzelnen Spieler nach Anmoderation des Hallensprechers zwischen den Menschen auf das Spielfeld. Sie klatschten bei den spalierstehenden Kindern ab und sammelten sich in der Mitte des Spielfelds. Bei jedem Spieler wurde nach seinem Aufruf eine kurze Spielszene mit ihm auf der Videowall präsentiert. Während der Spielervorstellung hörte die Band nicht auf ihr Lied zu spielen und die Kinder jubelten unaufhörlich weiter. Vince Carter übergab seine Position als Startspieler an Michael Jordan, denn er empfand, dieser hätte das in seinem letzten Spiel als All-Star verdient. Die Spielerpräsentation kann mit einer großen Party verglichen werden und das nicht nur weil über der Bühne eine glitzernde Diskokugel hing. Neben all der Show und der Darstellung der Stars wurde das Spiel genützt, um den Astronauten, die bei der Tragödie der „Columbia Space Shuttle“ ums Leben kamen, zu gedenken. Während auf den Bildschirmen ein Foto der Space Shuttle Crew gezeigt wurde, hielt die komplette Halle in einer Schweigeminute inne. Gleich darauf bat der Stadionsprecher die Menge stehen zu bleiben, denn die Nationalhymnen der beiden Länder folgten. Bei der Darbietung von „Oh Canada“ durch die aus Toronto stammende Schauspielerin Gloria Reuben wurde in allen Bildschirmen die Flagge von Kanada eingeblendet. Bei der amerikanischen Hymne, vorgetragen durch die Countrysängerin Martina McBride, war die US-Flagge zu sehen. Die ganze Show, die vor dem eigentlichen Ereignis, dem Basketballspiel, stattfand, dauerte beinahe 20 Minuten.⁴⁰³

Im Spiel selbst, in dem die All-Stars aus dem Osten in weißen Trikots und die All-Stars aus dem Westen in roten Trikots spielten, versuchte das Team in weiß so oft

⁴⁰³ Vgl.: 2003 NBA All-Star Game. DVD der Pontel GmbH. www.pontel.com. Timecode: 0:02:47-0:21:47

wie nur möglich den Ball zu Michael Jordan zu passen. Alle wollten, dass er viele Punkte machen würde, um in seinem letzten All-Star Game noch einmal wertvollster Spieler zu werden, doch seine Trefferquote ließ zu wünschen übrig. Erst knappe 3 Minuten vor Schluss des ersten Viertels erzielte er seine ersten Punkte. Das Publikum würdigte seinen Treffer und den vorangegangenen Pass durch Jason Kidd mit stürmischem Beifall.⁴⁰⁴

Die Basketballspieler inszenieren sich im All-Star Game immer wieder aufs Neue selbst und stellen ihre spektakulären Fähigkeiten unter Beweis. Stephon Marbury zeigte z.B. wie gut er dribbeln kann. Er brachte den Ball in den Angriff, machte dabei überaus lange Schritte, bei denen er seinen Schwerpunkt tief nach unten verlagerte und bei jedem dieser Schritte dribbelte er zwischen seinen Beinen hindurch.⁴⁰⁵ In einem richtigen Match hätte der Trainer keine große Freude, würde sein Aufbauspieler so eine Show machen, die womöglich wertvolle Zeit kosten könnte. Auch wenn Stephon Marbury den Ball sehr gut führen kann, ist doch ein sicheres Dribbling im harten Kampf eines Spiels willkommener. Im All-Star Game geht es vielmehr um die Show, um den Spaß und das Spektakel, somit kann ein Spieler ruhig seine Dribbling-Künste zeigen.

Bei jeder Gelegenheit versuchen die Spieler spektakuläre Spielzüge zu inszenieren. Nachdem die Spieler des Ostens den Ball zurückeroberten, versuchte der nur 1,83m große Allen Iverson, der allein zum Korb ziehen konnte, einen Slam Dunk. Anstatt direkt einen sicheren Korbleger zu machen, probierte er sich in einer kunstvollen Darbietung, scheiterte jedoch und konnte den Ball erst im zweiten Versuch versenken. Ein Raunen ging durch die Zuschauermenge, die nicht lange auf die nächste eindrucksvolle Aktion warten musste. Im folgenden Angriff der West-All-Stars passte deren Aufbauspieler Steve Nash aus dem Lauf heraus zu Shaquille O'Neal. Jedoch sollte es kein direktes Anspiel sein, sondern ein Pass, den O'Neal aus der Luft fing und den Ball durch den Ring stopfte.⁴⁰⁶ Diese Form des Slam Dunks, genannt „Alley-Oop“, ist eines der imponierendsten Elemente des Basketballspiels und wird daher beim All-Star Game ständig ausprobiert, auch wenn der Ball nicht immer im Korb landet.

⁴⁰⁴ Vgl.: 2003 NBA All-Star Game. DVD der Pontel GmbH. www.pontel.com, Timecode: 0:39:00-0:39:06

⁴⁰⁵ Vgl.: Ebd., Timecode: 0:38:48-0:38:53

⁴⁰⁶ Vgl.: Ebd., Timecode: 0:43:46-0:44:03

Im All-Star Game experimentieren nicht nur die Spieler, sondern auch die Trainer. Im zweitem Viertel des All-Star Games 2003 standen auf der Seite des Teams des Westens mit Ausnahme eines Spielers nur Spieler mit einer Größe von 2,11 Meter und größer auf dem Spielfeld. Der Trainer ließ sie in eine andere Rolle schlüpfen als ihre übliche auf dem Feld. Im Normalfall spielen so große Athleten in der Nähe des Korbs und machen ihre Größe dort zum Vorteil. Hier übernahmen sie jedoch die Funktionen kleinerer Spieler und spielten auf den Flügelpositionen oder im Aufbau.⁴⁰⁷ Hier könnte man sagen, dass der Trainer seinen Spielern die Möglichkeit gab ihr (schau-)spielerisches Talent unter Beweis zu stellen und ihre Vielseitigkeit zu zeigen.

