



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„It’s still real to me, damn it!“

Professional Wrestling: Performance, Fake, Film & Fantum

Verfasser

Markus Lust

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film und Medienwissenschaft

Betreuerin / Betreuer:

Ao. Univ.-Prof. Dr. Brigitte Marschall

Inhalt

I. Danksagung	7
II. Vorwort	8
1. „Making his way to the ring...“ – Eine Einleitung	11
2. Wrestling: Kultur und Geschichte	12
2.1 Urformen und Frühentwicklung: Sport – Agon	12
2.2 Prototypen der Unterhaltung: Attraktion – Figur – Körper	15
2.3 Die Show ab 1900	21
2.4 Gorgeous Wrestling im TV: Hochform gegen Hochkultur	23
3. „Time to play the game“ – Struktur, Semantik und Grammatik des Spiels	32
3.1 Übersicht: Spielregelwerk und Machart, Langue und Parole	32
3.2 Terminologie des Spiels	33
3.3 Räumliche Anordnung: Die latente Arena	37
3.4 Zeitlicher Ablauf: Die Grammatik des Kampfes	40
3.4.1 Das Spielregelwerk	40
3.4.2 Das Move-Set	41
4. „You don’t know. I <i>do</i> know.“ – Spiel-Diskurs, Insiderblick und die magische Frage nach dem Fake im Wrestling	46
4.1 Spiel und Ernst als Kulturbegriffe	46
4.2 Echtheit von innen: Der Spieler-Blick und die Machart von Matches	51
4.3 Dichotomie Spiel – Wirklichkeit, Wirklichkeit – Wrestling	56
4.4 „We do a magic show“ – Mythos Wrestling und die Mystik des Fake	59
4.5 „The Real World is Faker Than Wrestling“ – wider die kategorische Echtheit	61
5. „A wrestled performance“ vs. „a model of capitalism“ – Wrestling als Performance, Performanz und Big Business	66
5.1 Einleitung	66
5.2 Ausgang aus der Antike – der tragische Modus im Spektakel	66
5.3 Performance als Prozess – Definition, Abgrenzung, Ästhetik	67

5.4	Performance total: Verwandte Spielarten und die Kategorisierung von Wrestling	70
5.5	Performance konkret – Körper und Ritual	73
5.5.1	Ritual und der Einsatz des Körpers.....	73
5.5.2	Ritual und die Zerstückelung des Körpers.....	75
5.6	„Business is about to pick up!“ – Sprachperformanz oder: Wrestling ist Wirtschaft	79
6.	„I can’t believe this is happening!“ – Wrestling auf Film und als Video	86
6.1	Ausblick auf die Entwicklung einer Ontologie des Wrestling	86
6.2	„The world is watching“ – aber was? House Show, TV und Pay-Per-View	87
6.3	„Raw is war“ – hochkonzeptuell, niederschwellig, mittelästhetisch. Eine Fernseh-Analyse.	89
6.3.1	Allgemeines	89
6.3.2	„Remember the story of Old Yeller?“ – Mannwerdungsritus, Selbstbestätigung und der Mut zu unkommentierter Unklarheit	91
6.3.3	Fernsehen und die filmische Flüchtigkeit bei Raw	94
6.3.4	„Undefeated streak, rest in peace!“ – B-Movie-Reminiszenz, Rückbezüglichkeit und die Kino-Arena als Blick nach innen	96
6.4	„Yessir, we promised you a great main event.“ – Raummodulation und Großaufnahme, Replay und Dramaturgie. Eine Pay-Per-View Analyse.	99
6.4.1	Abgrenzung von der Anwesenheit in der Arena.	99
6.4.2	„A Street fight“ in „Satan’s structure“ – Raum, Räumlichkeit und die Modulation der Ring-Realitäten.....	100
6.4.3	„It’s not ballet!“ – Dramaturgie, Erwartung und die Bruchstellen der Inszenierung.	104
6.4.4	„You can’t tell if that’s a cut or a broken nose“ – Fernseh-Flow und Segmentierung	114
7.	„It’s still real to me, damn it!“ – Fantum zwischen Affekt und Analyse	130
7.1	Einleitung: Jeff nimmt’s nicht leicht	130
7.2	Drei-Klassen-Fans	132
7.3	„These fans are going nuts!“ – Media Performance und Performativität des Fantums....	136
7.4	„Tune in“ & „Mark out“ – Qualitative Auswertung eines Jahrs an Fan-Rezensionen..	137

7.4.1	Kategorisierung von Anteilnahme.....	137
7.4.2	Beispiel 1: „Worked shoot“ – Jeff Hardy und das Internet	141
7.4.3	Beispiel 2: „Mark out“ – Ric Flair, Shawn Michaels, Undertaker	143
7.5	Interpretationsdiegese	145
7.6	„We wish you could be here“ – Ergänzung mittels teilnehmender Beobachtung	146
8.	„Just when they think they got the answers, I change the questions.“ –Schlussbemerkung mit Ausblick.	150
9.	Abstract – deutsch	152
10.	Abstract – english	153
11.	Bibliographie	154
12.	Filmographie.....	158
13.	Abbildungsverzeichnis	160
14.	Curriculum Vitae	162

I. Danksagung

Ich habe mir sagen lassen, dass Danksagungen bei wissenschaftlichen Arbeiten vom Ausmaß einer Diplomarbeit etwas Höchstpeinliches sind. Wenn ich mir dann wiederum vergegenwärtige, dass im vorliegenden Falle das Thema meiner Arbeit *Wrestling* ist, erscheint mir dieser Zug aber ohnehin abgefahren und damit implizit der Weg für eine Danksagung der unfrisiertesten Façon geeignet, die ich hiermit ohne weitere Umschweife angehen möchte:

Mein Dank gilt in Sachen Austausch und Diskurs vor allem meiner Partnerin Petra Hirzer, die mir mit Ritualdefinitionen und hilfreichen Aufbautipps zur Seite stand wie keine zweite und Ende März 2008 sogar Wrestlemania 24 in Orlando über sich „ergehen“ ließ; sowie Franz Moldaschl für mehr oder minder dasselbe bezüglich Wrestlemania 25 in Houston nebst zahlloser im Diskurs verhafter Abende mit Materialsichtung; meinem Bruder Manuel Lust für den geteilten Wrestling-Schauspaß und die schönen Matches, die wir von Kindheit an im elterlichen Wohnzimmer performten; aber auch Rainer Kelz für seine stets sachliche, nüchterne Kritik an der Kunstform und – Spaß beiseite – seine Anregungen zur systematischen Aufarbeitung des und logischen Distanzierung vom Materials, dem ich mich als Fan nicht selten nur schwer erwehren konnte.

Weiters möchte ich auch meinen Eltern (für alles) und Prof. Brigitte Marschall (für die Betreuung im Speziellen) danke sagen – ebenso wie allen Wrestlern „for all you’ve done to your bodies“, denn: „It’s still real to me, damn it!“

Anmerkung:

Im Sinne besserer Lesbarkeit, respektive um einen organischeren Lesefluss zu ermöglichen, wurde im Rahmen der vorliegenden Diplomarbeit auf eine gendergerechte Formulierung verzichtet – diese rein sprachliche Generalisierung im grammatikalischen Maskulinum meint jedoch stets männliche und weibliche Subjekte und versteht sich als geschlechtsneutral und nichtperformativ.

Die weibliche Form wurde im Schreibprozess allerdings abseits der generalisierenden Terminologie durchwegs mitgedacht und sollte entsprechend auch bei der Rezeption Berücksichtigung finden.

Markus Lust
Wien, im April 2010

II. Vorwort

Wrestling hat mich schon als Kind begeistert – wie beinahe jeden anderen auch, der damals Kind war und heute (von mir) auf das Thema gestoßen wird.

Wenn unsere Eltern an einem dieser glücklichen Samstagabende das Haus verließen, die ich heute noch im Kopf habe, als wären es Großveranstaltungen gewesen, dauerte es in der Regel keine 5 Minuten, bis mein Bruder und ich das Wohnzimmer mit wenigen Handgriffen zur Wrestling-Arena aus dem Fernsehen umfunktioniert hatten, komplett mit Eingangsbereich und den Einzugs melodien der Wrestler, und wir somit am Ablauf der kommenden Stunden zu feilen begannen: Ich schrieb die Matches auf und gemeinsam legten wir fest, wer aus welchen Gründen und mit welchen Konsequenzen gewinnen würde (erst 10 Jahre später lernte ich, dass dies im Wrestling gemeinhin als „Booking“ bezeichnet wird), während man sich gleichzeitig warm machte, harmlose Moves übte und Aktionsfolgen choreografierte.

Heute weist bei jeder im TV übertragenen beziehungsweise auf DVD aufgezeichneten Veranstaltung der WWE (kurz für World Wrestling Entertainment) ein Videozuschnitt aus abgefilmten Verletzungen auf die Gefahren dieses Nachahmens hin und fleht uns förmlich an: „Please, *do not* try this at home.“ beziehungsweise generischer: „Please, don’t try this.“ Hätte es diese Signaturen zwischen oder vor den Matches auch damals schon gegeben, wir hätten uns nicht im Mindesten angesprochen gefühlt – schließlich wussten wir schon als Kinder, dass die Gefahr darin bestand, Wrestling *nachzuahmen*, nicht aber in der Wrestling-Performance selbst.

Rückblickend ist für mich das Interessante an diesen Abenden das völlige Selbstverständnis dessen, was wir hier taten: Wir *wrestleten*. Ebenso klar war für uns in weiterer Folge auch, was wir nicht taten: nämlich Wrestling *nachstellen*. Anders gesagt stand unsere Performance im Wohnzimmer in unserer performativen Wahrnehmung hinsichtlich ihres Echtheitsgehalts auf ein und derselben Stufe mit jener, der wir als Fans im Fernsehen folgten. Als aktive Rezipienten nahmen wir die Muster und Narrationseinheiten, die wir durch wiederholtes Schauen als Handlungsträger identifiziert hatten, so wie sie (unserer Meinung nach) waren und übertrugen sie lediglich in einen anderen Raum, um sie uns anzueignen, anstatt sie zu imitieren.

Diesbezüglich bestand bei meinem Bruder und mir kein Zweifel; in unsren Köpfen waren wir Wrestler. Wir waren vielleicht nicht jene Wrestler, als die wir uns ausgaben (auch wenn unser Hobby Wrestling hieß, gingen wir im Allgemeinen als geistig ausreichend gesund durch, um uns durchwegs bewusst zu sein, dass wir trotz ähnlicher Unterhosen nicht wirklich Bret Hart, Shawn Michaels und Stone Cold Steve Austin waren), und wir waren natürlich nicht ansatzweise so kunstvoll, professionell oder athletisch wie unsere Vorbilder – aber in unsren Köpfen waren wir zumindest kein bisschen *unechter* als sie.

Nun mag vielleicht mancher – auch ohne Johan Huizingas *Homo Ludens* gelesen zu haben – einwerfen, dies sei bei (Kinder-)Spielen doch immer so, wo doch das Spiel nur bei hinlänglicher Ernsthaftigkeit und ausreichender Abschaltung des eigenen Unglaubens den Wert und die Relevanz erlangt, um überhaupt als valide Beschäftigung in Betracht gezogen und gespielt zu werden. Lassen Sie es mich deshalb noch ein bisschen klarer sagen: Während wir bei Schießereien im Wald stets nur so taten, als würden wir schießen, und bei Erkundungen fremder Planeten immerzu wussten, dass wir in Wahrheit ganz woanders (und üblicherweise gar nicht so abenteuerlich weit weg von zuhause) waren, bestanden unsere Wrestling-Shows für uns nicht darin, so zu tun als ob, sondern vielmehr im Übertragen, Wiederholen und Neuinterpretieren des Gesehenen.

Es gab schlichtweg nur diesen einen Modus – den des Nicht-Zuschlagens, Nicht-Verletzens und Sich-Absprechens – in dem eine Wrestling-Performance ausgeführt werden konnte, da wir zu jedem Zeitpunkt intuitiv verstanden, dass auch beim Wrestling jenseits unseres Wohnzimmers nicht anders vorgegangen wurde. Die Sache selbst mochte Spiel sein, unsere Imitation jedoch war es nicht.

Spiel war im Rahmen dieser Live-Darbietung allein die Maskerade als jemand anders – in Wahrheit ging für uns der Großteil dessen, was als Spiel gewertet werden kann anderswo vonstatten: Beim Zusehen. Wenn wir im Fernsehen oder auf Video stundenlang den Ereignissen und Kämpfen der letzten Wochen folgten, wenn wir mitfieberten, mitgrölten und mithüpften, dann und *nur dann* spielten wir wahrhaftig mit. Wenn einer der Bösewichter hinter dem Rücken des wieder einmal abgelenkten Ringrichters einen unerlaubten Gegenstand in den Ring brachte, um sich gegenüber dem Helden des Kampfes einen unfairen Vorteil zu verschaffen, dann sprangen und schrien wir, als ließe sich das Ereignis damit doch noch irgendwie abwenden – und wenn einer der Helden nach unzähligen vernichtenden Attacken seines Rivalen endlich zur großen Hulk Hogan-Revanche ausholte, steigerten wir uns mit ihm gemeinsam in Ekstase, bis keinem von uns mehr irgendein Angriff auch nur das Geringste anhaben konnte.

Dabei gestaltete sich unser Mitspielen ähnlich wenn nicht sogar gleich wie beim Kasperletheater – ich wage an dieser Stelle zu postulieren, dass kein noch so junger Zwerg jemals Gefahr lief, die rigiden Fingerpüppchen mit realen menschlichen Entitäten oder die dargestellten Szenen mit wahrhaftigen Situationen zu verwechseln, und dennoch bezogen Kinder ihren Spaß stets aus der Anteilnahme an dieser interaktiven Inszenierung vor Ihren Augen.

Ebenso bezog ich meinen Spaß aus der Inszenierung, die in und rund um den Wrestling-Ring geboten wurde, auch wenn diese aufgrund ihrer indirekt via TV-Apparat rezipierten Natur weit weniger interaktiv ausgerichtet (bzw. im Hinblick auf Interaktion dem Live-Publikum vorbehalten) war. Auch bei mir war es die aktive Anteilnahme am Gesehenen, die seinen

Lustgehalt über jenen anderer Unterhaltungsprogramme erhob, wobei ein inhaltlicher Aspekt hinzukommt, ohne den meine kindliche Begeisterung nicht ausreichend erklärt werden könnte. Ohne zu sehr pseudopsychologisieren zu wollen, spielte natürlich auch meine Glasknochenkrankheit eine nicht unerhebliche Rolle in der Herausbildung meines Fantums – ich, der ich nicht mal einem Ball nachlaufen konnte, ohne mir den Fuß oder das Bein zu brechen, konnte nicht nur *sehr wohl* selbst Wrestling darstellen, sondern im Wrestling auf dem Bildschirm der Mutation des menschlichen Körpers zum übermächtigen, neukonnotierten, medialen Monster zusehen, dem nichts zu befürchten stand. Und außerdem hat es mir seit jeher einfach nur sehr gut gefallen.

1. „Making his way to the ring...“ – Eine Einleitung

Primäre Absicht dieser Arbeit soll es sein, der Erscheinung *Wrestling* vorrangig in ihrer Ausformung als „Sports Entertainment“-Programm des Unternehmens WWE (World Wrestling Entertainment) phänomenologisch beizukommen und diese hinsichtlich der thematischen Kategorien, die durch kontextbezogene Inhaltsanalyse sowie teilnehmende Beobachtung ausgearbeitet wurden, einer akademischen Definition mindestens ihrer ontologischen Segmente zuzuführen.

Wie oft man sich dem Thema im Diskurs auch widmet, scheinen stets neue emergente Erscheinungen aufzutreten, die eine konzise Erfassung von Wrestling als „Entität“ insgesamt nicht zulassen – ebenso wie auch in Diskussionen die elementare Frage, was Wrestling überhaupt ist, immer wieder eine andere dialektische Wendung erfährt. Diese Multimodalität beziehungsweise Schwerfassbarkeit resultiert jedoch, wie ich zeigen möchte, nicht aus einer unzureichenden Systematisierung des Materials oder einer mangelnden akademischen Aufarbeitung seiner Teilbereiche, sondern ist vielmehr selbst ontologisches Wesensmerkmal einer vielgestaltigen Kunstform, die irgendwo zwischen Performance und Massenunterhaltung, Spektakel und Ritual anzusiedeln und dabei niemals homogen geschlossen ist.

Im Folgenden möchte ich das Phänomen entlang mehrerer paradigmatischer Positionen beschreiben: In seiner Historizität beziehungsweise geschichtlichen Herkunft als Sport und als Ableitung vom Agon; durch seine spezifische Terminologie und Struktur sowie als räumliches und rezeptionsbestimmendes Dispositiv; hinsichtlich des Spiels als Kulturbegriff, seinem Bezug zur Wirklichkeit und seiner Realisation im Mythos; und als körperverhaftete, rituelle Performance und (nicht zuletzt Sprach-)Performanz. Weiters soll ein Jahr an Wrestling-Programm (TV) sowie ein Jahr Wrestling-Rezeption (Fantom) als Primärtext untersucht und in beiden Fällen als gestalterische Aktion und in seiner konkreten ästhetisch-formalen, dramaturgisch-inhaltlichen Ausprägung gezeigt werden.

Dabei dient mir in Kapitel 6 der zeitlich und formal klar begrenzte Rahmen von einem Jahr an WWE-Material (und hier wiederum vorrangig die etwa einmal monatlich stattfindenden Großveranstaltungen) und in Kapitel 7 derselbe Zeitraum an Fan-Rezensionen (und hier wiederum ausschließlich die nichtredaktionelle Reviews auf der Website *Pro Wrestling Torch*) als Forschungsgrundlage: Es ist dies die Zeitspanne von Wrestlemania 24 (30.März 2008) bis Wrestlemania 25 (5. April 2009), wobei teils zum besseren Verständnis auf die jüngsten Ereignisse im dramaturgischen Vorlauf von Wrestlemania 24 sowie auf die live erlebte Raw-Ausgabe einen Tag nach Wrestlemania 25 referenziert wird. Dies entspricht auch meinem Interesse, Wrestling hauptsächlich in seiner gegenwärtigen Form und Ausführung zu charakterisieren. Zitate an Kapitelanfängen sind ebenso dem aktuellen Material entnommen.

2. Wrestling: Kultur und Geschichte

2.1 Urformen und Frühentwicklung: Sport – Agon

Jenseits seiner Ausprägung als Unterhaltungsprogramm hat Wrestling, zu deutsch auch Ringen, seinen Ursprung in der griechischen Antike, wo der Ringkampf bereits als Teil des Pentathlons abgehalten wurde (vgl. Gardiner 2002). Seine erste literarische Erwähnung findet das Ringen in einem der ersten schriftlich fixierten Werke der Literatur überhaupt – Homers Ilias, die vom Ringkampf zu Ehren des verstorbenen Patroklos kündigt (23. Gesang, Vers 700 bis 739).

Auch außerhalb des europäischen Raums erfährt Wrestling als Ringen frühe Verbreitung und wird als Kampfmodus per se zum handlungs- und entscheidungstragenden Element kultureller Protogeschichten: Gilgamesch ringt ebenso im gleichnamigen Epos wie Jakob dies in der Genesis der Bibel tut (Binhack 1998), und in Indien reicht die Tradition bis zu den Ur-Epen Mahabharata und Ramayana zurück (Alter 1992).

Diese ursprüngliche Form des Wrestling wird unisono als die älteste Sportart – oder präziser: als ältester Modus regulativ kontrollierten, körperlichen Kräftemessens – der Welt verstanden. Wie im Weiteren gezeigt werden soll, vollzog sich ausgehend von diesem historischen Unterbau der Wandel zum heutigen *Professional Wrestling* (dem einfach nur als „Wrestling“ ins Deutsche übertragenen Showsport als Antipode zum *Amateur Wrestling*, welches bei uns eingedeutscht Ringen oder Berufsringen heißt) allem voran in den USA, wo die Kernelemente des Ringsports mit den Schaustellaspekten des Karnevals und europäischen Unterhaltungstraditionen zu seiner aktuell einzigartigen Hybridform verwoben wurden.¹

¹ Zwar weist auch Japan als eines der bedeutendsten Wrestling-Länder nebst den USA eine reiche Tradition auf, die bis etwa 500 v. Chr. zurückreicht – allerdings geschah die Metamorphose zum heutigen Puroresu keineswegs unabhängig von, sondern in starker Wechselwirkung mit den amerikanischen Wrestling-Stars und -Entwicklungen der 1950er. Auch der größte Star des Puroresu, Rikidozan, feierte seine ersten Erfolge 1952 in den USA und kehrte erst nach 13 Monaten nach Japan zurück. Die nicht zuletzt stilistische gegenseitige Anreicherung der beiden Kulturen durch ihr Wrestling lässt sich seither in den großen Organisationen Japans und der USA sehr gut beobachten:

Während das Puroresu „klassische“ Elemente und Moves des 1950er-US-Wrestling ausstellt (z. B. ist der German Suplex von Karl Gotch ein geradezu ikonischer Move, dem narrativ besondere Stärke zukommt) und so nicht nur Legendenbildung mit den amerikanischen Vertretern des Sports betreibt, sondern auch seine eigene Position in Abgrenzung zum weniger sportlich fokussierten, eher an Charakteren und Storylines ausgerichteten US-Wrestling von heute verfestigt, inkorporiert das amerikanische Pro Wrestling seinerseits seit den 1990ern verstärkt eine Vielzahl von spezifisch japanischen Aktionen (z. B. die Japanese Arm Drag, den Enzuigiri oder den Karateschlag).

Quelle: <http://www.puroresu.com/history/prejwa.html> und <http://www.puroresu.com/intro.html>, Stand: 11. 12. 2009

Seinen Anfang in den USA nahm Wrestling, als es von irischen Einwanderern importiert und besonders in der Farmgegend um Vermont sofort zu einem beliebten Zeitvertreib sowohl als Kampf- als auch Zuschauerspektakel wurde (Kreit 1998). Landesweite Popularität darf dem Wrestling seit der Gründerzeit unterstellt werden – auch die US-Präsidenten George Washington und Abraham Lincoln galten als gute Wrestler im *Collar-and-Elbow*-Stil, bei dem beide Kontrahenten namensgemäß an Kragen und Ellenbogen des anderen festgeschnallt wurden, um aus dieser nicht lösbaren Position den Gegner als erster zu Boden zu drücken (vgl. Hackett 2006:31f).

Im Collar-and-Elbow-Wrestling findet man weiters einen für das Ringen jener Zeit typischen Gestus realisiert: „Lincoln typified early rural American wrestling in which an out of town challenger took on a local strongman.“ (Morton 1985:20)

Es folgt damit derselben grundlegenden Erzähllogik wie die ersten Wrestling-Ausstellungen auf Jahrmärkten, wo starke Männer mittels eines Marktschreiers eine offene Herausforderung verknüpft mit einem Preisgeld (aber eben auch einer Teilnahmegebühr) aussprachen und den Kampf mit jedem aufnahmen, der sich mutig genug zeigte – wenngleich die Rollen im Rahmen fahrender Jahrmärkte exakt invers verteilt sind, wo doch die Herausforderer lokale Unbekannte waren, die gegen einen bekannten auswärtigen Verteidiger antraten. Viel entscheidender als die Festlegung darauf, ob nun Herausforderer oder Verteidiger von außerhalb der Stadt kamen, ist die Grundgeschichte des Starken, Überlegenen, der seine wagemutigen, unterlegenen Gegner an einem (wenn auch nur kurzzeitig) fixierten Platz wie etwa dem Zelt, der fahrenden Bühne etc. empfängt. Dieses seit jeher gebräuchliche „David gegen Goliath“-Erzählelement konstituiert bis heute einen Gutteil gängiger Wrestling-Geschichten, in denen sich auch die räumliche Dominanz des Überlegenen immer noch widerspiegelt: der körperlich oder durch unfairen Vorteil überlegene „Böse“ bespielt den Wrestling-Ring selbstbewusst und territorialverteidigend, während der unterlegene „Gute“ seine Orientierung und Position im semantischen Gefüge des Rings erst finden muss (mehr dazu später). Eine andere Eigenschaft des Wrestling, der bei den Leistungsschauen der starken Männer am Jahrmarkt bereits vorhanden war, ist der prä-determinierte Ausgang der Kämpfe: Um noch mehr zahlende Waghalse anzulocken, die bereitwillig ihr Glück am fahrenden Giganten versuchen würden, fand zumeist ein eröffnender Kampf mit einem Strohmann statt, der das schier Unmögliche schaffte, den „Strongman“ niederzwingen und so freilich Fantasie und Geltungsdrang der übrigen Zuschauer beflügelte.

Neben dem Collar-and-Elbow-Stil war eine zweite damals vertretene, in ihrer Komplexität jedoch elaboratere Ausprägung das bis heute als eigene Sportart existente griechisch-römische Ringen, oder *Greco-Roman Wrestling*, das sich durch ein komplexeres Setup (Halle statt Hinterhof), sowie mehr Regeln und Griffe auszeichnete und folglich weniger spontan und kaum

vereinsfarn betrieben wurde. Griechisch-römisches Ringen brachte damals nicht selten stundenlange Kämpfe hervor – den längsten jedoch erst während der Olympischen Sommerspiele von 1912 in Schweden, der mit einer Gesamtdauer von 11 Stunden und 40 Minuten als längstes Wrestling-Match aller Zeiten in die Geschichte einging². In diesem Zusammenhang merkt der Journalist A. J. Liebling zwar sarkastisch, aber nicht ganz zu Unrecht an, dass griechisch-römisches Wrestling kein inspirierendes Spektakel war – außer für die teilnehmenden griechisch-römischen Wrestler selbst (Hackett 2006:35).

Aber auch bereits zuvor kam es zu ähnlich epischen Matches, wie etwa das des im eigentlichen Wortsinn ersten „professionellen“ Wrestlers William Muldoon aus dem Jahre 1880. Trotz seines griechisch-römischen Stils verkörpern Muldoons Kämpfe für Wrestling-Historiker und -Journalisten retrospektiv die ersten, prototypischen „professionellen“ Wrestling-Veranstaltungen aller Zeiten, wo doch vor allem sein Titelmatch im ersten Madison Square Garden die beachtliche Zahl von 3.000 Zuschauern anlockte (vgl. Kreit 1998) und ihn zum ersten anerkannten Weltchampion seiner Disziplin kürte (vgl. Lister 2005). Das waren jedoch nicht die einzigen Innovationen, die mit „The Solid Man“ William Muldoon einhergingen – ein anderes „erstes Mal“ war auch die Dauer des erwähnten Matches von 1880, das erst nach vollen 9 Stunden und 30 Minuten zu Ende gehen sollte (Hackett 2006:33).

So beachtlich diese epischen Leistungen auch sein mochten, waren die Matches, die zu den jeweiligen Entscheidungen führten, doch vor allem auch eines: langweilig. Seinen Reiz bezog das griechisch-römische Wrestling beinahe ausschließlich aus seiner Ergebnisorientierung, wohingegen etwa beim späteren Pro Wrestling das reine Ergebnis gar nicht unerheblicher für den Genuss am Produkt sein könnte (Barthes 2007:16). Auch wenn sich dies empirisch nicht mehr verifizieren lässt, postuliere ich an dieser Stelle, dass Zuschauer der damaligen griechisch-römischen Veranstaltungen gerne auf fünf, sechs Stunden dieser endlosen Kämpfe verzichtet hätten, bei denen oftmals stundenlang nicht mehr geschah, als dass zwei Körper in relativer Unbewegtheit einander umklammert hielten. Die sportliche Auseinandersetzung folgte schlichtweg dem Regelwerk und war eben nicht mit einem möglichen ästhetischen Selbstevaluierung beschäftigt.

Nicht zuletzt diesem Umstand ist es zu verdanken, dass innovative Wrestling-Promoter (also Organisatoren von Wrestling-Veranstaltungen) um die Jahrhundertwende die Idee von vorab beschlossenen Ergebnissen und choreografierten Matches allmählich ernsthaft in Betracht zogen, da sich hier all die Spannung und Aufregung, nach der wiederkommende Zuschauer verlangten, willentlich implementieren ließ.

² Quelle: Ancient art back in Athens.

http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/olympics_2004/wrestling/history/default.stm, Stand 11. 12. 2009

An der Schwelle zum prädeterminierten, „gescripteten“ Wrestling verband sich der Sport erstmals mit Darstellungstraditionen und Unterhaltungsgattungen, die weit über den intrinsisch im Ringsport verankerten Agon – der rituellen Ausstellung von Gut-Böse-Kämpfen – hinausreichten (vgl. Hackett 2006:32f). Wrestling, wie wir es heute kennen, verdankt seinen damals einsetzenden strukturellen Wandel hin zum Showsport ebenso der Commedia dell’arte³ wie der Burleske, hat seine Figuren von Molière und seine Geschichten vom Moralspiel – aber die Zusammenführung all dieser Spielarten mit der Ausstellung körperlicher Attraktionen hatte es bezeichnenderweise von einem einzigen kleinen Mann.

2.2 Prototypen der Unterhaltung: Attraktion – Figur – Körper

Allgemein gilt der Unterhalter und Zirkusgründer Phineas Taylor, oder kurz P. T. Barnum vielen in der Branche als Urvater und Prototyp aller Wrestling-Promoter – nicht zuletzt, weil Barnum die Ästhetik des zeitgenössischen Zirkus mit einer ganz neuen Form von Hype und Bewerbung der Veranstaltungen zu einem Unterhaltungs-Amalgam verband, das profunden Einfluss auf die Entwicklung des professionellen Wrestling haben sollte. (Vgl. Wrenn 2007:165f) Dabei war Barnum selbst nicht einmal Organisator von Wrestling-Veranstaltungen – er erfand Mitte des 19. Jahrhunderts lediglich die strukturellen Konventionen dieser Art von „Events“, war der erste mit dem Zug fahrende Zirkusbesitzer, zeigte seine Freakshows im ganzen Land und bewarb seine Ausstellungen im großen Stil als Spektakel.

Aber die Parallelität von Wrestling und (Barnums) Zirkus geht noch weiter: Hier wie dort werden Darsteller nach ihren spezifischen körperlichen Besonderheiten und Leistungen als „Attraktionen“ klassifiziert (noch heute ist bei Wrestlern von ungewöhnlicher Statur von „attraction wrestlers“ die Rede⁴), hier wie dort verkörpern diese Darsteller die für sie oder von ihnen erschaffenen fiktiven bzw. alternativen Autobiografien – und hier wie dort handelt es sich um multidimensionale Erzählungen, die im Kleinen wie im Großen gelesen werden können: Einerseits werden die einzelnen Attraktionen oder Vorführungen an sich evaluiert, andererseits das umspannende Konstrukt, die Inszenierung, der rote Faden, kurz: das Erlebnis. Wie auch das Wrestling ist der Zirkus in klar voneinander abgegrenzte „Sinneinheiten“ unterteilt – im Zirkus durch „Nummern“ wie etwa Clown-, Jongleurs- oder Dompteurs-Einlagen, im Wrestling durch „Segmente“ wie Interviews, Backstage-Vorfälle oder eigentliche Matches –, die sich jedoch in

³ Der Bezug auf die Commedia dell’arte gründet sich in der Ähnlichkeit zu Wrestling, was Form der Figuren und Einsatz von Improvisation und Körper anbelangt, nicht jedoch auf das Rezeptions- beziehungsweise Aufführungsumfeld, das bei Wrestling und Commedia dell’arte freilich grundlegend unterschiedlich ist.

⁴ Quelle: <http://www.jrsbarbq.com/blog/website?page=3>, Stand 28. 3. 2010

aller Regel denselben räumlichen Rahmen teilen, was sowohl die sequenzielle Unterteilung in eigenständige *Performances*, als auch die holistische Betrachtung aller Sequenzen als *Programm* bedingt. Darüber hinaus entstammen auch einige heute noch verwendete Termini im Wrestling-Jargon der Sprache des Zirkus, wie wir später noch sehen werden (Wrenn 2007:156ff, Kerrick 1980:142ff).

Das wichtigste Element, das sich Zirkus- und Wrestling-Welt aber teilen, ist wohl ein anderes: Beide fokussieren körperverhaftete, wenn nicht sogar körperzentrierte Erzählungen, und in beiden Fällen konstituieren vorrangig körperliche Abläufe die Diegese⁵, die ihrerseits mittels dieser speziell kodierten Körperdarstellungen emotionale Extreme und grundlegende menschliche Neigungen ausstellt.

Zu behaupten, der „sprechende Körper“ an sich sei eine Neuerung des Zirkus, wäre jedoch völlig falsch, da natürlich bereits Pantomime und später Commedia dell’arte dieses gestische Erzählen verinnerlicht hatten, ja jede dramatische Aufführung gewissermaßen den Körper als Codesystem kolonisiert – allerdings geht es im Zirkus und im Wrestling nicht ausschließlich um Körperausstellung allgemein, sondern die Ausstellung körperlicher Attraktion im Speziellen; anders als in der Tanzkunst soll sich der Betrachter nicht in der Sinnlichkeit des Körpers verlieren und diesen transzendieren, sondern stets auf den Körper als apparative Instanz der Erzählung hingewiesen werden: Ein Hochseilartist lässt einen nicht wie ein Balletttänzer „vergessen“, dass harte Arbeit in seiner Vorführung steckt, sondern weist im und *durch den* Akt explizit darauf hin. Auch ein Wrestler macht mit seiner Inszenierung körperliche Extreme deutlich und Attraktionen sichtbar, sei es durch das (vermeintliche) Stemmen mehrerer hundert Kilogramm wiegender Kolosse, das (bewusste und willentliche) Einstecken harter Landungen auf dem Boden oder den (absichtlich eingeleiteten) Fall von vielen Metern hohen Leitern.

Der Unterschied hingegen von Wrestling und Zirkus steckt in der doppelten Verklausulierung des ersten: Die Attraktion, die ein Wrestler ausstellt, und die Attraktion, die die Aktion eines

⁵ Diegese wird hier im Sinn von Etienne Souriau (1997:140ff) verstanden, demzufolge sie alles beinhaltet, was innerhalb der präsentierten Fiktion lokalisiert werden kann sowie alles, was diese (als wahr) impliziert, sofern man von ihr als wahr ausgeht. Dabei ist es entscheidend, zu ergänzen, dass mit der präsentierten Fiktion das Gesamtwerk „Wrestling-Universum“ gemeint ist, und nicht etwa eine konkrete, als DVD-Film erschienene Veranstaltung.

Weiters gilt es auch, dieses Wrestling-Universum als jenes Kontinuum zu definieren, in dem die uns gezeigten Handlungselemente spielen bzw. aus dem sie entstammen und welches sich durch die Dominanz und nicht die Tradierung des Textes (d.h., des Wrestling-Events) auszeichnet – so vermeiden wir, dass unsere Diegese mit dem seitens der WWE geschürten Terminus des „WWE Universe“, womit das „Kontinuum“ der Fans gemeint ist, verwechselt wird. Siehe hierzu auch: <http://fans.wwe.com/>, Stand 28. 3. 2010.

Der Begriff Diegese wird auch im Folgenden immer in diesem Kontext und als konzise Beschreibung für die von der Narration generierte Wirklichkeit verwendet.

Wrestlers tatsächlich bedeutet, müssen nicht zwangsweise ident sein – und sind es tatsächlich nur in den seltensten Fällen. Was das nun eigentlich heißen soll, lässt sich etwa anhand eines konkreten Beispiels von Wrestling-Aktionen gut verdeutlichen:

Ein Bodyslam ist (neben dem Suplex) der wohl grundlegendste Move im Wrestling-Arsenal überhaupt, bei dem ein Wrestler den anderen an Schulter und zwischen den Beinen umklammert, hochhebt, entlang der Körperlängsachse um 360 Grad dreht und schließlich mit dem Rücken voran in den Boden rammt. Dies mag Außenstehenden als Aktion des „Ausführenden“ und damit als Attraktion im Sinne eines ungeheuren Kraftaufwands seitens dieses Akteurs erscheinen. In Wahrheit aber ist ein Bodyslam an Schwergewichten keine körperliche Sonderleistung, da im Idealfall der „Passive“ den Hauptteil der Arbeit leistet, sich selbst am Knie des Ausführenden abstützt, sich um seinen Gegner und vom Boden hoch wuchtet und also nur noch in eine sichere Position gedreht werden muss, bevor er notgedrungen am Boden aufschlägt – die „wahre“ Attraktion muss hier also woanders verortet werden, als die Inszenierung es vermuten ließe, nämlich in der Perfektion der Exekution seitens des „passiven“ Wrestlers, an dem die Aktion durchgeführt wird.

Auch die beiden anderen oben konkret genannten Beispiele des Einsteckens harter Schläge bzw. Landungen und das willentliche Fallen von Leitern, Käfigen etc. zeigen symptomatisch, dass der ausgestellte und tatsächliche Attraktionswert (sofern „ausgestellt“ als vom Text intendiert und „tatsächlich“ als den Text formend, dem Text strukturell unterlegt verstanden wird) im Wrestling oft divergent sind; denn auch wenn harte Aktionen wie diese dem Wrestling nicht exklusiv, sondern de facto auch jeder kompetitiven Kampfsportart eingeschrieben sind, werden sie im Wrestling anders praktiziert und gelesen als irgendwo sonst.

Der Fall oder auch Sprung von der Leiter ist nicht so sehr interessant, weil er als Ereignis auftritt, sondern weil er anders als im Kampfsport *absichtlich* (und zwar vom Fallenden selbst) herbeigeführt wird – er ist damit die ultimative Mutprobe, der realisierte Machismo. Für die harte Landung und den reell „sitzenden“ Schlag gilt dasselbe, denn obwohl Wrestling prädestiniert und nicht im klassischen Sinne kompetitiv ist, erfolgen manchmal dennoch kalkulierte Transgressionen in Richtung reeller Verletzungen, also wissentlich herbeigeführte Grenzüberschreitungen, um einen diegetischen Effekt noch zu verstärken⁶.

⁶ So berichtet etwa der Wrestler und Bestseller-Autor Mick Foley (2000:321f) von einem Fall, als er mit seinen Kollegen bzw. „Gegnern“ den genauen Aufbau einer Storyline besprach, für die es vonnöten war, Foleys Augenbraue derart aufzuschlagen, dass diese massiv zu bluten begänne. Sein Partner für die Umsetzung dieser Geschichte, „Vader“ Leon White, gab sogar noch den kreativen Input, Foleys Nase gerne ebenso brutal zu bearbeiten, bis diese Blut verströmen würde, um den Effekt, d. h.: die Glaubwürdigkeit der Erzählung auszuweiten. Was wie ein perfider (Selbst-)Verstümmelungsplan klingt, ist in Wahrheit die Praxis eines unter (Hardcore-)Wrestlern herrschenden Kodexes, demnach in solchen Fällen kein Kunstblut und keine sonstigen Hilfsmittel zum Einsatz kommen, sondern voll und (Fortsetzung)

Festzuhalten ist also, dass diese Transgressionen nicht, wie man vielleicht annehmen könnte, außerhalb der Diegese stehen (wie z. B. wenn ein Schauspieler beim Darstellen einer Verletzung eine echte Verletzung erleidet und diese in Folge nicht mehr so authentisch darstellen kann), sondern die Diegese noch ausweiten, ihr zusätzliche Tiefe und Dimension verleihen (wie z. B. wenn ein Schauspieler aufgrund der harten Drehbedingungen nicht nur im Film, sondern auch real Verletzungen erleidet und damit für „wissende“ Rezipienten des Films die Härte der jeweiligen Sequenz nur noch unterstrichen wird). Mit der Natur wrestlerischer Aktionen werden wir uns jedoch später noch ausführlicher beschäftigen.