In der Halbzeitpause fand eine ganz besondere Aufführung statt. Mitten auf dem Spielfeld der Philips Arena in Atlanta, Georgia wurde nach der ersten Spielhälfte in Windeseile eine Bühne für den Auftritt von Mariah Carey aufgebaut. Im Hintergrund der Bühne sah man auf einer großen Videowall Szenen aus Michael Jordans Basketballkarriere. Mariah Carey sang in einem engen, kurzen Kleid in rot mit der Aufschrift „Chicago“ und der Nummer „23“. Einige Kinder in Trikots der Chicago Bulls bzw. der Washington Wizards tanzten wie Cheerleader auf der Bühne. Alles war in dieser Show Michael Jordan gewidmet. Seine Spielernummer und die Farben der Mannschaften, in denen er spielte wurden verwendet. Am Fuße der Bühne standen jubelnde Kinder in weißen Dressen. Nach dem ersten Lied wurde die Bühne umgeändert, die große Videowall wurde durch vier kleinere Bildschirme ausgetauscht, die Kinder saßen alle um die Bühne herum und Mariah Carey trug ein langes Kleid in den Farben der Washington Wizards. Beim zweiten Lied unterstützten sie Backgroundsänger, die in einer Ecke des Spielfelds auf einer anderen Bühne standen. Auch auf dieser Bühne zeigte man auf Videowänden Jordans Bilder. Beim dritten Lied, ihrem Hit „Hero“, war Michael Jordan zu Tränen gerührt, der zwischen seinen All-Star Kollegen saß. Im Anschluss an dieses Lied spielte die Regie die bekannte Begrüßungsmelodie der Chicago Bulls, „Sirius“ von The Alan Parsons Project, ein und Mariah Carey rief Michael Jordan auf, wie es sonst der Stadionsprecher getan hatte. Jordan kam zu ihr auf die Bühne, sie ließ ihn nach einer kurzen Begrüßung allein und dann stand er in seinem Trainingsanzug in der Mitte der Arena umringt von jubelnden, schreienden und kreischenden Fans. Auch Jordans All-Star Kollegen feuerten das

⁴⁰⁷ Vgl.: 2003 NBA All-Star Game. DVD der Pontel GmbH. www.pontel.com. Timecode: 01:04:08-01:07:06

Publikum zusätzlich an. Mehrmals versuchte Michael Jordan etwas zu sagen, doch die tosende Menschenmenge ließ ihn nicht zu Wort kommen. Stattdessen ehrte sie ihn mit stehenden Ovationen. Nach über einer Minute konnte er doch noch kurz Dankesworte an seine Familie, seine Teamkollegen und die Fans des Basketballspiels richten. Weiters sagte er, dass er sein Basketballspiel von älteren Spielern, die vor ihm in der NBA gespielt hatten, lernen und dann selbst an andere, nun aktive Spieler weitergeben konnte. Abschließend sprach er noch, dass er nun im Frieden mit dem Basketballspiel nach Hause gehen könne.⁴⁰⁸ Die Halbzeitshow wurde genutzt, um einen der größten Basketballspieler aller Zeiten in seinem letzten All-Star Game auf eine ganz besondere Art und Weise zu verehren und als Helden zu feiern.

Auch wenn das Spiel eine besondere Feier für Michael Jordan war, wurde er beim Versuch die hauchdünne Führung seines Teams auszubauen, hart verteidigt. Er dribbelte in alter Manier vor seinem Gegenspieler und ließ die Uhr hinunter ticken. Er sollte einen seiner bekannten, spielentscheidenden Treffer kurz vor der Schlusssirene präsentieren, doch es gelang ihm nicht und der Ball wurde abgefälscht. Kobe Bryant konnte das Spiel auf der anderen Seite mit einem Freiwurf ausgleichen. Nach einer Auszeit bekam erneut Michael Jordan den Ball zugespielt, doch konnte er auch diesen Wurf in letzter Sekunde nicht treffen und das Spiel ging in die Verlängerung.⁴⁰⁹ Jeder der Spieler, die bei einem All-Star Game teilnehmen, bekommt in seinem regulären Team mit großer Wahrscheinlichkeit den Ball, wenn es darum geht das Spiel zu entscheiden. Es sind schließlich die besten Spieler der amerikanischen Profiligas, die Anführer ihrer Teams und im Laufe dieses Spiels von 2003 waren einige dieser Spieler besser und sicherer als Michael Jordan. Doch selbst der Trainer der Ost-All-Stars Isiah Thomas, der sich als aktiver Spieler zahlreiche Duelle mit Jordan geliefert hatte, wollte, dass dieser einen glanzvollen Abgang von der Bühne des NBA All-Star Games bekommen sollte.

Im Laufe der Verlängerung intensivierte sich die Verteidigungsarbeit der beiden Teams. Normalerweise ist das All-Star Game nicht ein Spiel der harten Defensive, aber wenn ein Spiel so knapp ist, wie dieses, kommt zu der Show und dem Spektakel noch Strategie und Taktik hinzu. Auch am Ende der Nachspielzeit bekam Michael Jordan den Ball, um sein Team mit 2 Punkten in Führung zu

⁴⁰⁸ Vgl.: 2003 NBA All-Star Game. DVD der Pontel GmbH. www.pontel.com. Timecode: 01:09:04-01:20:55

⁴⁰⁹ Vgl.: Ebd., Timecode: 02:11:58-02:14:30

bringen, was ihm diesmal auch mit einem Wurf über die ausgestreckten Arme seines Verteidigers Shawn Marion gelang und zwar 4,8 Sekunden vor Schluss. In den verbleibenden Sekunden des Spiels wurde Kobe Bryant hinter der Dreierlinie gefoult und durfte somit dreimal von der Freiwurflinie werfen. Er konnte nicht alle Würfe verwandeln, jedoch das Spiel ausgleichen und zum ersten Mal in der Geschichte des All-Star Games musste das Spiel in eine zweite Verlängerung gehen. Der Westen konnte sich schnell einen Vorsprung herausspielen und gewann schlussendlich mit 155:145.⁴¹⁰ Dieses Basketballspiel ging in die Geschichte ein, wie jedes andere All-Star Game auch, doch hatte es eine besondere Spannung durch die beiden Verlängerungen. Außerdem war es der letzte Auftritt von Michael Jordan als aktiver Spieler an diesem Basketball-Wochenende.

Das All-Star Game 2009

Im US Airways Center in Phoenix, Arizona waren 18.422 Zuschauer zu Gast, als das All-Star Game 2009 stattfand, das auf 44 verschiedenen Sprachen in 215 Länder übertragen wurde. Bevor das Spiel starten konnte, wurde auch hier eine Show inszeniert, in der die Spieler das Feld betraten. Erst wurden die Trainerstäbe der beiden Teams und zwei Spieler, die verletzungsbedingt nicht starten konnten, vorgestellt. Dann begann das eigentliche Spektakel der Spielerbegrüßung. Auf einer Bühne mit Videowänden im Hintergrund stand links und rechts ein DJ-Pult mit je einer Frau an den Reglern. Die Musik ertönte, eine Tanzgruppe namens „Jabbawoockeez“ mit den für sie typischen weißen Masken schritt zur Tat und tanzte zur anheizenden Musik. Cheerleader wechselten mit den Tänzern und standen an den Seiten der Bühne, um die hereinkommenden Spieler anzufeuern. Von der rechten Bühnen-Seite traten die Bankspieler der Ost-All-Stars, von der linken Seite die des West-All-Stars immer abwechselnd hervor. Der letzte der Bankspieler, nämlich Shaquille O'Neal inszenierte sich selbst auf spezielle Art und stellte sich dem Publikum in Phoenix, für das er zu der Zeit spielte, als weiterer Tänzer der „Jabbawoockeez“ dar. Er nützte sein Heimspiel und bewegte sich inmitten der professionellen Tänzer in seinem weißen Trainingsanzug und ebenso einer weißen Maske, wie sie die Tanztruppe verwendete, zur Musik. Der 2,16m

⁴¹⁰ Vgl.: 2003 NBA All-Star Game. DVD der Pontel GmbH. www.pontel.com. Timecode: 02:30:14-02:45:38

große Mann wirkte beinahe doppelt so groß wie die Tänzer, die ihn umzingelten. Seine Show brachte die Halle zum Kochen und in die richtige Stimmung für das darauffolgende Spiel. Spätestens als er seine Trainingshose von den Beinen riss und in seinen Shorts weitertanzte, hatte er auch für den Spaßfaktor gesorgt.



Abb.28: Shaquille O'Neal mit den „Jabbawockeez“

Nach dieser Tanzeinlage wurden die Startspieler des All-Star Games präsentiert. Die mittlere Videowand wurde mit Hilfe von ausgeklügelter Bühnentechnik einfach nach oben gezogen und da standen sie, die zehn Sportler. Die Mannschaft des Ostens zeigte gleich ihre Kampfansage in Richtung der Athleten aus dem Westen, machten einen Schritt auf sie zu und schoben ihnen Kopf und Brust entgegen. Jeder Spieler der beiden Teams wurde einzeln aufgerufen und vor allem LeBron James nutzte den Moment, um sich selbst noch intensiver zu präsentieren. Er ging ein paar Schritte auf der Bühne nach vorne und zeigte, dass auch er tanzen kann. Zum Schluss der Spielerbegrüßung tanzten die „Jabbawockeez“ ein letztes Mal bevor der Hallensprecher auch hier zu einer Schweigeminute aufforderte, um den Opfern eines Flugzeugabsturzes zu gedenken. Die beiden Hymnen wurden vor den Flaggen der USA und Kanada, aber auch vor den Flaggen der anderen Nationen, die Spieler im All-Star Team hatten, gesungen. Tamia Hill, eine Kanadierin und Frau des Phoenix Suns Spielers Grant Hill sang die kanadische Hymne, Jordin Sparks, Gewinnerin der Castingshow American Idol, sang die amerikanische Hymne.

Auch dieses All-Star Game hatte einige spektakuläre Momente. Bei einer verbleibenden Spielzeit von etwas über 4 Minuten hatte Chris Paul den Ball und dribbelte sich frei, indem er sich zweimal um die eigene Achse drehte und seinen Gegenspieler stehen ließ.

In einer Auszeit des ersten Viertels versammelten sich die Maskottchen aller NBA-Teams auf dem Spielfeld, um das Publikum gemeinsam zu unterhalten. Vor einer Korbanlage standen zwei Trampoline, die die Maskottchen und andere Animatoren bei extravaganten Varianten des Slam Dunks unterstützten. Als Beispiel sei eine Variante von vielen genannt, in der drei Glücksbringer gemeinsam über die Spielfläche rannten, bevor das erste Maskottchen den Ball im Flug auf den Boden prellte, der rote Stier der Chicago Bulls den Ball fing und ihn an das Brett des Korbs warf, der Gorilla von den Phoenix Suns sich den Ball in der Luft schnappte und ihn kraftvoll durch den Ring stopfte.

Im Zuge des All-Star Spiels wurden auch Spieler in einer Zeremonie geehrt, die bei den Olympischen Spielen in Peking dabei waren. Erst präsentierte man die internationalen Spieler der NBA, die ihre Länder vertreten hatten und dann Spielerinnen und Spieler des US-Nationalteams, die für ihr Land die Goldmedaille gewinnen konnten. Neben der perfekten Inszenierung ihres Könnens auf dem Spielfeld, sollte dieses All-Star Game auch zeigen, dass die NBA Spieler international vertreten sind und bei Turnieren für ihr Land spielen.

Die Profispieler zeigten abenteuerliche Spielzüge, perfekte Anspiele und Treffsicherheit. In der letzten Minute war das Spiel bereits entschieden und die Spieler versuchten noch einmal besonders attraktiven Basketball darzubieten. Der kleine Chris Paul wollte einen Slam Dunk machen und seine Sprunggewalt zeigen, doch schaffte er es nicht und musste im Nachwurf den Ball in den Korb treffen. Im nächsten Angriff seines Teams spielte er den Ball zu Amare Stoudemire, einem der herausragendsten Dunk-Spezialisten, der den Ball auch kraftvoll durch den Ring stopfte. Niemand verteidigte mehr und so konnte LeBron James direkt mit einem Dunk antworten, vergab ihn jedoch. Daraufhin spielte Chris Paul den Ball ans Brett und Brandon Roy fing ihn aus der Luft, ehe er ihn dunkte. Auch LeBron James sollte noch eine Chance kriegen, einen spektakulären Dunk zu inszenieren. Alle anderen Spieler ließen ihm viel Platz, sodass er sich selbst den Ball ans Brett spielte und krachend durch den Ring donnerte.

Der Westen besiegte den Osten mit 146:119 Punkten in einem Spiel, in dem es gerade am Schluss um die Show, den Spaß und die Präsentation verschiedenster attraktiver Aktionen ging.⁴¹¹ Das All-Star Game wird immer mehr durch moderne, technische Errungenschaften zu einem Showspektakel inszeniert, aber vor allem

⁴¹¹ Vgl.: ZDF Live-Fernsehübertragung des All-Star Games 2009 in der Nacht von 13. auf 14.02.2009

die Selbstdarstellung der Athleten und ihre spektakulären Spielzüge auf dem Feld machen dieses Sportereignis so populär.

4.3.3. Slam Dunk Contest

Außer in den Jahren 1998 und 1999 fand der Slam Dunk Contest seit seiner ersten Ausführung 1984 an jedem All-Star Weekend statt.⁴¹² Jedes Jahr nehmen besonders sprunggewaltige NBA-Spieler daran teil, die zeigen wollen, wie kreativ und kraftvoll sie den Ball durch den Ring stopfen können. In den ausverkauften Hallen inszenieren die Athleten ihre muskulösen Körper, ihren Einfallsreichtum und ihre enorme Sprungkraft. Sie stellen sich selbst auf eine überaus akrobatische Art und Weise dar.

Innerhalb des Slam Dunk Contests kam es immer wieder zu Nachahmungen vorangegangener Dunks. 1984 rannte Julius Erving mit dem Ball in der Hand zum Korb, sprang von der Freiwurflinie ab und rammte den Ball unter dem Jubel der Fans durch den Ring. Michael Jordan machte den Absprung von der Linie einige Jahre später nach, dribbelte den Ball jedoch im Anlauf. Wieder einige Jahre danach, im Jahr 2000, versuchte sich auch Vince Carter mit einer Nachahmung dieses Slam Dunks und sprang von der Freiwurflinie ab.⁴¹³ Die Sportler imitieren ihre Idole, sie handeln also mimetisch. Dabei reproduzieren sie nicht die Handlung ihres Vorbilds, sondern erzeugen dabei etwas Eigenes.⁴¹⁴ Michael Jordan ahmte Julius Erving nach, veränderte aber die genaue Ausführung. Exakt gleich hätte der Slam Dunk sowieso nicht sein können, da beim mimetischen Handeln etwas Neues entsteht.