Neben dem reinen Attraktionswert körperlicher Extreme steht im Wrestling hauptsächlich die – ebenfalls großteils körperlich getriebene – Entwicklung von Charakteren und Handlungen im Zentrum, die sich bis zur *Commedia dell'arte* rückverfolgen lässt. Wichtig ist hier, wie Roland Barthes (2007:17) in seinem berühmten Aufsatz „The World of Wrestling“ anmerkt, die Prädeterminiertheit der Figuren über Aussehen und Auftreten:

„Wrestlers therefore have a physique as peremptory as those of the characters of the *Commedia dell'Arte*, who display in advance, in their costumes and attitudes, the future contents of their parts“.

Klarheit der Körper und die ihnen eingeschriebene Intention sind der erste Schlüssel zum Verständnis des Wrestling-Universums und seiner Konstituierung, wofür Barthes auch prompt konkrete Beispiele nachreicht. Um die Aktualität zu wahren und einen Bezug zum Ausgangsmaterial meiner Untersuchung herzustellen, sei an dieser Stelle kurz auf zwei stellvertretende Beispiele aus dem WWE-Fundus verwiesen (vgl. *Wrestlemania 24*, 2008), um dieses *Vor-Zeigen* zukünftiger Handlungsmuster anhand der Wrestler-Körper und -Kostüme zu illustrieren:

Der *Undertaker* ist ein untoter Totengräber aus Death Valley, der zwar im Vergleich zu früheren Zeiten einen Gutteil seiner comichaften Überstilisierung abgelegt hat, heute aber immer noch über seinen hochgradig ritualisierten und orgiastisch inszenierten Einzug, sowie sein langsames Abschreiten des Wegs zum Ring, seine hohe, beeindruckende Statur und seine düstere Gewandung in schwarzen Mantel und Hut auf wesentliche Charaktereigenschaften seiner Figur referenziert: Der Undertaker ist – insbesondere bei *Wrestlemanias*, wo seine noch pompöseren

(Fortsetzung) ganz auf das Geschick seines Gegenübers vertraut wird, um etwas „wirklich Besonderes“ zu erzielen, das sich nicht ohne weiters replizieren lässt – eine performative Transgression ins Gewalttätige, die allerdings niemals ihrer narrativen Funktion innerhalb einer Wrestling-Story entbunden sein darf, um nicht plakativ und vulgär zu werden.

Einzüge dies auch indizieren – nahezu unbesiegbar, er ist mystisch und methodisch, nimmt sich Zeit und zeichnet sich durch schier unglaubliche Widerstandsfähigkeit aus.

Der kleinwüchsige *Hornswoggle* hingegen trägt irisches Grün und „Kohlespuren“ im Gesicht – er ist die WWE-eigene Ausprägung des prototypischen Kobolds, taucht von unter dem Ring auf und verschwindet auch mit Vorliebe dorthin, gebärdet sich schelmisch, aber stets gut, spricht kein oder kaum Englisch (wodurch er umso mehr zur mythologischen Figur mutiert) und ist ein sicherer Garant für burleske Klamauk-Einlagen. Der Körper des Wrestlers wird als grundlegendes Zeichen verstanden, das gewissermaßen den gesamten Kampf oder zumindest seine tragenden Erzählelemente bereits beinhaltet – über diese zu improvisieren bzw. von ihnen abzuweichen ist jedoch ebenfalls Teil der Lust am Wrestling als Darbietung.

In jedem Fall aber entscheiden Übertreibung und Vorführung der Akteure über Erwartungshaltung und Textverständnis des Publikums. Barthes sieht Wrestling daher als eine Form der „menschlichen Komödie“, bei der es dem Publikum um die möglichst offensichtliche Darstellung komplexer Nuancen von Leidenschaft geht. Wrestling ist in diesem Sinne ein opakes, einfach kodiertes Schauspiel, bei dem sämtliche emotiven Feinheiten *auf der Hand liegen* müssen, damit das Publikum diese mit seinen eigenen Assoziationen hierzu „befüllen“ und der Darbietung schnell folgen kann.

Ein weiteres Element, das das Wrestling aus und im Sinne der Commedia dell'arte und dem Stegreiftheater übernommen hat, ist die Improvisation – und zwar insofern, als hier nicht komplett freie, willkürliche Elemente zur Aufführung kommen, sondern mithilfe eines gewissen Fundus an Aktionen und Zeichen *über gängige Muster improvisiert* wird. Im Wrestling werden so manchmal z. B. als Konventionen etablierte Ketten von Moves gebrochen und mit anderen Manövern verknüpft, herkömmliche dramaturgische Abfolgen untereinander ausgetauscht, oder auch eine Aktion aus einer völlig neuen Ausgangsposition heraus vollführt.

Wie in der Commedia dell'arte ist die Art der Ausstellung also für deren Ausdeutung von großer Bedeutung: Allgemeine Handlungen folgen bekannten, verstandenen Codes, damit der Zuschauer das Augenmerk auf den Subtext legen kann. *Das Offensichtliche dient der Improvisation.*

Gleichzeitig ist es dieses strukturell Offensichtliche, das die großen Bilder der Leidenschaft und die Involviertheit der Zuschauer bestimmt. Wie Barthes (2007:18) schreibt, ist deshalb das Bild der Leidenschaft (oder ihr *Image*) der dargestellten Leidenschaft stets überlegen, sodass sich die Frage nach der „Echtheit“ gar nicht erst stellt: „There is no more a problem of truth in wrestling than in the theatre.“ (Zur Thematik des Echtheitsbegriffes und einer diskursiven Aufarbeitung der Frage nach dem Fake im Wrestling siehe Kapitel 4.)

Man könnte auch sagen: Wrestling-Matches liefern in ihrer opaken, übertriebenen Art die Indizes der Leidenschaft, die auf eine echte Leidenschaft im Rezipienten verweisen – sie regen mit seinen Images also an, dass das Publikum sich mit seinen eigenen Vorstellungen von Leidenschaft (bzw. auch anderen emotionalen Extremen) auseinandersetzt⁷. Hier geht es sowohl Barthes als auch mir wohlgemerkt nur um Vorkommnisse im Rahmen von *Wrestling-Matches*, nicht die sie umspannenden Geschichten, die außerhalb der Kämpfe in Backstage-Segmenten und so weiter erzählt werden und zu denen wir später noch ausführlicher kommen. Auch Sharon Mazer (1998:27) kommt in ihrer Abhandlung des Themas bezüglich der Sequenzen an Moves und dem Einsatz vom Improvisation zu folgender Erkenntnis:

„Sequences of moves (sometimes called ‘exchanges’) are learned and combined in performance according to traditional patterns that are both open and limited in the same way that patterns of movement in chess are circumscribed, and composed improvisationally much in the same way that *commedia dell’arte* once was.”

Abläufe können beliebig variiert werden, sind jedoch gleichzeitig durch den als Filter agierenden Ausdruck, auf den Wrestling festgelegt ist, limitiert. In dieser Hinsicht machen Improvisation und Prädeterminiertheit der Figuren bzw. Handlungselemente ein Wesensmerkmal des Wrestling aus.

Eine andere grundsätzliche Charakteristik des Pro Wrestling ist seit seinen Anfangszeiten im ausgehenden 19. Jahrhundert seine Multimodalität. Wie wir bereits gehört haben, ist Wrestling eine Hybridform anderer Unterhaltungs- und Sportformen und legt diesen Collagen-Charakter niemals ab. Mazer (1998:16f) zitiert hierzu Angela Carter: Wrestling ist manchmal wie Ballett, manchmal wie auch wie Schach, kann Sport, Agon, Tragödie oder Komödie sein und hat dabei alle Zutaten des Theaters der Grausamkeit „except its metaphysics.“

Diese Multimodalität ist es auch, die eine ontologische Lokalisierung und Definition der Gattung Wrestling dermaßen schwer macht – wie Mazer (1998:3) pointiert ausformuliert, nimmt Wrestling allerorts Anleihen, ohne tatsächlich einer der geborgten Formen zugerechnet werden zu können, und setzt diese teils rivalisierenden „Ideen“ als Wertespiel in Szene, bei dem Publikum und Performer gleichermaßen an der Genese eines karnevalesken Amalgams aus Klischees und Vorurteilen, Prototypen und Urformen beteiligt sind:

⁷ Man könnte entgegenhalten, dass auch jede andere Ausstellung von Gefühlen und emotionalen Motiven in narrativen Texten stets nur ein Index auf ein im Rezipienten lokalisiertes Gefühl ist, und hätte damit freilich recht – im Gegensatz zu einem Gutteil dieser anderen narrativen Texte aber hält sich das Wrestling mit seinen einfachen Bildern nur kurz mit diesem Verweis auf, ohne in seinen Matches alle Implikationen durchzuspielen.

„professional wrestling is a sport that is not, in the literal sense of the word, sporting; a theatrical entertainment that is not theatre. Its display of violence is less a contest than a ritualized encounter between opponents, replayed repeatedly over time for an exceptionally engaged audience. [...] Although it is most often compared by scholars to the medieval moral play [...] professional wrestling's presentations of virtue and vice are more ambiguous than might be apparent at first glance, the event more carnival than Mass. Rather than simply reflecting and reinforcing moral clichés, professional wrestling puts contradictory ideas into play, as with its audience it replays, reconfigures, and celebrates a range of performative possibilities.”

Auch der Vergleich mit dem Moralspiel hinkt, wie auch Mazer anmerkt, bis zu einem gewissen Grade – nicht nur das agonische Prinzip in Form von Ritter-gegen-Drachen-Kämpfen oder, treffender, Guter-gegen-Böser-Matches spielt bei der Konstituierung von Wrestling eine Rolle, sondern auch der partizipative Aspekt, das Unvermittelte, Direkte der Veranstaltung, an der das Publikum maßgeblich (wenn auch in relativ klar definierten Rollen) mitarbeitet.

All dies zeigt sich aber erst im Laufe des 20. Jahrhunderts in vollen Zügen, als Wrestling endgültig zum Spektakel des Skripts und Karneval der Charaktere wird.

2.3 Die Show ab 1900

Zuvor haben wir gehört, dass William Muldoon mit seinem Sieg von 1880 als erster echter Wrestling-Champion der Geschichte angesehen wird – dies bezieht sich jedoch nicht so sehr auf die Gattung, der seine damaligen Matches zugerechnet werden, als auf die umgebenden Faktoren: Muldoon kämpfte als erster gegen internationale Herausforderer, Muldoon zog große Mengen in die Stadien und Muldoon wurde als erster allgemein als Champion anerkannt. Darüber hinaus verstand der ehemalige Polizist Muldoon bereits, was es brauchte, um nicht nur in New York, sondern landesweit Erfolg zu haben: „From the beginning of modern American wrestling, the wrestler had to make a show and be a showman in order to make an income and be successful.” (Mazer 1998:24) Dies zeigt sich nicht nur im Gebrauch von Spitznamen wie „The Solid Man“ und „Iron Duke“, die seine Person hin zur Figur stilisierten oder in den Werbefotoposen mit gleichem Effekt, sondern auch in der auffälligen *Dramaturgie* seiner Fehden: So verlor Muldoon regelmäßig Matches, die unter verschiedensten Regeln ausgetragen wurden, nur um die Rück-Matches unter griechisch-römischen Regeln zu gewinnen, was auf frühe Formen abgemachter Wrestling-Kämpfe hindeutet (Lister 2005:202).

Aber der Showman-Aspekt sollte um die Jahrhundertwende noch bedeutsamer und ausgeprägter werden. 1901 wurde der wahrhaft erste Champion des Professional (wie im Gegensatz zu Amateur) Wrestling im engeren Sinne gekürt – sein Name war George Hackenschmidt und der Titel wurde ihm nach einem Turniersieg in Wien zugesprochen (The Unreal Story of Pro Wrestling, 1999:86 Min). In den folgenden zwei Jahrzehnten vollzog sich auch die Wende vom (zumindest größtenteils) antagonistisch-kompetitiven hin zum ästhetisch-darstellenden Wrestling, wobei ein konkreter Vorfall rund um Hackenschmidt eine entscheidende Zäsur darstellt, die als exemplarisch für den Paradigmenwechsel verstanden werden kann:

Die wohl berühmteste Fehde der Wrestling-Geschichte war jene zwischen Hackenschmidt und Frank Gotch. Die beiden traten 1908 in einem ersten großen Kampf gegeneinander an, der jedoch in einem weniger großen Ende kulminierte; nach 2 Stunden gab Hackenschmidt auf, vermeintlich weil Gotch seinen Körper eingeölt hatte, um Haltegriffen einfacher zu entkommen (Kreit 1998).

Was folgte, war der Rückkampf von 1911 und eine Zäsur in der Rezeption und Ausrichtung von Wrestling gleichermaßen: 40.000 Zuseher strömten in den Chomiskey Park in Chicago, um das denkwürdige, viel beworbene Aufeinandertreffen live zu erleben und bescherten den Veranstaltern die Rekordsumme von 90.000 US-Dollar in Ticketeinnahmen (Kreit 1998). Man kam, um ein Spektakel zu sehen und wurde Zeuge des bis heute umstrittensten Nichtspektakels im Wrestling – nach nur wenigen Minuten hatte Gotch abermals gewonnen und das Match war zuende, was zu schweren Krawallen im Chomiskey Park führte (Hackett 2006:35). Den Fans war klar, dass sie hinters Licht geführt worden waren. Unklar war nur, von wem.

Was war also geschehen? Unstrittig ist, dass Hackenschmidt zu jenem Kampf bereits mit einer Knieverletzung antrat. Angeblich wurde ihm diese jedoch von einem Trainingspartner absichtlich zugefügt, da dieser vermeintlich von Gotch bezahlt worden war (Hackett 2006:33ff, Kreit 1998). Ob dies nun tatsächlich der Fall oder bereits Teil einer viel elaborateren Täuschungspraxis im Wrestling war (Lister 2005:201), muss dahingestellt werden.

Interessant ist die Fehde nicht in erster Linie wegen der möglichen Implikation, es könnte sich dabei als Ganzes bereits um eine „Storyline“ im heutigen Sinne (siehe Kapitel 3.2) gehandelt haben, oder im Hinblick auf die Frage, ob es sich hierbei einwandfrei um die ersten „gestellten“ Matches handelte – interessant ist vor allem die Reaktion der Fans bzw. Zuseher.

Ob abgemacht oder nicht, das Ende wurde durch die Knieverletzung von George Hackenschmidt, ob nun inszenierte oder real, in jedem Fall verzerrt, wenn als Ideal ein fairer sportlicher Wettkampf postuliert wird. Man kann also getrost von einem gefälschten Ergebnis, einem „Fake“ sprechen (vgl. The Unreal Story of Pro Wrestling, 1999:11 Min). In der Transgression des

Publikums, das am Ende teils zur Meute mutierte, wird eine gewisse Ohnmacht evident, da die Frage nach der wahren Natur des Spektakels auch von den Zusehern im Chomiskey Park nicht beantwortet werden konnte – es bestand also keine Übereinkunft zwischen Sender und Empfänger, wie das Gesendete zu dekodieren war⁸.

Ein Match, bei dem bis zu einem gewissen Grad von Täuschung oder vorab besprochenem Ausgang ausgegangen werden kann, fand indes schon Jahre zuvor und ebenfalls unter der Beteiligung von Frank Gotch statt: Dessen Aufeinandertreffen mit Fred Beel am 1. Dezember 1906 sah Gotch – in Muldoon-Manier – seinen Titel verlieren, nur um ihn 16 Tage später zurückzugewinnen und somit den Weg für eine ganze Reihe von einträglichen Wiederholungskämpfen der beiden zu ebnen (Lister 2005:201).

Die erste Veranstaltung, die guten Gewissens als Wrestling-Show im heutigen Sinne klassifiziert werden kann, fand indes 1915 in New York statt, als der legendäre Ed „The Strangler“ Lewis gegen die Figur des „Masked Marvel“ lediglich einen Gleichstand erzielte. Für Fans durfte wenig Zweifel an der Natur der Sache bestehen, als einen Monat später „The Masked Marvel“ als der niederprofilierter, tendenziell untalentierte Mort Henderson demaskiert wurde (Lister 2005:202) – Ed Lewis hatte fraglos „mitgespielt“.

Zugleich sah diese Zeit den Niedergang der ersten Popularitätswelle des Wrestling, da die nunmehr leere Stelle des fehlenden Wettkampfs nicht hinlänglich mit einem neuen Codesystem belegt wurde; bis in die 1930er degenerierte Wrestling eher zur Lachnummer, verschwand aus dem Mainstream und war dennoch alles andere als in Gefahr, gänzlich zu verschwinden (Kreit 1998).

Es bedurfte erst eines völlig neuen Darstellungsraumes, um Wrestling auch völlig neu zu beleben – seinen großen Durchbruch erlebte das Showsportspektakel dort, wo man bereit war, es analog zum Zirkusspektakel als lustvolle Täuschung hinzunehmen; dort, wo es mit seinen übertriebenen Darbietungen neu kontextualisiert plötzlich perfekt Sinn machte: Auf der Bühne des nationalen Fernsehens.

2.4 Gorgeous Wrestling im TV: Hochform gegen Hochkultur

Wie beim Zirkus schon lange der Fall, wurde im Rahmen des Fernsehprogramms nun auch Wrestling zu einem Spiel, an dem die Zuschauer aktiv teilhatten – man kam vor den Schirm und

⁸ Weiters zeigt der Vorfall, dass Rezipienten von Wrestling damals keineswegs „leichtgläubiger“ oder „unkritischer“ waren, wie dies heutigen Annahmen oftmals eingeschrieben ist. Dass bereits wenige Jahre später die „Täuschung“ durch das „gestellte“ Wrestling bereitwillig hingenommen wurde, muss stattdessen als willentlicher Akt der Anteilnahme gesehen werden.

auch in die Hallen, um Einblick in die Machart der „Betrügereien“ zu nehmen und frönte dem lustvollen Aufspüren von Unstimmigkeiten, während man gleichzeitig vom Dargebotenen verzaubert wurde (vgl. Wrenn 2007:165f). So pendelte man zwischen Besserwissen und Mitfiebern, und das Problem mit der Echtheit verschwand zumindest für Fans vorerst vollends. Was die Entwicklung der allgemeinen Präsentation des Wrestling hin zu immer exaltierteren, übertriebeneren Darbietungen und auch karikierenden Charakteren angeht, ergänzt Morton (1985:47) die landläufige Meinung, dass ein gewisser Gestus mit der wachsenden Größe der Hallen einhergeht, um einen höchstinteressanten Aspekt: „The concentrated small-screen television set of the day stimulated wrestlers toward greater exaggeration, showmanship, histrionics and acrobatics.“

Parallel zur Größe der Hallen muss also auch die „Enge“ des damaligen TV-Schirms als Bedingung einer sich wandelnden Ästhetik-Norm im Wrestling Berücksichtigung finden. Zusätzlich zum rein formalen Rahmen findet in den 1940ern auch eine erneute Verlagerung von Wrestling in den Mainstream statt und zeitgleich mit dem Boom der Eisenhower-Jahre während der 1950er (Calhoun 2008:156) wird Wrestling sogar zum Top-Programm des jungen, landesweiten Fernsehens.

Nicht zuletzt diesem verschrien „prole sport“ (Morton 1985, Snyder 1989) ist der bahnbrechende Erfolg des Fernsehens an sich zu verdanken, da Wrestling für die Sendestationen de facto keine Produktionskosten bedeutete⁹, sich dabei aber enormer Popularität und konstanter Quoten in den Vierziger- und Fünfzigerjahren erfreute. Auch außerhalb der USA wurde Wrestling zum Quotenhit – in Japan etwa erzielte die Ausstrahlung des Matches „The Destroyer“ Dick Beyer vs. Rikidozan 1963 die zweithöchste Einschaltquote einer japanischen TV-Sendung aller Zeiten (Oliver 2007:52).

In den USA hielt mit den Vierzigern eine neue Ikone des Wrestling Einzug in Hallen und Fernsehapparate, die bald schon synonym mit Fernseh-Ruhm verstanden werden sollte: *Gorgeous George* hieß der originale Bösewicht, dessen Format und Charisma bis über die Grenzen des Showsports hinaus Wellen schlug: So nahm ihn sich etwa der junge Cassius Clay und spätere Muhammed Ali zum Vorbild, nachdem er ihn das erste Mal eine Rede über ein bevorstehendes Match in Las Vegas schwingen hörte (Oliver 2007:27), und auch der junge Bob Dylan beschreibt sein Treffen mit Gorgeous George als einschneidenden biografischen Moment – George gab ihm als erster Bestätigung und positives Feedback für seine musikalische Arbeit,

⁹ Der Großteil der Arbeit, die eine Wrestling-Veranstaltung ausmachte, wurde nach wie vor von den regionalen Promotern bzw. vom Dachverband der National Wrestling Alliance (NWA) erledigt – TV-Sender mussten lediglich ihre Kameralleute und Ausrüstung bringen und das Ereignis aufzeichnen bzw. ausstrahlen.

was für Dylan laut eigenen Angaben über Jahre hinweg die einzige, wenngleich notwendige Motivation war¹⁰.

Aber auch jenseits dieser Stars oftmals anhaftenden anekdotischen Aura ist Gorgeous George als echte Schlüsselfigur des Wrestling zu sehen (Oliver 2007:22ff). Mit bürgerlichem Namen George Wagner, war Gorgeous George der wohl exaltierteste Showman seiner Zeit und ein begnadeter Darsteller, wenn er den feigen, dandyhaften, metrosexuell stilisierten Wrestler mimte, der von seinem Assistenten den Ring oder seine Gegner rituell mit Parfüm besprühen und sich das Lockenhaupt frisieren ließ. Viele Innovationen, die Gorgeous George auch von Fans heute immer noch zugeschrieben werden – wie etwa die erste Verwendung eines musikalischen Themas für den Einzug und den Kniff mit Parfüm und Orchideen – gehen zwar in Wahrheit auf den befreundeten Wrestler Wilbur Finran zurück (vgl. Oliver 2007:142ff), aber George war fraglos derjenige Wrestler, der mit ungekanntem Schauspieltalent die Zeichensprache des Wrestling um eine karikierende, bewusst mit dem Publikum und seiner Erwartung spielende Nuance erweiterte und diesen Gestus zur Kunstform perfektionierte.

Gorgeous George trug imperiale Roben zum Ring und das Schummeln als Motto vor sich her, zögerte jegliche kämpferische Interaktion bestmöglich hinaus, winselte, betrog, machte sich Gedanken um den Sitz seiner Frisur – und transformierte somit ganz grundlegend die Rolle des „Bösewichts“ vom taktischen Schlitzohr und Raubein, das in Äquivalenz zum Kampfsport als glaubhaft angesehen werden konnte, hin zur Wrestling-typischen Kunstfigur. In anderen Unterhaltungsformen mochte es den komödiantischen Wendehals als Antithese zu gängigen Männlichkeitsidealen schon länger geben, aber im Framing eines Wrestling-Rings führte dies jegliche sportliche Verisimilität (oder Wahrheitsnähe) ad absurdum, die dem Wrestling zumindest von außen oft noch als eigentliches Ziel seiner Darbietung unterstellt wurde: Zu glauben, irgendjemand könnte sich während eines legitimen Wettkampfs so geckenhaft und antiathletisch gebärden, ohne dass sein Gegenüber eingeweiht war, verlangte ein derart schlechtes Bild vom Typus des Wrestling-Fans, dass niemand noch ernstlich daran festzuhalten wagte.

Zusätzlich präsentierte George dem Publikum hinsichtlich der Inszenierung seiner Geschlechterrolle eine Neuheit, stellte er doch dezidiert homoerotische Tendenzen aus, denen gegenüber man sich mit heterosexistischer Ablehnung positionierte (Mazer 1008:4) – und brachte damit einen nicht nur dem Wrestling inskribierten Gestus an die Oberfläche: Sport allgemein, insbesondere aber Kampfsport konnte subversiv stets sexuell gelesen werden, wenn man die ausgestellten Zeichen von körperlicher Anstrengung und Nähe unter

¹⁰ Quelle: <http://www.cbsnews.com/stories/2004/10/05/entertainment/main647383.shtml>, Stand 28. 3. 2010

gleichgeschlechtlichen Teilnehmern von Kontext und Intention des ihm unterlegten Spielregelwerks reinigte.

Wrestling, nunmehr klar von jeder sportlichen Mimesis entbunden, stellte homoerotische Tendenzen nicht deshalb aus, weil diese nun mal mit einer Darbietung (nämlich der Zurschaustellung physischer Dominanz im Simulationsumfeld) einhergingen, sondern entschied sich scheinbar *absichtlich* dazu, Bühne der Drags und Dandys zu sein – wenn es sich bei ihm um fiktive Narration handelte, hatte es doch beständig die Wahl, andere Zeichen zu produzieren.

Zur Analyse von Männerbildern und Geschlechterrollen sowie homoerotischer und heterosexistischer Textierung im Wrestling empfehlen sich Mazer (1998), Sammond (2005) und Hackett (2006) – anschauliche Beispiele direkt aus der Lebenswelt der Wrestler finden sich weiters bei Foley (2000; 2004).

Mir soll es an dieser Stelle nicht so sehr um eine Gender-Untersuchung gehen, als darum, eine andere grundlegende Funktion von Georges Spiel aufzuzeigen. Wie Mazer (1998:5) feststellt, kann nämlich auch diese Inszenierung als Dandy jederzeit wieder gebrochen werden, wenn es in entscheidenden Momenten darauf ankommt, seine Männlichkeit doch Beweis zu stellen: „Even Gorgeous George regularly dropped his drag in the middle of a match to exhibit his power and skill in dominating his opponent, though he then stopped to pat his hair back into place.“

Was bedeutet dies im Weiteren? Zuerst wird also das Schauspiel als formalistischer Selbstzweck und die Parahomosexualität der Akteure ausgestellt, die sportliche Mimesis über Bord geworfen und ein spielerisches Gegenbild zu urtypischer Männlichkeit geschaffen, durch welches sich das Publikum seiner eigenen Männlichkeit versichern kann – nur damit kurz darauf das Schauspiel auch schon wieder (vermeintlich) gebrochen und der Männlichkeitsbeweis doch noch angetreten wird.

Was Gorgeous George hier tat, ist essenziell für jede weitere Auseinandersetzung mit der Darstellung und Rezeption im Wrestling: Er legte mit seiner karikierenden Theatralität gewissermaßen den Apparat offen, der Wrestling hinter den Kulissen konstituiert und hob die Kunstform damit auf eine Ebene, wo Selbstreflexion und Diskurs ebenso Platz fanden wie Gegröle und Affekt. Fortan war Wrestling nicht mehr ahnungslos – es wusste nun, dass es beobachtet wurde.

Der zweite große, wenn auch viel klassischere Wrestling-Star seiner Zeit und mit Einsetzen des *Network Television* bald schon der meistgesehene Mann Amerikas war der legendäre Champion Lou Thesz (The Unreal Story of Pro Wrestling, 1999:27 Min), der das noch junge Starsystem des Fernsehens auf interessante Art subsummiert: „TV kicked in and immediately the people thought that anyone that you saw on TV was a movie star.“

Entgegen aller Legendenbildung ist diese Betrachtungsweise wahrscheinlich die richtigere. Wrestler waren nicht im Fernsehen zu sehen, weil sie Stars waren; sie wurden zu Stars, weil sie im Fernsehen zu sehen waren. Wie bereits erwähnt waren sie natürlich aus gutem Grund im Fernsehen zu sehen, da die Spektakel, die sie boten, Publikumsmagneten darstellten – allerdings war überregionale und anhaltende Berühmtheit für die „Attraktionen in den Arenen“ vor Zeiten des Fernsehens tatsächlich undenkbar. Was Wrestling bei all dem nicht ablegte, war seine Verhaftung im „prole sport“ mit Eigenschaften des „grand spectacle“ (Morton 1985:197; Snyder 1989:179) – es lebte von der Identifikation mit den Akteuren, der Partizipation seiner Fans, den Artefakten von Arbeiterkultur und der Ausstellung von Kraft und Stärke¹¹.

Dieses zwiespältige Verhältnis zum „Mainstream“ prägt das Wesen des Wrestling seither: Als die WWE mit ihrer Veranstaltung *Wrestlemania III* im Jahr 1987 mit 93.173 Besuchern den ungebrochenen Hallenrekord für Sportveranstaltungen aufstellte¹², war dies der New York Times keinerlei Berichterstattung wert – als Firmenvorstand Vince McMahon hingegen zwei Jahre später vor dem Senat eingestand, dass Wrestling „Fake“ war, schaffte die Meldung die Titelseite (vgl. Kreit 1998).

Auch zuvor schon berichtete die Times bestenfalls persiflierend und pejorativ über Wrestling, wobei ein Fall besonders hervorgehoben werden soll. 1985 berief der Senat eine „Task Force“ ein, die sich mit dem möglichen Verbot von Wrestling in New York beschäftigte, und im Zuge derer sich laut Times folgendes zutrug: „A wrestler who looked in for a few minutes and who insisted his legal name was Manfred the Maniac, said he would not testify because he might become angered by the line of questioning and decide to body-slam some senators and put Senator Bernstein in a hold called the double-arm bar. ‘Maybe a figure-four leg lock too,’ said Mr. Maniac.”¹³

¹¹ Das Postulat von Snyder (1989:179), dass die Herausstellung von Kraft und Stärke in Opposition zu Agilität, Eleganz und Finesse steht, kann durch meine Beobachtungen und Analysen nicht gestützt werden: Snyder ignoriert ebenso wie Hackett (2006) die Schaulust der Fans an der konkreten ästhetischen Darbietung, sowie die Feinheiten dieser komplexen, mehrfach kodierten Zeichensprache des Wrestling, und legt den Fokus ausschließlich auf das soziologische Framework des unmittelbaren Erlebnisses. Wie am Beispiel von Gorgeous Georges Po(s)sen veranschaulicht wurde, muss Dominanz als Bebilderung einfacher Kraft nicht im Widerspruch zu nuancierter athletischer und schauspielerischer Leistung stehen, sondern kann sich mit dieser je nach dramaturgischer Notwendigkeit im jeweiligen Moment der Narration abwechseln.

¹² Quelle: <http://www.wwe.com/shows/wrestlemania/history/wm3/factsstats/>, Stand 28. 3. 2010

¹³ New York Times, 9. 10. 1985. Zitiert nach Alex Kreit (1998).

Auch wenn hier zum Gutteil süffisante Belustigung über diese sich ach so ernstnehmende und dabei doch stets so zirkushafte Zunft aus der Berichterstattung spricht, zeigt die intellektuelle Positionierung der *Times* gegen das Wrestling, welche Sonderstellung dieser belächelte Kunstform dabei in der öffentlichen Wahrnehmung zukam: Geradezu piratenähnlich eroberten diese schrulligen Eigenbrötler den US-Senat, verschafften sich mit ihrem Auftreten Dominanz über die altherwürdige Institution und kassierten für ihre Subversion auf dem Weg gleich auch noch etwas Publicity ein.

Dabei war das Subversive am Auftritt von Akteuren wie „Manfred the Maniac“ nicht etwa, dass scheinbare Barbaren hier mit Gewaltandrohungen gegen Senatoren davorkamen (schließlich war Wrestling nur subversiv, nicht aber revolutionär, und derartige „Drohungen“ für jedermann ohne weiters als immanenter Teil des Spiels, dessen Akteure die geladenen Wrestler waren, identifizierbar) – nein, das wahrhaft Subversive war ganz klar, dass hier eine ganze Profession, ein gesamtes „Business“ die Autorität institutioneller Zeichen ignorierte und, schlimmer noch, mit ihrem eigenen, ebenso verklausulierten Zeichensystem konterte:

Dort, wo Wrestling in den Mainstream überschwappte (egal, ob auf die Bühnen der Medien oder jene der staatlichen Einrichtungen), tat es dies stets, ohne seine burlesken Narreteien oder seinen Jahrmarkts-Ethos abzulegen – Wrestling definiert sich über seine Kodizes und entblößt damit Konventionen anderer Disziplinen (sofern auch das Rechtssystem semiotisch als eine solche gesehen werden darf), die völlig unhinterfragt mindestens genauso abstruse Codes bis zum Exzess zelebrieren. Man könnte sich auch ganz pragmatisch fragen: Welchem anderen ernsthaften Business wäre es wohl sonst möglich gewesen, offen gegen Senatoren zu wettern und die Regeln und Codes des Senats damit so grundlegend zu missachten?

Der Knackpunkt ist freilich auch hier jener der öffentlichen Rezeption von Wrestling. Von einer breiten Akzeptanz als Kulturphänomen seitens massenmedialer Multiplikatoren war und ist Wrestling seit jeher weit entfernt, und es scheint sogar, als stünde Wrestling gerade deshalb Narrenfreiheit zu, weil man außerhalb seines nur halbdurchlässigen Universums ohnehin „versteht“, dass dieses mit seinem höchsteigenen Zeichensystem in isolierter Parallelität zu jenem der breiten amerikanischen Popkultur steht – wo doch das Gerüst dieses Showsports auf abstrakter körperlicher Erzählung fußt, die an keine andere Form massenmultiplizierter Unterhaltung anzuknüpfen scheint. Wrestling, scheint es weiter, steht nicht im interdisziplinären Wechselspiel der Medien und verweigert sich diesem sogar bewusst, indem es seine „schrullige“ Körperkunst, die oftmals komplett an der Logik realer Kämpfe vorbeigeht, hochhält und ausstellt – unterbrochen von nicht minder schrulligen Karnevalseinlagen und Klamauk-Sequenzen, die vordergründig nur der Vorführung schlichter Gegensätze dienen (Gut vs. Böse, Arbeiter vs. Boss, David vs. Goliath etc.).

Trotzdem generiert Wrestling damals wie heute ikonische Zeitbilder, die im popkulturellen Fahrwasser nur allzu gern zitiert und rezipiert werden, von Hulk Hogan – dem Sinnbild patriotischer Machtausstellung im 80er-Jahre-Comic-Stil – bis hin zu „Stone Cold“ Steve Austin – dem rotzigen, bierschlürfenden Texaner-Haudegen mit seinem ewigen Krieg gegen die Bosse und Systemkonformisten dieser Welt. Im Zuge der 1990er bricht Wrestling schließlich mit den klaren Demarkationslinien und Erscheinungsformen der 1980er Jahre – an die Stelle des absoluten, puristischen Gut-Böse-Dualismus, der wie gesagt noch Helden wie Hulk Hogan hervorbringen konnte, trat allmählich eine neue Rauheit und Widerspenstigkeit, die zu Ende des Jahrzehnts in der „Attitude Era“ kulminieren sollte (Kreit 1998).

Der damalige WWE-Konkurrent *World Championship Wrestling* führte im Juli 1996 seine symbolische Liquidierung der alten Ära durch die Einführung einer neuen Fraktion aus Wrestlern – der New World Order, NWO – durch und transformierte das Genre von einer Exhibition comichafter Glattheit in einen düsteren, nihilistischen Tummelplatz chaotischer Transgressionen, die zunehmend reale Offscreen-Geschichten (nicht zuletzt auch solche, die hinter den Kulissen geschehen und den Internet-Fans ohnehin schon durch das Abklappen ihrer Lieblingsforen bekannt waren) in die Onscreen-Handlungsstränge einfließen ließen. Bezeichnenderweise war zu diesem Zeitpunkt Hulk Hogan selbst Teil der NWO und vollzog den Wandel des Wrestling damit wortwörtlich am eigenen Körper, dem die Metamorphose hin zur dunklen Ära förmlich eingeschrieben war: Statt seines gelben T-Shirts, das er demonstrativ beim Einzug zerriss, um zu den Klängen von „I am a real American“ US-Dominanz zu schüren, und seiner häufig geschwenkten USA-Flagge trug Hogan nun Kleidung, aber auch Gesicht in schwarz zur Schau, während die brüchigen Töne von Jimi Hendrix’ „Voodoo Child“ seinen gemächlichen, arroganten Einzug begleiteten.

Um mit Alex Kreit (1998) zu sprechen, ließe sich sagen: Wrestling wurde im Zuge der späten Neunzigerjahre gemeinsam mit seinen Fans erwachsen – anstatt wie heute die Verhaftung im ewig kinderkonformen Käufersegment des „PG Rating“ zu suchen (dem kinderfreundlichsten Prädikat, das im US-Fernsehen vergeben wird), begann die WWE damals den Fokus auf die College-Studenten zu legen, die in den 1980ern bereits das Programm verfolgt hatten. Die Konsequenz: Wrestling wurde durchlässiger, gewalttätiger, wurde zunehmend beliebter, wenn auch nicht akzeptierter, und penetrierte sowohl die Kultur des Pop als auch die Konventionen des Wrestling mehr denn jemals zuvor – ohne bei diesem Spiel mit der eigenen Identität postmodern, introspektiv oder gar (vollends) selbstreflexiv zu werden, da im Wrestling, wie Nicholas Sammond (2005:3) so richtig bemerkt, die Verhaftung an der Oberfläche für den unmittelbaren Erlebnischarakter nach wie vor unabdinglich ist:

„American popular performance has never been about transcending the moment [of] passion and emotion; it has always been about the lived experience of social, political and cultural life. It is about bodies marked by race, ethnicity, gender, class, and sexuality operating in a democratic capitalist national culture that lacks a robust language for speaking about concrete, lived experience.”

Körper und Charakter ist im Wrestling ebenso wie überall sonst mehrfach markiert und kodiert – aber niemals ist er lediglich Verweis auf ein zugrundeliegendes Prinzip gesellschaftsimmanenter Paradigmen, sondern immer auch Perpetuum der Überwindung eben jener Gesetzmäßigkeiten. Der Körper im Wrestling führt an sich selbst Eigenschaften, und an der Interaktion mit seinesgleichen Ereignisse vor, die über jene Eigenschaften extemporieren können. Mit dieser Formel aus Vor- beziehungsweise Ausstellung und Überwindungs- beziehungsweise Handlungswillen – und seiner wohlproportionierten Mischung aus Blut, Stinkefingern und Stahlstühlen – erlangte Wrestling um das Jahr 2000 eine beispiellose Beliebtheit, wenngleich es vom Mainstream verleugnet blieb (Hackett 2006:12):

„If you watched the nightly news at the turn of the century, you would think that Americans mostly cared about the economy, politics, sports, show business, science, technology, their health, the weather... but you'd be wrong. What they cared about, according to domain requests tabulated by Google, the world's most popular search engine, was professional wrestling. Indeed, wrestling was among the most searched subjects on the Internet, right up there with sex and God, and every bit as mystifying.”

Auch aktuell hat der Terminus „WWE“ eine nicht vernachlässigbare Relevanz bei Internetsuchen und landete jüngst auf Platz 3 der Yahoo-Suchergebnisse von 2009, geschlagen lediglich von den Begriffen „Michael Jackson“ und „Britney Spears“¹⁴.