Die Slam Dunks werden kopiert, verändert und ausgebaut. Michael Jordan nannte es „*die Evolution des Dunks*“⁴¹⁵, denn die Formen der Sprünge, die kreativen Ausführungen des Fliegens und die Art den Ball in den Ring zu stopfen, entwickeln sich stetig weiter.

⁴¹² Vgl.: http://www.nba.com/history/allstar/slamdunk_year_by_year.html Zugriff: 12.10.09

⁴¹³ Vgl.: Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.141.

⁴¹⁴ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S.17-19.

⁴¹⁵ Hareas, John. 100 Jahre Basketball. 2004, S.141.

Jeder Slam Dunk Contest, seit seinem Bestehen, bot kreative und kraftvolle Aktionen der Spieler. Eine Jury, zusammengestellt aus ehemaligen Spielern und Slam Dunk Meistern vergangener Jahre, vergibt Punkte für die dargebotenen Leistungen und entscheidet wer in die nächste Runde darf und wer ausscheidet. In der oft sehr spannenden Finalrunde müssen die übrig gebliebenen Kontrahenten ihren Ideenreichtum steigern, um den Wettkampf gewinnen zu können. Die Liste der beeindruckenden Dunks und originellen Ausführungen ist lang, doch verdienen gerade die Wettbewerbe aus dem Jahr 2008 und 2009 eine genauere Betrachtung.

Im Slam Dunk Wettbewerb 2008 reichte es für Gerald Green trotz seiner Kreativität nicht für den Sieg. Unterstützt durch einen Teamkollegen stellte er einen kleinen Kuchen mit einer Kerze an der Stelle auf den Ring, an der dieser mit dem Brett verbunden ist. Daraufhin folgte Greens überaus unterhaltsamer Dunk, bei dem er die Kerze ausblies, bevor er den Ball in den Korb drückte.

Jedoch zeigte Dwight Howard eine besondere Form der Inszenierung und stahl damit Gerald Green die Show. Howard zog das blaue Trikot seines Teams Orlando Magic aus. Darunter kam das ebenso blaue Oberteil, das von Superman bekannt ist, zum Vorschein. Mit dem berühmten „S“ auf der Brust und dem roten Umhang präsentierte er sich selbst als Superman. Bei seinem Slam Dunk sprang er weit vom Korb entfernt weg und flog durch die Luft, ehe er den Ball im Korb versenkte. Für kurze Zeit schien es wirklich so, als könnte Dwight Howard so fliegen wie Superman.

Seit 2008 entscheidet im Finale mit einer SMS-Abstimmung das Publikum, wer gewinnen soll. Howard erhielt 78% der Stimmen und setzte sich gegen Gerald Green durch.



Abb.29: Dwight Howard bei seinem Dunk als Superman.

Ein Jahr nach der Superman-Darstellung durch Dwight Howard wussten alle anderen Spieler, dass nur eine außerordentliche Vorstellung zum Sieg führen würde, denn Howard trat erneut zum Wettbewerb an. Nachdem er die Herzen der Fans und Kollegen erobert hatte, wollte er nun seinen Titel verteidigen. Doch der 1,75m große Nate Robinson, der bereits 2006 den Slam Dunk Contest gewonnen hatte, wurde sein härtester Konkurrent. Mit seiner, für einen Basketballspieler eher kleinen, Körpergröße wirkten seine Dunks überaus eindrucksvoll und er konnte ohne Probleme in die Finalrunde einziehen. Dwight Howard inszenierte bereits in der Vorrunde eine perfekte Show. Der NBA-Star verschwand kurz in einer extra aufgestellten Telefonzelle und kam mit hautengem, aber diesmal weißem Oberteil und rotem Cape wieder heraus. Er stellte die Metamorphose dar, wie sie aus der Superman-Geschichte bekannt ist, wenn sich Clark Kent aus seiner alltäglichen Erscheinung in Superman verwandelt. Dwight Howard schlüpfte also wieder in die Rolle des Superhelden, war bereit heroische Taten zu vollbringen und zeigte an einem zusätzlich aufgebauten Korb mit einer Höhe von 12 Fuß, umgerechnet 3,66m, einen Slam Dunk der Extraklasse.⁴¹⁶ Im Jahr 2000 hatte ein Spieler der Harlem Globetrotters einen Dunk auf 3,65m gezeigt. (Siehe Kapitel 4.1.) Hier ist deutlich sichtbar, wie eng die spektakulären Basketballhandlungen des Slam Dunk Contests mit dem Spiel der Globetrotters verbunden sind.

Dwight Howard und Nate Robinson standen sich schließlich im Entscheidungskampf der Finalrunde gegenüber. Howard war mit seinem Superman-Auftritt bereits im Vorjahr zum Publikumsliebling geworden, also musste sich Robinson etwas Besonderes einfallen lassen. Aus den Superman-Filmen wissen wir, dass gegen den ansonsten unverwundbaren Superman nur eine grüne Substanz namens Kryptonit hilft. Normalerweise spielt Nate Robinson in seinem Team, den New York Knicks, in weißen oder blauen Dressen. Hier trug er eine Sonderanfertigung des Trikots in grün und schlüpfte in grüne Schuhe, um als „Krypto-Nate“ Superman entgegenwirken zu können. Er präsentierte einen energischen, sprunggewaltigen Dunk, brachte die Halle zum Brodeln, doch alle wussten, dass das noch nicht das Ende der Show sein würde. Dwight „Superman“ Howard antwortet mit einem enorm schwierigen Dunk, bei dem er den Ball an die

⁴¹⁶ Vgl.: Zusammenfassung des Vortags. In: ZDF Live-Fernsehübertragung des All-Star Games 2009 in der Nacht von 13. auf 14.02.2009

seitliche Kante des Bretts spielte, um ihn dann aus der Luft zu fangen und durch den Ring zu hämmern.

Im zweiten Dunk der Finalrunde folgte dann der Höhepunkt des Abends. „Krypto-Nate“, nun auch mit einem grünen Ball ausgestattet, lieferte sich ein direktes Duell mit dem 2,11m großen „Superman“ Howard. Robinson stand an der Mittellinie, Howard mit seinem roten Umhang knapp vor dem Korb. Beide trieben mit klatschenden Händen die Stimmung des Publikums in die Höhe, ehe Robinson Anlauf nahm, über den 36cm größeren Howard sprang und den Ball in den Korb stopfte. Die Zuschauer, unter ihnen auch sehr viele andere NBA Profis, waren begeistert. Dwight Howard zeigte im Anschluss noch einen Dunk, bei dem er von der Freiwurflinie weg sprang, das auch einige andere vor ihm bereits getan hatten. Es war eine tolle Aktion, doch konnte er nach Robinsons Sprung über ihn den Wettbewerb nicht gewinnen. Der Sieger des Jahres 2009 war Nate Robinson, der eindrucksvoll die Gesetze der Schwerkraft durchbrechen konnte.⁴¹⁷



Abb.30: „Krypto-Nate“.

Kryptonit konnte Superman schwächen und ihn vom Thron stürzen. Beide Athleten ahmten in ihren Handlungen Teile der Superman-Geschichten nach und stellten sie in einer neuen Version im Zuge des Dunk Wettbewerbs dar. Ohne die Teilnahme Howards an Robinsons letztem Dunk, wäre Superman wohl nicht entthront worden, doch für eine perfekte Show lässt auch er sich besiegen.

⁴¹⁷ Vgl.: Zusammenfassung des Vortags. In: ZDF Live-Fernsehübertragung des All-Star Games 2009 in der Nacht von 13. auf 14.02.2009

Die Akteure eines spektakulären Slam Dunk Contests haben die Möglichkeit Beeindruckendes zu zeigen. Einerseits können sie ihre Vorbilder und deren Dunks nachahmen, andererseits können sie etwas komplett Neues kreieren und auf der Bühne des Basketballspielfelds präsentieren.

5. Epilog

Nachdem nun über das Mesoamerikanische Ballspiel, die Erfindung von Basketball durch James Naismith, die theaterhaften Elemente dieses Spiels und über die Inszenierungen der amerikanischen Profiligas geschrieben wurde, ist deutlich, dass es sehr viele Verbindungen zum Theater gibt. Ein sportliches Ereignis findet wie eine Theateraufführung zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort statt. Die Basketballarena ist Schauplatz des Geschehens. Ähnlich wie im Theater ziehen die Veranstaltungen Zuschauer an, die die Aktionen auf der Bühne oder dem Spielfeld beobachten. Schauspieler und Sportler schlüpfen in Rollen, die von ihnen verlangt werden und ahmen in mimetischen Handlungen Figuren nach.

Dadurch, dass der Sport Menschen darstellt, hat er Ähnlichkeit mit der Kunst. Er stellt nicht irgendwie Menschen dar, sondern er zeigt ihr körperliches Handeln, das in der Wirklichkeit vorkommt oder vorkommen könnte.⁴¹⁸ Fans und andere Athleten imitieren oft die gesehenen Spielzüge der Sportler, die als Vorbilder wirken. Auch wenn nicht jeder Mensch dieselben körperlichen Fähigkeiten besitzt, um tatsächlich alle Bewegungen reproduzieren zu können, so hilft jedoch die Vorstellungskraft die Handlungen im Geiste nachzuahmen. Eine Identifikation mit den handelnden Akteuren ist möglich. In weiterer Folge verehren die Fans ihre Helden des Sports.

In spannungsvollen Aktivitäten wie Sport, Drama, Film, Tanzen usw. sucht man Zustände der Erregung und nach spontanen, intensiven Affekthandlungen.⁴¹⁹ Der Sport hat hier mit anderen kulturellen Formen eine große Gemeinsamkeit. Ein Basketballspiel bietet eine kathartische Erlösung von Erregungszuständen, wie sie schon bei Aristoteles in der Tragödie gesehen wurde.

Die Sport- und Spielkultur ist in den letzten 50 Jahren des 20. Jahrhunderts immer mehr mit Bereichen wie Kunst, Musik, oder Mode verbunden worden.⁴²⁰ Die Sportveranstaltungen werden von Musik umrahmt und dienen heute auch als zusätzliche Bühne für Stars aus der Musikbranche, die z.B. in Halbzeitshows auftreten. Die Organisations- und Inszenierungsformen des Sports werden immer

⁴¹⁸ Vgl.: Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. 2002, S.123-124.

⁴¹⁹ Vgl.: Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. 1998, S202.

⁴²⁰ Vgl.: Gissel, Norbert: Öffentlicher Sport. 1998, S.36.

bunter und nehmen immer mehr Charakter eines Spektakels an.⁴²¹ Der Sport ist nicht mehr nur körperliche Betätigung sondern große Unterhaltung.

Viele Menschen würden den Sport nicht zur Kultur zählen und wären froh, wenn TV-Übertragungen mit lautem Gekreische und Geschrei der Fans nicht mehr so häufig zu sehen wären. Anderen Menschen, denen Sport enorm wichtig ist, würden die Spannungen, Aufregungen, Enttäuschungen und Glücksgefühle fehlen, die sie in verschiedenen Sportereignissen geboten bekommen.⁴²² Auch wenn hier die Meinungen auseinander gehen, so ist der Konsum von massenmedialem Showsport ein im Alltagsleben verankertes Vergnügen und spielt eine bedeutende Rolle in der Freizeitgestaltung.⁴²³

Sport hat sich zu bewährten Kulturgütern, wie Theater, Oper und Literatur, aber auch zu neueren kulturellen Gütern, wie Film, Fernsehen, Musik, Komödie oder Pop gesellt. Er gehört zur Kultur mit all seinen Varianten und in allen seinen Formen.⁴²⁴ Das Basketballspiel ist mit all seinen Facetten eine Form der Inszenierung und eng mit dem Theater verbunden.

⁴²¹ Vgl.: Schwier, Jürgen: Sport als populäre Kultur. 2000, S.86.

⁴²² Vgl.: Grupe, Ommo. Sport als Kultur. 1987, S.23.

⁴²³ Vgl.: Schwier, Jürgen: Sport als populäre Kultur. 2000, S.47.

⁴²⁴ Vgl.: Grupe, Ommo. Sport als Kultur. 1987, 24-27.

6. Quellenangaben

6.1. Bibliographie

Abdul-Jabbar, Kareem [Hrsg.: Raymond Obstfeld]: On The Shoulders Of Giants. My Journey Through The Harlem Renaissance. New York. Simon & Schuster. 2007

Allison, Maria T.: Basketball – wie ihn die Anglo-Amerikaner verstehen und die Navajo ihn spielen. In: Becker, P.: Sport und Sozialisation. Reinbek bei Hamburg. Rowohlt. 1982, S.115-132

Aristoteles: Poetik. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart. Reclam. 1994

Brecht, Bertolt: Der Kinnhaken und andere Box- und Sportgeschichten. Frankfurt am Main. Suhrkamp. 1995

Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt am Main, Berlin, Wien. Ullstein. 1982

Elias, Norbert und Eric Dunning: Quest for Excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process. Oxford. Basil Blackwell. 1986

Elias, Norbert: Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation. In: Lindner, Rolf: Der Satz »Der Ball ist rund« hat eine gewisse philosophische Tiefe. Sport, Kultur, Zivilisation. Berlin. Transit, 1983, S. 12-21.