Wrestling fungiert also immer noch als Dealmaker und kultureller Katalysator des Pop – und ist laut Firmenvorstand und Protagonist Vince McMahon vor allem „the closest thing to a live athletic sports soap opera you'll find.“ (Kreit:1998)

Dass es seine legitime Rolle dabei nur allzu selten zugestanden bekommt, verortet McMahon auch selbst im fehlenden Verständnis seitens der Medien: „The consumer knows who we are,” sagt McMahon. „The media doesn't understand us very well because we're not sport, and we're not the strictest form of entertainment. You can't put us in a box. We're not Beyonce. We don't

¹⁴ Quelle: <http://yearinreview.yahoo.com/2009/top10#3wwe>, Stand 28. 3. 2010

fit anywhere. We're a hybrid. But our audience understands that. We've been an exhibition since Abraham Lincoln wrestled."¹⁵

Das „Wir“, welches hier konstruiert wird, zeigt allem voran auch an, wie hier nachträglich Geschichtsumschreibung betrieben und jede frühere Ausprägung des Ringsports als integraler Bestandteil des heutigen Wrestling ausgedeutet wird. Dass ein solches Wir dabei allerlei Regeln folgt oder auch erschafft und ebenso durch Sprache wie konkrete Kodizes oder auch durch das Wissen um den Grad der Echtheit dieses Spiels determiniert wird, soll im Folgenden gezeigt werden, wenn wir uns daran machen, sowohl die Terminologie als auch die Körper-Grammatik und die raumzeitlichen Gegebenheiten des Wrestling zu analysieren, und außerdem den Kulturbegriffs des Spiels auf seine Relevanz für die Erfassung seiner im Wrestling spezifischen Ausprägung untersuchen wollen.

¹⁵ Quelle: <http://blogs.ajc.com/jeff-schultz-blog/2010/02/01/sports-new-bizarre-tag-team-falcons-and-wrestlemania/>, Stand 28. 3. 2010

3. „Time to play the game“ – Struktur, Semantik und Grammatik des Spiels

3.1 Übersicht: Spielregelwerk und Machart, Langue und Parole

Die nun folgenden zwei Kapitel widmen sich den keineswegs einfachen Fragen „Wie *funktioniert* eigentlich Wrestling?“ und „Was bedeutet eigentlich *Spiel*?“, woraus sich wiederum die (zugegeben etwas leidige) Frage nach der Echtheit des Wrestling selbst ergibt. Dabei soll Kapitel 3 sich gewissermaßen der *Langue* widmen, während in Kapitel 4 die Parole untersucht und der Spielbegriff als solcher im Hinblick auf unser Thema diskutiert wird.

Wie schwierig und umfangreich diese Fragen auch erscheinen mögen, müssen sie dennoch gestellt werden, um einen grundlegenden Einblick in das Werkzeug sowohl der Kunst des als auch der Analyse von Wrestling zu gewähren, ohne welches eine auch phänomenologische Erfassung dieser Kunstform unmöglich wäre.

Hierbei gilt es zu beachten, dass dem Wrestling zwei unterschiedliche Arten von Regelsystemen eingeschrieben sind: Jene Regeln, die in Anlehnung an reell kompetitive (Kampf-)Sportarten das eigentliche **Spielregelwerk** aufspannen, aber beim Wrestling natürlich aufgrund der Prädeterminiertheit des Ergebnisses mehr als Teil der Erzählung zu sehen sind, und jene Regeln und **realen Abläufe**, nach denen Wrestling von den Wrestlern gemacht wird.

Das bedeutet, dass das Spielregelwerk, welches bei anderen Sportarten die einzige Instanz der Spielbegrenzung darstellt, ist im Wrestling vielmehr dazu da, um gewissermaßen die Struktur und Gesetzmäßigkeiten des Erzähluniversums abzustecken – für den letztendlichen Ausgang eines Matches, ist völlig irrelevant, was man im Ring darf und was nicht, da Ringrichter und Wrestler lediglich gemeinsam mit Regie und Kreativteam eine Inszenierung erarbeiten, deren Ende ohnehin bereits bestimmt wurde. Wichtig ist dieses Regelwerk jedoch einerseits für das Publikum und ihre Schaulust, andererseits für die Darbietung selbst, die von den Akteuren geboten wird: Für sie gilt es natürlich, spontan und improvisatorisch mit den Mitteln umzugehen, je nach Position im Ring die adäquatesten Moves und Griffe vorzunehmen und so die ästhetische Seite ihrer Show zu bereichern.

Die wirklichen Abläufe „hinter den Kulissen“, welche das Handwerk der Akteure ausmachen, sind dabei freilich jener Aspekt des Spiels, der dem Publikum vordergründig (d.h., zumindest seitens der Show und für die Dauer derselben) verborgen bleibt, obwohl, wie wir noch sehen werden, eben dieses Wissen um die „wirkliche Kunst“ eines der Haupt-Exklusionskriterien stellt, über die sich echtes Fantum konstituiert.

Wir werden uns im Folgenden also sowohl dem *strukturellen Aufbau* als auch der *handwerklichen Machart* von Wrestling widmen – in dieser Reihenfolge, um vorrangig einen Eindruck von Dramaturgie und Rahmenbedingungen zu geben und erst dann die introspektive Analyse bis hin zur Begriffsuntersuchung von Spiel anzusetzen.

Noch ein Wort zur Allgemeingültigkeit der in diesem Kapitel besprochenen Termini und Begebenheiten:

Da Wrestling aufgrund seiner Hybridnatur nicht eindeutig als Sport zu klassifizieren ist, gibt es hier keinerlei regulative Instanz wie in herkömmlichen Sportarten üblich, und folglich auch keine unabhängigen Ligen oder verbindlichen Regelwerke – Wrestling-„Ligen“ oder auch **Promotions** sind vielmehr geschlossene Unternehmen, die alle ihren eigenen **Roster** (Stall) an Athleten sowie ihre eigenen Standards und Richtlinien haben. Die grundlegende Spielstruktur ist demnach von Organisation zu Organisation variabel und wird oftmals von regionalen Wrestling-Promotions leicht abgeändert, um so distinktive Unterscheidungsmerkmale zur Konkurrenz zu schaffen¹⁶.

Dennoch hat sich über die Zeit eine gewisse konventionalisierte Industrienorm herausgebildet, der die meisten Wrestling-Unternehmen weitestgehend folgen, um ihr Produkt niederschwellig und für jedermann leicht zugänglich zu halten. Die athletischen und narrativen Rahmenbedingungen, die im Folgenden kurz skizziert werden, entsprechen dezidiert dem in der WWE gebräuchlichen Standard und sollen lediglich ein rudimentäres Verständnis für die grundlegende Logik der in dieser Arbeit betrachteten Form von Wrestling geben, um ausgehend von diesem Grundgerüst dramaturgische und erzählerische Spielarten, abweichende Improvisationen, aber auch theatrale und performative Praktiken besser nachvollziehen zu können.

3.2 Terminologie des Spiels

Zuallererst soll an dieser Stelle ein im Ansatz ohnehin bereits begonnener Abriss des Fachvokabulars gegeben werden, da besonders das Spezifikum der (oftmals wirtschaftsanalogen) Begriffe einen soliden Einblick in die mehrfache Kodierung im Wrestling ermöglicht – die Fachvokabeln sollen also einerseits die Dimensionen aufzeigen, in denen Wrestling *entsteht*, und andererseits verstehen helfen, welche Dimensionen Wrestling *erzeugt*.

Stellt man sich die Frage, womit ein solches Lexikon begonnen werden kann, beziehungsweise welcher Terminus von seiner Gewichtung am Legitimsten den Angel- und Ausgangspunkt

¹⁶ So benutzte TNA Wrestling über lange Zeit einen sechseckigen Wrestling-Ring anstelle des üblichen viereckigen, ROH kannte keinerlei Disqualifikation und Matches mit mehr als zwei Einzelteilnehmern folgen nach wie vor in jeder Regionalliga einer anderen Struktur (Turnier- oder Erster Sieg-Prinzip). Ebenso können Käfig-Matches je nach Territorium nur durch Verlassen des Käfigs, nur durch Pinfall des Gegners oder mittels beider Varianten gewonnen werden, manche Ligen pflegen immer noch die relativ altherwürdige Tradition des Zeitlimits bei Titelfkämpfen und so weiter und so fort. Nichtsdestoweniger weiß der bewanderte Wrestling-Zuseher stets, wann ein Akteur zu einem Suplex ansetzt oder einen DDT versucht, beziehungsweise wann eine Situation brenzlig wird, Spannung erwartet werden darf oder ein Match dem Ende entgegen geht.

weiterer Auseinandersetzung bilden sollte, so zeigt sich angesichts des amerikanischen Wrestling, das besonders im Ausstellen des großen Agon verhaftet und der ständigen Überwindung dieses Prinzips verpflichtet ist, dass im Zentrum jeder Wrestling-Geschichte nicht die sportlichen Elemente, sondern allem voran die *Charaktere* der Akteure stehen.

Die Ambition zum Showman, der Wille zum Entertainer, das Potential zur Projektionsfläche sind die Qualitäten der Darsteller, die beim Publikum das identifikatorische Mitfiebern noch anheizen – im Wrestling ebenso wie überall sonst in der amerikanischen Popkultur wurzelt jede (narrative Form von) Unterhaltung im Topos des ausgestellten und ausstellenden Charakters. Diesen Charakter oder auch diese Figur, welche der Wrestler all seinen weiteren Aktionen eingeschrieben hat und die er in Grundzügen spielt, nennt man im Fachjargon das „Gimmick“: die unverkennbare, charakterliche Signatur eines Wrestlers.

Doch wer ist für die Gestaltung und Ausarbeitung eines Gimmicks verantwortlich? Wie Randy Baer (2003:23) bündig erklärt:

„In wrestling, this person is known as the *booker*. Sometimes, if more than one person is involved, they are given other titles such as the *creative department* or the *booking team*. It is their duty to create *gimmicks*, or characters, for the wrestlers. They are also in charge of writing *angles*, or story lines, that perpetuate rivalries, or *feuds*, between the wrestlers.“

Dieser Absatz fasst bereits eine Vielzahl elementarer Erzähltermini zusammen: Die Booking-Abteilung entwirft also **Gimmicks**, die miteinander in gewissen **Angles** interagieren, welche sich wiederum zu übergeordneten **Feuds** – allgemein im Hinblick auf ihre Dramaturgie auch **Storylines** genannt – ausweiten können.

Desweiteren fallen die Akteure im Regelfall in eine der Kategorien „gut“ oder „böse“ – wobei der Held im Wrestling-Jargon **Face** und der Schurke **Heel** genannt wird. Dieses binäre System leitet sich jedoch keineswegs von den englischen Begriffen für Gesicht und Ferse ab, auch wenn dies der Körperkunst eine gewisse biomechanische Dimension verleihen würde, sondern vielmehr stellt „Face“ die Verkürzung von „Babyface“ – dem ultimativ Braven – dar, während es sich bei „Heel“ um eine abermalige Anlehnung an einen Anachronismus aus der Zirkussprache handelt.

Beide Antagonisten sind weiters direkt der gewünschte Publikumsreaktion verpflichtet: Die Erfüllung eines Face liegt im **Pop** – dem „aufpoppenden“ Jubel –, der Heel hingegen soll die Massen bis hin zum **Heat** – also die langsam schwelende Reizung bis hin zum Ausbuhen – „aufheizen“. Dieser Dichotomie sind auch bereits die grundlegenden Verhaltens- und Aktionsmuster der beiden Fraktionen eingeschrieben: Der Face zeichnet sich durch schnelle

Aktionen aus, ist technisch brillant und arbeitet bewusst auf einen erhöhten Attraktionsgehalt für „sein“ Publikum hin – der Heel hingegen verweigert sich sozusagen der Erwartungshaltung, unterminiert sie mit gemächlicher, nicht besonders ansehnlicher Dominanz und unfair verschafften Vorteilen, die jedem Sportsgeist und jeder technischen Raffinesse entgegenstehen¹⁷.

In gewisser Weise kann also im klassischen Wrestling auch von einer Art *körperlichen Prädisposition* hinsichtlich einer Eignung für Gut oder Böse gesprochen werden, zumal die als Grundlage jeder Improvisation grob umrissenen Rollentypen leichter von Personen mit entsprechendem Körperbau dargestellt werden können. Ein technischer Perfektionist ist meist von kleinerer, wendigerer und muskulöserer Statur, während ein ungeschliffenes Raubein auch körperlich nicht wohldefiniert, wohl aber „beängstigend proportioniert“ sein muss. Die effektivsten und klassischsten Auseinandersetzungen sind demnach jene, die zwischen David und Goliath stattfinden¹⁸.

Es sei aber auch gesagt, dass im heutigen Wrestling sogenannte Attraktionswrestler ebenso Sympathien gewinnen können, wie schnelle Muskelprotze zu „schmierigen Aalen“ werden können – schließlich gibt es kaum noch etablierte Muster, über die nicht auch an mancher Stelle improvisiert wird, um „wissende“ Fans bei Laune zu halten.

Bezüglich der Fans kennt der Wrestling-Jargon drei unterschiedliche Begriffe oder Kategorien (Wrenn 2007:156ff). Da hätten wir sowohl die **Marks** – Wrestling-Fans mit hoher Anteilnahme –, sowie die **Smart** Fans – Wrestling-Fans mit (vermeintlichem) Insider-Wissen –, als auch die Hybridkategorie der **Smark** Fans, welche lediglich glauben, „eingeweiht“ und dem Produkt gegenüber wissend beziehungsweise analytisch-skeptisch zu sein, nur um in Wahrheit doch den Machern und ihren Mythen auf den Leim zu gehen. Eine eingehendere Auseinandersetzung mit

¹⁷ Die Opposition von technischer Perfektion und dem Bösen findet sich etwa in der Terminologie des mexikanischen Wrestling, dem Lucha libre, noch deutlicher – hier heißen die Helden „*técnicos*“, also Techniker, während die Bösewichter „*rudos*“, also Raubeine, genannt werden (Levi 2006:427f).

¹⁸ Natürlich kann in Ausnahmefällen auch dieses Muster gekonnt persifliert oder als Ausgangspunkt semantischer Verschiebungen und bewussten Kommentierens der Erwartungshaltung verwendet werden: Bei Wrestlemania 24 etwa fand ein Kampf zwischen dem winzigen Weltergewicht-Boxer Floyd „Money“ Mayweather und dem mehr als 2,10 Meter großen Wrestler Big Show statt, bei dem jedoch der völlig unterlegene Boxer interessanterweise als Böser portraitiert wurde, da er es wagte, ohne entsprechendes Training in einen Wrestling-Kampf einzuwilligen und damit die Kunst hinter dem Spiel implizit abfällig kommentierte. Eine solche Umkehr des etablierten Gut-Böse-Schemas funktioniert jedoch nur, wenn an die Stelle der konventionalisierten Äquivalenz von Körperwucht und Bösartigkeit ein anderes eindeutig klassifizierbares Zeichensystem tritt – im Falle von Mayweather und Big Show beispielsweise wurde einfach der Kleine als gefährlicher, flinker Wendehals inszeniert.

diesen Fan-Kategorien werden wir in Kapitel 7 unternehmen – an dieser Stelle soll uns die hier angestellte, grobe Definition erst mal reichen.

Über all dem steht freilich das Wrestling – als Disziplin, Unternehmen und Wirtschaftszweig – selbst, das in der Terminologie des Fachs einfach nur **Business** genannt wird. Wrestler referenzieren dabei auf sich selbst als **Worker**, während die Intensität oder Professionalität ihrer Darbietung mit **Work rate** bezeichnet wird. Wer laut Vereinbarung die Niederlage einsteckt, „macht den Job“ (**do the job**) oder ist gar „geschäftlich“ beziehungsweise „macht Geschäfte“ (**do business**). Auch zu dieser hochinteressanten Synchronität von Wrestling und Wirtschaft werden wir später noch mehr hören (Holmes 2004:77ff).

Auch im offiziellen Auftritt und der medialen Positionierung des WWE-Produkts ist der Begriff „Wrestling“ als solcher nicht mehr zu finden – aber während hinter den Kulissen knallhart vom Business die Rede ist, fällt bei Fernseh-Übertragungen nur noch der Begriff **Sports Entertainment**¹⁹ – analog dazu wurden in logischer Konsequenz auch Wrestler kurzerhand in **Sports Entertainer** verwandelt.

Die eingeschriebene Grundlage jeglicher Wrestling-Inszenierung, beziehungsweise der Modus, mittels welchem das Universum sich als solches konstituiert, ist ein Begriff, dem wir uns bislang (durchaus absichtlich) noch gar nicht gewidmet haben: **Kayfabe**. Dieser in Anlehnung an die (Kinder-)Geheimsprache Pig Latin erschaffener Tarnbegriff für „Fake“, also Fälschung, bezeichnet einerseits die Gesamtheit aller beabsichtigten Vorgänge innerhalb des Erzähluniversums, und wurde andererseits in seinem Ursprung zum Schutz innerbetrieblicher Geschäftsgeheimnisse verwendet, als Wrestling noch dem esoterischen Kodex gehorchte, demzufolge die wahre Natur des Showsports vor Außenseitern verborgen zu werden hatte. Kayfabe definiert also das Konzept von Wirklichkeit auf dem Wrestling beruht, und das in doppelter Hinsicht: Es ist gleichzeitig der Erhaltung als auch der Beschreibung des Echten und des Fake verschrieben, spielt Demarkationslinie und universelle Ganzheit vor, oder anders: Kayfabe zeigt an, dass Wrestling insgesamt im Spannungsfeld von immanenter Täuschung und ihrer Abgrenzung gegen den Hintergrund des ungeplant Echten stattfindet – wobei dieses

¹⁹ Wie später noch ausgeführt werden soll, ist Sports Entertainment in der Welt des Wrestling längst kein neuartiger Terminus mehr – verhältnismäßig neu ist jedoch das konsequente „Branding“ und Neukonnotieren, im Zuge dessen Wrestling als Ausdruck vollends aus dem Wrestling-Unterhaltungsprogramm der WWE verschwunden ist. Die Verschiebung von der Genre-Kategorie, die man bei Pressekonferenzen oder Aktionärsversammlungen verwendet haben mochte, hin zum Gattungs-Äquivalent, das seinen Weg in die Sprache des eigentlichen Programms gefunden hat, vollzog sich dabei erst in den Jahren 2007 und (Anfang) 2008.

„Echte“ entweder Unfälle oder einfach nur die Außen(seiter)welt meint, die im begrenzten Rahmen der Arena ohnehin keine Gültigkeit hat²⁰.

3.3 Räumliche Anordnung: Die latente Arena

Diese Arena, die abseits von relativ seltenen ungewollten Zwischenfällen beinahe identisch mit der Welt des Kayfabe zu setzen ist, dient nicht nur als Schauplatz, sondern ist aufgrund ihrer Ausrichtung und Gestaltung auch Gemeinplatz und Über-Ort des Fantoms selbst: Sie ist ein ewiger Raum, der Gefühlswelten extrapoliert, Geschichte(n) produziert, aber auch Dominanz auf die Akteure ausübt – ausgehend von ihrer Persistenz und ihrer strukturellen Strenge.

Hier, in der Arena des Kampfes, wird auch gewissermaßen ein **Dispositiv** der Wrestling-Wahrnehmung geschaffen, wobei Dispositiv im Sinne Michel Foucaults (1978:119ff) als das Netz, das zwischen allen gesagten und ungesagten Elementen einer „Sache“, eines Phänomens, einer Erscheinung gespannt ist, verstanden werden soll und folglich immer auch mit Macht und ihrer Anordnung zu tun hat.

Das wesentlichste Element dieser Anordnung und damit auch einer jeden Wrestling-Inszenierung ist der im Zentrum des Veranstaltungsortes errichtete, 6-mal-6 Meter messende **Wrestling-Ring** – diese in der Regel viereckige Konstruktion darf als *Schauplatz erster Ordnung*, als vorrangige Plattform unserer Kämpfe gelten. Der Ring wird von drei ihn umspannenden **Seilen** und in der Regel vier **Ringpfosten** begrenzt, die an den Kreuzungspunkten mit den Seilen von Polsterungen bedeckt werden, wobei all diese baulichen Elemente in jedem herkömmlichen Match zum Einsatz gelangen können.

Umgebend ist der Boden üblicherweise mit **Sportmatten** bedeckt, die ihrerseits von den **Absperrungsgeländern** zum Publikum begrenzt werden. Diese Geländer haben in etwa Hüfthöhe und trennen den Raum in Bühnen- und Zuschauerbereich, obwohl Kämpfe in Ausnahmefällen über die Grenzen des Schauraums hinaus „überquellen“ können („to spill into the crowd“), wie eine derartige Transgression in der Fachsprache der Wrestling-Kommentatoren benannt wird.

Den Ring erreichen die antagonistischen Akteure über einen von Zuschauerreihen und Absperrungen schlauchförmig gehaltenen **Zugang** an einer der vier Ringseiten, der seinen

²⁰ Zwar kann Kayfabe als Abgrenzung des Wrestling-Immanenten vom „Nicht-Spiel“ auch so verstanden werden, dass der Terminus dazu dient, Unfälle oder Nichtgeplantes zu betiteln – allerdings entspricht dies nicht seiner historisch vorrangigen Bedeutung. In diesem Kontext steht Kayfabe dann auch an der Demarkationslinie von Gewolltem und „einfach nur Geschehenem“, wobei diese verschwimmende Grenze durchaus im Wrestling thematisiert wird. Trotzdem gilt im Wrestling: Was ankommt und sich verkauft, wird gerne auch nachträglich ins Kayfabe eingearbeitet, selbst wenn das Ereignis selbst ein ungeplantes, aus der Rolle fallendes gewesen sein möchte.

Anfang in einem multimedial-apparativen **Eingangsbereich** hat – dieser wiederum ist der Ausgangspunkt des rituellen Einmarschs der Wrestler und mit komplexen LED-Wänden sowie pyrotechnischen Vorrichtungen, Hebebühnen, Lichtorgeln und so weiter bestückt.

Gegenüber des Eingangs- und Zugangsbereichs auf der anderen Seite des Rings befinden sich die **Kommentatoren-Pulte** der unterschiedlichen „Rundfunk-Teams“ (die freilich ebensowenig wie die Wrestler oder Organisationen selbst unabhängig von der Erzählung, sondern vielmehr fixer Bestandteil einer der wöchentlichen Sendungen Raw, Smackdown, Superstars oder ECW beziehungsweise NXT²¹ sind und die selbst immer eine konkrete narrative Funktion haben, indem sie etwa auf Geschehnisse hinweisen, die aus der Action im Ring allein nicht ersichtlich wären, oder aber auch indem sie dieser eine zusätzliche Dimension durch Einbettung in eine übergeordnete Handlung verleihen und so weiter).

Allgemein gilt, dass Ring, Zugang, Matten, Kommentatoren-Pulte und Absperrungen bei allen WWE-Veranstaltungen stark konventionellen Kriterien mit Wiedererkennungswert folgen: Anstelle herkömmlicher Geländer setzt die WWE schwarze **Sichtschutz-Barrieren** ein, der Boden wird mit **schwarzen Matten** ausgelegt und die Pulte sind speziell angefertigte, ebenfalls **schwarz gehaltene Tischvorrichtungen**.

All diese durchgehend schwarzen, sichtundurchlässigen Elemente minimieren das visuelle „Rauschen“ für das Fernsehbild: Während frühere Absperrgitter den Blick auf Beine und Mittelkörper der in den ersten Reihen sitzenden Fans und die Spanholztische der Kommentatoren das Wirrwarr von Kabeln, Wasserflaschen und anderen Accessoires der kommentierenden Zunft freigaben, schaffen die heute einheitlichen Bau- und Verkleidungselemente ein homogeneres Bild, das auch dem Ritual des restlichen Produkts entgegenkommt – mehr dazu später.

Die große Ausnahme bildet der Eingangsbereich: Hier finden sich vom Ästhetisch-Formalen individuelle Themenlandschaften realisiert, die der jeweiligen Pay-Per-View-Veranstaltung ihr

²¹ Die wöchentliche Sendung ECW wurde mit Februar 2010 eingestellt und von der konzeptuell eher an der Idee eines Reality-TV-Trainingslager orientierten Programms namens NXT (als Anklang auf den potentiell nächsten großen Star, den die Sendung hervorbringen würde) ersetzt. Raw und Smackdown bestehen nach wie vor als Eckpfeiler des Marketing- und TV-Auftritts der WWE – die beiden Sendungen simulieren dabei gewissermaßen die Struktur unabhängiger Ligen, haben beide ihren höchsteigenen Roster und nehmen einmal jährlich an einem „Draft“ teil, bei dem Wrestler von einer Show zur anderen „getauscht“ werden können. Bis Februar 2010 galt also noch die Drei-Sendungs-Struktur, innerhalb derer Raw eindeutig als quotenstärkste „A-Show“, Smackdown als stärker Wrestling-orientierte „B-Show“ und ECW als das wenig beachtete Schlusslicht verstanden wurde. WWE Superstars debütierte als vierte wöchentliche Sendung am 16. April 2009 und weist ein Potpourri an Matches mit Teilnehmern der anderen Sendungen auf, die auch im Rahmen der jeweiligen Show aufgezeichnet werden – Superstars ist damit ein Vorführmodell für Kämpfe, die bei Raw und Smackdown keinen Platz finden, aber als Werbung für eben jene Shows stehen sollen.

spezifisches Gesicht verleiht. Dasselbe Thema findet sich in der Form von speziell entworfenen Logos und grafisch ähnlichen Strukturen meist auf der rund um den Ring hängenden **Plane** wieder. Eingangsbereich und Ringplane konstituieren von allen Elementen in der Halle also den spezifischen Look einer Veranstaltung, während die übrigen Bausteine der Multiplikation des Raums ins Unendliche dienen.

Bei den wöchentlich stattfindenden Sendungen Raw, Smackdown und (bis Februar 2010) ECW erfährt diese rituelle Nachahmung des immer gleichen Raums ihre radikalste Ausprägung, zumal hier auch noch Eingangsbereich und Ringplane Woche um Woche exakt repliziert werden – anhand des Aussehens ließen sich hier also keinerlei lokale Unterschiede zwischen den Sendungen festmachen, Ausstrahlungen sind ästhetisch jeder Zeitlichkeit enthoben und weisen keinerlei Bezug zu Lokalkolorit, Hallendimension oder Jahreszeit mehr auf. Um diese Ansätze zum Nicht-Ort auszugleichen, benutzt die WWE üblicherweise Kamerafahrten über das Panorama der jeweiligen Austragungsstadt, die als dramaturgische Pausenfüller ins Programm geschnitten werden.

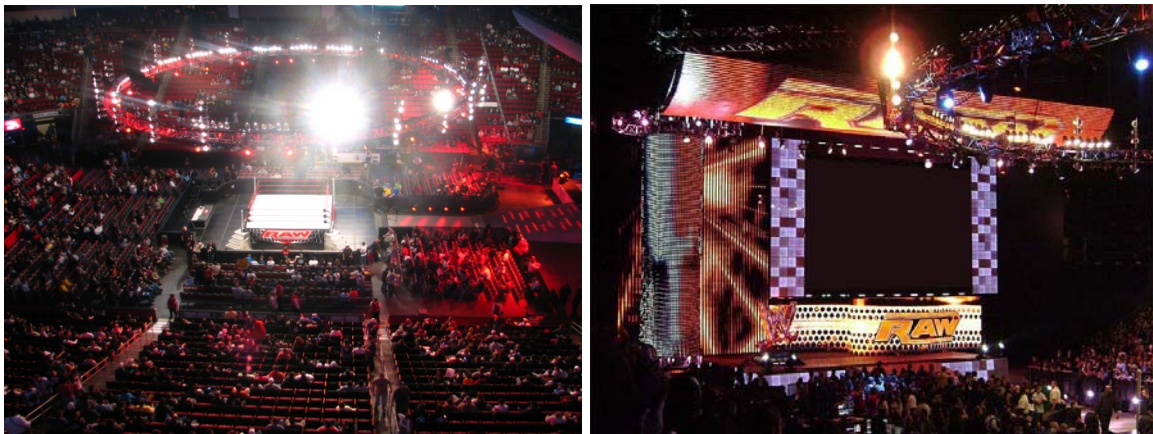


Abbildung 1: Die TV-Arena als Nicht-Ort

Auch die Position der **Mastershot-Kamera** ist übrigens immer ident: Diese blickt so auf eine Längsseite des Rings, dass der Eingangsbereich links und die Kommentatoren-Pulte rechts liegen. Unterteilt man die Halle oder die Arena weiters in **vier Handlungssektionen** – Eingangsbereich links, Kommentatoren-Bereich rechts, Publikumsbereich vor uns und reservierter Raum für das Fernsehpublikum, der einer vierten Wand entspricht – wird augenfällig, dass hier jedem Bereich eine ganz bestimmte Funktion zukommt.

Das bedeutet für den geübten (TV-)Rezipienten auch, dass beispielsweise gewisse Unterbrechungen oder überraschende Einmischungen anderer Wrestler ins Geschehen räumlich antizipiert werden können: Läuft plötzlich jemand Dritter herein, um einem der beiden Kontrahenten beizustehen oder ihn aus einer misslichen Lage zu befreien, so geschieht dies in aller Regel von jenseits des linken Bildschirmrands, während rechts eine „Sicherheitszone“ darstellt, aus der keinerlei Übergriff droht und die nur dann ins Geschehen eingebunden wird,

wenn die Wrestler sich den Raum um das Kommentatoren-Pult erobern, indem sie aktiv das Geschehen dorthin verlagern, den Tisch als Waffe einsetzen und so weiter. Das vor uns liegende Publikum dient der Spiegelung und Verstärkung des emotionalen Rahmens der Fernsehzuschauer – die Verdopplung oder gar mehrfache Multiplikation von Affekt im und durch das Bild wird zur Feedbackschleife für uns in den begrenzten Raum Blickende und spannt uns damit in die „Maschinerie des Exzesses“ ein, die der dampfende Wrestling-Raum darstellt.

3.4 Zeitlicher Ablauf: Die Grammatik des Kampfes

Zusätzlich zu den räumlichen Bausteinen müssen die strukturellen Rahmenbedingungen des Wrestling-Matches, gemeinsam mit einem Verständnis der konkretisierten Moves die „Langue“ des Showsports, noch kurz beleuchtet werden – diese paradigmatischen Regeln semantisieren den Kampf hinsichtlich seiner Abfolge und machen elaborate Spiele mit Erwartungshaltung oder fest gefügten Konventionen möglich.

3.4.1 Das Spielregelwerk

Ein Match wird grundlegend zwischen zwei Antagonisten mit dem Ziel ausgefochten, den Gegner eindeutig durch **Pinfall** oder **Submission** zu besiegen. Ein Pin erfolgt, wenn die Schultern eines Akteurs solange durchgehend zu Boden gedrückt oder am Boden gehalten werden, bis der Ringrichter durch Schlagen seiner Hand auf die Matte bis drei gezählt hat (Three Count). Eine Submission geschieht, wenn einer der beiden durch mehrmaliges Klopfen auf die Matte seine Aufgabe signalisiert – üblicherweise während sein Gegner einen entsprechenden Aufgabebegriff bei ihm ansetzt.

Weiters kann ein Match durch **Disqualifikation** entschieden werden. Zu einer solchen führt jeder Einsatz (körper-)fremder Objekte, die nicht Teil des Rings sind, jeder Angriff auf den Ringrichter, sowie jede Aktion, die im Bereich der Seile nach einer Warnung des Ringrichters und seinem Zählen bis 5 nicht abgebrochen wird. Die Ringseile gelten im Wrestling ähnlich wie im Boxen gewissermaßen als „sichere Zone“, in die sich ein geschwächter Athlet kurzzeitig flüchten kann, oder aber die von einem Wrestler berührt werden können, wenn sein Gegner einen Pin oder eine Submission an ihm versucht, um die Aktion sofort zu beenden.

Wer außerdem in einem herkömmlichen Match nach Verlassen des Rings nicht bis zum 10 Count des Ringrichters wieder den Schauplatz des fairen Kampfes betritt, verliert den Kampf durch **Count out** (Auszählen). Im Falle eines Titelpampfes wechselt der Championgürtel nur bei Pinfall oder Submission, während Disqualifikation und Count out (bis auf wenige Ausnahmen) lediglich das Match entscheiden.

Selbstverständlich ist dieses „Regelwerk“ nur eine Ansammlung rahmengebender Konventionen, die je nach Bedürfnis der Geschichte bis ins letzte Detail veränder- und anpassbar bleiben – ebenso wie die Exekution der Regeln in letzter Konsequenz im „Ermessen“ des Ringrichters liegt, der nicht selten Story-motiviert schneller, langsamer oder auch gar nicht anzählt, um den Akteuren die Rückkehr in den Ring gerade noch/eben nicht zu ermöglichen, je nachdem, was das Drehbuch diesbezüglich vorsieht.

Der Ringrichter (oder Referee) kann dabei als **dramaturgisches Korrektiv** verstanden werden, der Fehler in der Live-Inszenierung ausgleicht: Ist ein Wrestler nicht aufmerksam genug, um den Ring rechtzeitig vor dem Auszählen wieder zu besteigen, führt der Referee den 10 Count langsamer durch oder unterbricht diesen mit Mahnungen gegen den Kontrahenten und so weiter.

Die „Match-Regeln“ hingegen bilden den **dramaturgischen Überbau**, der denkbar einfach Cliffhanger und andere Spannungsfiguren in die Erzählung einzuweben ermöglicht: Ein Bösewicht, der sein Temperament nicht im Griff hat oder gar den ausgefuchsten Plan verfolgt, das Match zu verlieren, nur um seinen Titel zu behalten, kann also beispielsweise ein Ende durch Disqualifikation herbeiführen – da in einem solchen Fall jedoch die Primärkondition umgangen wird, dernach sich ein Wrestling-Match nur durch Pinfall oder Submission sauber und eindeutig entscheidet, bedeutet ein solcher Ausgang in aller Regel kein befriedigendes Ende der Geschichte und wird eher dann genutzt, wenn bis zum nächsten Event die Spannung und der Konflikt der Akteure noch ausgebaut werden soll.

3.4.2 Das Move-Set

Ebenfalls Teil des zeitlichen Ablaufs ist abseits des Spielregelwerks auch das bereits erwähnte **Repertoire an Griffen und Aktionen**, welches die Wrestler nutzen und das hier nur kurz angeschnitten werden soll, um die analytische Auseinandersetzung vermittelter zu gestalten, auch wenn sich freilich über die konkrete Ästhetik abstrakter Körperperformance mindestens ebenso schlecht deskriptiv schreiben lässt, wie es sich zu Architektur tanzt.

Anstatt also eine Aufzählung von Figuren runter zu spulen, die ohnehin zu zahlreich und komplex wären, als dass man ihnen im Rahmen dieser Arbeit beikommen könnte, möchte ich vielmehr die Kategorien dieser Moves ganz grob umreißen und kurz ausführen, wie der spezifische Ausdruck in direktem Zusammenhang mit Dramaturgie und Erwartungshaltung steht. Wichtig ist, dass im Wrestling Spielgesten Bedeutung haben. Anders als im (eigentlichen) Sport, wo lediglich dem Erzielen von Vorsprung und Sieg Bedeutung zukommt und jeder Ausdruck funktional diesem Ziel verpflichtet ist, erschafft sich das Wrestling seine eigene konkrete Sprache ohne Worte, seine eigenen sinnhaften Zeichen und erfüllt damit sogar erstaunlich

präzise jene grundlegenden, programmatischen Forderungen, die Antonin Artaud (1958:37) in „Das Theater und sein Double“ von der Bühne verlangt:

„I say that the stage is a concrete physical place which asks to be filled, and to be given its own concrete language to speak. I say that this concrete language, intended for the senses and independent of speech, has first to satisfy the senses, that there is a poetry of the senses as there is a poetry of language, and that this concrete physical language to which I refer is truly theatrical only to the degree that the thoughts it expresses are beyond the reach of the spoken language.“

Artaud spricht von einer nichtpervertierten Pantomime (Artaud 1958:40), wo Gesten nicht der bloßen Illustration von sprachlichen Zeichen dienen, sondern stattdessen für Ideen, Geisteszustände und Inneres stehen – Zeichensprache in ihrer pursten Form ist Teil dieses neuen, sprach-entbundenen Theaters. Und auch, wenn Artaud gewiss von allen Bühnen am wenigsten die des Wrestling im Kopf hatte (und bei Artaud andere Aspekte, die im Wrestling maßgeblich sind, wie etwa das Fake-Konzept und die eigentlich handlungsgebende Athletik, keinerlei Rolle spielen), sieht man hier zumindest diesen einen seiner Ansprüche am Konkretesten erfüllt.

Schon der Beginn eines Wrestling-Matches gibt Aufschluss über dessen weiteren Verlauf – ihm ist der Modus des Aufeinandertreffens bereits eingeschrieben. Kontrahenten können mit einem „Sich-Ineinander-Verkeilen“ beginnen, das als historische Reminiszenz auch heute noch **Collar-and-Elbow Tie-up** genannt wird; alternativ beginnt ein Match auch mit sofortigem, explosivem Aufeinander-Losgehen (**Going at it**), oder aber einem intensiven, spannungsverzögernden **Stare down** – alles Varianten des „Eröffnungsschrittes“, die in sich bereits Tempo, Technik oder persönliche Involviertheit signalisieren.

Hier ist der spezifische Move sowohl abstrakt als auch konkret, da er einerseits für sich selbst steht und bereits die Entwicklung der auf ihn folgenden Wrestling-Handlungen kodiert, aber andererseits auch, wenn man so will, auf ein außerhalb des Wrestling lokalisierbares Zeichensystem verweist, da auch für das ungeübte Auge ersichtlich bleibt, ob das emotionale Thema eher Hass, Sportlichkeit oder Taktieren lautet.

Ausgehend von der jeweiligen Eröffnungssaktion gibt es weiters gewisse konventionalisierte Abläufe und Schlagabtausche, die bereits nur noch schwer in Äquivalenz zu einer Körpersprache des Alltags gesetzt werden können, ohne dass man sie vollends falsch versteht.

Man kann sagen: hier setzt die nichtpervertierte Pantomime nach Artaud ein. Schön ist, was technische Perfektion beweist; mitreißend ist, was über etablierte Konventionen improvisiert; lustig ist, was die mechanischen Abläufe geistreich aushöhlt. Oder anders: Jenseits eines

genauen Verständnisses von Terminologie und Technik und einer Verinnerlichung der zu erwartenden Abläufe kann Wrestling insgesamt nicht vermittelt werden. Zwar gilt wohl für jede Kunstform und -gattung, dass „Vorbildung“ einen Mehrwert des Lustgewinns beim Rezipienten bedeutet, allerdings ist im Falle von Wrestling das Spiel ästhetischer Improvisation derart vorrangig und handlungsdominant, dass ohne die volle Integration dieser Dimension in das eigene Zeichenrepertoire de facto gar kein Lustgewinn möglich ist. Warum ein Spinebuster „schöner“ ist als ein anderer, oder auch warum eine gewisse Sequenz an Moves „eleganter“ und raffinierter ist als die nächste, lässt sich nicht oder nur schwer außerhalb des Zeichenapparats beschreiben, aus dem sich Wrestling konstituiert.