Fullcourt Press. – Das Basketball Magazin. Wien. Heft 21, Mai 2008, S.8.

Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft. Reinbek bei Hamburg. Rowohlt Taschenbuch Verlag. 1992

Gebauer, Gunter und Christoph Wulf: Spiel Ritual Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt. Reinbek bei Hamburg. Rowohlt Taschenbuch Verlag. 1998

Gebauer, Gunter: Körper- und Einbildungskraft: Inszenierungen des Helden im Sport. Berlin. Reimer. 1988

Gebauer, Gunter: Poetik des Fußballs. Frankfurt am Main. Campus-Verlag. 2006

Gebauer, Gunter: Sport in der Gesellschaft des Spektakels. Sankt Augustin. Academia-Verlag. 2002

Gissel, Norbert: Öffentlicher Sport. Die Darstellung des Sports in Kunst, Medien und Literatur. Hamburg. Czwalina Verlag. 1999

Goldstein, Jeffrey H.: Sports, games, and play. Social and Psychological viewpoints. Hillsdale, NJ. Lawrence Erlbaum Associates. 1989

Grupe, Ommo. Sport als Kultur. Zürich, Osnabrück. Edition Interform. 1987

Guttman, Allen: Sports Spectators. New York. Columbia University Press. 1986

Guttman, Allen: Vom Ritual zum Rekord. Das Wesen des modernen Sports. Schorndorf. Hofmann Verlag. 1979

Halberstam, David: The Breaks Of The Game. New York. Alfred A. Knopf Inc. 1981

Hareas, John: 100 Jahre Basketball. Faszinierende Stars, Spektakuläre Spiele, Ungewöhnliche Storys. Bielefeld. Delius Klasing Verlag. 2004

Horak, Roman und Otto Penz: Sport. Kult und Kommerz. Wien. Verlag für Gesellschaftskritik. 1992

Hortleder, Gerd und Gunter Gebauer: Sport – Eros – Tod. Frankfurt am Main. Suhrkamp. 1986

Lamprecht, Markus und Hanspeter Stamm: Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz. Zürich. Seismo-Verlag. 2002

Linden, Heidi: Das Ballspiel in Kult und Mythologie der mesoamerikanischen Völker. Hildesheim. Weidmann. 1993

Mendner, Siegfried. Das Ballspiel im Leben der Völker. Münster. Verlag Aschendorf. 1956

Metzler Lexikon-Theatertheorie. [Hrsg: Fischer-Lichte, Erika und Doris Kolesch, Matthias Warstat] Stuttgart, Weimar. Verlag J.B. Metzler. 2005, S.274.

Scarborough, Vernon L. und David R. Wilcox: The Mesoamerican Ballgame. Tucson, Arizona. University of Arizona Press. 1993

Schiller, Friedrich [Hrsg.: Kurscheidt, Georg und Norbert Oellers]: Schillers Werke. Nationalausgabe. Zweiter Band, Teil II B. Gedichte (Anmerkungen zu Band 21). Weimar. Verlag Hermann Böhlaus Nachfolger. 1993, S.160-161.

Schiller, Friedrich [Hrsg.: Oellers, Norbert]: Schillers Werke. Nationalausgabe. Zweiter Band, Teil I. Gedichte in der Reihenfolge ihres Erscheinens 1799-1805. Weimar. Verlag Hermann Böhlaus Nachfolger. 1983, S.225-226.

Schwier, Jürgen: Sport als populäre Kultur. Sport, Medien und cultural studies. Hamburg. Czwalina. 2000

Simon, Sven: „Mein Großvater hat die Welt verbessert!“ Interview mit Ian Naismith. In: Five Basketball for Live. Magazin. Köln. Ausgabe 31, Sept/Okt 2006, S.84-87.

Strauß, Bernd: Zuschauer. Göttingen. Hogrefe-Verlag. 1998

Trosien, Gerhard und Michael Dinkel: Verkaufen Medien die Sportwirklichkeit? Authentizität – Inszenierung – Märkte. Aachen. Meyer & Meyer. 1999

Valentin, Karl [Hrsg. Michael Schulte]: Fußball-Länderkampf. In: Valentin, Karl: Alles von Karl Valentin: Monologe und Geschichten, Jugendstreiche, Couplets, Dialoge, Szenen und Stücke, Lichtbildreklamen. München, Zürich. R.Pieper & Co.Verlag. 1978., S.39-41.

Voves, Walt: Abe M. Saperstein. In. Fullcourt Press. – Das Basketball Magazin. Wien. Heft 21, Mai 2008, S.58-59.

Voves, Walt: Die Harlem Globetrotters und ich. In: Fullcourt Press. – Das Basketball Magazin. Wien. Heft 20, Februar 2008, S.58-61.

Weiler, Ingomar: Der Sport bei den Völkern der alten Welt. Eine Einführung. Darmstadt. Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 1988

Weiß, Otmar und Manfred Russo: Image des Sports. Wien. Österreichischer Bundesverlag. 1987

Whittington, E. Michael. The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame. London. Thames & Hudson. 2001

Wideman, John Edgar. Spielfeld meines Lebens. Vom Basketball, dem Stolz und dem Schreiben. München. Claassen. 2004

6.2. Internetquellen

<http://sports.espn.go.com/nba/news/story?id=2381820> Zugriff: 27.09.09

http://sportsillustrated.cnn.com/turnersports/nba/news/2000/04/25/turnersports_hornacek/ Zugriff:
30.09.09

http://www.ballgame.org/sub_section.asp?section=2&sub_section=2 Zugriff: 03.10.09

http://www.basketball-bund.de/basketball-bund/de/dbb/geschichte_und_statistik/19111.html Zugriff:
09.09.09

<http://www.basketball.com/imgs/court.jpg> Zugriff: 28.09.09

<http://www.fiba.com/downloads/Rules/2008/OfficialBasketballRules2008.pdf> Zugriff: 28.09.09

<http://www.hoophall.com> Zugriff: 04.09.09

<http://www.hoophall.com/hall-of-famers/tag/abraham-m-abe-saperstein> Zugriff: 04.09.09

<http://www.hoophall.com/hall-of-famers/tag/james-naismith> Zugriff: 09.09.09

<http://www.hoophall.com/hall-of-famers/tag/new-york-renaissance> Zugriff: 01.10.09

http://www.nba.com/allstar2008/shooting_stars/ Zugriff: 08.10.09

http://www.nba.com/history/allstar/slamdunk_year_by_year.html

Zugriff: 12.10.09

http://www.nba.com/canada/Basketball_U_on_the_13_Rules-Canada_Generic_Article-18061.html