Zusammenfassend lässt sich also sagen: Die wrestlerische Darbietung beginnt sich mit fortschreitender Dramaturgie zusehends von jeder Verweisstruktur im Sinne eines Verweises auf außerhalb der Narration und der Diegese liegende Zeichen- und Ordnungssysteme zu entfernen: Moves haben nicht solange Auswirkung auf die Körper, wie sie das im Umfeld eines „echten“ (kompetitiven) Kampfes hätten, dem sie ja oft entnommen sind – stattdessen wirken sie solange, wie es für die Körpererzählung notwendig ist, um Dominanz oder Zähheit, Abgeschlagenheit oder Unverwundlichkeit zu bedeuten²².

Die Kategorisierung eben jener „bedeutsamen“ Moves soll nun anhand ihrer ästhetischen und erzählerischen Primärmerkmale erfolgen, um so ein **System der Intention und Sequenzierung** sichtbar zu machen, das Wrestling-Matches einerseits dramaturgisch zusammenfasst (Intention), andererseits gewissermaßen in „Genusshappen“ unterteilt (Sequenzierung). Die Aktionskategorien lassen sich unter Berücksichtigung dieser Dichotomie und in gradueller Abstufung ihrer Zugehörigkeit zu den beiden übergeordneten Mengen wie folgt setzen:

Akrobatik: *Ultimative Sequenzierung.* Akrobatische Moves dienen sowohl dem Publikum als auch den Figuren innerhalb der Handlung als Symbole, die technisches Können demonstrieren (im Falle der Figuren beispielsweise auch dazu, dem Gegner durch seine Perfektion „Respekt einzuflößen“). Das Spiel damit, wie ein Gegner auf die Akrobatik des Angreifers reagiert, kann dabei diese Techniksequenz dekonstruieren – etwa, indem ein Koloss den flinken, behenden Gegner ohne viel Aufwand einfach nur von sich abprallen lässt. Akrobatische Moves bestimmen die Dramaturgie insgesamt am wenigsten und dienen hauptsächlich der Befriedigung ästhetischer Prädispositionen.

Kraftakte: *Vorrangige Sequenzierung.* Sofern es sich bei dem Kraftakt nicht um einen Finishing Move handelt (siehe unten), ist dieser ähnlich den akrobatischen Aktionen vorrangig

²² Dabei sind die Aktionen nur noch insofern an unsere Wirklichkeit angelegt, als Wrestling grundlegende, oftmals binäre Gefühlswelten ja nicht *entwirft*, sondern lediglich *referenziert* – dies jedoch spitzfindig als Verhaftung im Zeichensystem des Alltags zu begreifen, würde wohl zu weit gehen.

Demonstration körperlicher Konstitution und kämpferischen Könnens. Diese Moves mit großer Wirkung auf den Gegner beenden oftmals Akrobatik-Einlagen oder zerteilen ein Match durch ihr abruptes Auftreten und zeigen einen Übergang in eine neue Matchphase an – wurde der Power Move von einem Heel ausgeführt, kann nun nach kurzer Verschnaufpause das große Comeback des Face eingeleitet werden; demonstrierte der Face den Kraftakt, kann der Heel hierdurch etwa als feige bloßgestellt oder zum Rückzug verleitet werden. Bestimmte Kraftakte jedoch können auch im Hinblick auf die überspannende Intention von Match oder Veranstaltung ausgerichtet sein, wenn beispielsweise die Ausführung eben jenes Moves bereits im Vorfeld instrumentalisiert, angedeutet, vorweggenommen oder als handlungstragend beschrieben wurde.

Haltegriffe: *Vorrangige Intention.* Obwohl Haltegriffe dank ihres statischen Charakters eventuell vorangegangene oder nachfolgende Match-Sequenzen per se auch trennen beziehungsweise als eigenständige Einheiten sichtbar machen, ist die Mehrzahl aller Haltegriffe erzählerisch auf die Absicht der Kontrahenten ausgelegt. Ein eng angesetzter Würgegriff, ein langsam ausmergelnder Nerve Hold oder ein auf Bewusstlosigkeit abzielender Sleeper helfen dabei, die Position und Intention des Angreifers zu unterstreichen und das Publikum zwischen all den körperlichen Sensationen und Effektdarbietungen eben auch an den Ausgangspunkt und die Absicht des Kampfes zu erinnern: Der Würgegriff wird den Fans einmal mehr die unfaire Art des Heel vorführen, während ein technisch motivierter STFU des Face dessen Geschicklichkeit illustriert. Griffe bedeuten jedoch meist auch ein „Reset“ des Matches, sodass trotz des dramaturgischen Überbaus nach einem Haltegriff problemlos wieder in eine neutrale Ausgangslage zurückgekehrt werden kann, weshalb Haltegriffe nicht vollends und exklusiv der Menge Intention oder Sequenzierung zugerechnet werden können. Haltegriffe, die *primär* der Sequenzierung dienen, sind zumindest meiner Ansicht nach aber in der Minderzahl, da auch die Wahl der filmischen Mittel (Close-Up, kein Cutting-on-action, also ein „Ruhen auf den Figuren“) die Ausstellung der Charaktere als übergeordnete Bedeutung suggeriert.

Finishing Moves: *Ultimative Intention.* Wenn auch punktuell ausgeführt, ist der Finishing Move eines Wrestlers – also die ihm eigene, exklusive und vernichtendste aller Aktionen, die nebst dem Charakter das ultimative Markenzeichen einer Figur ausmacht – stets die Erfüllung und das ikonischste Zeichen jeder Intention im Wrestling: Der Finisher, wie er auch kurz genannt wird, ist gewissermaßen die ultimative Erzähl-Maschine, der sämtliche Handlungsabsichten immanent sind, und die am Deutlichsten von Eroberung und Konsequenz berichtet. Anders als herkömmliche Moves der Kraft- oder Akrobatik-Kategorie werden Finisher üblicherweise sehr gezielt und deflationär eingesetzt, als Krönung des Kampfes und epischen Haderns mit seinem Kontrahenten. Dabei muss der Finisher (der praktisch jeder herkömmliche Move in leicht

abgewandelter Form sein kann) natürlich nicht in jedem Fall zum Erfolg führen, wird aber selbst dann nicht übergangen und bleibt nie folgenlos. Er setzt damit vorrangig keine Zäsuren innerhalb des Kampfes und segmentiert auch keine Match-Einheiten, stattdessen ist er der (vermeintliche) Endpunkt der Dramaturgie selbst. Auch im Austausch von Finishing Moves (wenn beide diesen „finale“ Kraftaufwand des anderen „wie durch ein Wunder überstehen“ sollten) steigert sich das Match mit Crescendo zur überdimensionierten, überlebensgroßen Kollision vollends von ihrer Intention instrumentalisierten Monster: Auch wenn er nicht Schlusspunkt ist, ist er zumindest nicht beliebige Peripetie, sondern Ausgang aus dem eigentlichen Match, hinüber in einen Schlagabtausch „bis zum Letzten“, und damit die stärkste Waffe nicht nur der Akteure sondern auch der Dramaturgie und des Drehbuchs selbst.

Die vier Aktions-Kategorien im Wrestling sind demnach Akrobatik, Kraftakt, Haltegriff und Finishing Move, wobei diese ein semantisches Differenzial von Sequenzierung bis Intention aufspannen.

Nicht erwähnt wurden hier bislang die noch kleineren Einheiten einer Wrestling-Konfrontation wie **Schläge und Kicks** oder auch das reine **Taunting**, was so viel meint wie Verspottung – erstere sind Übergangs- oder Füllsel-Aktionen ohne dezidierte Bedeutung, während das Spotten und Schmähen des Gegners je nach Charakter elementar, aber ebenso Teil einer jeden zuvor erwähnten Kategorie sein kann und demnach ebenfalls keine eigenständigen Qualitäten als Subkategorie einer der beiden Mengen hat.

Auch wenn alles das nur einen vergleichswisen groben Eindruck von der Fülle an Wrestling-Kodes und -Kodizes beziehungsweise deren Bedeutungsebenen geben kann, ist damit zumindest ein gewisser Rahmen des Spiels definiert.

4. „You don't know. I do know.“ – Spiel-Diskurs, Insiderblick und die magische Frage nach dem Fake im Wrestling

4.1 Spiel und Ernst als Kulturbegriffe

Damit ist es an der Zeit, von der Semantik und Grammatik des Spiels überzugehen auf die ganz grundlegende Frage, was das Spiel – und in weiterer Folge unseres, nämlich das des Wrestling – eigentlich ausmacht, wie man es fassen, abgrenzen und mit dem Ernst und der Echtheit in Beziehung setzen kann.

Was also ist Spiel?

Für Schiller (2000:62) ist es nichts Minderes als das Wesentlichste überhaupt: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Und das alles geschieht an einem Ort, der frei ist „von den Fesseln jedes Zwecks, jeder Pflicht.“ (Schiller 2000:63)

Auch für Ronald Hitzler (2006) bedeutet das Spiel etwas konkreter „den Vollzug jener vorentworfenen Erfahrung, zu irgendeinem Zweck eine gewisse Zeit lang ohne (äußeren) Zwang Regeln zu akzeptieren. Das Spiel lässt sich somit definieren als ein Modus sozialer Praxis, nämlich als eine intendierte, freiwillige Handlungssituation mit explizit vorgegebenen Regeln.“

Auch wenn es natürlich durch Rahmenbedingungen, Grenzen und folglich innere Zwänge (also spielimmanente Reglements) definiert ist, gibt es keinerlei Teilnahmeverpflichtung am Spiel selbst. Allerdings muss darauf hingewiesen werden, dass das Ernstnehmen eines Spiels seitens seiner Spieler einer Art von *innerem* Zwang gehorcht, der ja einen entscheidenden Anteil am Affektpotential des Spiels hat²³.

Sowohl Sigmund Freud als auch Johan Huizinga betonen die Wichtigkeit des Ernsts und der Anteilnahme der Spieler am Spiel – konkret nennt Freud zwei Eigenschaften, die er als

²³ Die zunehmende Verlagerung von äußeren zu inneren Zwängen in einer exzessiv spielerischeren Welt kann allgemein als Ausdruck unseres Zeitgeists verstanden werden, in dem sich die Durchstrukturierung jedes Lebensbereichs dem Prinzip des Spiels und damit der Freiheit von äußeren und der gleichzeitigen Verpflichtung gegenüber inneren Zwängen annähert. Während die einstige industrielle Disziplinargesellschaft auf autoritäre Maßnahmen (Überwachung und Repression zur Erhaltung der Sinn- und Moralmatrix) angewiesen war, ist unsere neue, postindustrielle Kontrollgesellschaft durch identifikationsstiftende Regulative (Lifestyle der sozialen Sinn- und Moralmatrix) auf Selbstzwänge ausgerichtet (Heinzlmaier 2007:166f) – dieses Prinzip begünstigt die Entstehung spielerischer Hyperformen wie dem Wrestling in seiner heutigen Form noch zusätzlich. Zwar gibt es den Show Sport, wie eingangs gezeigt, bereits seit Urzeiten, allerdings war er bis zum Eingang in die postfordistische Kontrollgesellschaft selbst nicht so verklausuliert und komplex kodiert wie seither. Heutiges Wrestling ist der Inbegriff innerer Zwänge – der Inszenierung des ultimativ Unkontrollierten steht die Selbstkontrolle der Fans gegenüber, die die Zäsur zwischen Zuschauer- und Wrestling-Raum brav hinnehmen, Gewalt nur in Form von aggressiver Anteilnahme, nicht aber in Schlägereien oder durch Übergriffe ausüben, und sich von unliebsamen Ergebnissen bestenfalls für die Dauer des Ausbuhens des Gewinners irritieren lassen.

Gemeinsamkeit des kindlichen und des erwachsenen Spiels verortet: Ernstnehmen der Tätigkeit und Wissen um die Differenz zur Wirklichkeit, denn, so Freud: „Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern – Wirklichkeit.“ (Robert-Stützel 2000:152)

Wichtig ist stets, dass man um die Differenz des ernstesten Spiels zur Wirklichkeit weiß, und es dabei nicht bedingungslos ernstnimmt – hierin würde Freud (ebd.) vielmehr die Psychose verorten.

Eine Sonderform des Spiels, die uns im Hinblick auf das Wrestling besonders interessiert, ist gewiss der Wettkampf, der Huizinga zufolge wie jedes andere Spiel auch bis zu einem bestimmten Grad als zwecklos bezeichnet werden muss (2006:60): „Das will heißen: *er läuft in sich selber ab, und sein Ausgang ist nicht an dem notwendigen Lebensprozess der Gruppe beteiligt.* [...] Mit anderen Worten: das Zielgerichtete der Handlung besteht in erster Linie im Ablauf als solchem ohne direkte Beziehung zu dem, was hinterherkommt. Als objektive Tatsache ist das Spielergebnis an und für sich unwesentlich und gleichgültig.“

Huizinga sagt jedoch auch, dass dies für affektiv betroffene Fans nicht mehr gilt. Im Wrestling nimmt die Handlung und die Performanz des Spiels selbst freilich auch eine übergeordnete Rolle gegenüber seinem Ergebnis ein.

Bis hierher kann Wettkampf also durchaus als legitime Kategorie des Spiels zur Beschreibung von Wrestling herangezogen werden: Wettkampf ist ein zweckentbundener Spielmodus, der in sich selber abläuft und dessen Ausgang dem Ereignis untergeordnet ist. Huizinga trifft jedoch keine klare Aussage darüber, inwiefern sich Wettkampf nun eindeutig von anderen Sonderformen des Spiels unterscheidet beziehungsweise abgrenzen lässt. Ein mögliches Exklusionskriterium, das man als Eigenschaft des Wettkampfs nennen könnte, wäre wohl, dass es sich bei diesem vorrangig um die kompetitive Ausstellung agonalen, antithetischen Spiel(en)s mit hohem Ereignispotential handelt. Zugegeben ist eine dezidierte Definition von Wettkampf aber auch im Alltäglichen schwer zu finden, da sich beispielsweise bei einem Pokerturnier sowohl das „herkömmliche“ Kartenspiel, als auch das (nicht zuletzt aufgrund hoher Einsätze und hoher Medienresonanz) auf starke Anteilnahme ausgerichtete, agonale Ereignis sehen lässt. Gerade im Wrestling lässt sich der Wettkampf-Charakter und -Gehalt am Schwierigsten beurteilen, da Wrestling nicht im ursprünglichen Sinne kompetitiv, aber dennoch eine Ausstellung echter Konkurrenz und wahren Überbietens ist.

Mangels eindeutiger Abgrenzung und Definition des Begriffes Wettkampf wollen wir das Hauptaugenmerk daher etwas allgemeiner auf das **agonale, spannende Spiel als Ereignis** legen, dem man Wrestling zweifelsohne zuordnen kann.

Kennzeichen eines solchen Spiels sind nach Huizinga (2006:58) allem voran Spannung und Unsicherheit: „Stets erhebt sich in ihm die Frage: ‚Wird es glücken?‘ [...] Im antithetischen Spiel

agonaler Art [...] erreicht dies Element der Spannung, der ungewissen Aussicht auf Gelingen, der Unsicherheit, den höchsten Grad.“

Zwar „geht“ es im Wrestling nicht ums Gewinnen (zumindest nicht um den Sieg des einen oder anderen Athleten, wie innerhalb der Diegese behauptet wird), aber die Leidenschaft und Anteilnahme mit der hintergründigen Frage „**Wird es glücken?**“ ist dennoch beim Zusehen ein wesentliches Element der Begeisterung und der Schaulust – und, letztendlich, auch des „geheim“ ablaufenden Spiels zweiter Ordnung, also dem athletischen Schauspiel der Akteure. Die Aussicht auf ein Gelingen kann im Wrestling also auf dreierlei Arten verstanden werden: 1. Wird es glücken, dass mein Favorit siegt? (*suspension of disbelief*²⁴), 2. Wird es glücken, dass die Geschichte durch das Match glaubhaft transportiert wird? (Kritik an Booking, Drehbuch und Dramaturgie), und 3. Wird es glücken, dass die Aktionen perfekt ausgeführt werden? (Kritik an Performance und Athletik).

Auf dieser Ebene kann schließlich auch wieder von einem „**Kampf**“ gesprochen werden – nämlich einem solchen, der sich aus oder in der Darbietung und im Spannungsfeld des Ästhetischen und Agonalen ergibt: *„Das Spiel ist ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas. Diese beiden Funktionen können sich auch vereinigen, in der Weise, dass das Spiel einen Kampf um etwas ‚darstellt‘ oder aber ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten darstellen kann.“* (Huizinga 2006:22)

Überträgt man die somit gewonnenen Beschreibungsmuster auf den für uns relevanten Showsport-Bereich, dann lässt sich also sagen, Wrestling kennzeichnet sich durch seinen **antithetischen, agonalen Charakter**, sowie seine **Ausrichtung am (ästhetischen) Gelingen** und der damit einhergehenden **Unsicherheit** und Latenz, aber auch durch seinen **Erlebnis- und Spannungsgehalt**, der **aus dem Kampf um oder die Darstellung von etwas** (oder aber einer Kombination aus Kampf und Darbietung) hervorgeht.

„Eine besonders vollkommene Form des Spielens“ sieht Huizinga (2006:181) jedoch in einer noch nicht erwähnten Gattung, die noch als letzter Begriff unserem semantischen Spiel-Feld hinzugefügt werden soll: dem **Tanz**. Vor allem im figurativen Tanz, der mehr Konvention und Struktur als der Gesellschaftstanz zu zweit hat, oder anders gesagt überall „da, wo der Tanz Schaustellung, Vorstellung, Ausbildung oder aber rhythmische Aufstellung und Bewegung ist“ (Huizinga 2006:180), verortet Huizinga die reinste Form des Spiels.

²⁴ Der aus der amerikanischen Literaturwissenschaft stammende Terminus der *„suspension of disbelief“*, also der Suspendierung des eigenen Unglaubens, was ein bewusstes, spielerisches Sich-Einlassen auf die vermeintliche Echtheit von Kulturinhalten trotz besseren Wissens meint, findet in der akademischen Aufarbeitung des Themenkomplexes Wrestling immer wieder Anwendung – er gereicht dabei oftmals zur Erklärung, warum und inwieweit das Rezipieren und Teilnehmen an offensichtlichen „Fake“-Inszenierungen wie dem Wrestling dem Publikum Lustgewinn bringt (vgl. Sammond 2005, Mazer 1998).

Besonders im Hinblick auf Wrestling ist figurativer Tanz ein oftmals vernachlässigtes Kernelement der Performance: Vielmehr als Kampfsport, den es im Ausdruck imitiert, ist Wrestling in Wahrheit *Tanzsport* – es handelt von und mittels abstrakter Zeichenordnung, die nicht Verwundung sondern Choreographie im Sinn hat²⁵.

Was bei all dem noch fehlt wäre eine auch für uns gültige Definition von Spiel an sich. Leider ist auch Huizingas Konzept in diesem Punkt nicht perfekt: Robert Pfaller (2002:99ff) macht im Rahmen seiner analytischen Auseinandersetzung mit Huizinga auf einen deutlichen Fehler in dessen These aufmerksam, der im Werk keinerlei Lösung oder auch nur Adressierung erfährt. Denn Huizingas Ansicht, dass in allen Kulturbereichen ein „Verschwinden des Spiels, ein Vordringen von profanem Ernst und Fadesse“ (ebd.:100) stattfindet, deutet auf eine Wesensart des Spiels hin, die sich mit oder innerhalb unserer Kultur nicht erklären lässt. Zwar gibt es auch laut Huizinga durchwegs in der Kultur Spiel, wie etwa im Barock, wo dieses besonders aufblüht, allerdings wird das Spiel per se trotzdem nicht als Teil der Kultur, sondern als eigene „Entität“ (oder als eigenständiges Phänomen) aufgefasst und erschwert eine klare, hermeneutische Definition des Begriffes.

Weiters beschäftigt Huizinga sich hauptsächlich mit den Spielern selbst, die Betrachter sind aus seinen Thesen fast vollends eliminiert, wenn es nicht um große soziokulturelle Kodizes wie etwa die kollektive Einstellung zu Krieg geht.

Weitestgehend hat Huizinga damit auch recht – schließlich hat das Publikum im Regelfall des Spiels bereits zu viel intellektuelle Distanz, um affektiv von seinem Bann betroffen zu sein. Wenn ich zwei Pokerspielern im Heads Up zusehe, wie diese spielen, empfinde ich nicht dieselbe Art von Anteilnahme, wie wenn ich selbst aktiv am Tisch teilnehme; ich kann verstehen, worin der Reiz liegt, und ich kann das Spiel der beiden Akteure spannend finden, ihre Spielzüge mit Spannung antizipieren, oder projektiv bereits selbst mein mögliches Spiel in dieser Situation durchgehen – aber trotz allem spiele ich nun mal nicht selbst im Heads Up und bin vom Regelwerk des Spiels nur insofern betroffen, als ich es zum besseren Verständnis des Betrachteten verinnerlichen kann. Ansonsten hat es keinerlei Auswirkung auf mein Handeln, das ja aus bloßem Zusehen besteht.

Das Poker-Beispiel soll vor allem auch zeigen, dass mit intellektueller Distanz keineswegs Langeweile gleichzusetzen ist – andernfalls wären wohl Sportübertragungen aller Art bereits vor langer Zeit aus dem Fernsehen verbannt worden. Als Betrachter liegt für mich die Schaulust nicht zuletzt darin, zu wissen, dass ich Spielern zusehe, die wissen, dass sie spielen – und davon

²⁵ Bereits zuvor habe ich ausgeführt, dass Wrestling vom darstellenden Tanz-Schauspiel etwa eines Balletts abgegrenzt werden muss, weil es seinen Attraktionswert nicht verhüllt, sondern ausstellt – dem figurativen Tanz oder Tanzsport jedoch kommt es in vielen Aspekten gleich.

entbunden zu sein, selbst zu spielen, sodass ich mich voll auf das Betrachten dieses wissentlichen Spielens konzentrieren kann. Ich sehe also nicht nur dem Spiel als Kenner zu, sondern auch den Spielern als Voyeur.

Im Falle von Wrestling aber zeigt sich schnell, dass Akteure und Betrachter nicht in dieser Form getrennt voneinander betrachtet werden können, ohne dass das Spiel ins Leere und Bedeutungslose für alle Beteiligten liefe: Wrestler spielen schließlich nicht nur „nach den Regeln“, wie Wettkämpfer dies bei Spielen sonst tun, sondern auch und vor allem *für* jemanden, während das Publikum auch nicht nur hinsichtlich der Akzeptanz des Regelwerks, sondern unter Vorspiegelung einer gesteigerten Anteilnahme „mitspielt“. Das heißt, das Publikum nimmt willentlich eine Spielposition ein, um Teil der Darbietung zu sein, woraus es wiederum die Lust bezieht, der Darbietung affektiv zu folgen.

Außerdem sieht Huizinga im herkömmlichen Spiel das Publikum als entbehrlich an, was sich so ebenfalls nicht auf die Spielsituation einer Wrestling-Veranstaltung übertragen lässt: Fußballer mögen zwar Energie aus Anfeuerungsrufen ihrer Fans ziehen, aber das Ranglistenspiel kann auch in einem leeren Stadion ohne Kameras passieren. Wrestling ohne Adressaten jedoch würde sich selbst nur ad absurdum und als gewissermaßen neurotische Selbstillusionierung vorführen²⁶.

Interessanterweise scheinen jedoch bei beiden Parteien, also sowohl bei Athleten als auch Fans, dieselben Mechanismen am Werk zu sein, wenn es um ihre Positionierung zum und innerhalb des Spiels geht (Hackett 2006:79): „Young American men [...] find themselves at a difficult juncture of psychological development: they're too old to simply play. But there is nothing else to which they can give themselves with such 'fierce intensity.' So they continue to play,

²⁶ Zwar gibt es im Wrestling auch Grenzfälle und Gegenbeispiele, wie etwa den Parking Lot Brawl von John Cena und JBL (vgl. The Great American Bash 2008) hinter den Kulissen, der nicht nur kein *sichtbares* Publikum hat, sondern noch dazu vorab und demnach ohne direktes Publikums-Feedback aufgezeichnet wurde, sodass das Publikum in der Halle lediglich auf ein fertiges Filmsegment reagierte. Lediglich die Schlusssequenz passierte wieder live und in der Arena, was bereits mehr als ein Jahrzehnt zuvor beim „Boiler Room Brawl“ zwischen Undertaker und Mankind in sehr ähnlicher Weise und mit identem Schema vorgeführt wurde. In der Halbzeitshow des Super Bowl 1999 zeigte die WWE darüber hinaus auch ein „Empty Arena Match“, das von The Rock und Mankind bestritten wurde und welches beinahe als *Wrestling-Match zweiter Ordnung* gelten kann, insofern als es gänzlich ohne Publikum auskommt, das leere Stadion und die fehlende Reaktion ausstellt und die Arena als ultimativen Raum des Kampfes inszeniert, wo der Schlagabtausch selbst über die unbesetzten Stühle hinweg weitergeführt wird – Publikum als Verweis auf Aktion weicht der totalen Aktion, die ohne jede Schwelle und Aufregung überall stattfindet. All diese Sonderformen von Wrestling-Matches haben jedoch eines gemeinsam: Sie alle entstanden mit Blick auf die Rezeption durch ein Wrestling-Publikum, spielen also dem nicht Sichtbaren etwas vor und sind eben kein selbstgenügender Wettkampf, den die beteiligten Wrestler zur realen Klärung eines Machtanspruchs oder Schlichtung einer Fehde ausfechten.

absurdly.“ Das gilt für die mit ihrer Wahrnehmung und Reaktion spielenden Betrachter ebenso wie für die vor Publikum schauspielenden Akteure.

Auch wenn wir nicht ohne weiteres eine Definition des zugrundeliegenden Spiels selbst geben können, so ist doch in jedem Fall entscheidend, dass beide Fronten ihrer Rollen gewahr und verpflichtet sind, beide Pole Intensität aus- bzw. herstellen, die nur im Wechselspiel Bestand hat, und beide Parteien durch ihre aktive Position im Spiel-Gefüge zu Zeichenträgern totaler Instrumentalisierung werden. Das Spiel, wie wir es untersuchen – also das choreographierte Miteinander antagonistischer Figuren, deren Geschichte vor uns passiert, aber erst durch uns Sinn zugewiesen bekommt – spielt sich dabei stets auf (*mindestens*) diesen zwei Ebenen – also jener der Wrestler und der der Wrestling-Fans – ab. Viele Mechanismen kommen simultan beiderorts zum Tragen. Während die Athleten die Ursache kontrollierter Fan-Ekstase herstellen, fabrizieren Fans umgekehrt die notwendigen Reaktionen auf die reglementierte Darbietung der Athleten, wobei Kontrolle, Reglement und Notwendigkeit als Mechanismen des Spiels „Wrestling“ zu verstehen sind.

Umberto Eco (1998:161) spricht sogar vom Athleten als Monster, das jedoch erst entsteht, wenn Sport als gespieltes Spiel zu *Sport im Quadrat* als Spektakel für andere mutiert, oder genauer gesagt: „when sport, that is, from a game played in the first person, becomes a kind of disquisition on play, or rather play as spectacle for others, and hence game as played by others and seen by me. Sport squared equals sport performance.“

Und auch wenn innerhalb dieser Sport-Performance Spieler und Rezipient interdependent sind, also in Anlehnung an Eco gewissermaßen beide zu „Monstern“ totaler Instrumentalisierung werden, und wie bereits gesagt beide unerlässliche Parallelitäten durchexerzieren, die in ihrer Spiegelung des jeweils anderen zum Exzess tendieren, ist für das Verständnis des Wrestling-Spiels nicht nur diese Abhängigkeit und das Zusammenspiel, sondern auch das grundlegende Handwerk der Wrestler von Bedeutung – hier nimmt die Spielspirale ihren Anfang, hier werden die Grenzen der Echtheit abgesteckt, hier konstituiert sich, was dem wissenden Fan Grundlage seiner Kodierung des Spiels ist.

4.2 Echtheit von innen: Der Spieler-Blick und die Machart von Matches

Bisher haben wir uns damit beschäftigt, welchen formalen und ästhetischen Kriterien eine Wrestling-Performance folgt beziehungsweise wie diese in Bezug zum Terminus Spiel gesetzt werden können. Nun wollen wir uns kurz dem Treiben „hinter den Kulissen“ und folglich der Machart von Matches widmen, um auch den intrinsisch Wrestling-typischen Habitus zwischen Wrestlern und das systematische Erlernen der Kunstform zu beleuchten.

Mick Foley (2000:99) spricht aus eigener Erfahrung grundsätzlich über zwei gedankliche „Schulen“, die einem jeden Wrestling-Training vorangehen: 1. Man lehrt den Schülern nur Basismoves und wirft sie den Wölfen vor, 2. Man zeigt ihnen (d.h., man gibt vor), dass Wrestling echt ist, protzt mit seiner Männlichkeit und verletzt Neulinge, nur um sie später initiationsrituell in die Kodizes des Business einzuführen. In beiden Versionen der klassischen Wrestling-Lehre, gilt der Standard, Neulinge erst mal „gegen die Wand laufen“ zu lassen.

Auch Sharon Mazer (1998:50ff) beschreibt in ihrem Standardwerk zu Wrestling als Performancekunst aus der Beobachterposition die Praxis, dernach unerfahrene und noch unwissende Anwärter zuallererst den alten Initiationsritus der Abreibung durchlaufen müssen – erst wer danach zurückkommt, hat das Recht, „in das Spiel eingeweiht“ zu werden (Mazer 1998:53).

Weiters führt Mazer (1998:72ff) aus, wie das Handwerk des Wrestling Schritt für Schritt gelehrt und in immer komplexere Abläufe zusammengefasst wird: zuerst wird oftmals stundenlang „nur“ dieselbe Bewegung durchexerziert, wie etwa das Abfedern in den Seilen mit anknüpfendem Fall zu Boden, auf den Rücken, mit sofortiger Wiederholung.

Darauf folgt, nach ausreichender Verinnerlichung der Mechanik von kontrolliertem Sturz und seilwippender Dynamik, das Erlernen der einfachen Basismoves. Erst danach wird zu einem gewissen emotionalen „Thema“ (wie Rache, Stolz, Schlüpfrikkeit oder Aufrichtigkeit etc.) eine Sequenz improvisiert. Gemeinsam mit den anderen Wrestling-Schülern wird dann die künstlerische Erarbeitung begonnen, mit welchen Moves sich welche Regungen am besten ausdrücken lassen, wie man Neigungen klarer gestalten, Gefühle besser auskleiden kann und so weiter: „The underlying values and processes of the wrestler’s workout are, it seems, contiguous with the actor’s or the dancer’s workshop/rehearsal: concentration, precision, consciousness into subconsciousness, repetition, demonstration, explanation, imitation.”

Mazer (1998:71) begreift das Erlernen des Wrestling-Handwerks ähnlich dem Lernen von Schauspielerei, erweitert dieses Verständnis jedoch um den komplexen Zusatz, dass der Wrestler als Handlungsperson niemals „nur“ seine Rolle spielt, sondern eben auch durchwegs reale Athletik erbringen muss, im Rahmen derer beispielsweise die Erschöpfung des Körpers nicht auf die erzählende Handlung, sondern die konkrete Aktion zurückzuführen ist (Mazer 1998:89): „Indeed, the professional wrestler learns to make himself and his actions at once translucent and opaque.” Dieser athletische Anspruch ist freilich auch Teil anderer Theater-, Film- oder allgemein Regiekonzepte, spielt jedoch im Wrestling eine deutlich übergeordnete Rolle, da hier das gesamte Programm ohne jene Athletik unverständlich bliebe.

Wenn der Wrestler also nicht gerade nicht spielt (eben im Zuge einer konkreten Aktion), spielt er gleich doppelt – zum einen, indem er seine erzählerischen Handlungen hinsichtlich der

Diegese durchsichtig macht, und zum anderen, indem er die diesen ihrerseits unterlegten Handlungen opak verschleiert. Bei jedem neuen Move, jeder neuen Bewegung, die ein Wrestler erlernt, müssen beide Ordnungssysteme mitgedacht werden – zugleich zu verschleiern und zu enthüllen ist die Kunst des Handwerks.

Konkret lässt sich dies an einem hypothetischen Match-Einstieg gut demonstrieren: Die zwei Akteure verkeilen sich in einem klassischen Collar-and-Elbow Tie-up – dies muss einerseits dem Formalismus von Wrestling als Tanz gerecht werden, andererseits dem Publikum als Kräftemessen erscheinen. Im Hinblick auf das unterlegte Ordnungssystem der Opazität geschieht dabei etwas völlig anderes als es bezüglich der Durchsichtigkeit dieser Aktion den Anschein hat. Was der Zuseher sieht, sind zwei Athleten, die relativ rasch und unvermittelt aufeinander losgehen, aneinanderprallen und mit dem Kräftemessen beginnen. Was jedoch eigentlich geschieht, ist eher folgendes: Die Wrestler nehmen perfekte Haltung ein, stellen einen Fuß angewinkelt vor und den anderen gestreckt dahinter, um somit das vermeintliche „Gegeneinanderdrücken“ anzudeuten. Außerdem schnellen ihre Hände in Sekundenbruchteilen an den Hals des anderen, um dort schnell die richtige Position zu finden. Während die Köpfe nun eng zusammengesteckt und mittels leicht vor und zurück vibrierender Körper die sich ständig verändernden Kräfteverhältnisse imitiert werden, besprechen die Akteure in konventionalisierten Kürzeln die nächsten Schritte des Matches.

Schon anhand dieses verhältnismäßig simplen Beispiels lässt sich erahnen, dass Aktionen aufgrund ihrer Doppel-Kodierung besonders gut „in Fleisch und Blut übergehen“ müssen, damit die Akteure weder die Ebenen noch die konkreten Ausdrücke und Reaktionen verwechseln beziehungsweise zu spät oder zu unvermittelt darstellen. Mazer (1998:72ff) spricht deshalb von einem so intensiven Erlernen aller Moves und einer derartigen Verinnerlichung des Vokabulars, dass dieses schon in die kinetische Erinnerung der Wrestler eingehen muss.

Der Wrestler Ox Anderson führt diesbezüglich in der Semi-Doku „*I Remember Gorgeous George*“²⁷ sehr aufschlussreich aus, was es ist, das Wrestler die ganze Zeit über tun, während sie sich im Ring befinden: Und die Antwort ist auf den ersten Blick ebenso erstaunlich wie ein Carlito-Sieg – nämlich *denken*. „You’re thinking all the time you’re in the ring – more than in any

²⁷ An dieser Stelle soll kurz die sehr spezielle Natur dieser Produktion des Utah-Universitätssenders KUED angesprochen werden: Die Sendung nähert sich dem Verständnis von Wrestling nämlich nicht durch Transzendenz, sondern bleibt in ihren gestellten Interview-Segmenten bewusst ebenso oberflächenverhaftet wie der Showsport selbst. Sie ist dem Kayfabe treu, emuliert und ritualisiert die dramaturgische Abfolge klassischer Wrestling-Matches und Wrestler-Biografien in ihrer Dramaturgie: Beginnend mit dem Traum, „es selbst zu schaffen beziehungsweise so weit zu bringen“, über das Verfolgen dieses Traumes und dem Zweifel daran, bis hin zum Standhaftbleiben, das zu guter Letzt in einer Überwindung von sich selbst (und seines Selbst) zum Erfolg führt. „*I Remember Gorgeous George*“ ist also vielmehr Hommage an das Medium selbst als investigativer Journalismus.

other sport these are great thinkers.“²⁸ sagt Anderson – jede einzelne Aktion hat einen Ausdruck zu haben, muss inhaltlich Sinn machen, perfekt getimt, sicher ausgeführt und im doppelten Sinn des Wortes motiviert (das heißt, schlüssig und enthusiastisch) sein.

Um diesen Anspruch auch gleich vorzuführen, soll nun ein kleiner Einblick in die direkte Kommunikation zwischen Wrestlern während eines Matches herangezogen werden. Mick Foley gilt hier als einer der wenigen, der in seiner Autobiografie – obwohl diese von der stark Kayfabe-verhafteten WWE veröffentlicht und sogar zum New York Times-Bestseller wurde – unverhohlen beschreibt, was sich abspielen kann, wenn Situationen allzu sehr von der zu erwartenden Bahn abweichen und mehr als das übliche Maß an Improvisation erforderlich wird.

Das Hell in the Cell-Match zwischen ihm und dem Undertaker von 1997, welches zu einem der legendärsten Nicht-Matches der Wrestling-Geschichte wurde, sah Foley ungebremsst vom sieben Meter hohen Käfigdach in eins der am Ring befindlichen Kommentatoren-Pulte „fallen“ (oder, um es mit dem Vokabular des technischen Signifikats zu sagen, springen). Im Anschluss an eine kurze Bewusstlosigkeit Foleys kehrte dieser von der Tragbahre zurück in den Ring, wo er schließlich mit dem Undertaker den weiteren Verlauf des prototypisch antiklimaktischen Kampfes besprach (Foley 2000:659):

Der Undertaker flüsterte Foley versteckt ein „Jack, let’s go home“ zu, was in der Fach-Terminologie der Wrestler die Ankündigung des Finishing Moves meint. Foley antwortet seinerseits lakonisch: „No, no. I’m okay.“ Daraufhin beschließt der Undertaker eigenmächtig, um Foleys Wunsch nach einem längeren Match gerecht zu werden, seinen Move namens Old School anzubringen – dieser besteht darin, dass er dem Gegner den Arm verdreht, diesen festhält und anschließend in einer puren Show-Einlage, die dem Repertoire eines Hochseilartisten entlehnt sein könnte, über das oberste Ringseil balanciert, bevor er mit einem einfachen Schlag auf die Schulter und den Arm des Gegners wieder auf den Ringboden springt.

Was für in ihrer Anteilnahme verhaftete Fans zwar als grausame Bestrafung erscheinen mag, ist in Wahrheit der Versuch, Foley etwas Auszeit und eine kleine Verschnaufpause zu gewähren, während der Undertaker das Match voll und ganz alleine trägt und hohes Improvisationstalent beweist.

In einem zweiten, wenn auch älteren Beispiel erzählt Foley (2000:401ff) von seinem Match gegen die Hardcore-Legende Sabu: Dieser bricht sich im Verlauf des Kampfes zwei Rippen, was vom Publikum laut Foley sofort bemerkt wird. Während Foley – vermeintlich bis aufs Blut mit Sabu verfeindet – einen Griff nutzt, um besser mit Sabu kommunizieren und sich über dessen Zustand erkundigen zu können, meint dieser nur: „Gimme time, gimme time“, woraufhin Foley

²⁸ Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=96aaXtq8ZsU>, Stand 28. 3. 2010

Sabu aus den Reihen des Publikums eine Bierflasche reicht: „‘Use this,’ I said. ‘To do what?’ came the reply. ‘To hit me with,’ I insisted.” (Foley 2000:402) Paradoxerweise muss Foley gewissermaßen ein Ausrufzeichen in Form einer als real erkennbaren Gefahrenquelle hinter die als real erkannte Gefahr setzen, um das Publikum wieder „aufzufangen“, es für die Reaktion auf jenes Match nicht „zu verlieren“. Während wohl die logischere Konsequenz auch hier der Abbruch gewesen wäre, rettet Foley gezielt die Dramaturgie, indem er durch die partout nicht brechen wollende Bierflasche eine Gehirnerschütterung riskiert – andernfalls hätte zu befürchten gestanden, dass die Aufregung und Anteilnahme des Publikums ab dem Punkt der merklichen Verletzung abnimmt und das Match in Wirklichkeit „ausufert“.