Zugriff: 01.10.09

http://www.nba.com/features/art_of_the_free_throw.html Zugriff: 30.09.09

http://www.nba.com/history/allstar/recap_1951.html Zugriff: 08.10.09

Hareas, John: Remembering The Rens. Online unter

http://www.nba.com/history/encyclopedia_rens_001214.html Zugriff: 01.10.09

<http://www.nba.com/playoffs2009/seriesEast2/> Zugriff: 23.09.09

http://www.nba.com/video/channels/nba_tv/2009/05/19/nba_20090519_lebron_chalktoss.nba/

Zugriff: 30.09.09

http://www.o2world.de/die_arena Zugriff: 23.09.09

<http://www.o2world.de/event/detail/NBA-Europe-Live/20.htm> Zugriff: 08.10.09

Friedrich, Daniel: Seit 80 Jahren um die Welt, 20.03.2007. Online unter

<http://www.spiegel.de/sport/sonst/0,1518,472685,00.html> Zugriff: 03.09.09

http://www.sport1.de/de/ussport/ussport_nba/artikel_95960.html Zugriff: 28.09.09

<http://www.tdbanknorthgarden.com/> Zugriff: 23.09.09

<http://www.thegarden.com/> Zugriff: 23.09.09

Graton, Elise: Botschafter des schnellen Balles. ZEIT Online: 13/2007. Online unter

<http://zuender.zeit.de/2007/13/harlem-globetrotters?page=all> Zugriff: 03.09.09

6.3. Videomaterial

ORF Live-Fernsehübertragung der Eröffnungsfeier der Olympischen Sommerspiele von Peking am 08.08.2008.

ZDF Live-Fernsehübertragung des All-Star Games 2009 in der Nacht von 13. auf 14.02.2009

Harlem Globetrotters: Das Team, das die Welt veränderte. TeamWorks Media/MJA, Inc. DVD. 2005

12-Foot Slam Dunk – Special. In: Harlem Globetrotters: Das Team, das die Welt veränderte. TeamWorks Media/MJA, Inc. DVD. 2005.

„The Shot“. In: Michael's Great Eight. In: Special Features. In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition, Disc 1 Side B. NBA Entertainment, Warner Home Video Inc. DVD. 2001,2004.

1993 NBA Finals Game 4 vs. Phoenix Suns: Jordan scores 55 points. In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition. Disc 3 Side A. NBA Entertainment, Warner Home Video Inc. DVD. 2001,2004

1997 NBA Finals Game 5 vs. Utah Jazz: Jordan scores 38 points fighting the flu. In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition. Disc 3 Side A. NBA Entertainment, Warner Home Video Inc. DVD. 2001,2004

1998 NBA Finals Game 6 vs. Utah Jazz: Jordan's final game in a Bulls's uniform. In: Ultimate Jordan. 20th Anniversary Collector's Edition, Disc 3 Side B. NBA Entertainment, Warner Home Video Inc. DVD. 2001,2004.

2003 NBA All-Star Game. DVD der Pontel GmbH. www.pontel.com

NBA Championship 2003/2004 Detroit Pistons. Warner Bros. Entertainment Inc. Warner Home Video Inc. DVD. 2004.

6.4. *Abbildungsverzeichnis*

- Abb.1:** Zeichnung von Eric Taladoire. In: Whittington, E.Michael. *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*. Thames&Hudson, London, 2001, S.102, Abb.113.
- Abb.2:** Foto von Eric Taladoire. In: Whittington, E.Michael. *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*. Thames&Hudson, London, 2001, S.102, Abb.112.
- Abb.3:** Foto von John F. Scott, courtesy Archivo Fotográfico, Instituto de Arqueología, Xalapa. In: Whittington, E.Michael. *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*. Thames&Hudson, London, 2001, S.57, Abb.53.
- Abb.4:**..... Foto - San Antonio Museum of Art. In: Whittington, E.Michael. *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*. Thames&Hudson, London, 2001, S.57, Abb.55.
- Abb.5:**..... Foto - Art Museum, Princeton University. In: Whittington, E.Michael. *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*. Thames&Hudson, London, 2001, S.52, Abb.45.
- Abb.6:**..... Foto - Hudson Museum, University of Maine. In: Whittington, E.Michael. *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*. Thames&Hudson, London, 2001, S.232, Katalognummer 105.
- Abb.7:** Foto - Yale University Art Gallery. In: Whittington, E.Michael. *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*. Thames&Hudson, London, 2001, S.227, Katalognummer 100
- Abb.8:** Relief-Abzeichnung von Michael E. Kampen. In: Whittington, E.Michael. *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*. Thames&Hudson, London, 2001, S.259
- Abb.9:** Foto - Naismith Memorial Basketball Hall of Fame. In: Hareas, John: *100 Jahre Basketball*. 2004, S.8.
- Abb.10:** Foto - Naismith Memorial Basketball Hall of Fame. In: Hareas, John: *100 Jahre Basketball*. 2004, S.18.
- Abb.11:** <http://hoopedia.nba.com/images/3/3e/RenaissanceCasino.jpg>
Zugriff: 01.10.09
- Abb.12:**..... http://hoopedia.nba.com/index.php?title=Renaissance_Five
Zugriff: 01.10.09
- Abb.13:** Foto – Andrew D. Bernstein. In: Hareas, John: *100 Jahre Basketball*. 2004, S.111
- Abb.14:** http://www.produnkhoops.com/docs/court_diagrams/identify_s3.5.jpg
Zugriff: 15.10.09
- Abb.15:** http://www.nba.com/playoffs2008/photos/e1s4_game1_3.html
Zugriff: 30.09.09
- Abb.16:** http://www.nba.com/multimedia/photo_gallery/0904/gameaction0415/content.2.html
Zugriff: 30.09.09

- Abb.17:** http://www.nba.com/media/jazz/hornacek_185.jpg
Zugriff: 07.10.09
- Abb.18:** http://www.nba.com/bulls/history/jordan_statue.html
Zugriff: 01.09.09
- Abb.19:** http://www.nba.com/bulls/history/pippen_night_060207.html
Zugriff: 05.10.09
- Abb.20:** <http://www.harlemglobetrotters.com/photos/photos/index.html?c=10&id=70&t=0>
Zugriff: 03.09.09
- Abb.21:** <http://www.harlemglobetrotters.com/photos/photos/index.html?c=10&id=661&t=0>
Zugriff: 03.09.09
- Abb.22:** <http://www.harlemglobetrotters.com/photos/photos/index.html?c=10&id=85&t=16>
Zugriff: 03.09.09
- Abb.23:** <http://www.harlemglobetrotters.com/photos/photos/index.html?c=10&id=89&t=16>
Zugriff: 03.09.09
- Abb.24:** http://www.basket.de/galleries_details.html?id=10&picid=84&page=2
Zugriff: 08.10.09
- Abb.25:** http://www.basket.de/galleries_details.html?id=10&picid=66&page=0
Zugriff: 08.10.09
- Abb.26:** http://www.basket.de/galleries_details.html?id=10&picid=85&page=2
Zugriff: 08.10.09
- Abb.27:** http://www.boston.com/sports/basketball/celtics/gallery/11_02_07_celtics_opener/
Zugriff: 08.10.09
- Abb.28:** <http://sportsillustrated.cnn.com/vault/gallery/featured/GAL1151979/9/10/index.htm>
Zugriff: 11.10.09
- Abb.29:** http://www.nba.com/gallery/Dunk/080216_12.html
Zugriff: 13.10.09
- Abb.30:** http://www.nba.com/multimedia/photo_gallery/0902/dunkcontest/content.9.html
Zugriff: 14.10.09

Danksagungen

Ein großes Dankeschön gilt meinem Betreuer Univ.-Prof. Dr. Michal Gissenwehrer. Ich danke meinen Kolleginnen und Kollegen aus dem Diplomandenseminar für den gemeinsamen Weg am Ende des Studiums, aber vor allem für die interessanten Stunden, in denen wir die unterschiedlichsten Diplomarbeitsthemen diskutierten.

Bedanken möchte ich mich auch bei James Naismith und all den tollen Basketballspielern, die mich zu dieser Arbeit inspiriert haben.

Ich bedanke mich bei meiner Familie, allen voran bei meinen Eltern, aber auch bei meinen zwei Schwestern und bei meinem Bruder für ihre Unterstützung.

Außerdem danke ich Claudia Schuler und Christina Augsten, die mich durch mein Studium begleitet haben, für die gemeinsam besuchten Lehrveranstaltungen, die zusammen absolvierten Prüfungen und vor allem für die vielen Stunden außerhalb der Universität.

Vielen Dank möchte ich auch an Astrid richten, die mir immer eine große Stütze war, von den ersten Recherchearbeiten bis hin zur Diplomprüfung.

Abstract

Die vorliegende Arbeit setzt sich mit der Frage auseinander, ob das Basketballspiel eine Form der Inszenierung ist.

Zu Beginn wird geschichtliche Hintergrundinformation zum Thema Basketball gegeben. Die Wurzeln des Ballspiels liegen in Mesoamerika, wo verschiedene Völker ein Spiel mit einem Kautschukball ausübten. Dieses Ballspiel hatte enorme Bedeutung für das Leben der Menschen. Es war von Ritualen und Opferungen begleitet und oft Teil großer Feste. Einige Verbindungen zwischen diesem antiken Spiel und Basketball bestehen. James Naismith erfand Basketball Ende des 19. Jahrhunderts, es wurde schnell populär und war bald schon Mittel zur Unterhaltung. In Tanzsälen, in denen Bands auftraten, wurde Basketball Teil der Show.

Der mittlere Teil der Arbeit präsentiert Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Basketball und Theater. Die Teilnehmer schlüpfen in Rollen, Handlungen werden dargestellt. Sportliche Ereignisse finden wie eine Theateraufführung zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort statt. Die Spannung eines Basketballspiels entsteht durch den ungewissen Ausgang und steigert sich je nach Bedeutung und Fortschritt des Spiels.

Der Sport wird in eigens dafür erbauten Arenen aufgeführt, von Musik und anderen Inszenierungen begleitet. Die Vorgänge ereignen sich in einem bestimmten Handlungsrahmen.

Das Schauspiel und das Ballspiel basieren auf mimetischen Handlungen. Die Mimesis liegt in der Natur des Menschen. Daher ahmen Sportler ihre Vorbilder nach oder wiederholen dieselben Bewegungen im Training bis zur Perfektion, doch entsteht immer etwas Eigenes.

Im Sport wie im Theater gibt es kathartische Effekte, die durch Darbietungen hervorgerufen werden. Der Mensch strebt nach Entspannung, die er hier durch vorausgehende Erregung erhält. Sowohl beim Athleten selbst, als auch beim Zuschauer kann eine kathartische Reinigung erfolgen.

Das Basketballspiel ist umgeben von verschiedensten Inszenierungsformen, wie diversen Ritualen vor oder während dem Spiel. Die Sportler handeln in gewisser Weise, um sich auf bestimmte Situationen vorzubereiten. Basketballspieler haben vieles mit Schauspielern gemeinsam. Sie präsentieren sich vor Publikum, übernehmen auf dem Feld Positionen und ahmen einstudierte Handlungen nach. Abseits des Spielfelds können sie ganz andere Personen sein. Fans beten ihre Idole an und verehren sie wie Gottheiten.

Der letzte Teil der Arbeit gibt konkrete Beispiele der Inszenierung im Basketball wieder. Die Harlem Globetrotters sind ein Team, das gezielt inszeniert und Shows präsentiert, um die Zuschauer zu unterhalten. Die Basketballspiele in den USA werden von verschiedenen Spektakeln umrahmt. Neben den Cheerleadern gibt es Maskottchen, die das Publikum begeistern, und musikalische Showeinlagen. Große Inszenierungen des Basketballs finden jedes Jahr während des All-Star Weekends statt. Wurf Wettbewerbe, ein Spiel von Stars aus Musik und Film, das Match der besten Basketballspieler der Welt und der spektakuläre Slam Dunk Contest werden veranstaltet. Gerade bei diesen Wettbewerben werden die Verbindungen zum Theater am deutlichsten.

Curriculum Vitae

I r m g a r d T r o y

Geboren am 09.04.1984 in Ehenbichl/Tirol

österreichische Staatsbürgerschaft

S c h u l i s c h e A U S B I L D U N G

1990 – 1991 **Friedrich-Schiller-Grundschule**

in D-73765 Neuhausen

1991 - 1994 **Volksschule Archbach**

Reutte in Tirol

1994 – 2002 **Bundesrealgymnasium**

Reutte in Tirol

U n i v e r s i t ä r e A U S B I L D U N G

Okt.2002 – Nov.2009 **Universität Wien**

Studium der Theater-, Film- u. Medienwissenschaft

Okt.2007 - Jun.2008 **Universität Wien**

Grundkurs Schwedisch 1+2

P r a k t i k a u n d b e r u f l i c h e T ä t i g k e i t e n

Aug.02 **Zierhut & Partner:** Filmproduktion, Linz

Aug.02 **Plansee AG:** Kontrolle Bandwalzwerk (Reutte in Tirol)

Jul.03 **Cerazit Austria GmbH:** Sinterei – Schichtarbeit (Reutte in Tirol)

Okt.03-Okt.05 **Kinobuffet Gartenbaukino:** Premieren, Gala-Veranstaltungen und vor allem während der Viennale 03/04/05

Jul. 04 **Cerazit Austria GmbH:** Sinterei – Schichtarbeit (Reutte in Tirol)

Jun.05 – Jan.08 **TeleNet Reutte/Außerfern TV:** Konzepterstellung für einen regionalen TV-Sender („Von der Idee zur Sendung“)

Jul., Aug.05/06/07 **Cerazit Austria GmbH:** Sinterei/Beschichtung/Metallographie – Schichtarbeit (Reutte in Tirol)