Derlei Abläufe und dramaturgische Instanzen untersucht auch David Haecker, der sich in seiner soziologischen Abhandlung *„Crossing the Line Between Entertainment and Reality: A Sociological Analysis of Collective Behavior in Professional Wrestling“*²⁹ mit sogenannter „match theory“ beschäftigt – also den Mechanismen, die für den Aufbau von Kämpfen benutzt werden und anhand derer aus Erzählbausteinen Matches komponiert werden. Er beschreibt hierin sieben Schritte oder Muster, die beim dramaturgischen Konstruieren eines Kampfes durch die Athleten zum Einsatz kommen:

1. Etablierung der Rollen, 2. Paradieren des Guten (Showcase), 3. Der Moment der Ungerechtigkeit, 4. „Hoffnungsschimmer“, 5. Finales Auf- oder Anheizen, 6. „Rocky-Comeback“, 7. Das Ende („Gestohlenes“ oder gerechtes Siegen).

Laut Haecker sind typischerweise standardisierte Folgen: 1-2-3-2-3-4-5-6-5-6-7 sowie 1-3-4-2-3-4-5-6-7. Weiters berücksichtigt er auch, dass Reaktion und Partizipation der Fans die Transition in einen neuen Schritt anregen sowie deren Reihenfolge beeinflussen kann. Im Wesentlichen zeigt Haeckers Systematik ein herkömmliches Match in seiner Prozesshaftigkeit und seiner ständigen Ausstellung von Überwindung und Etablierung konventioneller Muster, wobei Muster hier nicht formal-ästhetisch, sondern vielmehr dramaturgisch-narrativ gemeint sind.

Nur in diesem Wechselspiel von Erzähleinheiten, die als Substitution der und in Einheit mit den Figuren agonal gegeneinander „antreten“, entwickelt sich in weiterer Folge der Spannungsgehalt des Kampfes für das Publikum: Die Erwartung des (oder genauer: *eines bestimmten*) Endes, dementgegen das Match steuert, determiniert die Möglichkeiten während des Matches, dieses Ende zu brechen, hinauszuzögern, anzudeuten, vorwegzunehmen oder zu erfüllen.

²⁹ Quelle: <http://www.uwsp.edu/admin/grantSupport/studentResearch/VolumeV/Haecker.html>, Stand 28. 3. 2010

Sowohl die Erlebnisberichte von Foley als auch der systemische Matchtheorie-Ansatz von Haecker machen deutlich, dass Anteilnahme und Affekt durch Formalisierung und systematischen Aufbau, durch fixe Fügung und Improvisation über die Muster entstehen. Beides sind Darstellungen davon, wie das Spiel gemacht, aber auch gespielt wird, beziehungsweise dessen, was die Wirklichkeit des Spiels sowohl für Fans als auch die Akteure ausmacht. Da jedoch Spiel und Wirklichkeit damals bei Freud ebenso wie heute im Alltag immer noch in Opposition zu einander verstanden werden, soll im Folgenden diese Begriffs-Binarität untersucht und ihre Relevanz für unseren Themenbereich überprüft werden.

4.3 Dichotomie Spiel – Wirklichkeit, Wirklichkeit – Wrestling

Wrestling ist, wie bereits angemerkt, keine Reduktion auf einfache Gegensatzpaare, sondern eine Ausstellung von Polaritäten, die im Weiteren zu komplexen Dichotomien werden – so auch im Falle der ewigen Fake-Frage:

„At a glance, the fantasies of professional wrestling seem to simplify the complexity by reducing everything to neat oppositions. But ultimately it only raises new and even more confounding questions. Where does fantasy end and reality begin? Where does the performance stop and life take over? And is there a point where it no longer matters? If you are bleeding, who cares whether you are operating in the realm of fantasy or reality? You are still bleeding.“

Was Thomas Hackett (2006:70) hier nicht ohne gewisse Spitzfindigkeit andeutet, muss letztlich auch die von Freud (siehe oben) konstatierte Opposition von Spiel und Wirklichkeit neu beleuchten. Inwiefern kann also noch von einem Gegensatz beider Termini die Rede sein, wenn das Spiel reelle Elemente des Sports (wie eben die Verletzung) inkorporiert?

Zuallererst sei gesagt, dass Freud Spiel und Wirklichkeit abseits einer rein formellen Ebene niemals als Dichotomie begriff – die Eigenschaften des einen werden also keineswegs als Exklusionskriterien für die Definition des anderen verstanden. Andernfalls dürften wir das Spiel ja überhaupt nur noch im virtuellen Raum verorten, wenn der „Wirklichkeitsgehalt“, welchen die Realität für sich beansprucht, sich automatisch dichotom zum Spielgehalt verhielte – und mit virtuellem Raum sei hier natürlich nicht nur der Videospielraum, sondern jede Art von narrativer Fiktion gemeint. Zu untersuchen gilt es demnach, was „Wirklichkeit“ in dieser Gegenüberstellung von Freud (und in weiterer Folge auch bei Huizinga) überhaupt meint.

Spiel funktioniert mittels einer prädestinierten Struktur und eines ebenso vorab festgelegten Zeichenfundus, welcher in dieser Struktur zur Anwendung kommt – Wirklichkeit kann hier oppositionell zum Spiel gesehen werden, insofern sie als offener, auch physikalischer, äußerer

Handlungsrahmen definiert wird. Dies wirft jedoch Probleme auf, da der legitime Einwand erbracht werden kann, dass in der heutigen soziokulturell durchsemantisierten Lebensrealität kaum noch wo von natürlichem und nicht in der einen oder anderen Form durch Parameter des Zusammenlebens prädestiniertem Umfeld die Rede sein kann. Oder anders: Da überall gewisse Regeln gelten, kann das Regelwerk des Spiels nicht als Gegenpol zur Wirklichkeit verstanden werden.

Ein anderer Ansatz wäre, das Spiel darüber, was durch seine Regeln und in seinem konkreten Rahmen *bedeutet* wird, von der Wirklichkeit abzugrenzen. In der Tat stoßen wir im Spiel auf ein völlig anders intendiertes Ordnungssystem, das auch dann, wenn es reelle Hackordnungen oder andere Muster sozialer Interaktion im kontrollierten Umfeld seines Frameworks imitiert, niemals bloß einer Spiegelung und folglich auch Verdopplung eben jener sozialer Muster dient: Das Ziel des Spiels ist es eben nicht, beispielsweise den Boss immer in seiner dominanten Rolle zu bestätigen, sondern unter Auslassung reeller Machtverhältnisse jemand anders die Rolle des Bosses simulieren zu lassen – wobei auch dann nicht die Permanenz, sondern vielmehr die Latenz einer solchen Rangordnung im Spiel ausgestellt wird (wer gewinnt, steht idealerweise bis zuletzt nicht fest).

Wrestling, könnte man sagen, steht insofern in Opposition zur Wirklichkeit, als Zeichen innerhalb seines Systems niemals bloß die Bedeutung tragen, welche ihnen in der Realität zugeschrieben würde. So führen Aktionen im Wrestling zwar zu „Verletzungen“, tun dies jedoch nur auf der Ebene des Schauspiels, ebenso wie andererseits reelle Verletzungen zwar durchaus auftreten, aber paradoxerweise gerade eben aufgrund der Fake-Natur von Wrestling nicht selten überspielt werden müssen, da ohnehin niemand einen Kampfabbruch für voll nehmen würde. Die Ironie der Sache ist dabei ebenso evident wie die doppelte Konnotation ihrer ausgestellten Zeichen: da die Dinge nicht heißen, was sie vorgeben, können sie sich im Ernstfall unmöglich direkt auf ihre Namen berufen³⁰.

Besonders im zitierten Fall des Blutens wird diese Opposition zur einfachen Äquivalenz von Signifikant im Wrestling und Signifikat in der Wirklichkeit sichtbar. Das Wrestling-Business kennt hierfür eine Praxis namens **Blading**, die als dramaturgisches Mittel eingesetzt wird, um sowohl

³⁰ So sind selbst schwere Verletzungen wie Genickbrüche im Wrestling keine völlige Seltenheit, führen jedoch, sofern nicht „unbedingt erforderlich“, keineswegs zwangsweise zum Abbruch des Matches. Im berühmtesten Fall brach sich Wrestler „Stone Cold“ Steve Austin einen Halswirbel, während sein Gegner ihn kopfüber in die Matte rammte – und rappelte sich unmittelbar danach dennoch dazu auf, den Kampf zuende und sich selbst zum Sieg zu führen, wie das Drehbuch es nun einmal vorsah. Was also in vermeintlich realen Sportarten undenkbar wäre und ohne Umschweife zu sofortiger ärztlicher Intervention geführt hätte, ist dem Wrestling verwehrt, weil sich andererseits die Performance entblößen und der Apparat der Darbietung sichtbar machen würde. Vgl. *The Legacy of Stone Cold Steve Austin*, 2007.

den unmittelbaren Effekt der Brutalität, als auch den Affekt des Publikums zu steigern. „Blading“ kommt dabei von „razor blade“ oder Rasierklinge, welche in derartigen Fällen gerne benutzt wird, um sich selbst an der Stirn beziehungsweise entlang des Haaransatzes oder der Augenbraue eine kleine Schnittwunde zuzufügen. Durch den erhöhten Blutdruck in einer solchen Anstrengungssituation und der dünnen Haut in dieser Region des Gesichtes wird somit besonders wirksam die Ernsthaftigkeit eines Matches oder auch die Schwere einer unfairen Tat unterstrichen.

Das Blut mag zwar immer noch real sein – die vermeintliche Ursache des Blutens aber ist es nicht. „Echt“ ist das Spiel und insbesondere Wrestling entlang vieler Parameter aber trotzdem, wie wir auch später noch detaillierter hören werden. Seine Opposition zur Wirklichkeit konstituiert sich dann nicht in mangelnder Echtheit, sofern man „Echtheit“ als „Ernsthaftigkeit implizierter Bedeutungsmuster“ und „bedeutungstragende Authentizität“ definiert.

Wie Hackett (2006:101) nämlich weiters ausführt, ist das Spiel der Wrestler vor allem als Kulturphänomen ein durchaus echtes – und zwar zur Unter-Beweis-Stellung von archaischer Männlichkeit: Westliche Mittelklasse Männer können sich heute, da es kaum noch reale Kämpfe gibt, nur noch durch Gestus und Pose, also letztlich Spiel in ihrem Rollenbild behaupten: „The problem was that, since real-life battles rarely arise anymore, a man must be something of an actor, putting on a culturally scripted performance of masculinity.“

Die Männlichkeit selbst ist hier „gescriptet“, nicht nur Wrestling als einer ihrer Platzhalter. Auch William Plank verortet im Wrestling die Betonung des Technisch-Formalen als Maskulinum vor dem Inhaltlichen, eine Tendenz weg vom Mythos und eine Versteigerung ins Spiel, da echte Konfrontationen heutzutage nicht mehr stattfinden.

Ob jedoch Mythos als Gegenpart zum Spiel gesehen werden kann, muss an dieser Stelle ernstlich hinterfragt und kritisiert werden – ebenso wie die vermeintliche Mythos-Losigkeit des Wrestling.

Plank meint, Wrestling bilde Zeitgeist ab und entwickle sich vom mythischen Theater zu einem der Imitation. Behalten wir aber die Abkehr vom Signifikat und Hinwendung zum Signifikant im Auge, die deutlich macht, dass Inhalt (Echtheit, Fälschung) weniger zählt als die Form (Performance, Diegese), kann Wrestling als kulturelle Ausprägung einer Verlagerung ins Ereignishafte selbst verstanden werden – während Plank diese Dominanz der Form lediglich als kulturelle Dekadenz versteht.

Diese Verlagerung ins Formale wird auch durch die These der Televisualität bei Caldwell unterstützt, der zufolge in den 1980ern „der Stil selbst zum Thema bzw. Signifikat des Fernsehens“ wurde (vgl. Caldwell 2001:165f) – dazu später mehr.

Zuerst soll jedoch untersucht werden, inwiefern Wrestling sich nicht doch auch selbst als Mythos versteht (oder stilisiert) und wo diese Verhaftung im Mystischen zum Tragen beziehungsweise auf welchen Ebenen diese „ins Spiel kommt“.

4.4 „We do a magic show“ – Mythos Wrestling und die Mystik des Fake

Auf die Kardinalsfrage, ob Wrestling echt sei, antwortete der Wrestler Ox Anderson in „*I remember Gorgeous George*“ ganz pragmatisch: „You don’t know. I *do* know.“³¹ Was er damit auch sagt, ist, dass es schlichtweg nicht auf die Faktizität konkreter Handlungen und die Echtheit der Einzelteile ankommt, sondern auf jemandes Status als Eingeweihten, da genau diese esoterische, exklusive und exkludierende Mystifizierung des Business seitens der Wrestler einen grundlegenden Bestandteil des Spiels ausmacht, den Außenseiter sowieso nicht verstehen können: Je eingeweihter, umso näher ist man der Beantwortung der Frage also per se, weil der Schlüssel zu ihrem Verständnis nicht im Binärsystem von Authentisch oder Gefälscht, von Ja oder Nein liegt, sondern in einer tradierten Geschichte vom Glauben. Wrestler Jeff Jarrett dazu: „For those who believe, you don’t need an explanation. For those who don’t, no explanation will do.“ (The Unreal Story of Pro Wrestling, 1999:4 Min).

Der Mythos liegt also vermeintlich darin, dass Wrestling epistemologisch nicht anders erfasst werden kann, als partizipativ und affektiv: Erkenntnis durch Erlebnis. Erst wer selbst in den Ring steigt oder in der Arena mit dabei ist (beziehungsweise im Fernsehen das Ereignis verfolgt), also die Initiation in seine jeweilige Rolle als Wrestler oder Fan erfährt, kann ausgehend hiervon – und gerüstet mit dem richtigen „Mindset“ – echtes Insider-Wissen und wahres Verständnis erlangen. Je mehr man versteht, dass die reellen – also außerhalb des Spiels verorteten – Auswirkungen des Wrestling in keinem direkten Bezug zu seinem Zeichenpool mehr stehen, desto eingehender kann eine Auseinandersetzung mit eben jenem Fundus selbst stattfinden, wobei im Zuge dessen schließlich auch das handwerkliche Wissen in dieses Verständniskonzept von Fans und Wrestlern gleichermaßen integriert wird.

An dieser Stelle soll auch erwähnt werden, dass die Zäsur zwischen Eingeweihten und „nichtsahnenden“ Außenseitern auch seitens der Fans gezogen, und der Prozess des Sich-Wissen-Erarbeitens bei eingefleischten Fans als integraler Bestandteil der Aneignung verstanden wird. Der Wrestling-Journalist John Lister (2005:212) erörtert bezüglich des „*Death of the Sheets*“, also des Aussterbens der Wrestling-Insiderblätter, wie diese Verlagerung des Wrestling-Wissens in den Mainstream den wahrhaftigen Hardcore-Fans die Grundlage entzog, denn: „By learning gradually how the business worked, the ‘smart’ fans of the 90s grew to appreciate the

³¹ Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=96aaXtq8ZsU>, Stand 28. 3. 2010

profession more, rather than coming straight in with the idea that it was all just a show.“ Wie in jedem exklusiven Kreis legte man also Wert darauf, den fragenden Außenseitern einiges voraus zu haben – bis schließlich die WWE mit ihrem Eingeständnis, Wrestling sei „gescriptet“, für Schlagzeilen sorgte und den rituellen Raum der Wrestling-Esoterik damit erstmals öffentlich aufbrach. Plötzlich waren Fans für Nichteingeweihte nicht mehr Träger von Insider-Information – sie wurden zu Leuten, die vermeintlich etwas glaubten, wovon selbst Nichteingeweihte wussten, dass es doch inszeniert war. Der Mystik des Fake tat dies jedoch langfristig keinen Abbruch. Vielmehr verlagerte sich das Geheimnis vom Deskriptiven noch mehr ins Performative – es ging nicht mehr darum, das „Was“ aus- oder in Frage zu stellen, sondern das „Wie“ zu mystifizieren. WWE Vorsitzender Vince McMahon: „We do a magic show. And we’re not gonna tell you how we do our magic.“ (The Unreal Story of Pro Wrestling, 1999:4 Min).

Ebenso wie die Bühnenmagie den Schritt in Richtung Aufklärung gegangen war, und sich nicht länger als wahre Zauberei stilisierte, machte also auch Wrestling Zugeständnisse zum Zeitgeist, ohne jedoch elementar die Machart seiner Tricks zu enttarnen.

Gleichzeitig verlangte die Mystik des Business – wieder analog zur Magie – seit jeher, dass Akteure ihre Rollen beschützten, sie selbst in gewissem Maße glaubten und in ihrer Profession wörtlich „aufgingen“. Dick Beyer alias The Destroyer etwa war bekannt dafür, seine Maske niemals öffentlich oder vor Fans abzunehmen – was bedeutete, dass er sie bis ins häusliche Badezimmer nicht ablegte (Oliver 2006:53). Ebenso tritt auch ein Undertaker, dessen Gimmick in der öffentlichen Wahrnehmung ähnlich eng mit dem Performer selbst verknüpft ist wie bei Beyer, niemals aus der Rolle oder gibt als Mark Calaway Interviews.

Um hier nicht noch mehr Konfusion zu stiften, wollen wir die bisher schon erwähnten Ebenen, auf denen Wrestling Mythos und Mystik ist, kurz definieren und terminologisch voneinander abgrenzen. Zuallererst lässt sich ein **narrativer Mythos** ausmachen: Wrestling ist Erlebnis und kann nur als solches verstanden werden. Im Weiteren wurde der **intrinsische Mystik** diskutiert: Wrestling kann nicht erklärt und muss geglaubt werden. Und zuletzt trafen wir auf eine **performative Mystik**: Wrestling wird als Performance von allen Beteiligten ernstgenommen und gegenüber „außen“ als Praktik geschützt.

„Echtheit“ spielt dabei übrigens, wenn auch als recht dehnbarer Terminus, in allen drei Kategorien eine integrale Rolle – im Mythos ist es das echte, unvermittelte Erlebnis, das Wrestling konstituiert, im Fall der beiden Mystik-Ebenen ist es die Echtheit, oder Authentizität, der eigenen *Haltung* gegenüber der Performance-Praxis und eben jenem Erlebnis.

Wie sehr diese Haltung auch bei Wrestlern zum Tragen kommt, illustriert dabei ein Zitat von Foley (2007:24f): „I sincerely believe that professional wrestling is at its best when the performers lose their own sense of disbelief and begin to actually ‘feel it.’ In a sense, the match

becomes real, or at least real in that they actually ‘become’ their character, and actually ‘feel’ what the story line is attempting to make the audience feel.”

Wie Foley andeutet, greift ein gewisser suspension of disbelief also nicht nur beim Fan, der willentlich das Kunstprodukt als solches negiert – ausgehend von dieser Sprachkongruenz erlangt Wrestling hier seine ultimative Mystik, wo die Definition seiner Termini sich auf sämtliche Teilnehmer ausweiten und anwenden lässt. Nicht nur suspension of disbelief ist dabei die Beschreibung eines Modus sowohl der Wrestler als auch Fans – auch die (leicht zynische) Definition von „Mark“ nach Michael Holmes (2004:80) weist dieselbe Zweigleisigkeit aus, denn ein Mark ist demnach: „A fan of or participant in the wrestling industry who believes that a part of any aspect of the industry is more important than making money.”

Ein Mark kann also auch jemand sein, der nicht nur anteilnehmender Fan, sondern sogar Wrestler ist – so wie außerdem auch „Heat“ nicht nur negative Publikumsreaktion, sondern auch Spannung zwischen zwei Wrestlern bedeuten kann (Holmes 2004:79). In dieser Doppelbelegung der Termini zeigt sich die Überlagerung von Wirklichkeits- sowie Insider- und Außenseiter-Ebenen überdeutlich. Hier wird Wrestling Magie und die Fake-Frage in all ihrer Mystifizierung hinfällig (beziehungsweise zum Ausdruck der Performance selbst).

Wer diesen Grad an Gefälschtheit nicht verarbeiten kann, dem wartet Foley mit dem noch provokanteren Postulat auf, die echte Welt sei ohnehin viel gefälschter als Wrestling – und regt damit einen kurzen Exkurs in die mediale Welt vorgeschützter Echtheit zulasten jedweder Authentizität an.

4.5 „The Real World is Faker Than Wrestling“ – wider die kategorische Echtheit

Sollte die Frage nach der Echtheit von Wrestling an dieser Stelle noch nicht hinlänglich ausgeführt worden sein, hier zum Abschluss ein klärendes Wort von Mick Foley (2007:6f):

„Yes, wrestling is entertainment, and no, I didn’t actually ‘win’ the [championship] belt in the way that World Series or Super Bowls are won. Instead, the World Wrestling Entertainment title [...] is more like winning an Academy Award. Usually, it is given to the wrestler that the company thinks can ‘carry the ball’ for them, in terms of drawing crowds in arenas and buy rates on Pay-Per-View.”

Wrestling funktioniert nach Drehbuch, Match-Ausgänge stehen vorab fest, Kampfgegner sind in Wahrheit Tanzpartner und Siege honorieren nicht den konkreten, kompetitiven Aufwand, sondern die langfristige, performative Leistung, sowie die Vermarktungsqualitäten, das Aussehen und das richtige Business-Verständnis eines Wrestlers.

Inwiefern also könnte unsere Wirklichkeit vergleichsweise irrealer sein als diese Show-Sport-Simulation?

Ein schönes Beispiel, das Foley (2007:65ff) in seinem Buch *„Foley Is Good. And the Real World is Faker than Wrestling“* nennt, betrifft die Nachrichtenberichterstattung einer Fernsehsendung, der Foley ein Interview zur Gefahr und Natur des sogenannten „Backyard Wrestling“ (einer institutionsfreien Fanbewegung und Subkultur, die Wrestling im eigenen Hinterhof praktiziert und dabei meist unerfahrene Teenager als Gegner in allzu realen Konfrontationen sieht) gab. Das TV-Magazin „20/20“ hatte Foley im Rahmen des Interviews zwei Filmausschnitte dieses Underground-Wrestling vorgeführt und von ihm wissen wollen, wie er beide kommentieren würde, während ein Ausschnitt das denkbar harmlose „Herumtollen“ zweier Wrestling-Fans, der andere jedoch brutale Moves mit Waffeneinsatz und gefährliche Stunts ohne Sicherheitsvorkehrungen zeigte. Ersteres Video kommentierte Foley als unbedenklichen Jugendspaß, zweiteres verurteilte er scharf. In der letztendlichen Sendung wurde der alte Kuleschow-Effekt des Neukonnotierens von Filmbildern mittels Schnitt angewendet: Foleys wohlwollende Aussage, die er in Wahrheit bezüglich des ersten Ausschnitts getätigt hatte, wurde nun mit dem zweiten Video-Ausschnitt gegengeschnitten.

Während Wrestling nur im Hinblick auf ein Bezugssystem „verfälscht“, auf welches es selbst gar keinen direkten Bezug nimmt, und mit dem es nur aufgrund rein physikalischer Begebenheiten in völlig arbiträrem Zusammenhang steht, verändert 20/20 jedwedes Basismaterial, das aber als vermeintlich reales Bezugssystem für die Gültigkeit der naturgemäß gescripteten Aussagen der Sendungsmacher als Beweis herhalten soll.

Auch Sharon Mazer bemerkt bezüglich 20/20, dass die Sendung als dokumentarisches Journalismus-Format eigentlich dieselben Mechanismen wie Wrestling benutzt – was es auch so schwer macht, Wrestling zu kritisieren, ohne sich selbst zu entblößen. Allerdings nimmt Mazer sich nicht den von Foley zitierten Fall zum Anlass, sondern eine etwas länger zurückliegende Konfrontation: In etwas süffisanter Manier hatte der Reporter Stossel den Wrestler Schultz vor laufender Kamera die Frage gestellt, ob Wrestling echt sei, und als Reaktion eine schnelle Ohrfeige kassiert, die ihn ad hoc zu Boden gehen ließ³². Im weiteren Verlauf der Sendung waren Stossel und sein Team nunmehr krampfhaft darum bemüht, den Angriff auf seine Person als reell gegenüber dem gefälschten Wrestling, von dem das Magazin eigentlich handelte, zu legitimieren. Mazer (1998: 159) dazu: „If wrestling is fake, a contrived performance scripted in order to manipulate gullible spectators and thereby increase the promoters' profits, as Stossel

³² Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=l-k2uJ3AmVE>, Stand 28. 3. 2010

demonstrates, then what is to prevent the 20/20 audience from viewing Stossel's confrontation with Schultz as staged on the same terms and for the same reasons?"

Wie überhaupt vermag sich ein Programm von einem anderen medial abzugrenzen und für sich andere Gültigkeit und Regeln beanspruchen, solange sich dieses Programm mit jenem anderen dieselbe mediale Plattform, sowie den gleichen letztendlichen Anspruch an Gewinn und Unterhaltung teilt? Das Dilemma ergibt sich freilich daraus, dass Wrestling hier keinerlei derartigen Anspruch gültig zu machen versucht, sondern die Deklassierung seitens anderer Medienprogramme ohnehin eine Zäsur zu ebenjenen darstellt, während diese Programme selbst teils das Motiv verfolgen, Realität abzubilden, und dabei Gefahr laufen, sich selbst und ihre Glaubwürdigkeit zu unterminieren, wenn sie gegenüber den anderen inkorporierten Medieninhalten keine klaren Abgrenzungszeichen kommunizieren. Wenn der Verweis auf Wrestling im TV-Journalismus nicht dezidierte Grenzen sowohl zum Rahmen eben jenes journalistischen Programms als auch zum Wrestling, wie es außerhalb des TV-Journalismus als eigenes Programm auftritt, aufweist, ist damit der journalistische Anspruch schnell selbst relativiert. Wenn diese Sendung mit dem Prädikat Journalismus nun aber gleichzeitig demselben Regulativ und derselben standardisierten Ausdruckssprache folgt, wie jedes andere es umgebende Programm des Senders (oder des Privatfernsehens allgemein), dann fungiert ein Versatzstück wie eben ein Wrestling-Artefakt gewissermaßen als Kommentar auf die unreflektierte Natur des zitierenden Rahmens selbst.

Man könnte auch sagen: Der Fake einer News-Sendung oder eines TV-Journals besteht darin, dass diese Formate nur allzu gerne selbst Mittel und Machart ihres Produkts mystifizieren, um eben jenen Affekt zu generieren, den sie eigentlich kommentieren wollen.

Andere Beispiele für Fake-Systeme, die Foley nennt, sind etwa der Literaturmarkt (2007:123ff) mit seinen Ghostwritern, die besonders für vermeintliche Wrestler-Autobiographien nur allzu gerne benutzt werden und dabei beliebig Fakten umschreiben und Zitate erfinden, sowie das Justizsystem (2007:254ff), dessen „Shownatur“ Missbrauch, Instrumentalisierung und Trickserien problemlos möglich macht, da auch hier Affekt seitens der Jury und rhetorische Wahrheitssemantisierung den Ausgang eines Verfahrens bestimmen.

Ergänzend möchte ich noch ein andere Kategorie der Fälschung erläutern, die nicht so sehr mit der Verdeckung und Zurschaustellung ihrer Mechanismen operiert, sondern bei der eher die Verlagerung beziehungsweise Projektion von Echtheit in einen anderen Bezugsrahmen im Vordergrund steht:

Richter-Shows wie „*Richterin Barbara Salesch*“ oder „*Richter Alexander Hold*“ haben zwar echte Richter in den Hauptrollen, Kommissar-Soaps wie „*Niedrig und Kuhnt*“ oder „*K 11 – Kommissare im Einsatz*“ ihrerseits echte Kommissare, allerdings sind diese Darsteller allesamt keine echten

Schauspieler. Die Echtheit, mit der geworben wird, referenziert nicht auf die Funktion, in der die Darsteller das Format bestreiten, sondern in einer dahinter liegenden, die vermeintlich Glaubwürdigkeit stiftet – weil etwa die Sendung „*Niedrig und Kuhnt*“, wie die Website von Sat 1 uns wissen lässt, „die tägliche Arbeit der echten Kommissare Conny Niedrig und Bernie Kuhnt [verfolgt]“, während diese „in hochemotionalen, realitätsnahen Fällen bis zur finalen Klärung und der Überführung des Täters [ermitteln]“³³, sollen wir das Drehbuch und die Darbietung innerhalb des fiktionalen Rahmens als glaubwürdig hinnehmen, obwohl die erzählte Story nicht an reale Fälle angelehnt und die Schauspielleistung der beiden *echten* Kommissare nicht der von realen Künstlern ebenbürtig ist. Die Glaubwürdigkeit, die man als Rezipient dem Material unterstellt, kann sich daher, wenn überhaupt, nur aus einem Wissen ergeben, das hinter dem Material selbst liegt – nicht die Sendung punktet durch Echtheit, sondern unser Wissen darum, dass zwei Figuren in Wahrheit den gleichen Job ausüb(t)en, den sie auch verkörpern, determiniert unseren Glauben und, im besten Fall für die Produzenten, auch unsere Involviertheit in das fiktive Programm.

Aus eigener Erfahrung weiß ich außerdem von einer weiteren Form des Fake zu berichten, die wiederum reales Geschehen mit „fiktiver Anteilnahme“ oder genauer gesagt mit prädestinierten Publikumsreaktionen unterlegt. Als ich 2009 ein NBA-Basketballspiel in Chicago besuchte – und dies nur etwa eine Woche, nachdem ich in Houston Wrestlemania 25 beigewohnt hatte –, fiel mir etwas Merkwürdiges bezüglich der Anteilnahme der Fans auf, das ich so nicht erwartet hatte: Denn die in die Hallenmitte hängende Videosäule zeigte nicht nur allen vier Himmelsrichtungen die TV-Kamera-Perspektive des Spiels (wie dies analog auch im Wrestling geschieht), sondern blendete mit Fokus auf die Heimmannschaft Chicago Bulls auch die gewünschten Reaktionen des Publikums ein, wie ich das sonst nur von den Applaus-Signalen bei Sitcoms kannte.

Scheinbar hatte es der Realsport nötig, seinem auf punktuellen Affekt konditionierten Publikum zur Aufrechterhaltung der (nicht zuletzt telegenen) Stimmung vorzuschreiben, wann es zu buhen oder zu jubeln, beziehungsweise welche Kampflieder es anzustimmen und an welchen Stellen es sich körperlich durch Beteiligung an einer Welle einzubringen hatte – alles Dinge, die ich vom Live-Erlebnis beim Wrestling in der Art noch nie gesehen hatte, wo doch hier den Fans klar eine Rolle innerhalb des Events zukam, die zu spielen sie ja schließlich auch gekommen waren und an die man sie demnach nicht erinnern musste, war ihr Affekt doch nicht punktuell (also an das Werfen eines Korbes oder das Erlangen des Sieges geknüpft), sondern stetiger Natur (also der ästhetischen Performance selbst verpflichtet).

³³ Quelle: http://www.sat1.at/filme_serien/niedrigundkuhnt/serie/, Stand 28. 3. 2010

Dieses Erlebnis verdeutlichte mir so einiges: Zum einen, dass der Fake des Realsports darin bestand, die dezidierte Trennung zwischen Akteuren als Spieler erster Ordnung und Rezipienten als Spieler zweiter Ordnung zu verleugnen, obwohl diese Trennung doch dem Spielsystem selbst eingeschrieben ist; der für das Spiel und seine Ranglisten an sich irrelevante Zusatz eines Publikums wurde für die mediale Inszenierung dieses Spiels und seiner Ranglisten plötzlich wieder zum unabdingbaren Mehrwert, den man der Darbietung nur vorschreibend wieder antrainieren konnte. Zum anderen wurde mir dadurch klar, dass Wrestling auf der Ebene der Anteilnahme so real war, wie Performance nur sein konnte – und dass dieser „sehr reale Wettkampf um Aufmerksamkeit“ (Hackett 2006:123) sich fast programmatisch jeder lebensweltlichen Stilisierung seines Gestus und Pathos entzog. So gescriptet Wrestling auch sein mag, ist es doch in jeder anderen Hinsicht echt – und dabei eben niemals postmodern, nicht diskursiv, verweisend oder metakritisch.

Wrestling kann, wie bereits angedeutet, nicht mittels des Modus distanzierten Besserwissens verstanden werden – stattdessen verlangt es Involviertheit. Es sträubt sich gegen abgeklärte Diskurse, eben indem es sich in all seinem exzentrischen, verstiegenen Dandytum als geschlossene Ästhetik des Erlebnisses und seine burleske Natur als Modus der Ekstase ausstellt. Kurzum: Wrestling ist nicht sosehr Postmodernismus als vielmehr Performance.

5. „A wrestled performance“ vs. „a model of capitalism“ – Wrestling als Performance, Performanz und Big Business

5.1 Einleitung

Im Weiteren soll es uns nun darum gehen, den bis hierhin schon des Öfteren bemühten Begriff der Performance und seine spezifische Gültigkeit im Wrestling zu beleuchten, sowie ausgehend davon sprachliche Performanz und ihre Verwurzelung beziehungsweise Äquivalenz in der Wirtschaft unter die Lupe zu nehmen.

Bezeichnenderweise sind beide Modelle – also jenes, das Wrestling als pure Performance, aber auch das, welches Wrestling als reine Wirtschaft begreift – bei der Gegenseite gleichermaßen verpönt: Die Analogie zur Wirtschaft wird von den Fans als Beleidigung ihrer präferierten Kunstform verstanden, während die Verortung in der Performance den Kritikern zu hochgestochen erscheint, um dem „prole sport“ zu gebühren.

Mir erscheint jedoch beides legitim und keines das andere zu exkludieren – im Gegenteil greifen diese Modelle problemlos ineinander und müssen gemeinsam als Amalgam gesehen werden, in dem sowohl künstlerische Kondition als auch ökonomische Realisation eine bedeutende Rolle im Gesamtwerk Wrestling spielen.

Bevor wir uns nun der Performancedefinition nach Peggy Phelan, der Performancetheorie nach Fischer-Lichte sowie der Performancepraxis nach Abramovic widmen, wollen wir eingangs noch kurz bei Barthes Stopp machen und den Anker in die Antike auswerfen, wo die Urform des Wrestling und der Ausgangspunkt jeder Performance verortet werden kann.

5.2 Ausgang aus der Antike – der tragische Modus im Spektakel

Wrestling bedeutet Prozesshaftigkeit. Wie Barthes (2007:16) ausführt, ist die Funktion des Wrestlers nicht, den Gewinn einzufahren oder auch bloß darzustellen, sondern die Prüfungen und Proben zu durchlaufen, die das Match an sich *für ihn darstellt* – es geht also um die Ausstellung des ewigen Kämpfens für jemand Dritten, nicht um die Zurschaustellung des Kampf(geist)es für seinen Gegner.

Was bei Sportveranstaltungen die Rezipienten sind, sind im Wrestling alleine schon deshalb Teilnehmer, weil die Zeichen der Übertreibung überhaupt erst Sinnhaftigkeit erlangen, wenn ihre Notwendigkeit außerhalb des Kampfes verstanden wird. Barthes spricht davon, dass der Wrestler sein Verlieren oder seinen Verlust wie eine Pause in der Musik hält, anstatt darüberzustehen; er übertreibt, wie im antiken Theater übertrieben wurde, indem er den „tragischen Modus“ seines Handelns oder seines Zustandes durch sein allumfassendes, einfaches Spektakel unterstreicht (Barthes 2007:16f).

Wie in der Antike zeigt der Wrestler durch Einstellung, Sprache und Hilfsmittel (Masken, Einzugs-Outfits und dergleichen) die Notwendigkeit seines Charakters und Tuns und bläst diese Unabdingbarkeit soweit auf, bis für den „Betrachter“ nur noch dieses Spektakel beziehungsweise dessen tragischer Modus selbst sichtbar ist.

Mit Roland Barthes könnte man weiterargumentieren, dass in den Aufführungen des antiken Theaters also viel weniger konkrete Stücke als Praktiken und damit rudimentär auch Vorformen von Performances umgesetzt wurden (beziehungsweise, dass jene Aspekte gegenüber den narrativen viel eher die Triebkraft des Spektakels waren).

Dafür spricht vor allem, dass Signifikant und Signifikat – also das Bedeutende und das Bedeutete – in derartigen Spektakeln stets klar denotiert und konnotiert waren: Das Auftreten gewisser Zeichen ist dabei relativ einfach einer gewissen Regung zugeordnet, sodass das Publikum nicht erst vielschichtig an seiner Interpretation des Dargestellten feilen muss, sondern recht schnell eindeutige Zuweisungen von Auftritt/Form und Handlung/Inhalt treffen kann. So gibt beispielsweise die Maske in der Antike schnell Aufschluss über die Figur, während die Art des Theatertextes beziehungsweise des Veranstaltungsrahmens Schlüsse auf die Struktur des Stücks erlaubt, der Einsatz des Chores als Politikum Handlungsakzente setzt, oder auch die Deklamation Rollenbilder verfestigt und so weiter. Auch im Wrestling wissen wir anhand des Kostüms und Gestus, welche Rollen wir zu erwarten haben, während das Umfeld einer Großveranstaltung oder eines TV-Kampfes Aufschluss über die Struktur der konkreten Darbietung gibt und der Einsatz von Video-Sequenzen die emotionale Grundierung mitliefert.

Dies erst ermöglicht es, sich auf das eigentliche Erlebnis einzulassen und in weiterer Folge durch Entkopplung von der Analyse zum aktiven, affektiven Glied einer Performance zu werden.

5.3 Performance als Prozess – Definition, Abgrenzung, Ästhetik

Performance wird längst inflationär verwendet – der Begriff kann eine Kunstform (und hier wiederum verschiedene Praktiken), ein politisches Spektakel, Leistung im Allgemeinen oder im Besonderen von Maschinen wie Motoren, aber auch das Zeitverhalten von Software oder den gleichnamigen Film von Nicolas Roeg meinen.

Anhand verschiedener Positionen wollen wir nun schrittweise eine Ein- beziehungsweise Abgrenzung des Begriffes für den für uns relevanten Bereich des Wrestling vornehmen. Was also ist nun Performance als künstlerische Praxis im heutigen Sinne?

In seiner allgemeinsten Definition von Peggy Phelan (1999) bedeutet Performance für jemanden etwas vorführen. Wichtig sind dabei der betrachtende und der darbietende Blick, die sich während dieser Vorführung austauschen. Blick ist hier jedoch nicht manifest sondern prozessartig (beziehungsweise eben „performativ“) gemeint – der *Blick des Darbietenden* kann

auch einem Bild, einem Film etc. innewohnen. Der darbietende Blick ist also dem jeweiligen Dispositiv der Macht eingeschrieben, ob es sich dabei nun um eine Wahrnehmungs-Anordnung, oder aber um die Interaktion zwischen Künstler und Rezipient handelt.

Der *Blick des Begehrenden* auf das Begehrte, also die rückkoppelnde Wahrnehmung seiner selbst vermittelt des Kunstobjekts, wiederum führt laut Phelan diskursiv zu eigener Subjekterfahrung beim Rezipienten, oder anders gesagt: der Weg über das Andere führt im Performance-Prozess zum Selbst. Performance ist also Erfahrung mit dem Mehrwert bewusster Selbstwahrnehmung, die daraus entsteht, dass eine nicht-konventionalisierte Versuchsanordnung den Betrachter auf seine Wahrnehmungs-Situation, seinen Modus und letztlich seine eigene Positionierung in dieser Anordnung zurückwirft.

Phelan meint weiters auch, dass Performance keine materiellen Artefakte hinterlasse und das Schreiben über sie fast einen Verrat an der Sache bedeute. Dieser Punkt sollte jedoch meiner Meinung nach eher programmatisch denn als praktische Forderung verstanden werden, da ja Phelan selbst im hier zitierten Werk „*Unmarked. The politics of performance*“ Performances verewigt, indem sie sie niederschreibt – darüber hinaus existieren allgemein vielfach Mitschnitte von Performances auf Film (so zum Beispiel Aktionen der Wiener Gruppe), wenngleich dies oftmals eher dokumentarischen Charakter hat. Aber auch abseits der reinen Dokumentation arbeiten inzwischen Performance-Künstler auch bewusst mit der filmischen Archivierung oder sogar Umsetzung ihrer Performances als Teil prozesshafter Ereignisaneignung (wie etwa Maria Abramovic, aus deren siebentägiger Performance „*Seven easy pieces*“ durch Babette Mangolte schließlich auch ein 90-minütiger Film entstand, der seinerseits selbst versucht, die Vorgänge, Interaktionen und Körpermodulationen zu untersuchen³⁴).

In jedem Fall dient das filmische „Artefakt“ aber nicht dazu, das Erlebnis der Performance, wie sie zu einem gewissen Zeitpunkt an einem bestimmten Ort stattfand, zu reproduzieren. Phelan (1996:149) proklamiert selbst konkret: „Performance honors the idea that a limited number of people in a specific time/space frame can have an experience of value that leaves no visible trace afterward. [...] Performance’s independence from mass reproduction, technologically, economically, and linguistically, is its greatest strength.”

Spurenlosigkeit ist also auch gar nicht unbedingt insofern relevant, als dass Performance keine Artefakte hinterlässt oder hinterlassen darf, sondern in dem Sinne, dass dem konkreten Erlebnis eben kein (ökonomisches) Produkt nachfolgt, oder die Performance zumindest nicht auf ein ebensolches angewiesen ist. Diese Voraussetzung Phelans gilt ganz deutlich nicht für unser Themenfeld Wrestling, dessen wirtschaftliche Performanz später noch genauer untersucht

³⁴ Quelle: <http://www.seveneasypieces.com/home.html>, Stand 28. 3. 2010

werden soll – Wrestling hinterlässt eben sehr wohl Spuren in der Form von Filmmaterial, das sowohl auf DVD und Blu-ray verkauft als auch in spätere Sendungen geschnitten und als zusammenfassende Handlungs-Collage wiederverwendet wird.

Erika Fischer-Lichte nennt in ihrer „*Ästhetik des Performativen*“ (2004) noch weitere Eigenschaften, die eine Performance konstituieren:

1. Die **Autopoiesis** nach dem Neurologen Humberto Maturana (Fischer-Lichte 2004:61) meint: Selbstschaffung, Selbsterhaltung oder „Selbstformung“ und soll, wie Friedrich Weltzien sagt, „über Zufallsmethoden hinaus Arbeitstechniken erfassen, die die Werkentstehung lenken, ohne in der unmittelbaren Kontrolle des Schaffenden zu liegen.“³⁵

2. Fischer-Lichte spricht außerdem von **Emergenz**, also scheinbar unmotivierten Erscheinungen, die im Nachhinein und im Kontext des entstandenen „Werkes“ (das eigentlich mehr Aktion beziehungsweise Vollzug ist) aber wieder Sinnhaftigkeit erlangen (Fischer-Lichte 2004:186). Der Künstler selbst behält demnach nie die vollständige Macht und Kontrolle über das Werk.

3. Weiters spricht Fischer-Lichte immer wieder von einer **Feedback-Schleife**, in der Autopoiesis zum Tragen kommt und die selbst Emergenz evoziert; somit entsteht immer eine neue Aufführung, Veranstaltung oder Performance, die **nicht reproduziert** oder wiederholt werden kann (Fischer-Lichte 2004:61;82).

Autopoiesis, Emergenz, Einzigartigkeit (Nichtwiederholbarkeit) und der unvorhersehbare Charakter der Kunst sind die Eckpfeiler ihrer performativen Ästhetik (Fischer-Lichte 2004:315 – 351), die „auf die Kunst der Grenzüberschreitung [zielt]“ (Fischer-Lichte 2004:356).

Zieht man nun diese Eigenschaften für eine Definition heran, so erfüllt Wrestling sie alle – Autopoiesis (also die Ästhetik aus dem Medium) kommt auch bei Körperkunst wie eben dem Wrestling zum Tragen: Die Gegebenheiten der Körper, auf die die Akteure im Zuge der Performance stoßen, und die niemals vollständig ihrer Kontrolle unterliegen, bestimmen im Rahmen eines Matches den ästhetischen Gehalt mit. Emergenz (unmotiviertes Auftreten von Erscheinungen im Rahmen der Aktion) tritt im unscharfen Rahmen des Wrestling beständig auf – ob nun in der Form von Handlungen, die durch die Geschehnisse im Ring provoziert scheinen, oder innerhalb dieser Handlungen im Ring, wo plötzlich magische Momente stattfinden, perfekte Abläufe oder einzigartige Situationen emergent werden können. Wiederholbar ist indes kein einziges Wrestling-Match, und unvorhersehbar bleibt die Chemie und das Zusammenspiel zweier Akteure beziehungsweise der Akteure und des Publikums bis zuletzt.

³⁵ Quelle: http://www.udk-berlin.de/sites/content/themen/forschung/graduiertenkolleg/kollegiaten/dr_friedrich_weltzien/index_g_e_r.html, Stand 28. 3. 2010

5.4 Performance total: Verwandte Spielarten und die Kategorisierung von Wrestling

Die emergente Natur des Wrestling wird vor allem augenfällig, da es sowohl aus signifikanten Zeichen mit klarer Zuschreibung als auch aus scheinbar arbiträren Zeichen, die durch den Zufall der Situation entstehen, aufgebaut ist. Auf „reale“ Sportarten ist dies, wie schon ausgeführt, nicht anwendbar, weil bei tatsächlichem Wettkampf Zeichen niemals außerhalb ihrer Funktion als „Erfolgsbringer“ (für die Mannschaft etc.) stehen – alle Zeichen sind potentiell sinnvoll hinsichtlich ihres Nutzens, der im Sieg besteht.

Allerdings gibt es abseits des Sports eine andere Unterhaltungsform beziehungsweise ein anderes Unterhaltungsformat, dessen Material aus Improvisiertem besteht und in Bezug auf die von Fischer-Lichte genannten Eigenschaften dem Wrestling sehr nahekommt: die **Talkshow** ist auch unwiederholbar, hat Eigendynamik, ist nicht klar in Produkt und Rezeption getrennt, bringt scheinbar neukonnotierte Zeichen hervor und konstituiert sich durch die Partizipation aller Beteiligten.

Wie im Wrestling hat die Talkshow einen „**Leitfaden**“, ein ihr dramaturgisch eingeschriebenes Script, welches den Rahmen und die Rahmenbedingungen von Rezeption und Interaktion absteckt: Der jeweilige Moderator oder Gastgeber gibt als Erzähler Handlungsverläufe vor und fungiert als Katalysator für Geschichten, während die Regie die Einteilung der „Show“ in gewisse (Sinn-)Einheiten vornimmt, Storylines vorantreibt, (für uns) beendet und so weiter.

Wie im Wrestling kennt der kommunikative Rahmen von Talkshows (der oftmals im Modus der Alltagsgespräche wurzelt) fixe Fügungen und **Konventionen**, dient jedoch ebenso als Grundlage für Improvisation und Abweichungen im Ablauf, aus denen – ebenfalls wie im Wrestling – erst Spannung und Anteilnahme entstehen: In erster Instanz folgen die Geschichten dem ewiggleichen Aufbau von Begrüßung, Einführung der Charaktere, Erklärung der Lage, Konfrontation, Auflösung/Abbruch – allerdings kann besonders ein drastischer Einstieg ins Geschehen ohne jede Ankündigung vom Publikum mit stark affektiver Reaktion versehen werden, wenn beispielsweise jemand in medias res zu schreien beginnt, zwei frühere Freunde aufeinander losgehen und so weiter.

Ebenfalls wie im Wrestling lässt sich anhand der Geschehnisse im semantischen Rahmen der Inszenierung keine eindeutige Aussage bezüglich des **Realitätsgehalts** und der Gültigkeit dieser Geschehnisse jenseits dieses Rahmens treffen: Ob eine Aussprache oder Klärung vor laufender Kamera tatsächlich immer den gewünschten, antizipierten Effekt im Alltag hat, darf zumindest bezweifelt werden, zumal der Simulationsrahmen mit all seiner Affektüberladung und dem Publikum als Moralinstanz nicht exakt in die semantisch viel ambivalenteren Welt jenseits der Show übertragen werden kann – dies bedürfte im Detail aber aller Wahrscheinlichkeit nach

einer fundierten psychologischen Untersuchung und soll deshalb hier nicht weiter ausgeführt werden.

Und noch eine Kongruenz zwischen den beiden Formaten muss an dieser Stelle festgehalten werden: Talkshow und Wrestling inszenieren **Einzug, Auftritt und Präsenz** ihrer Akteure beinahe ident. Auch in der Talkshow erhält jeder neue Gast (oder jede neue Aktionsfigur) ein eigenes „musikalisches Thema“ zugewiesen, das ihn bis zu seinem Platz (oder dem Ort der Handlung) begleitet; Text-Inserts weisen darüber hinaus den Namen, sowie relevante Eckdaten inklusive der Einstellung zum momentan diskutierten Themenfeld aus, und die Anmoderation des Gastgebers positioniert den Charakter zusätzlich für den Verlauf der Geschichte.

Zusammenfassend lässt sich sagen: Sowohl im Wrestling als auch in der Talkshow reduzieren die Akteure sich und ihren televisuellen Charakter (stets mehr oder minder bewusst) auf wenige Handlungsversatzstücke, während im extra geschaffenen Spielraum ritualisiert eine Art Erlösungsmythos durchexerziert wird, bei dem Probleme beim Eintritt in die „Arena“ der wertenden Gesellschaft dargebracht und anschließend einer vermeintlichen oder vorläufigen Lösung zugeführt werden, wenn die Akteure wieder abgehen. Dabei bleibt die Haltung der Sendung zu ihrem Programm beziehungsweise der Teilnehmer zu ihrer Teilnahme stets ambivalent: Aus dem Modus des Ereignisses lässt sich nicht eindeutig erkennen, ob dessen Inhalt nun einer ironischen Ausstellung oder einem ernsthaften Einblick entspricht – ebenso wie die Rezipienten dieses Inhalts ernsthaft affektiv als auch analytisch diskursiv am Geschehen teilnehmen. Außerdem ist die Trennung in Performance, Partizipation und Rezeption nicht mehr vorrangig und wird seitens des Zuschauer- und des Bühnenraumes immer wieder transzendiert, wenn etwa das Publikum gewisse Meinungen spiegelt aber andere „aus der Halle buht“, einzelne Zuseher Zwischenrufe tätigen oder als Diskussionsteilnehmer in die Debatte integriert werden, beziehungsweise die konkrete Darbietung mancher Gäste auf der Bühne von ihrer Wirkung auf das Publikum abhängig ist.

Bei all diesen Überlappungen liegt jedoch auch die Frage nahe, wo nun konkret der Unterschied zwischen Wrestling und Talkshow liegt.

Geht man noch einen Schritt weiter zu Artauds Vorstellungen eines neuen Theaters in „Das Theater und sein Double“ (das gemeinhin als theoretisch manifester Vorgänger der Performance gelten darf), wo Artaud eben die Abschaffung der Dominanz der Sprache zugunsten eines neuen, eigenen Zeichensystems für das Theater etablieren will, und legt diese Forderung auf unser Themenfeld um, so wird die hervorstechende Eigenschaft, die Wrestling gegenüber der Talkshow auszeichnet, klar: Wrestling entwickelt seine eigene, von der äußeren oder alltäglichen Wirklichkeit losgelöste Sprache, während die Talkshow diese äußeren Umstände und Gegebenheiten mittels ihrer Zeichensysteme lediglich komprimiert widerspiegelt.

Noch etwas fällt ins Gewicht: Während zwar auch bei einer Talkshow Anteilnahme an den ausgestellten Geschichten oder eine distanzierte Analyse selbiger vorkommen kann, gibt es hier doch kein über die Sendung und ihre Ausstrahlung hinausgehendes Teilnehmen am Universum beziehungsweise der Diegese, die aus der Talkshow hervorgeht – wobei ich postuliere, dies ist vor allem deshalb so, weil die Talkshow eben hinsichtlich ihrer Geschichten und Charaktere kein über die Dauer der jeweiligen konkreten Sendung andauerndes Universum erschafft, sondern nur Tummelplatz und Medium ist, durch das Wirklichkeit gefiltert und zu „Teilzeitmoral“ stiftenden Erzähleinheiten fokussiert wird. Beim Wrestling hingegen verschwimmen die Grenzen zwischen Akteur und Publikum weitaus mehr, wie Fischer-Lichte (2004:268) als konstituierendes Merkmal der Performance anführt, weil hier durchgehend evaluiert und erschaffen, umgedeutet und partizipiert wird (etwa in der Form von Fan-Rufen und -Kostümen bei der Veranstaltung, aber auch mittels Foren oder eigener Fan-Feste und so weiter).

Bereits weiter oben wurde ja erwähnt, dass Wrestling die (vermeintlich uramerikanische) Ausstellung von Oberflächen und die Herstellung von Erlebnis als Sinn und zum Ziel hat – auch der Performance, wie wir sie bislang kennengelernt haben, scheint diese Dynamik und Absicht eigen zu sein: Phelan (1996:152) merkt an, dass die Performance nicht die *Bedeutung*, sondern stets den *Wert* dessen, was nicht reproduzierbar ist, vermittelt beziehungsweise erfahrbar macht. Das heißt, es geht im Ereignis nicht um die exakte Klassifizierung einer Erscheinung, sondern um die (teils mystische) Erfahrbarkeit von etwas Besonderem, das sich nicht beliebig unter Laborbedingungen nachstellen lässt.

Auch im Wrestling wird während eines Matches nicht auf das verwiesen, was ein konkreter Move, der die Besonderheit eines Augenblicks konstituiert, nun in diversen Zeichensystemen bedeutet – der Move *selbst* wird als Wert der Live-Performance, als Moment für die Ewigkeit und damit als nicht wiederholbarer Wert stilisiert: Wenn Jeff Hardy bei Wrestlemania 25 (2009: Min.) die viel zu hohe Leiter erklimmt, um ungeschützt zu einem torpedoartigen Sturz auf seinen Bruder – und Gegner – anzusetzen, dann ist es die langsame Vorbereitung dieses Moves, die Antizipation der Fans und letztendlich der Augenblick des Falls selbst, der hier den speziellen, unnachahmlichen Moment ausmacht, der später als Reminiszenz an die historischen Qualitäten wieder und wieder im Replay gezeigt wird, wobei das Replay jedoch nicht analysiert und auch keine Bedeutungen zuweist – es imitiert und generiert vielmehr Historizität, es fetischisiert den vergangenen Moment, bis er sich auflöst.

In allen Disziplinen gleichermaßen geht es hinsichtlich des Performance-Begriffs „weniger um Tiefer- bzw. Dahinterliegendes als um das phänomenale Geschehen, weniger um die Struktur und die Funktionen als um den Prozess, [...] eben um die Herstellung von Wirklichkeit“ (Wulf 2005:8) beziehungsweise die Untersuchung selbiger.

Diese Prozessnatur als Impetus für die Herstellung von Wirklichkeit kann auch den performative Praktiken, die nicht Performance im engeren Sinne sind, zugeschrieben werden – egal, wo diese auftreten und inwieweit sie sich direkt auf den Kunstrahmen der eigentlichen Performance beziehen, so beschäftigen sie sich doch immer mit der Genese von Realität, ihrer Umwertung und Neukonstruktion, und das ohne im Verweis oder in der Analyse festzustecken: „Sie deuten in einem bestimmten Sinne nicht über sich hinaus, sondern auf sich hin“, sagt Wulf (2005:13), und nennt sie deshalb selbstreferentiell.

Wrestling ist sowohl Performance als auch performative Praxis oder Praktik: Es ist, wie wir gesehen haben, im Wechselspiel von Zuseher und Darsteller rituelle Handlung, kulturelle Konvention und Mittel zur Interaktion, im Unmittelbaren seiner Erlebnisverhaftung gleichzeitig aber auch künstlerische Ausdrucksform und Zelebration des Augenblicks.

Abseits jedes „totalen“ Performance-Anspruchs und jeder theoretischer Kategorisierung muss Wrestling besonders im Umgang mit dem konkreten Körper und dem Ritual als gesellschaftliche Praxis Beachtung finden – weshalb wir uns diesen beiden Aspekten auch im folgenden Unterkapitel widmen wollen.

5.5 Performance konkret – Körper und Ritual

5.5.1 Ritual und der Einsatz des Körpers

In einem Gespräch wurde die wegweisende Performance-Künstlerin Marina Abramovic (in Fiebach 2003:283) einst gebeten, ihre physische Erfahrung während einer Performance zu beschreiben. Aufgrund der hohen Dichte ihrer Darstellung soll ihre Antwort hier in beinahe ungekürzter Form wiedergegeben werden:

„Dann kommt der Augenblick, dass du rausgehen musst. Da spüre ich eine geistige und körperliche Transformation, wenn ich von der kleinen Marina zu der anderen, größeren Marina hinübergehe. [...] Wenn ich mir in der Küche beim Kartoffelschälen in den Finger schneide, fühle ich mich sehr verletzlich und könnte heulen. Wenn ich mich vor dem Publikum verletze, macht mir das gar nichts, ich kann praktisch alles machen, es gibt kein Hindernis mehr, ich habe das Gefühl der totalen Freiheit. Im Augenblick, da die Performance zu Ende ist, fühle ich mich wie ein neugeborenes Kind, ein Gefühl der Innozenz, der Verletzlichkeit und Leere. Und das ist das schönste Gefühl, das ich immer und immer wieder empfinden möchte. Und das gibt es nur, wenn Publikum dabei war, je mehr desto besser.“

Dies ist nicht nur eine eindrucksvolle Schilderung physischer Grenzerfahrungen und ihrer Diskrepanz zu Modi des Alltagsschmerzes bei Abramovic – hinzu kommt, dass dieser Abriss

beinahe wörtlich aus jedem x-beliebigen Wrestling-Interview entnommen worden sein könnte, so sehr entspricht sich die Extremität der Erfahrung in beiden Kunstformen. Auch Wrestler berichten davon, wie sie ihren Körper aufs Spiel setzen, beschreiben die Metamorphose in ein größeres Selbst und das eigentliche, belastende, zehrende Wrestling mit all seinen willentlichen und unbeabsichtigten Verletzungen als schönstes Gefühl überhaupt. Ähnlich Abramovics Performances gehen die Wrestler nicht nur Risiken ein (wie dies etwa auch Sportler mit ihrem Einsatz tun), sondern führen diese bewusst herbei, fügen sich absichtlich Verletzungen zu (Blading) und spielen immer wieder schmerzhafteste Aktionen durch, obwohl ihnen der verheerende Ausgang vorab schon bekannt ist.

Besonders deutlich wird diese Äquivalenz im bereits vorhin zitierten Fall des Hell in a Cell-Matches von Mick Foley (2000:651ff) und dem Undertaker: Foley beschreibt hier, wie er wegen Undertakers gebrochenem Fuß das Match auf dem Dach des Käfigs beginnen wollte, um ihrer Darbietung einen zusätzlichen Attraktionswert zu verleihen, der den Mangel an Technik aufgrund der Verletzung ausgleichen sollte. Zudem hatte er selbst noch eine ausgekegelte Schulter, die das Besteigen des Käfigs massiv erschwerte. Wenige Minuten vor dem eigentlichen Kampf wurde somit die Idee für Foleys wahnwitzigen Fall geboren – einer Aktion, die durchaus als reelle Gefahr antizipiert wurde, und dennoch im Augenblick der Performance einfach „sein musste“, selbst wenn Foley dadurch (nicht ein-, sondern zweimal während des Matches) das Bewusstsein und zu allem Überfluss auch noch einen Zahn verlor (Foley 2000:660).

Chris Jericho etwa spricht im Interview bezüglich seiner Langzeitfehde gegen Shawn Michaels im Jahr 2008 von der komplexen Struktur ihrer grenzwertig unkonventionellen Aufeinandertreffen, die so weit außerhalb jeder Erwartbarkeit und abseits etablierter Codes lagen, dass Fans diesen emergenten Moment der Unsicherheit besonders zu schätzen wussten – eben weil die gesamte Storyline derart antiklimaktisch aufgebaut und „out of the box“ war. Im Rahmen eines besonders „realitätsnahen“, brutalen Leitermatches der beiden (No Mercy 2008) verlor Jericho ähnlich wie Foley mehr als ein Jahrzehnt zuvor einen halben Zahn und kommentiert dies im Interview wie folgt: „I’ve never lost a tooth before; I hope I don’t ever lose one again. [...] I think it made that match even more dramatic. I think a lot of people said that was the best ladder match they had ever seen, and that’s probably one of the reasons for it, because they knew it was real. Once again, something happened that was outside the box of what a ‘normal’ wrestling match is. I’m actually lucky that I didn’t lose more teeth.“³⁶ Intentionales Ausreizen der eigenen Körpergrenzen um der Performance willen und zur Irritation des Publikums, das durch Bruch mit seiner Erwartungshaltung umso mehr „Genuss“ beziehungsweise Erlebnis aus

³⁶ Quelle: http://weblogs.baltimoresun.com/sports/wrestling/blog/2008/10/qa_with_chris_jericho.html, Stand 28. 3. 2010

der Darbietung zieht – dies ist mitunter auch der Modus des Wrestling und Modalität seines Körperbegriffes.

Allerdings muss auch erwähnt werden, dass derlei eben nur deshalb in so hohem Maße funktionieren kann, eben weil es sich dabei um Ausnahmen von der Regel handelt – Extremsituationen wie jene zwischen Michaels und Jericho stellen Peripetien im Erzählgefüge dar und rütteln die Zuschauer wach, weil Wrestling hier nicht nur intrinsisch improvisatorisch, sondern auch Bruch mit den eigenen Ritualen – also dem Übereinkommen, das Fans und Performer im Kayfabe getroffen haben – ist.

5.5.2 Ritual und die Zerstückelung des Körpers

Abseits echter Transgressionen aber geschieht – und das muss sich auch der größte Fan eingestehen – nur selten etwas originär Neuartiges im Wrestling. Einzelne Storylines mögen unerwartete Wendungen erfahren, ebenso wie gewisse Matches einen Ausgang finden können, den auch der größte Insider nie prophezeien hätte können. Aber all dies ist Teil des (gewünschten) Affekts und pragmatisch gesprochen natürlich auch der prädestinierten Natur des Business: wenn über das Internet überraschende Informationen an die Öffentlichkeit sickern sollten, steht den Drehbuchschreibern freilich jederzeit frei, dieser Erwartungshaltung des eingeweihten „Dirt Sheet“-Publikums entgegenzuarbeiten.

Auf diese Weise bleibt das Wrestling, wie Fischer-Lichte über die Performance sagt, zwar stets unvorhersehbar, lässt aber im Regelfall den Transgressionsaspekt anderer „Performancekunst-Stücke“ vermissen. Wenn Wrestling allerdings in vielerlei Hinsicht nur selten etwas Neues bietet, fragt auch der Soziologe Michael R. Ball, was ist es dann, das die Fans dazu bewegt, immer und immer wieder einzuschalten oder in die Arena zu strömen? Die Antwort liefert er gleich selbst: „People have an insatiable appetite for the dramatic reenactment of rituals.“ (The Unreal Story of Pro Wrestling, 1999:85 Min.) Ritual gilt hier als der Klebstoff, der Gesellschaften zusammenhält (ebd.) und soll in Bezug zu unserem Thema als stark formalisierte, oftmals durch „regelmäßige“ Wiederholung gekennzeichnete Handlung mit hohem Symbolgehalt verstanden werden.

Im Wrestling kann diese allgemeine Definition sogar noch um folgende Bedingungen erweitert werden: 1. Die Regelmäßigkeit der Wiederholung erreicht – sofern das im TV ausgestrahlte Produkt selbst bereits als *persistentes Ritual* an sich und als *performative Diegese* betrachtet wird – eine extrem hohe Frequenz: Die wöchentlichen Shows der WWE decken derzeit vier Abende der Woche ab, und zwar jede einzelne Woche des Jahres. Hinzu kommen noch diverse Großveranstaltungen und Spezialsendungen (wie etwa das alljährliche „Tribute to the Troops“-Spektakel aus dem Irak). 2. Die Rituale im Wrestling werden von wissenden Akteuren im Ring

und eingeweihten Experten im Publikum durchexerziert – hier herrscht eine hohe kollektive Kenntnis und Akzeptanz der verwendeten Kodes.

Ritual lässt sich also für das Feld Wrestling präziser wie folgt ausdrücken: Eine stark formalisierte, hochfrequent wiederholte, medial persistente Handlung mit hohem Symbolgehalt, an der hauptsächlich in die zugrundeliegenden Kodes Eingeweihte mit großer Anteilnahme performativ anteilnehmen. Berücksichtigt man außerdem die Ritualdefinitionen des Kulturanthropologen Victor Turner (1997) und im Weiteren auch des mit Turner arbeitenden Theater- und Performancesschaftlers Richard Schechner (2003), denen zufolge es sich beim Ritual um soziale Lebenspraktiken beziehungsweise ein „soziales Drama“ in Abgrenzung zu gesellschaftlicher Routine handelt, und das als performativer Schwellenzustand zwischen Struktur (als sozialer Ordnung) und Anti-Struktur (als Lockerung dieser Ordnung) zu verorten ist, kann damit auch die Loslösung des Ritualbegriffs einerseits von seinen religiösen und andererseits seinen gesellschaftsumbruchdemarkierenden Implikationen erklärt werden – in unserem Paradigma ist Ritual also auch als aktive, performative Handlung abseits von Religion zu verstehen, die sich als praktischer, theatraler Modus sozialer Performanz charakterisieren lässt. Dabei muss das Ritual keineswegs stets obsessiv, stereotypisch und starr sein – Turner (1987:26) weist dies als ein dezidiert westliches Vorurteil gegenüber rituellen Praktiken aus –, sondern führt vielmehr zu einer „expressiven Kultur“, wo Ritual und Ästhetik „als Pole eines Theatralitätskontinuums“ (Balme 1995:75) inkorporiert sind. Als Teil dieser expressiven Kultur beschreibt Turner (1987:106) das Ritual als etwas, das sich nicht (nur) als vom Akt der Wiederholung besessen repräsentieren lässt, sondern das sich in seiner bunten Vielfalt an sensorischen Kodes ausdrückt – das Ritual beinhaltet Sprache und Reden, Musik und Gesang, die Präsentation elaborat hergestellter Objekte wie etwa von Masken, Wandgemälden, Körpermalereien, Skulpturen, Schreinen, aber auch Kostümen und Tanzformen und komplexer Grammatik und ebensolchem Vokabular aus Körperbewegungen, Gestik und Mimik.

Felicia Hughes-Freeland (1998:2) arbeitet weiters drei analytische Herangehensweisen und Ritualdefinitionen heraus: Erstens als Ereignis mit sozialer Funktion, das Persönliches und Gesellschaftliches verknüpft, zweitens als prozesshafter Aspekt aller sinnhaften Aktionen und drittens als spezieller Aspekt einiger Aktionen, wobei die Autorin (ebd.) vorrangig für das Ritual als performativen Identitätsraum plädiert: „a contested space for social action and identity politics – an arena for resistance, negotiation and affirmation.“

Ritual wiederholt also, ist jedoch nicht fetischisierte Wiederholung, sondern vielmehr kultureller Ausdruck von Zustimmung, Verhandlung und Abneigung gewisser sozialer Praktiken, und besteht dort, wo gesellschaftliche (institutionelle) Strukturen auf deren Auflösung treffen.

Diese Art von Ritualen zeigt sich im Wrestling anhand vieler (Wiederholungs-)Merkmale der Sendungen selbst (Eröffnungs-Video, Einführungs-Sequenz, Kennmelodie), sowie ihrer Inhalte (Masken, Kostüme, Musik), aber auch der konkreten Darbietungen (ritualisierter Einzug, typisierte Gestik/Mimik), von denen an dieser Stelle nur einige stellvertretend erwähnt seien. So beginnt etwa jede Sendung, ob nun bedeutungsschwere Wrestlemania oder inflationäres wöchentliches Smackdown, mit demselben pathoschwangeren WWE-Intro – einer Affekt antizipierenden Montagesequenz, die den Betrachter in nur wenigen Sekunden rituell von den Anfängen der Liga in die (natürlich viel schnellere, lautere) Gegenwart überführt, bis hin zu Logo und Markennamen, die auf schwarzem Hintergrund und mit ausklingender Musik Platz für das nun Kommende lassen. Diese rituelle Hinführung zum Event soll dem Fernsehpublikum die Aufregung des Live-Erlebnisses nicht nur spiegeln, sondern ihm auch seinen eigenen Ritus der Hinwendung zur (auch medial gewordenen) Performance ermöglichen. Ein weiteres Beispiel ist die allgemein immer gleiche Struktur der Vorbereitung von Matches – zuerst ertönt die Glocke, darauf folgt die Ansage des Ringsprechers, dann erklingen die Einzugs melodien der Wrestler und so weiter. Rituelle Artefakte wären zum Beispiel die Gürtel, welche die jeweiligen Champions für die Dauer ihrer „Regentschaft“ innehaben, sowie im Fall mexikanisch-stämmiger Wrestler deren Gesichtsmasken (hierzu sei auf den Essay *„The Mask of the Luchador: Wrestling, Politics, and Identity in Mexico“* von Heather Levi verwiesen, in: Sammond 2005:96ff), oder auch die Outfits der Akteure allgemein, die von Auftritt zu Auftritt nur leicht variieren, aber grundlegend eine eindeutige Zuordnung zu ihren Trägern erlauben.

Im sogenannten „Death Match“ – einem meist eher im Hardcore-Wrestling auftretenden Match-Typus, bei dem eine Vielzahl von Waffen, mitunter auch Sprengkörper, ihren Einsatz finden – stirbt ebenfalls niemand *wirklich*, wie Thomas Hackett (2006:102) anmerkt; stattdessen erlebt der Wrestler eine Art rituellen Tod eines schwächeren Selbst, um als ein stärkerer Mann wiedergeboren zu werden. So uralt das Thema der Überwindung, so aktuell der Bezug zur Legitimation derselben vor und durch ein Publikum.

Da wir, wie der Autor des Standardwerks *„From Wrestling to Rasslin“* Gerald W. Morton anmerkt, in einem „age without mythology“ (The Unreal Story of Pro Wrestling, 1999:85 Min.) leben, bedürfen wir solcher Rituale heute mehr denn je – was insofern zu verstehen ist, als große, sinnstiftende, gemeinschaftskonstituierende Mythen solchen weichen, wie sie unter anderem dem Wrestling eingeschrieben sind und die nur im Mikrokosmos einer konkreten Erzählform Bestand haben können. Hier kommt auch der Krisenmanagement-Aspekt des Rituals zum Tragen.

In dieser modernen Gesellschaft ohne kollektiv gültige Mythen sieht Jean Baudrillard symptomatisch auch den Körper in seine Einzelteile zerfallen und zur Währung mutieren, die

gegen Konsum getauscht werden kann (Sigmund 2006:23f) – dies zeigt sich an den Demarkationslinien der Fetischisierung seiner Einzelteile am Deutlichsten: Körperteile werden abgegrenzt, markiert, hervorgehoben, der Körper wird in Bedeutungseinheiten „zerteilt“, in Zonen aufgesplittet, die erotisiert oder machtvoll werden können.

Das körperliche Ritual im Wrestling – hervorgebracht von Ecos medialen Monstern der totalen Instrumentalisierung durch das Spiel – folgt ebenfalls dieser sukzessiven Auflösung jeder Holistik, und zwar im Fetisch der Einzelteile.

Im Wrestling erfolgt die Zerstückelung des Körpers einerseits im filmischen Kader des TV-Bilds (**TV-Inszenierung**, dazu später noch mehr), dann in der Aufsplitterung in Leinwand-Bild, Action-Figur, Plakat-Ikon und Echkörper im Ring (**Live-Erlebnis**), und in Sinn- bzw. Narrationseinheiten (**Dramaturgie**, Moves gehen auf bestimmte Körperregion und inszenieren diese etc.).

Allerdings erfolgt diese Fetischisierung im Wrestling in der Regel nicht, wie Baudrillard dies in unserer Gesellschaft verortet, durch Markierung anhand von Kleidung und Accessoires, sondern vielmehr durch Handlungen – Handlung der Wahrnehmung, der Dramaturgie, der Inszenierung. Spannend ist das Wechselspiel von Körperzerstückelung und Körpereinheit, die in aller Regel beim Wrestling zelebriert wird: Der Körper des Athleten ist schließlich nur *als Ganzes* Sinnbild für Kraft, Superheldenqualitäten und seine Figur.

Baudrillard meint weiter, dass gewisse Körpermodi (etwa Nacktheit) in ihrer inszenierten Form (etwa im Striptease) nur signalisiert und damit umgangen werden. Man könnte weiter ausführen, es handelt sich dabei um eine Ausstellung des Tauscherts selbst, um eine Ökonomisierung des Körpererts und die selbstreferenzielle Inszenierung einer Leere – also in Wahrheit dem Ausbleiben echter Nacktheit im Striptease, der nur Nacktheit referenziert und sich nicht mit Nacktheit vorm Spiegel oder generell Nacktheit außerhalb des Strip-Clubs vergleichen lässt (Sigmund 2006:22ff).

Der Körper und seine Zustände verschwinden; wir sehen durch ihn auf eine Vielzahl wirtschaftlich fabrizierter Indizes seiner Abwesenheit. Auch im Wrestling existiert nur ein referenzielles Relikt natürlicher Körperzustände in Form der Ausstellung von Schmerz bzw. Verletzung, oder anders gesagt: Nur dort, wo ein Bein, ein Arm oder ein Kopf verletzt ist, gibt es einen direkten Bezug auf Körperzustände – da Aktionen und Posen im Wrestling ansonsten keinerlei reale Entsprechung in körperlichen Modi haben, von uns im Alltag also sonst nie eingenommen werden, wird der Körper zum Abstraktum, zum verweisenden Apparat, dem eine höchsteigene Zeichensprache unterlegt ist.

Die Abwesenheit natürlicher Körperhaltungen im Wrestling sowie das Fehlen jeglicher Referenz auf reale körperliche Abläufe abseits von Verletzung lässt den außerhalb der Performance lokalisierten Körper (also den natürlichen Körper des Alltags) verschwinden – und erschafft aus

dieser Leere gewissermaßen einen neuen körperlichen Mythos, indem es den Körper in etwas Neues transformiert (Artaud 2002:71):

„Die Handlung, von der ich spreche, zielt ab auf die wahre organische und psychische Transformierung des menschlichen Körpers. Warum? Weil das Theater nicht dieser szenische Aufmarsch ist, wo man virtuell und symbolisch einen Mythos entwickelt, sondern dieser Schmelztiegel aus Feuer und wirklichem Fleisch, wo sich anatomisch, durch das Stampfen von Knochen, Gliedern und Silben, die Körper erneuern, und sich physisch und unverfälscht die mythische Handlung, einen Körper zu erschaffen, darstellt.“

Durch das rein anatomische Spiel, durch die Brachialgewalt einer Zeichensprache, deren grundlegende Elemente Haltegriffe, Schläge und Posen sind, die sich in der Welt abseits dieses Theaters nicht wiederfinden, wird aus dem Negieren des Alltagskorpus ein mythischer Superapparat geschaffen – ein Konstrukt, das seine Überproportionierung analog auch in der Wirtschaftlichkeit seines Gesamtwertes ausstellt und in wirtschaftsanaloger Sprache zur Geltung bringt: Nach Abzug aller Kunst ist Wrestling eben doch zuerst Wirtschaft, und sein Wesen praktisch Sinnbild des Kapitalismus.

5.6 „Business is about to pick up!“ – Sprachperformanz oder: Wrestling ist Wirtschaft

Baudrillards These vom Körper als Tauschwerteinheit für Konsum würde vermutlich niemand bereitwilliger teilen als WWE-Vorsitzender Vince McMahon, der durch puren Geschäftssinn die Landschaft des Wrestling während der 1980er komplett auf den Kopf und sich kurzerhand an ihre Spitze stellte – durch Bruch des Kodex, demnach jeder Veranstalter nur sein jeweiliges Territorium bespielte, expandierte McMahon kurzerhand ins nationale Fernsehen und über die Grenzen jeder gekannten Wrestling-Popularität hinaus. Was daraus resultierte war das überregionale, wrestlingferne und comicstilisierte Kunstprodukt Hulk Hogan, einträglichster Star seiner Zeit und Ikone des MTV-Mainstream.

Bezeichnenderweise ist McMahons berüchtigter Geschäftssinn nicht nur unter Business-Insidern bekannt, sondern auch immer wieder Thema diverser Storylines: Vince McMahon ist schließlich auch „Mr. McMahon“, herrschsüchtiger, geldgieriger Teilzeit-Charakter seiner eigenen Show, wirtschaftlicher Potentat ohne jede Reue und eiskalter Planer mit nichts als Business im Blick³⁷.

³⁷ Im Vorfeld zu Wrestlemania 24 positionierte sich McMahon beispielsweise als Nemesis der Legende Ric Flair, indem er diesem das Ultimatum stellte, seine nächste Niederlage würde zugleich seine letzte sein (Wrestlemania 24 2008) – und obwohl McMahon davor und danach immer wieder in ähnlicher Funktion den prototypischen US-Business-Boss gab, war dieser konkrete Handlungsstrang besonders deshalb interessant, weil Flair selbst sich stets als Wirtschaftsmagnat und Lebemann stilisierte, also (Fortsetzung)

Ironischerweise trifft letztendlich auch genau dies zu: Wrestling im Sinne der WWE ist ein börsennotierter Multimillionen-Dollar-Konzern mit Sitz in Connecticut, dessen Weltschergewichtstitel stets auch gleichbedeutend sind mit wirtschaftlicher Repräsentation des Unternehmens nach innen sowie außen, weswegen seine Champions, wie Foley bereits sagte, immer auch nach Kriterien der Zuverlässigkeit und Erscheinung auserkoren werden, um die Firma würdig voranzutreiben, Merchandise-Verkäufe anzuregen, Einschaltquoten zu steigern und mehr Fans in die Hallen zu locken. Auch diese ökonomische Gesamt-Kontextualisierung der Liga an sich erfährt ihre rituelle Aufbereitung vor laufender Kamera: So etwa lieferten sich der böse WWE-Champion Batista und der gute Herausforderer John Cena im Aufbau ihres Matches bei Wrestlemania 26 einen verbalen Schlagabtausch bei Raw³⁸, im Zuge dessen Batista sich als der Versmähte inszenierte, der bislang nie die ihm gebührende Rolle auskosten hatte dürfen, während Cena als Star des Unternehmens die Ehren von „Championships... magazine covers... commercials... movies“ erhielt. Ähnlich der Figur des Mr. McMahon, welche ihren Reiz aus der nebulösen Grauzone zwischen vermeintlich Realem und intentional Narrativem bezieht, sieht man auch in dieser Referenz Batistas – und, in weiterer Folge, des Kreativteams der WWE –, dass im Rahmen der Storylines auch versucht wird, die eigentlich dem Wrestling unterlegte Ebene der Machart in den Fokus der Inszenierung zu rücken, um eingeweihten Fans – dem Internet-Publikum, wie man sie seitens der WWE oftmals verächtlich und terminologisch bedenklich betitelt – einen gewissen Mehrwert zu bieten: Das Wissen um den Apparat wird im Apparat selbst ausgestellt, der wiederum von den Fans mittels ihres Wissens um den Apparat evaluiert und somit *Schauplatz der Rekursion* wird.

Zuvor hieß es, Wrestling sei vorrangig nicht selbstreferenziell oder metakritisch – diese Aussage muss nun in Anbetracht der neuen Erkenntnisse neu ausdifferenziert werden. In der Tat enthält Wrestling wissende Anspielungen auf seine Natur und kommentiert sich und seine Machart für Fans. Allerdings enthebt dies das Material nicht der affektiven Anteilnahme und überführt es demnach auch nicht in einen rein metakritischen Diskurs. Stattdessen stellt Wrestling Inhalte aus, die eben *gerade dadurch* funktionieren, dass nicht auf Anhieb dekodierbar ist, ob es sich bei ihnen nun um wahrhafte Transgressionen, integrale Bestandteile des Drehbuchs oder auch

(Fortsetzung) den Allmachtsanspruch McMahons implizit in Frage stellte. Hier sehen wir, mehr oder minder freiwillig, die Wirtschaftsnatur des Wrestling am Deutlichsten exponiert und potenziert: Einerseits ist dies Reminiszenz an McMahons historisches Wirtschaftskalkül gegenüber der Konkurrenz, andererseits Ausstellung einer Feindschaft, die selbst Prämisse eines wirtschaftlich überaus einträglichen Aufeinandertreffens in Shawn Michaels vs. Ric Flair bei Wrestlemania 24 wurde.

³⁸ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/TV_Reports_9/article_39464.shtml, Stand 28. 3. 2010

beides³⁹ handelt. Präziser muss daher gesagt werden: Wrestling ist metakritisch, ohne damit Metakritik zu evozieren. Dort, wo es notwendig scheint, sich selbst zu mystifizieren, stellt Wrestling vermeintlich seine Machart aus, nur um damit das Expertentum seiner immer besser informierten Fans auf die Probe zu stellen und diese erneut in einen Zustand der Ungewissheit zu versetzen, aus welchem heraus erst wieder wahrer Affekt möglich ist.

All dies dient ultimativ dem Erhalt der „Fanbase“ beziehungsweise des Zuschauerstammes und folglich also dem wirtschaftlichen Erfolg der WWE. Richard Schechner (2003:183) geht in seiner „*Performance Theory*“ sogar noch einen Schritt weiter und wendet diese pure Wirtschaftsorientiertheit gleich provokant auf die gesamte Kunstform des Theaters an – schließlich kämpft das Theater stets um die Aufmerksamkeit seiner Zuseher, versucht deren Appetit anzuregen und in letzter Konsequenz langwährende Erfolgsstücke anstelle von Ehrungen und Preisen hervorzubringen: „Thus, in all these ways, the proscenium of theater is a model of capitalism.“ Hinfällig zu erwähnen, dass diese Aussage auch exakt so auf das Wrestling angewendet werden kann. Oftmals findet man in der Literatur jedoch Gegenpositionen vertreten, denen zufolge Wrestling als „prole sport“ seine größten Erfolge stets in Zeiten wirtschaftlicher Krisen und Abschwünge erlebte – was es freilich zu einer Art Kehrseite des Kapitalismus und einem Hafen eskapistischer Arbeiterunterhaltung stilisiert. Tatsächlich ist genau das Gegenteil der Fall (Calhoun 2008:156f): Wrestling boomte immer dann am Massivsten, wenn dies auch die US-Wirtschaft tat – ob nun in Eisenhowers Fünfzigern, während derer Gorgeous George das Kabelfernsehen popularisierte, zu Zeiten der „Reaganomics“ der Achtziger, in denen Hulk Hogan und die überregionale WWF ihren Siegeszug antrat, oder parallel zu Clintons Budgetplus, als die „Attitude Era“ mit politischer Unkorrektheit sowie Stone Cold Steve Austin und The Rock ungeahnte Verkaufszahlen hervorbrachte, immer gingen die Hochs Hand in Hand mit denen der Ökonomie.

Hinzu kommt die bereits im Subkapitel „Terminologie des Spiels“ erwähnte Synchronität zur Wirtschaftssprache, die im Jargon des Wrestling vorherrscht und einen Einblick in das

³⁹ An dieser Stelle sei zum besseren Verständnis kurz ein Beispiel für eine geplante Handlung und gleichzeitige Transgression (zumindest im Sinne realer Gewalt) gegeben: Im Rahmen der bereits erwähnten Fehde von Chris Jericho und Shawn Michaels wurde für die Großveranstaltung Summerslam folgender Ablauf ersonnen: Michaels sollte nach all seinen durch Jericho erfahrenen Demütigungen eine Rede halten, in der er seinen Rücktritt dementieren und zu neuem Elan finden wollte. An seiner Seite war seine (wirkliche) Ehefrau zu sehen. Jericho konfrontierte Michaels, holte zum Schlag aus, Michaels duckte sich intuitiv und Rebecca Hickenbottom bekam stattdessen seine Faust ab. In einem späteren Interview berichtete Jericho, wie schlecht sich die beiden Männer wegen des Vorfalls fühlten – aber Rebecca fand großen Gefallen am Wirklichkeitsgehalt der Storyline, auch wenn sie den Ring mit einem starken Bluterguss im Gesicht verließ.

Quelle: http://weblogs.baltimoresun.com/sports/wrestling/blog/2008/10/qa_with_chris_jericho.html, Stand 28. 3. 2010

Selbstverständnis des Unternehmens und seiner Mitwirker erlaubt: Den Job tun („do the job“ oder „jobbing“) meint hier, die Aktionen des Gegners als glaubwürdig zu verkaufen („to sell“) und ihn damit gut aussehen zu lassen („get him over“) – Managerfiguren werden „**mouth pieces**“ genannt, also auf ihre Sprechfunktion bzw. marktschreierische Überredungskunst zur Erweiterung des Wrestler-Charakters reduziert⁴⁰; Interview- oder Sprech- und Vortrags-Segmente nennt man schlichtweg nur „**Promo**“, also Werbeaufnahme; und das fachliche Können eines Wrestlers wird prosaisch als „Workrate“ bezeichnet (Holmes 2004:77ff).

Auch allgemein nennen Wrestler einander pragmatisch nur Arbeiter („**worker**“), oder in der Anrede einer unbekannten Gesamtheit auch „**talent**“, was die Funktion der Wrestler als Roh- oder Verwertungsmaterial für das „Office“ signalisiert.

Kerrick (1980:142f), der eine der wenigen Studien über den spezifischen Wrestling-Jargon durchführte, bemerkt ebenfalls, dass der Begriff des „**work**“ wohl die zentralste Rolle in der Terminologie aus Sicht der Insider einnimmt, der nicht zuletzt auch für alle geplanten Geschehnisse im Wrestling steht (und dessen Antonym der „**shoot**“ darstellt) – Arbeit, Arbeitsrate, Arbeit tun sind die Eckpfeiler der sprachlichen Semantik, die hinter der Kamera dominiert.

Wrestler John Tenta (Baer 2003:17) verleiht diesem Pragmatismus explizit nochmals Ausdruck, indem er sich bewusst von der ästhetischen Evaluation der Fans distanziert und klarstellt: „Sometimes people ask me why I agreed to play the role of a fish man. The answer is plain and simple: if I hadn't, there were plenty of other people that would have. I just wanted to be able to provide for my family. I was just a guy trying to make a living.“ Mehr als nur den Lebensunterhalt verdienen lautete seit jeher die Prämisse der Figur Ric Flairs, der als dandyhafter Mann von Welt in der Tradition Gorgeous Georges über den Großteil seiner Karriere das Hassobjekt der Fans spielte: „Despite the economy being in depression, the Nature Boy Ric Flair always travels first class.“, heißt es etwa in einer sogenannten „Vignette“⁴¹ von 1985 (The Nature Boy – The Definitive Collection 2008: „*Limousine Ridin', Jet flyin'*“), während Flair in einer Promo aus demselben Jahr als arrogante Selbstbeschreibung seinen patentierten Spruch: „I'm a limousine ridin', jet flyin', kiss stealin', wheelin', dealin' Son of a Gun!“ ablässt,

⁴⁰ „Mouthpiece“ bedeutet laut *Urban Dictionary* Überredungskünstler oder Großmaul und meint im Wrestling jene Figuren, die vor der Kamera

Quelle: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=mouthpiece>, Stand 28. 3. 2010

⁴¹ Vignette bedeutet im Wrestling ein Videosegment, das üblicherweise der Erweiterung eines Charakters dient, indem es vorrangig Aspekte abseits der Arena und des herkömmlichen Wrestling-Umfelds beleuchtet – im hier genannten Fall emuliert das Video die Struktur eines Nachrichtenbeitrags und zeigt Ric Flair während seiner Reisen im Jet und „fängt“ kurze Statements des Stars ein.

sowie stolz seine 1000-Dollar-Schuhe nebst seiner diamantbesetzten Rolex zur Schau stellt (The Nature Boy – The Definitive Collection 2008: „*Slick Ric*“).

Hier wird schnell augenfällig, dass wirtschaftliche Potenz meist gleichbedeutend mit einem antagonistischen Rollenverständnis ist. Ein jüngeres Beispiel hierfür findet sich in JBL, einem Wrestler, der im wahren Leben außerdem Börsenmillionär ist und dies in Zeiten der Wirtschaftskrise prompt nutzt, um in seinen Promos stets an die vermeintlich schwache Kaufkraft der unterschichtigen Fans zu erinnern (Night of Champions 2008:63 Min.) oder dem Kongress für die Verabschiedung des Notfallpakets und dem Publikum für seine finanzielle Aufopferung zu danken, wodurch Leuten wie ihm ihr Reichtum erhalten bleibe. (No Mercy 2008:72 Min.)

Selbst der ikonische Lou Thesz, der als Wrestler der alten Schule die Liebe zu seiner Kunstform rund um die Uhr lebte, weiß: „Wrestling is a way to make money. Whether it’s a contest or whether it’s a performance. And if the money was in the right spot, that’s where the match would go.“ (The Unreal Story of Pro Wrestling 1999:23 Min.)

Der Kulturkritiker Daniel T. O’Hara (2003:21) geht in seinem Buch „*Empire Burlesque*“ sogar soweit, im professionellen Wrestling eine wissende Parodie und eine geistreiche Travestie globalen Kapitals an sich zu verorten. Für ihn ist Wrestling das beste und am besten ausgearbeitete Beispiel für das „burleske Imperium“ der globalisierten USA, das kulturkritisch zu einem Abbild seiner selbst geworden und in einem komisch parodistischen Modus der Kritik versunken ist⁴². Auch wenn ich diese Ansicht nicht in ihrer Ganzheit teilen kann, weil es abseits der Artefakte, die O’Hara zur Untermauerung seiner These heranzieht, eine Vielzahl an Beispielen gibt, die belegen, dass Wrestling mit seinem wirtschaftlichen Primärinteresse besonders auf seinen ästhetisch-affektiven Sekundärfundus angewiesen ist und deshalb eben

⁴² Zur Erklärung seines Begriffs vom burlesken Imperium – stets bezogen auf die Kulturkritik, wohlgemerkt – schafft O’Hara eine Metapher für Globalisierung: Diese ist für ihn nämlich wie die große, schwarze, mächtige Limousine in New York, in deren Inneren Entscheidungen der Hochfinanz getroffen werden, während die Außenwelt nur vorbeizieht. Innerhalb der Limousine befänden sich, so O’Hara, die USA und (West-)Europa, außerhalb am Straßenrand und in der Gosse der Rest der Welt. Egal, welche Art von Kritik an dieser Kultur man nun anbringen möchte, man wird dies stets von innen tun wollen – so wie auch Karl Marx einen Gutteil seiner revolutionären Ideen (eventuell gar nicht so paradoxerweise) in Londons noblen Bloomsbury-Viertel hatte. Da diese Kultur nun aber keinen intrinsischen Modus der Kritik mehr kennt, postuliert O’Hara, kann eine solche nur noch mittels Parodie dieser Kultur angebracht werden; indem man die Kritik also selbst zum Kulturgut und Verwertungsprodukt ausgestaltet. Dies führt zu einer eigenen Kunstform der Kritik, die sich wohl am Ehesten durch das Beispiel der „Simpsons“ verständlich machen lässt – gleichzeitig geht jedoch dadurch, dass diese Kunstgüter egalitär in unsere mediale Umwelt eingebunden sind, jeder Kritikcharakter verloren, sie werden als Erfüller eines Bedürfnisses angesehen, tun ihre Wirkung an ihrem Sendeplatz und wirken deshalb nicht über sich hinaus – es sei denn, wiederum in der Form von Referenzen (was ist schließlich noch nicht bei den Simpsons zitiert oder aufgegriffen worden?).

nicht willentlich Kritik am Außen übt, sondern wie bereits ausgeführt, die Kritik am Innen zur Erhaltung dieses Sekundärfundus (und seiner Fanbase) benötigt, so ist O'Haras Postulat, Wrestling selbst sei Globalisierungskritik, zumindest eine nähere Betrachtung wert – schließlich untersucht er nicht das Zeichensystem von Produktion und direkter Rezeption, sondern vielmehr seine Wirkung auf einen eigentlich völlig artfremden Diskurs.

Ist Wrestling also Globalisierung – oder gar Globalisierungsparodie? Wir haben bisher gehört, dass Parameter der Wirtschaft den Ausschlag über ästhetische Entscheidungen im Wrestling geben. Die ästhetischen Entscheidungen, die daraus resultieren, dienen in direkter Rückkopplung dem Genuss der Fans, der wiederum langfristig wirtschaftlichen Erfolg bedeutet. Aus welchen konkreten ästhetischen Zeichen und Mustern dieser Genuss der Fans nun aber resultiert, ist im Hinblick auf die wirtschaftlichen Parameter völlig irrelevant – das heißt, dass eine Veranstaltung vorrangig dem Vorantreiben der Geschichten verschrieben sein kann, während die nächste Sendung den Fokus auf eigentliches Wrestling legen mag, und eine wiederum andere durch erheiternden Slapstick auffällt. Die Gimmicks der Akteure können besonders realitätsnah sein und nichts weiter tun, als Charaktere in ein etwas formaleres Frame stellen – ebenso gut können sie sich jedoch stark symbolhafter Zeichen bedienen und eigenständige Kunstfiguren erschaffen.

O'Hara nennt besonders diese Vielschichtigkeit als Indiz für seine These, da Wrestling alle Kulturen umspannt (Wrestler stammen zwar vorrangig aus den USA, aber auch aus Indien, Mexiko, Großbritannien, Ghana), alle Zeiten beinhaltet (Gimmicks können Aristokraten wie Hunter Hearst Helmsley oder Science-Fiction-Gestalten wie Max Moon sein) und selbst das Lebende und das (Un-)Tote in sich trägt (besonders in der Figur des Undertakers). Ich aber meine, dass gerade die völlige Willkürlichkeit und Konsequenzenlosigkeit dieser Zeichen im wirtschaftlichen Rahmen der beste Beleg gegen O'Haras These ist: Wenn die Prämisse gilt, dass Globalisierung auf die globale Produktion regionaler Zeichen in simplifizierter Form abzielt – also Gemeinplätze schafft, die mittels Klischees eine einfache (und idealerweise eindeutige) globale Zuordnung lokaler Phänomene ermöglichen –, dann sind die jeweils benutzten Zeichen im Gefüge wirtschaftlicher Paradigmen eben nicht wie im Wrestling arbiträr, sondern einer kollektiven Konnotation entliehen oder der Produktion einer ebensolchen verschrieben. Einfach gesagt muss im Wrestling nichts etwas außerhalb seiner selbst bedeuten, solange es gefällt, während auf der Ebene der Globalisierung alles etwas Konkretes (und Lokales, könnte man zur Debatte stellen) bedeuten muss, um zu gefallen.

Wrestling *bedient sich* demnach Globalisierung, indem es manchmal etablierte Codes aufnimmt und aus dem Lokalen geschöpfte Klischees global ausstellt, aber es *ist nicht* Globalisierung, da es

manchmal auch eigene, nicht selten ephemere oder arbiträre Zeichen erschafft, die auf nichts weiter verweisen.

Sieht man Globalisierung jedoch nicht im kulturkritischen Sinne, sondern als rein pragmatische Kategorie der wirtschaftlichen Ausrichtung eines Unternehmens und als Feststellung seiner Rezeptionsreichweite, kann man Wrestling gewiss als Globalisierungsphänomen begreifen: Natürlich sind in Zeiten der Globalisierung die Grenzen der lokalen Ausprägungen von Wrestling durchlässig, die Medienpräsenz weltweit ein begünstigender Faktor für jedweden Austausch im globalen Fan-Dorf und japanische Ligen inkorporieren mexikanische Muster ebenso wie europäische Fans amerikanische Schlachtrufe und Verhaltensmuster annehmen – und dennoch setzt Wrestling keine intentionalen Zeichen in Richtung einer Parodie globalisierungsbezogener Erscheinungen, weder in sich noch im Hinblick auf die Wirtschaftswelt außerhalb seiner Arenen und Fan-Foren.

Das Fundament jedes wirtschaftlichen Erfolges der WWE ist und bleibt dabei stets die Action in der Arena, ob man ihr nun Vorort oder via TV-Schirm folgt – in den nächsten Kapiteln widmen wir uns deshalb der konkreten Inszenierung von Wrestling im filmisch-videografischen wie im live-erlebnishaften Sinn.

6. „I can't believe this is happening!“ – Wrestling auf Film und als Video

6.1 Ausblick auf die Entwicklung einer Ontologie des Wrestling

Wie wir bereits gehört haben, wird im Wrestling die Opposition von Realem und Fake transzendiert, sodass allem voran das *opake Erlebnis* bleibt. Dieser Prozess in der Wahrnehmung des Wrestling spiegelt sich auch in der Begriffsverlagerung von „Wrestling“ hin zu „Sports Entertainment“, welche seitens der WWE Ende der 1980er vollzogen wurde⁴³.

Die nun folgenden zwei Kapitel sind voll und ganz den zahlreichen Seiten und Modi dieses Erlebnisses verschrieben – ob dieses nun in der Arena erfahren wird oder am Fernsehbildschirm. Anschließend soll in Kapitel 7 aber auch noch eine andere Ebene untersucht werden: Und zwar jene des *Erlebnisses (bei) der Analyse*, die sich Wrestling-Fans durch ihre Anteilnahme und in der Form von Forumsbeiträgen im Internet konstruieren. Methodisch gilt für all diese Fälle der Zugang über die qualitative Inhaltsanalyse: Als Grundlage diene mir der Zeitraum etwas mehr als eines Jahres an WWE-Material, beginnend mit Wrestlemania 24 am 30. März 2008 (beziehungsweise, hinsichtlich des Aufbaus mancher Storylines im Vorfeld auch auf die Raw-Ausgabe vom 24. März 2008) und endend mit Wrestlemania 25 am 5. April 2009 (beziehungsweise, hinsichtlich teilnehmender Beobachtung Vorort, inklusive der Raw-Ausgabe einen Tag nach Wrestlemania, am 6. April 2009).

Berücksichtigt wurden dabei nur Textelemente, die hinsichtlich der Fragestellung, wie Wrestling sich im medienwissenschaftlichen Sinne als Phänomen definieren beziehungsweise wodurch es sich als Kommunikat und Grundlage aktiver Rezeptionsprozesse charakterisieren lässt, relevant sind.

Des Weiteren wurde anhand von Fan-Rezensionen als Primär- und einer Fantum-Analyse als Sekundärliteratur versucht, die unterschiedlichen Modi in Wahrnehmung, Anteilnahme sowie

⁴³ Die WWE führte den Begriff 1989 als juristischen Kniff ein, um so einer Abgabe ihrer Einnahmen an die Athletik-Kommission von New Jersey aus dem Weg zu gehen – wer in New Jersey nämlich im engeren Sinne *Sportveranstaltungen* abhielt, hatte 10 % der Einnahmen an die Kommission abzuführen. *Sports Entertainment* hingegen war, als völlig unbekannte Gattung und Neologismus, logischerweise abgabefrei. Interessanterweise führte dieses „Re-Branding“ als Unterhaltungssportart keineswegs zum befürchteten Niedergang des Wrestling. Im Gegenteil half es nicht zuletzt auch den Fans dabei, es als jenes Spektakel des Exzesses hinzunehmen und zu kategorisieren, als welches Roland Barthes das Wrestling schon lange zuvor bezeichnet hatte. (Vgl. Hackett 2006:127)

Auf den ersten Blick steht dies in komplettem Widerspruch zu jenem vorher erwähnten Zitat von John Lister (2005:212), demnach die Erwähnung des Fake-Charakters des Wrestling im Mainstream den Fans die Wichtigkeit ihres Expertentum zunichtemacht. Tatsächlich aber geht es im einen um Abgrenzung gegenüber einer nicht eingeweihten Außenwelt, im anderen jedoch um interne Mechanismen der Schaulust.

Verarbeitung und Bedeutungsgebung seitens der Fans zu erfassen und auch hier ein Modell zu entwerfen, welches helfen soll, die partizipative Seite unseres Phänomens zu beschreiben.

Herausgegriffen wurden in beiden Kapiteln Beispiele, die eine phänomenologische Ausdifferenzierung dieses einen Jahres WWE-Programm ermöglichen – das heißt, abseits etablierter Wiederholungsmomente und standardisierter Bedeutungsmuster, welche in den vorangegangenen Kapiteln ohnehin bereits an diversen Beispielen und in vielerlei Form veranschaulicht wurden, möchte ich hier erfahrbare Ereignisse, die sich voneinander unterscheiden, zu einer Ontologie des Wrestling zusammenfassen.

Beginnen wir aber mit der Ausdifferenzierung des Textmaterials, das uns dafür als Grundlage dient und versuchen wir, die verschiedenen Angebote an Wrestling voneinander abzugrenzen beziehungsweise auch hinsichtlich ihrer Berücksichtigung für die jeweiligen Analysebereiche zu klassifizieren.

6.2 „The world is watching“ – aber was? House Show, TV und Pay-Per-View

Was man sieht, wenn man Wrestling schaut, ist nicht per se immer dasselbe. Wrestling-Events folgen einem dreistufigen Schema, das intrinsisch dramaturgisch konzeptioniert ist, gewissermaßen entlang einer Linie von niederschwellig zu exzessiv:

Die erste Stufe bildet die sogenannte **House Show**. Dabei handelt es sich um eine „show not taped for TV“ (Holmes 2004:79), die also (fast) ausschließlich vom konkreten Live-Publikum am Veranstaltungsort gesehen und erlebt werden kann⁴⁴. In der Regel gilt die House Show als *niederschwelliger Appetitanreger und Marketinginstrument*, das in bester Jahrmarktmanier auch die entlegensten Gegenden bespielt und letztlich auf das übrige Wrestling-Produkt im TV und via Pay-Per-View verweist. Der Reiz einer House Show besteht demnach eher im Livesehen selbst als in der Ausführung oder Antizipation des Programms; da das Publikum denkbar eingeschränkt ist, findet im Rahmen einer House Show kaum Handlungsrelevantes statt, vielmehr nutzen Wrestler diese Plattform zum Üben und Durchspielen kommender Großkämpfe. Der übliche Ablauf solcher Veranstaltungen besteht folglich aus reinen Matches ohne wesentliche Interview- oder Video-Segmente, moderiert von den Ringsprechern, die zwischen den Kämpfen oftmals eine kommentierende Rolle einnehmen, um so den ansonsten fehlenden narrativen Überbau zu kompensieren.

⁴⁴ Ausnahmen stellen lediglich solche Matches bei House Shows dar, die entweder bereits im Hinblick auf eine spätere DVD-Produktion abgefilmt werden, oder aber aufgrund besonderer Umstände nachträglich ihren Weg in die Veröffentlichungen finden.

Die zweite Stufe bildet das klassische **TV-Angebot**, welches im Falle der WWE mittlerweile, wie bereits erwähnt, aus den vier wöchentlichen Sendungen Raw (A-Show – handlungsfokussiert), NXT (Reality TV), Superstars („Lockmittel“) und Smackdown (B-Show – aktionsfokussiert) besteht. Je nach konkretem Programm ist hier also die Gewichtung des eigentlichen Wrestling verschieden stark ausgeprägt, wobei TV-Wrestling im Allgemeinen vorrangig der Entwicklung von Storylines dient. Üblicherweise werden hier Matches angekündigt, unsaubere Enden in ihrer nichtzufriedenstellenden Unvollkommenheit zelebriert, oder Fragen und Rätsel generiert, deren Auflösung erst beim nächsten Pay-Per-View ansteht. Es handelt sich hierbei um verhältnismäßig *niederschwellige Exzess-Teaser*, die im Wesentlichen genügend emotionale Involviertheit, wrestlerische Antizipation und handlungsgebundenes Interesse produzieren sollen, um Fans zum Kauf des jeweils nächsten Pay-Per-Views anzuregen. Zum standardisierten Aufbau kann aufgrund der divergierenden Natur der vier Sendungen keine pauschale Aussage getroffen werden – allerdings soll das kommende Subkapitel die strukturellen Rahmenbedingungen und ästhetischen Ausnahmefälle bei Raw genauer unter die Lupe nehmen.

Die dritte Stufe bildet das **Pay-Per-View**, was rein deskriptiv zwar lediglich auf die Kaufmodalität der Veranstaltung im Fernsehen hinweist – nämlich dem Zahlen-fürs-Anschauen –, konnotativ aber gleichbedeutend mit Großveranstaltung zu verstehen ist. Aktuell hält die WWE 13, 2008 sogar noch 14 dieser auch als „Supercards“ bezeichneten Shows pro Jahr ab, von denen Royal Rumble, Wrestlemania, Summerslam und Survivor Series die traditionsreichsten und entsprechend wichtigsten darstellen. Sie konstituieren meist einen *punktuellen Exzess* sowie den einstweiligen dramaturgischen Klimax der vorangegangenen Narrationseinheiten, sind üblicherweise stark aktionsorientiert und verhältnismäßig komplex(er) choreografiert, wobei durchaus auch hier Handlungen vorangetrieben, zukünftige Matches weiterentwickelt oder Fragen offen gelassen werden können. Die veranschlagte Preisempfehlung der WWE für ihre eigenen Pay-Per-Views, die jedoch von den jeweiligen Kabelanbietern zu abweisenden Kosten angeboten werden können, liegt bei 39,95 US-Dollar pro Veranstaltung, mit der Ausnahme von Wrestlemania, welche sich sogar auf 54,95 US-Dollar beläuft⁴⁵. Im Ablauf sind derartige Events stärker sequenziell unterteilt als TV-Sendungen, zumal sie als Einleitung jedes Matches zusammenfassende Videos (sogenannte „Recaps“, abgeleitet von „rekapitulierenden Videos“) aller bisherigen Entwicklungen des jeweiligen Handlungsstranges ausstellen und so Zäsuren gegenüber vorangegangenen oder nachfolgenden Kämpfen ziehen. Diese Recaps beinhalten je nach Bedürfnis der Geschichte sowohl Verweise, Zitate und Ausschnitte aus dem TV-Angebot, als auch aus früheren Pay-Per-Views und weisen damit auf einen viel höheren Grad struktureller

⁴⁵ Quelle: <http://www.wwe.com/help/eventstvppv/>, Stand 28. 3. 2010

Stilisierung hin, der zu einer televisuellen Meta-Ästhetik führt: Das Fernsehen liefert das Rohmaterial, das Pay-Per-View die Rahmung des Erlebnisses. Großveranstaltungen können daher als das eigentliche Konzentrat des Wrestling gesehen werden – dies und die unglaubliche Fülle des Fernsehangebots sind auch der Grund, weshalb ich im nun Folgenden vorrangig auf nur zwei Beispiele des Fernsehens und im Übrigen auf solche aus dem Umfeld der Pay-Per-Views referenzieren möchte. Weitere konkrete Fernsehsequenzen und -segmente sollen nur dann zitiert werden, wenn diese für den Aufbau oder die Kontextualisierung von Pay-Per-Views – und damit auch für die Gesamtnarration des Wrestling-Universums – relevant sind.

Nun wollen wir der Fernsehsendung WWE Raw zum besseren Verständnis eine kleine Analyse widmen, damit das TV-Programm der WWE als erzählerisches Vehikel und dramaturgischer Katalysator evident wird.

6.3 „Raw is war“ – hochkonzeptuell, niederschwellig, mittelästhetisch. Eine Fernseh-Analyse.

6.3.1 Allgemeines

Raw ist quotenbringende A-Show und Marketingkern des WWE-Programms, Tummelplatz für Konfrontationen, Interviews, oft nur rudimentäre Matches und den Ausbau von Fehden, Vendetten oder Titel-Ansprüchen.

Raw ist auch rau, was seine brüchige und flüchtige Ästhetik angeht, die jenseits jeder Überstilisierung dem „Abfilmen“ konkreter Live-Aktionen und damit der künstlerischen Tradition des wenig komplexen Sport-Mitschnitts verpflichtet ist.

Vor allem aber ist Raw Fenster in die suggerierte anhaltende Diegese des WWE-Universums: So verfolgen beispielsweise unsichtbare Kameras im Backstage-Bereich – also auf den Gängen und in den „Eingeweiden“ des Veranstaltungsortes – die zufälligen Begegnungen zweier Wrestler, die daraufhin „ad hoc“ einander zur Rede stellen, als wären die Akteure auch abseits der konkreten Darbietung im Ring ganz natürliche Bestandteile dieses geschlossenen Universums und ihre Figuren dauerhaft dessen Lebenswelt eingeschrieben. Während Wrestling bis in die 1980er noch die Analogie zur Athletik hervorkehrte und seine Akteure bewusst auch als Alltagspersonen abseits der Arena inszenierte (auch wenn die Wrestler jene „Alltagspersonen“ in Wahrheit mittels ihrer Gimmicks verkörperten), setzt die heutige WWE gezielt auf die Suggestion einer hinter den Auftritten liegenden Welt, die lediglich die Arena durchzieht, aber nicht von der Arena alleine konstruiert wird – und folglich auch nicht mehr nur Wrestling im engeren Sinn angeht, sondern auch abseits der Action Charaktere entwickelt und ein weniger Wrestling-nahes Massenpublikum sucht.

Raw ist damit ein *hochkonzeptuelles, geschlossenes Programm mit geringem ästhetischen Anspruch und einer videografischen Verhaftung in Sportevents* – allerdings könnte man argumentieren, dass diese Geschlossenheit des Programms daher rührt, dass Wrestling heute im Gegensatz zu früher auf keiner Ebene mehr irgendeinen Wirklichkeitsanspruch enthält und entsprechend auch auf keiner Ebene mehr eine vermeintliche Verhaftung in der Wirklichkeit zu konstruieren braucht.

Allgemein orientiert sich Raw zusehends weniger an eigentlichem Wrestling – diese Tendenz mag aber auch logische Konsequenz aus der hochkonzeptuellen, massentauglichen Ausrichtung des Programms, sowie des Fernseh-Framing selbst sein: Kommerzielles US-amerikanisches Fernsehen stellt üblicherweise nun mal laufende Narration mit niederschwelligem Kulturanspruch, geschlossener Struktur⁴⁶ und Verhaftung in der (oder einer) Zeichensprache des Alltags aus, nicht aber durchgängig abstrakte, auf sich selbst bezügliche Performances ohne zumindest ein kollektives, aktuelles Interesse an der Ergebnisproduktion (wie etwa im Sport). Dieses paradoxe Verhältnis, das insbesondere die WWE zu Wrestling als Basis ihres Produkts unterhält, ist jedoch kein Phänomen der letzten Jahre.

Bereits von 1984 bis 1986 produzierte die WWE eine wöchentliche Show namens *Tuesday Night Titans* (ein Füllsel-Wort zum Akronym *TNT*), deren Konzept es war, die Wrestling-Stars der damaligen Ära in einer Art Varieté-Umfeld auftreten zu lassen: So sah man Tanzeinlagen, Interviews, Sketches, oder auch Nachstellungen berühmter Film- und Fernsehsendungen (Baer 2003:38f). Dabei enthielt Tuesday Night Titans absolut keine Spur von Wrestling, nicht einmal in seiner rudimentärsten Ausführung, sondern versuchte, allein durch den Attraktionswert der Akteure im neuen Rahmen einer versatzstückhaften Allerlei-Sendung bei einem Massenpublikum zu punkten.

Heute versucht Raw nicht so sehr, Wrestling vollends aus seiner Programmstruktur zu verbannen, sondern es als akrobatische, athletische Höhepunkte zwischen andere, handlungsmotivierende Segmente zu streuen und damit auf den Attraktionscharakter zu verweisen, dessen volle Ausformung man wiederum erst beim nächsten Pay-Per-View realisiert sieht. Viel Sendezeit steht dem Wrestling im TV dabei immer noch nicht zu. Einer Studie der Universität von Indiana zufolge⁴⁷ lag die durchschnittliche Anzahl von Minuten, die während

⁴⁶ Mit „geschlossen“, wie es in diesem Unterkapitel des Öfteren verwendet wird, ist die Homogenität des Erzähluniversums gemeint, die dieses als fiktives Produkt markiert und gleichzeitig den teils auch eskapistischen Genuss erhöht, beziehungsweise die suspension of disbelief als Rezeptionsmodus in Gang setzt.

⁴⁷ Quelle: <http://www.nytimes.com/1999/02/28/weekinreview/february-21-27-the-pro-wrestling-sleazometer.html>, Stand 28. 3. 2010

einer (üblicherweise 2-stündigen) Raw-Ausgabe des Jahres 1999 tatsächlich Wrestling beinhalteten, bei lediglich **36**. Im Vergleich dazu heute sind es im aktuellen Untersuchungszeitraum Ende März 2008 bis Anfang April 2009 sogar nur noch **32 Minuten** pro Raw-Ausgabe⁴⁸. Der Erfolg gibt dem Konzept jedoch recht – Raw ist derzeit die am längsten durchgehend ausgestrahlte, wöchentlich laufende episodische TV-Sendung der Geschichte⁴⁹. In seiner konkreten Ausformung wollen wir uns nun ein Beispiel ansehen, das formal-ästhetisch einfach gestrickt ist, ebenfalls ohne Wrestling auskommt, und dennoch eine inhaltlich besonders atypische Komposition aufweist – ein Beispiel, das zeigt, dass die Formel von WWE-TV auch herausragend sein und exzellent innerer Handlungsdynamiken entsprechen kann.

6.3.2 „Remember the story of Old Yeller?“ – Mannwerdungsritus, Selbstbestätigung und der Mut zu unkommentierter Unklarheit

Am 24. 3. 2008, während der finalen Raw-Ausgabe vor Wrestlemania 24, widmete die WWE einem Geschichtsstrang besondere Aufmerksamkeit und ließ die Sequenz sogar ein volles Sendungssegment (also gut 10 Minuten) lang ohne jedweden Kommentar andauern: Es war dies der letzte Schritt im subtil gehaltenen Erzählkomplex zwischen dem „Heartbreak Kid“ Shawn Michaels und der Legende „Nature Boy“ Ric Flair, welcher im vielantizipierten Match der beiden bei Wrestlemania kulminieren sollte⁵⁰.

Im Vorlauf der Erzählung hatte Vince McMahon dem langgedienten 16-fachen Weltmeister Ric Flair ein Ultimatum gestellt, demnach dieser bei seiner nächsten Niederlage zurücktreten musste – was wiederum in Flair allmählich Selbstzweifel weckte und ihn schließlich dazu trieb, von seinem Freund Shawn Michaels einen Kampf der beiden auf der größten Bühne von allen zu fordern, sodass er sich und seine Fähigkeiten im Ring einmal mehr unter Beweis stellen konnte. Michaels, der in Flair stets einen Mentor gesehen hatte, stimmte nach mehreren Anläufen widerwillig zu. Bevor jedoch Wrestlemania anstand, hatte Flair im Rahmen von Raw ein Match gegen McMahon selbst zu bestreiten – bei dem ihm Shawn Michaels zur Hilfe eilte und somit das Karriereende des Nature Boy einmal mehr hinauszögerte.

⁴⁸ Quelle: Eigene Recherche und Nachrechnung anhand Wade Kellers Raw-Berichten mit Zeitangabe auf www.pwtorch.com. Herangezogen wurde der Zeitraum der ersten Raw-Ausgabe nach Wrestlemania 24 bis zur letzten Raw-Ausgabe vor Wrestlemania 25.

⁴⁹ Quelle: <http://adsales.wwe.com/about/tv/raw/>, Stand 28. 3. 2010

⁵⁰ Quelle: http://www.dailymotion.com/video/x4u6mr_ric-flair-confronts-shawn-michaels_sport, Stand 5. 4. 2010

Nach all diesen Verwicklungen kam es nun am 24. 3. 2008 zu einer Promo, die mit Ric Flair alleine beginnen und die Handlung mittels simpler, wenig verklausulierter Gegenschnitt-Montage zum Klimax bringen sollte. Einleitend sah man Flair wie stets zur Begleitung von Richard Strauss' „Also sprach Zarathustra“ die Arena betreten, illustriert von Schildern und Schreien der Fans, die Flairs typischen „Woaaaaa!“-Ruf emulierten – zur richtigen Kontextualisierung war anfangs aus dem Off noch kurz Kommentator Jim Ross zu hören, der Flair zum Meister seiner Zunft und Kunst stilisierte, indem er ihn „the Rembrandt of the wrestling canvas, the maestro of the mat“ nannte und damit eine für Raw verhältnismäßig seltene Verhaftung im Wrestling-Ästhetischen (zumindest für die Dauer dieses Segments) etablierte.

Flair begann schließlich damit, seinen Selbstzweifeln Ausdruck zu verleihen, die daher rührten, dass er aufgrund von Michaels' Eingreifen in das Flair-McMahon-Match nicht mit Gewissheit von sich als Sieger sprechen konnte; scheinbar, so Flair, hatte Shawn Michaels seine Zuversicht in ihn verloren – und Flair umgekehrt daher seinen Respekt für Michaels. Um ihre Kommunikationsschwierigkeiten auszuräumen forderte er Michaels daher auf, sich ihm hier und jetzt zu stellen. Nach einigen Sekunden dramatischer und dramaturgischer Pause setzte schließlich auch Shawn Michaels' Kennmelodie ein und der Heartbreak Kid betrat den Ring, um klarzustellen, dass er keineswegs sein Vertrauen in Flair verloren, sondern lediglich so gehandelt hatte, wie dies der gute, alte Flair von früher gewollt hätte⁵¹.

Als Michaels schließlich dazu ausholte, als Hommage an seinen Mentor sämtliche Spitznamen der Legende zu rekapitulieren, unterbrach Flair ihn unvermittelt und erbost schreiend mit der Auskunft, dass er niemanden mehr nötig hatte, der ihm sagte, wer er war – aber sehr wohl die Bestätigung im Ring brauchte, um sich selbst zu beweisen, dass er nach wie vor mit den Besten mithalten konnte: „I – want – to – prove – on – the – grandest – stage of all that I can still be the Nature Boy... Ric Flair.“ Und weiter: „I want you to bring the best out in me. I *need* that. I need that, so make that the rest of the way in my life. I need one more night. I need to be the Naitch [Abkürzung für Nature Boy, Anm.].“

Michaels, immer noch etwas verdutzt ob der Aggression, willigt ein, ihm alles zu geben, was in ihm steckt, ohne Zurückhaltung und ohne Gnade. „I would expect nothing less.“ sagt Flair und nach einem nachdrücklichen Handshake scheint die Konfrontation vorüber zu sein, Flair setzt bereits an, zu gehen und der Lautstärkepegel der Fans nimmt erkennbar ab. Da hält Shawn Michaels plötzlich inne, scheint angestrengt zu überlegen und kommt schließlich mit noch einer

⁵¹ Flair trug auch den Beinamen „the dirtiest player in the game“ und war bekannt für seine schmutzigen Taktiken, die ihn über einen Großteil seiner Karriere zum uneingeschränkten Publikumshassobjekt, mit zunehmendem Legendenstatus jedoch zum selbstzitierenden Liebling der Fans machten.

Kleinigkeit, die er Flair mit auf den Weg in ihr Match geben möchte: „Remember the story of Old Yeller? They loved that dog. But when it was time, they had to take that dog out back – and finish him. Come Sunday, the Show Stopper [Shawn Michaels, Anm.] is gonna take you, Old Yeller, behind the woodshed – and put you out of your misery.“

Diese Ansage bringt das Fass zum Überlaufen. Die Fans buhen. Flair schreitet den Ring ab, tritt auf den Boden, wendet sich wieder Michaels zu, schreit „Old Yeller? Are you kidding me?“ und ohrfeigt den Show Stopper, dass dessen Hut zu Boden fällt – eine Transgression im Wrestling-Raum, wo selten derart reelle Gewalt- oder Aggressionsindizes, die nicht durch ein Match und der damit verbundenen Erwartungshaltung kontextualisiert sind, verwendet werden. Auch der erstaunten Reaktion des Publikums ist zu entnehmen, wie sehr diese einfache Aktion außerhalb jeder Erwartbarkeit und Konvention liegt. Flair brüllt Michaels entgegen, er solle ihn doch gleich hier und jetzt erledigen und bittet förmlich darum – sein Gegner aber bleibt ungerührt und wiederholt lediglich „Like I said – I’m putting you out of your misery.“

Michaels rollt aus dem Ring und marschiert durch die Geräuschkulisse des uneinigen Publikums die Rampe entlang zum Eingang – mit einem leicht verlegenen, zweifelnden Hundeblick zurück zu Flair, dessen fassungsloser Reaktion und Michaels Abgang endet schließlich das Segment im Fade out.

Die „*Old Yeller Promo*“ ist besonders deshalb so erwähnenswert, weil sie ein singuläres Ereignis nicht nur in jener Ausgabe von Raw oder im Aufbau jener Wrestlemania, sondern in der WWE-Diegeese allgemein darstellt. Über die Dauer von 10 Minuten werden ohne erzählenden Kommentar – und damit auch ohne jegliche eindeutige Zuschreibung – die psychischen Positionen und Prädispositionen zweier Kontrahenten dargestellt, die nicht nur keine Feinde sind, sondern darüber hinaus auch noch keine klare Zuweisung zu Face oder Heel erlauben. Niemand ist gut, niemand ist böse, stattdessen charakterisieren sich die beiden Figuren über Mannwerdung, Pflichterfüllung, Selbstbestätigung und gegenseitigem Ansporn.

Die Referenz auf Old Yeller ist dem gleichnamigen Kinderbuch von 1956 beziehungsweise dem darauf basierenden Disney-Film von 1957 entlehnt: In ihr ist der kleine Junge Travis am Ende gezwungen, den geliebten, an Tollwut erkrankten Hund zu erschießen und bezeichnenderweise damit den ersten Schritt zum Mann zu gehen – Standhaftigkeit und Pflichterfüllung werden als Teil des Initiationsritus ausgegeben, welcher den Übergang zur Männlichkeit demarkiert. Erinnern wir uns noch einmal an Thomas Hackett (2006:102) und seine Aussage bezüglich des Death Matches: Hier wie dort wird der Ausgang aus dem eigenen Selbst und die rituelle, symbolische Erstehung eines stärkeren Ichs als Modus der Mannwerdung begriffen. Durch die Reminiszenz auf Old Yeller klassifiziert Michaels nicht nur Flair als diesen alten, geliebten, aber leider tollwütigen Hund, sondern in logischer Konsequenz sich selbst als jenen unbedarften

Jungen, der sich gezwungen sieht, aus Respekt gegenüber seinem Freund und Verantwortung gegenüber der restlichen Welt (was in der Ursprungsgeschichte die Familie des Jungen und in unserem Kontext die Fans nicht nur Flairs sondern des Wrestling allgemein meint) die schwierige Tat auf sich zu nehmen.

Darüber hinaus bietet die Storyline ein ungewohnt hohes Maß an Unklarheit hinsichtlich der Motive beider Akteure: Ist Michaels' radikale Analogie zum tollwütigen Hund als Beleidigung oder doch eher als Ansporn gedacht, um Flair einmal mehr zur Höchstleistung anzustacheln? Sind die Aggression und der Wut Flairs Ausdruck seines Unvermögens und seiner Unsicherheit – oder will auch er sich lediglich motivieren, um schließlich anhand von Michaels' herausfordernder Perfektion Selbstbestätigung zu finden?

Alles läuft auf die Unnachgiebigkeit beider *zum Wohle beider* hinaus, und der vorgezogene dramaturgische Klimax ermöglicht paradoxerweise durch seinen extensiven Exzess eine Woche vor Wrestlemania die Rahmung ihres bevorstehenden Matches als eine pure athletische Konfrontation, die sich vollends der Fairness und der einen, verbleibenden Frage nach Flairs Karriereende verschreiben kann. Dies ist auch deshalb möglich, weil die Erwartungshaltung der Fans beziehungsweise die Kodizes von Wrestlemania befehlen, dass hier auf der größten Bühne von allen die athletische Ausstellung und nicht die narrative Fortsetzung im Zentrum steht: Was vor Wrestlemania nicht geklärt ist, bleibt unklar, mit Ausnahme natürlich der konkreten Ergebnisse, welche die Performance produziert.

6.3.3 Fernsehen und die filmische Flüchtigkeit bei Raw

Hinsichtlich seiner formal-ästhetischen Ausführung ist dieses Segment ein gutes Beispiel für die videografische Inszenierung niederschweligen, hochkonzeptionellen Live-Fernsehens, in dem der Wrestling-Kontext faktisch „unsichtbar“ und alles auf die Einfassung zwischenmenschlicher Dynamik ausgerichtet ist.

Der Einzug Flairs ist im Gegenschnitt von Publikumsreaktion (Panorama und Totale) und der Einführung seiner Figur (von Totale zu Halbtotale zu Amerikanischer Einstellung ohne Schnitt, anschließend Nahaufnahme und Medium Close-Up abwechselnd) realisiert; im Ring beginnen wir antizipativ mit einer Totale Flairs, der noch die Rufe der Fans abwartet, und bewegen uns schließlich hin zu einem Medium Close-Up, das wir während der gesamten Zeit seines Vortrags nur verlassen, um gelegentlich wieder Reaktionsaufnahmen von Fans einzufangen. Als Shawn Michaels nun die Arena betritt, sehen wir dies durch eine durchgehende Einstellung, die Michaels mittels Zoom vom Panorama über die Totale bis zum Medium Close-Up einführt. Erst einmal einander gegenübergestellt, sehen wir Flair und Michaels in der Halbtotale die Konfrontation vorbereiten – der Dialog selbst beginnt als Nahaufnahme und passiert schließlich

hauptsächlich zwischen Medium Close-Up und Großaufnahme, sodass nebst der Gesichter nur in der Einstellung der Mastershot-Kamera verschwommen einige Fans zu erkennen sind.

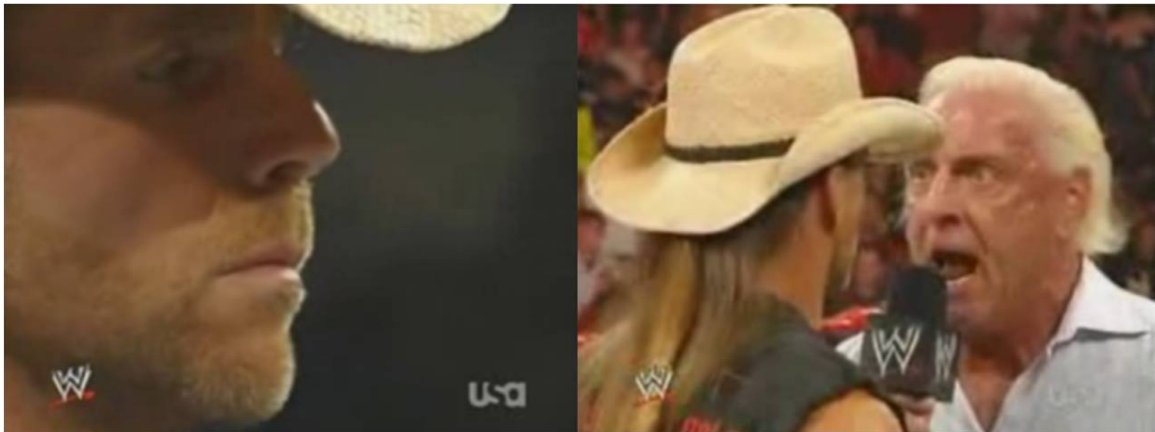


Abbildung 2: Emotionale Kodierung in der Großaufnahme

Während der Sprechpausen, die der Reaktion verschrieben sind, wechselt das Bild jedes Mal wieder in die Totale, die gewissermaßen als filmisches Reset verwendet wird, und dabei den „Fokus“ (im übertragenen als auch wörtlichen Sinne) auf die Fans zurückverlagert. Auch aktionsbezogene Momente, die sich nicht vorrangig über den Sprechakt erschließen, wie jener mit Flairs Ohrfeige, sehen wir als Totale oder Halbtotale in der Fernsehrahmung. Insgesamt sind jedoch alle Einstellungen, die das Geschehen im Ring zeigen, mit Ausnahme einer (nämlich als Flair den mitgebrachten NWA-Weltschergewichtsgürtel vor Wut aus dem Ring kickt) statischer Natur und schaffen nur durch Zoom-in und Zoom-out Bewegung.

Zu guter Letzt folgen wir Michaels mit einer frontalen Kamerafahrt aus dem Ring, gegengeschnitten mit Flairs Großaufnahme, bis Michaels stehenbleibt, innehält und seinen Hundeblick in einer (zirka) 90-Grad-Umfahrt vorführt. Die Kamera verharret, Michaels tritt ab. Wie diese exemplarische Beschreibung des filmischen Stils bei Raw illustrieren soll, gilt als Devise der ultimativ standardisierte Einsatz stark konventionalisierter Einstellungen und Abläufe, die keineswegs dem Wrestling eigen oder auf Wrestling bezüglich sind. Die Filmsprache beziehungsweise der Filmzeichenfundus emuliert großteils die Codes herkömmlicher fiktiv-narrativer Unterhaltungsformate und weist lediglich rudimentär auf den Stil der niederschwelligen, einfachen Sportübertragung hin, etwa mittels Zoom und zwischengeschnittenen Publikumsaufnahmen, die in anderen Formaten so nicht enthalten sind beziehungsweise teils aufgrund ihrer Natur auch nicht enthalten sein können. Das Ziel von beidem ist die filmische Flüchtigkeit der Sendung, das Unsichtbarmachen formaler Mittel, um so dem Gefühl des Live-Erlebnisses besser zu entsprechen.

Eine richtiggehende filmische Stilisierung kann im Rahmen von Raw aber dennoch vorkommen – und zwar dann, wenn diese als Videoeinspielung nicht nur das Fernseh-, sondern auch das Live-Programm unterbricht, das heißt, wenn die Leinwand der Arena mit einem solchen „filmischen“

Clip bespielt und damit zum Parallelkonstrukt des Fernsehens in der Halle wird, worüber nun unser zweites Beispiel Auskunft geben wird.

6.3.4 „Undefeated streak, rest in peace!“ – B-Movie-Reminiszenz, Rückbezüglichkeit und die Kino-Arena als Blick nach innen

Fast auf den Tag genau ein Jahr nach der berühmten „Old Yeller Promo“ war Raw am 23. 3. 2009 wieder einmal dem finalen Hype für Wrestlemania verpflichtet, wo auch in diesem Jahr ein ähnlich ungewöhnliches Match mit ebenso seltsamem Aufbau und unter abermaliger Beteiligung von Shawn Michaels stattfinden sollte. Sein Rivale diesmal: der bei Wrestlemania noch ungeschlagene Undertaker, dessen durchgehende Siegessträhne – oder „undefeated streak“ – ihm mittlerweile die stolze Wrestlemania-Bilanz von 16:0 beschert hatte. Beide Wrestler gehören zur Riege der alteingesessenen Fan-Favoriten, hatten sich jedoch noch nie in derart großem Rahmen gegenübergestellt, weshalb ihre Konfrontation heißerwartet wurde – aber bevor Wrestlemania anstand, sollten sie ein Segment von Raw gegeneinander bestreiten, das voller videografischer Exzessivität, historischer Referenz und gewissermaßen sogar Metaphysik war⁵².

Der von Totenglocken und -marsch begleitete Undertaker, der wie von Geisterhand plötzlich im abgedunkelten Ring erschien, verkündete in gewohnt düsterem Ton an den nicht anwesenden Shawn Michaels gerichtet: „Your obsession with defeating me at Wrestermania has seriously impaired your ability to decipher what is fantasy and what is reality.“ Dies kann auch abseits der Referenz auf die Natur des Wrestling als programmatische Vorwegnahme von Michaels’ Antwort sowie als Kommentar auf die seltsam irrealen Situation ihres Aufeinandertreffens und deren Bewerbung im Rahmen des folgenden Raw-Segments verstanden werden, dessen Tonalität der Undertaker hiermit vorgibt: Seine noch stark im geschlossenen Gimmick der frühen 1990er verhaftete Figur eines Totengräbers beziehungsweise Untoten, der in der Ästhetik alter Horrorfilme verwurzelt ist und seinen Einzug unter Abdunkelung der Arena und zu Fackeln, Feuersäulen oder gar Druidengebeten als Totenmarsch inszeniert, steht hier diametral dem konzeptuell kaum verklausulierten Michaels gegenüber, dessen Spitznamen schlicht „Sexy Boy“ und „Heartbreak Kid“ lauten und der im Laufe der Zeit lediglich als Charakter dargestellt und immer wieder gewandelt wurde.

Schließlich, und immer noch wie die gesamte Halle in dunkles Blau getaucht, erinnerte der Undertaker noch daran, dass Michaels – auch wenn er diesen noch nie in einem Kampf 1-gegen-

⁵² Quelle: http://www.dailymotion.com/video/x8s9hm_shawn-michaels-graveyard-promo-to-u_sport, Stand 28. 3. 2010

1 besiegt hätte – nach ihrem letzten Zusammentreffen verletzungsbedingt eine Auszeit von 5 Jahre benötigt hatte, und fügt drohend an: „Just remember – it was you who opened the gates to hell!“

Völlig unvermittelt setzte Shawn Michaels’ Musik ein, nur trat kein Shawn Michaels in die Arena – stattdessen wurde diese einmal mehr verdunkelt und auf der im Eingangsbereich aufgestellten Riesenleinwand begann sich ein düsteres Bild zu formen: Im Nebel, hinter einem Grabstein, in der eindeutig konnotierten Dekoration eines Friedhofes mit kahlen Ästen, Donner und schwarzem Himmel erschien Michaels, während aus dem Off seine Stimme verschwörerisch „In the end, all things must die – the Undertaker’s undefeated Wrestlemania streak is no exception.“ verkündete. Allerdings versuchte der Videoclip keineswegs, die Verhaftung im Live-Event und die Illusion einer Live-Schaltung zu einem tatsächlichen Friedhof zu wahren. Vielmehr entstand auf der Leinwand – und damit vor Live-Publikum, adressiertem Undertaker und TV-Rezipienten gleichermaßen – eine Filmcollage, die Versatzstücke aus Undertakers Einzugsvideo ebenso verwendete, wie zwischengeschnittene Aufnahmen vergangener Sendungen, bei denen Shawn Michaels den Undertaker attackiert hatte.

Während Michaels zu bedrohlicher Musikuntermalung und immer noch am Friedhof über seine Karriere reflektierte, zeigte der Film rückbezüglich Ausschnitte seiner früheren Erfolge, fast wie veräußerte Flashbacks, die im Spielfilm zwar ein gängiges erzählerisches Mittel konstituieren, aber im Spannungsfeld von pragmatischem Live-Mitschnitt und stilisierter Aufzeichnung, oder auch zwischen Erlebnis- und Rekapitulations-Ebene, auf merkwürdige Art das Thema wiederaufgriffen, das der Undertaker dem Segment vorhin gegeben hatte, als er feststellte, es falle Shawn Michaels zunehmend schwerer, den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Fantasie zu *dechiffrieren*.



Abbildung 3: „Rest in peace!“ Trash-Reminiszenz

Das Video selbst endete damit, dass Shawn Michaels nach einer Aufzählung aller 16 bisheriger Gegner des Undertakers bei Wrestlemania an einem Grabstein ankam, der symbolisch dessen Siegesserie darstellte, mit der Inschrift „16 – 1“ für Shawn Michaels’ vermeintlich bevorstehenden Sieg, und diesen schließlich in die ausgehobene Grube trat, um den Mythos des Undertakers endgültig zu begraben und sich dazu noch der Sprachtypologie seines Gegners bemächtigte, indem er abschließend verkündete: „Undefeated streak, rest... in... peace!“

Hinzu kommt, dass diese Einspielung nicht als filmisches Produkt, sondern vielmehr als Äußerung von Michaels verstanden und semantisiert wurde – so, als setze Michaels hier *sich* und nicht jemand anders *ihn* in Szene. Als solche Veräußerlichung Michaels' und mit dieser Auffassung stellt der Videoclip eine psychologische Kriegsmaßnahme dar, da Michaels „sich“ hier ganz eindeutig der Symbolik bedient, die dem Undertaker früher eigen war, als die WWE in den 1990ern noch des öfteren Einspielungen des Undertakers in unterirdischen Höhlen oder auf verlassenem Friedhöfen ausstrahlte, um seine comichaftige Figur zu etablieren. Damit kann das komplette Video gewissermaßen als metaphysisches Artefakt von Undertakers Gedankenwelt verstanden werden, was auch Kommentator Jerry „The King“ Lawler untermauert, wenn er nach Ende der Einspielung sagt: „No one has ever gotten into the Undertaker's head like this!“

In jedem Fall teilten sich für die Dauer von 5 Minuten Fernseh- und Arena-Publikum den Blick auf den Bildschirm und damit ins andernfalls bei Raw selten ausgeteilte Innere der Akteure, das nur in der Rezeptionshaltung eines Kinopublikums möglich war, ohne (zumindest für das Publikum Vorort) radikal mit der Wirklichkeitsebene des live Eingefangenen zu brechen.

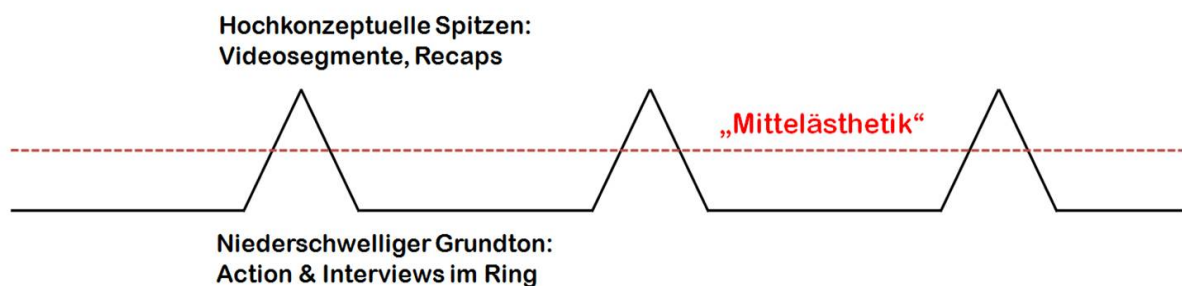


Abbildung 4: Ästhetischer Mittelwert zwischen Action und Video-Stil

Die Positionierung des Programms, das sich anhand der beiden vorangegangenen Beispiele zwischen **hochkonzeptueller Stilisierung** und **niederschwelliger Live-Inszenierung** verorten lässt, wollen wir subsumierend als **mittelästhetisch** bezeichnen: Gemeint ist damit ein ästhetischer Mittelwertanspruch, der seine Grundierung im stringenten, unsichtbaren Flow des Ring-Geschehens hat, dabei aber immer wieder punktuell (das heißt, maximal für die Dauer des jeweiligen Segments) zum videografischen Exzess tendiert – egal ob dieser nun in Form filmischer Trash-Reminiszenz, verklausulierter innerer Rückblenden oder der affektiv ausgerichteten Stimmungsmontage passiert.

6.4 „Yessir, we promised you a great main event.“ – Raummodulation und Großaufnahme, Replay und Dramaturgie. Eine Pay-Per-View Analyse.

6.4.1 Abgrenzung von der Anwesenheit in der Arena.

Ausgehend von der bisherigen Fernsehanalyse wenden wir uns nun dem Pay-Per-View-Material zu, anhand dessen schließlich das Verhältnis konstituierender Elemente des Wrestling zueinander untersucht werden soll, und zwar sowohl in räumlicher, als auch dramaturgischer und filmästhetischer Hinsicht.

Ziel ist es, Gestaltungs-Modi und -Mittel aufzuzeigen, die eng miteinander verwoben und allesamt Indikatoren für die komplexe Kodierung des „Gesamterlebnisses“ Wrestling sind. Vorrangig soll der Fokus dabei auf das Material und seine konstituierenden Merkmale als Artefakt und Ausgangspunkt eines Erlebnisses mittels TV-Rezeption gelegt werden – das heißt, dieses Subkapitel widmet sich der Analyse der live ausgestrahlten (und später auch auf DVD erhältlichen) Übertragung von WWE-Pay-Per-Views, die als Basismaterial und Primärliteratur jedes Wrestling-Diskurses gelten dürfen: Denn auch wenn das Live-Erlebnis und das in ihm zum Tragen kommende Fantum, dem man in der Arena aktiv durch seine Teilnahme Ausdruck verleihen kann, wichtige Faktoren auf dem Weg zum Verständnis von Wrestling an sich darstellen, muss im heutigen massenmedial durchwachsenen Lebensumfeld potentieller Fans davon ausgegangen werden, dass diese ihr Wissen, ihre Anteilnahme und ihren Genuss quantitativ weitaus häufiger aus dem ausgestrahlten TV-Material – ob nun im Kabelfernsehen oder via Pay-Per-View – beziehen. Einfach ausgedrückt darf man wohl annehmen, dass der durchschnittliche Fan mehr Wrestling im Fernsehen als live sieht, und er auch die Codes und Kodizes, die als Vorbedingung zum Spaßhaben dazugehören, viel eher im TV als in der Halle erlernt.

Paradoxerweise (oder so könnte man zumindest annehmen) findet diese Aneignung nun aber nicht nur über das Beobachten der TV-Inszenierung von Wrestling-Matches statt, sondern auch ausgerechnet über das Teilnehmen an der Performance der Zuschauer in der Arena: Somit lässt sich festhalten, dass Wrestling-Fans in aller Regel *über das Fernsehen*, aber dabei *vom Live-Publikum* „initiiert“ werden.

Da also das Publikum ein maßgebliches stimmungs- und einstellungsgenerierendes Element auch des TV-Events darstellt, lässt sich seine Einbeziehung in die Analyse an der einen oder anderen Stelle nicht vollends verhindern. Entscheidend ist aber, dass hier noch nicht die Mechanismen und Kategorien diskutiert werden sollen, welche bei der Rezeption und Evaluierung des Programms durch Fans ihre Anwendung finden – dazu mehr später in Kapitel 7. Jetzt geht es erst einmal um die verschiedenen Möglichkeiten der Raumgestaltung im Wrestling und ihrer Bedeutung für das erzählerische Kontinuum.

6.4.2 „A Street fight“ in „Satan’s structure“ – Raum, Räumlichkeit und die Modulation der Ring-Realitäten

Bereits zuvor haben wir von der „latenten Arena“ im Sinne eines über konkrete Räumlichkeit erhabenen Nicht-Orts gesprochen, der im Fall von Raw in jeder Woche und Stadt penibel rekonstruiert wird, um so einen ortsunabhängigen Fix-Platz der Auseinandersetzung zu schaffen (vgl. Kapitel 3.3). In diesem Subkapitel soll es nun um eine andere Art der Latenz gehen, die nicht der Permanenz des Platzes, sondern vielmehr der Vermittlung seiner Multimodalität dient. Zuerst sei aber noch erwähnt, dass bei Pay-Per-Views anders als bei Raw eben sehr wohl auf ihre Exklusivität und Konkretheit hingewiesen wird: Raw ist Rückzugsraum, Pay-Per-View ist Ereignis und Highlight und soll damit herausragen. Nicht zuletzt aus wirtschaftlicher Sicht macht dies auch gewiss Sinn: Die 39,95 US-Dollar teuren Veranstaltungen müssen über ihren Mehrwert promotet und in ihrer Abgrenzung voneinander verstanden werden, da andernfalls die Kaufzahlen einzubrechen drohen – und der rituelle Wiederholungsaspekt alleine findet sich bereits in zu hohem Maße im freien Fernsehen wieder, als dass dieser den Kauf legitimieren würde.

Deshalb weist jedes einzelne Pay-Per-View ein ihm eigenes formales und zumeist auch inhaltliches Thema auf, wobei ersteres in der Konstruktion des Eingangsbereichs und in Emblematik und Design des veranstaltungsspezifischen Schriftzugs (bei Video-Inserts und auf der Ringplane), zweiteres im Booking der Matches, sowie ihrer Dramaturgie und Semantisierung auch des Raumes Ausdruck finden.

Latent ist hierbei also nicht wie im wöchentlichen Fernsehflow die konkrete Arena, die im Nicht-Ort aufgeht – latent ist im Flow des beziehungsweise der Pay-Per-Views allerdings die Wrestling-Diegeese selbst. Je nachdem, welchen Modus der Raum im Kontext eines konkreten Matches und seiner Erzählung benötigt, wird dieser entweder als harte, unnachgiebige Struktur, oder als nahezu biomechanische Apparatur, als athletischer Turnplatz oder als kommunikativer Schauplatz semantisiert. Während im einen Kampf der Fall auf die Matte „verheerende Folgen“ für den Körper nach sich ziehen kann, ist dieselbe Aktion im nächsten Kampf vielleicht nur Teil einer akrobatischen Sequenz und hat keinerlei Konsequenzen – und während der Ring einmal der sehr intime Mittelpunkt eines persönlichen Gesprächs sein kann, ist er vielleicht ein andermal die Ausstellungsarena epischer Konfrontationen. Der Ring und die gesamte ihn umgebende Wrestling-Halle sind geprägt von Multimodalität und stets nur in einer konkreten Funktion realisiert – sie sind latent, weil sie an sich keine Entität konstituieren, weil sie alles sein und alles bedeuten können, aber als Schauplatz nicht ohne Handlung existieren.

Der Wrestling-Raum ist, um eine wörtliche Analogie zum fotografischen Latenzbegriff zu verwenden, niemals fertig entwickelt, der Ring nicht bis zum Ende ausgeführt, sondern vielmehr

eine abstrakte „Bühne“, deren Zeichen erst durch die Geschehnisse in ihm Bedeutung erlangen. Einen solchen latenten Raum finden wir in unterschiedlicher Ausformung in den Matches von **WWE One Night Stand 2008** konkretisiert, beziehungsweise in der stilistischen und thematischen Gestaltung der Veranstaltung als Ganzes. Das Motto von One Night Stand lautete in diesem Jahr „Extreme Rules“ und wurde in der einstimmenden Video-Ouvertüre gleich als Abgesang auf Anstand und Contenance zelebriert. In einer Verdopplung des Exzesses wurde die WWE selbst allegorisch zum Berserker stilisiert und das Spektakel programmatisch dem Sportkontext enthoben, indem man als Motiv Transgression und rohe Gewalt wählte (WWE One Night Stand 2008:1 Min.): „There’s a time for rules... a time for moderation... a time for restraint... Tonight is *not* that night.“

Entsprechend wurde der Eingangsbereich des Pay-Per-Views zum Ausdruck der thematischen Verrohung als apparative Baustelle mit allerhand Gebrauchsgegenständen dargestellt, um somit den dramaturgischen Aufbau der Veranstaltung zu spiegeln, die sich ausschließlich aus relativ bis sehr seltenen Spezialmatches zusammensetzte (First Blood, Last Man Standing, Stretcher Match und so weiter) – das operativ Unfertige der Raumgestaltung kann demnach auch als Verweis auf die ebenso latente Natur der Matches selbst gelesen werden, die weitaus schwieriger einzuschätzen und um einiges weniger konventionalisiert waren wie etabliertere Kampftypen.



Abbildung 5: Das Extrem als räumliche Abweichung und videografischer Härtefall

Unter dieser Voraussetzung fand mit Jeff Hardy vs. Umaga gleich zur Eröffnung ein „**Falls Count Anywhere**“-Match statt, das sogleich den sorgsam kontextualisierten Raum der Arena radikal aufbrechen sollte – zuerst, indem die beiden den Kampf weg vom Ring als Entscheidungsplattform und hinein ins Publikum verlagerten, aber schon wenig später durch das vollständige Verlassen der Halle und den Übergang in die Treppenhäuser (WWE One Night Stand 2008:9 Min.), bis die beiden Kontrahenten, gefolgt von Kameramann und Ringrichter, schließlich ins Freie gelangten und am Parkplatz zwischen den Übertragungswagen das Finale austrugen. Am Ende sah man, wie Jeff Hardy seine Swanton Bomb – einen gestreckten Salto, der zugleich

sein Finishing Move war – vom Dach eines WWE-Trucks gegen Umaga zeigte: die ultimative Umwertung des zudem noch sonnig hellen Alltagsraumes zum Teil des WWE-Universums, dessen Zeichensatz, so wird hier vorgeführt, ebenso gut an Treppengeländer (ebd.:10 Min.) wie an Ringseile andocken kann. Nicht nur die Benutzung des ansonsten Wrestling-fernen Raumes, sondern seine *Instrumentalisierung* zum Element des WWE-Apparats machen den besonderen Reiz und die Wucht eines solchen Matches aus, das den von Körpern determinierten Erzählmodus soweit in die „echte Welt“ ausweitet, sodass Wrestling fast zur epistemologischen Position der Athleten wird – *Wrestling als Instrumentarium der Weltaneignung*.



Abbildung 6: Weltaneignung und Mythos-Reenactment – Jeff Hardy macht Wrestling im Alltagsraum, Big Show muss den Ring überwinden

Unmittelbar darauf folgte ein unter fünf Akteuren ausgetragenes „**Singapore Cane**“-Match, das sich durch seine Neukonnotierung des Ringraums auszeichnete, der in seiner Funktion als *Hindernis* semantisiert wurde: Bedingung zum Sieg war, die in den vertikal nach oben verlängerten Ringpfosten befestigten Rohrstöcke zu erreichen und einen seiner vier Gegner vorrangig unter Einsatz dieser Waffe zu schwächen, sodass letztlich ein herkömmlicher Pin angebracht werden konnte. Der Ring diente demnach als siegeserschwerende Vorrichtung, als apparative Zusatzklausel zum normalen Wrestling-Match. Auch wenn strenggenommen zwar abseits des Erklommens der Säulen jede gebräuchliche Wrestling-Aktion denkbar war, ohne dass dies Auswirkungen auf den Verlauf des Kampfes gehabt hätte, spannte sich das Kontinuum dieser Auseinandersetzung doch zwischen den Instrumenten im Ring und dem an sie geknüpften Verweis auf die Bewältigung der erschwerend hinzukommenden „Hürden“ auf – *Wrestling als rituelle Nacherzählung des Mythos von Überwindung, des Erfolgs wider jede Wahrscheinlichkeit*.

Dies zeigt an, dass es abseits einer generischen Wrestling-Diegeese, die sämtliche Teile der Erzählwelt umfasst, auch vom konkreten Kampf abhängige Kontinuen gibt, die sowohl eigene Regeln als auch eine spezifische, nicht generalisierbare Logik aufweisen: Natürlich könnte ein athletischer Wrestler wie John Morrison, der auch an diesem Match teilnahm, sich vorrangig auf sein Standard-Repertoire an Moves berufen und mittels dessen, was er nun mal am besten kann, das Match soweit für sich entscheiden, dass er beim Versuch, einen Rohrstock zu ergreifen, keinerlei Ablenkung mehr zu befürchten hätte – allerdings würde dies das Match

dramaturgisch zu sehr in die Nähe der übrigen (oder schlimmer noch, in die Nähe eines herkömmlichen, nichtextremen Kampfes) rücken und damit zum generischen, nicht distinguierbaren Kampf ohne Motto verformen, was dem Thema der Veranstaltung insgesamt gegenläufig wäre.

Eine andere Form der Raum-Modulation, die narrativ der zuletzt erwähnten ähnlich ist, aber durch ihre viel striktere Material-Determiniertheit und ihre konzisere Konzeptabhängigkeit auffällt, findet sich im „**Money in the Bank Ladder Match**“, das seit 2005 alljährlich bei Wrestlemania abgehalten wird. Hierbei handelt es sich um ein Leitermatch, dessen Ziel es ist, den 6 Meter mittig über dem Ring aufgehängten Koffer – der stellvertretend als Symbol für einen jederzeit einlösbaren Titelpampf-Vertrag steht – durch Erklimmen einer Leiter zu ergattern. Zwischen 6 und 10 Teilnehmer vollziehen hier am Deutlichsten die Erzählung vom legitimen sportlichen Wettkampf, dem Rennen um den Titel: Persönliche Fehden treten aus dem Fokus, Zwischenmenschliches wird von athletischer Prädisposition unterminiert und der Erfolg (der Performance) knüpft sich stark an die Kreativität bei der Produktion neuer Auswege und originärer Konstruktionen. Tatsächlich ist die konkrete *Ausführung* dieses Matches jedoch denkbar weit von jeder Simulation kompetitiven Sports entfernt, wie im Folgenden ausgeführt werden soll.

In unserem Fall wird als Beispiel jenes Match herangezogen, das bei **Wrestlemania 24** mit insgesamt 7 Teilnehmern choreografiert und inszeniert wurde. Die hierin Beteiligten hatten de facto keinerlei Vorgeschichte oder Verquickung miteinander, wie sich auch am Fehlen jeglicher einstimmender Video-Recaps erkennen lässt, sondern gingen gewissermaßen als unbeschriebene Figuren, als reine Körper in den Kampf – dies weist bereits aus, dass der Fokus auf der kreativen Instrumentalisierung der Athleten und den von ihnen kreierten Strukturen aus zusammengesteckten Leitern liegt, was sich ja auch noch mit der Verhaftung im sportlichen Wettkampf deckt.

Zugleich ist das Konzept des Matches jedoch so stark an die Hervorbringung originärer „high spots“⁵³ geknüpft, dass manchmal selbst seitens der Wrestling-Redakteure pejorativ von einem „spot fest“ die Rede ist, also der inflationären Aneinanderreihung spektakulärer Moves, die in ihrer Gesamtheit im klassischen Sinne kein narrativ und dramaturgisch gut konstruiertes Wrestling-Match ergeben – denn meist benötigt die Positionierung und Einrichtung gewisser Leiter-Gebilde nach einer solchen Präzision, dass abseits dieser Bauarbeiten wenig Spielraum (im wörtlichen und im übertragenen Sinne) für stringente Übergangsmoves oder glaubhaftes

⁵³ Vgl. http://pwtorch.com/artman2/publish/The_Specialists_34/article_25111.shtml, Stand 29. 3. 2010

Wrestling, inklusive adäquater Reaktionen wie Selling oder motivierter Interaktionen wie gut choreografierter Schlagabtausche, bleibt.

Diese Abhängigkeit von der apparativen Innovation, diese Gebundenheit an die beständige Transformation des Ringraums macht aber auch gerade die Spannung dieses Kampf-Prinzips aus: In Anlehnung an Meyerholds Biomechanik (Roach 2003:344ff) sind die Wrestler nicht länger ausschließlich Darsteller oder Schausteller, die Aggression simulieren oder Leid imitieren – sie werden zu Mechanikern (in) einer mechanischen Konstruktion, sie folgen einer Ergonomie des Schauspiels, die mit ihrem systematischen Ineinandergreifen von Apparat und Arbeit daran glaubt, dass die physische Beherrschung von Geräten und das körperliche Können (in unserem Falle eines Athleten) eine natürlichere, selbstverständlichere Performance und damit ein produktiveres Schaffen zum Resultat hat. Das Money in the Bank Ladder Match ist dabei nicht der Endpunkt, sondern der Prozess dieser biomechanischen Aneignung und folglich selbst mehr Gimmick als es die Wrestler mit ihren Charakteren in diesem Umfeld je sein könnten.

Zwar wird in jeder Vorbereitung eines weiteren „spots“, für den wieder Leitern zusammengeschoben oder ineinander verkeilt werden müssen, der Erzählfluss unterbrochen und die Performance in ihre Bestandteile segmentiert, allerdings ist es auch genau diese Offenlegung des Apparates, die den Apparat selbst in seiner Eigenschaft als Machwerk und Konstruktionsarbeit zu Bewusstsein bringt und entsprechend auch zur Bewunderung durch die Fans führt. Das zeigt sich auch überdeutlich am „Szenenapplaus“, mit dem das nicht durchgehend involvierte, nicht beständig mit fiebernde oder mit schreiende Publikum die für sich stehenden Bemühungen als abgeschlossene Erzähleinheiten honoriert.

Gegen die These der Nähe komplexer Leiter-Matches zur Meyerhold'schen Biomechanik spräche zwar, wie schon angedeutet, dass eben nicht jener in zweiterer angestrebte Fluss und jene körperlich eingeschriebene Natürlichkeit erreicht wird – jedoch muss auch berücksichtigt werden, dass die Wrestler keine biomechanische Bühnen-Konstruktion benutzen, die sie bereits vorfinden, sondern die holprigen Pausen viel eher während der Umbauten eben jener Apparate auftreten; Wrestler sind zugleich Bühnenarbeiter und Schauspieler in Meyerholds Sinne – *Wrestling wird hier zur biomechanischen Installation* und durch die Ausstellung des Konstruktionsprozesses *zum Apparat der Sichtbarmachung seiner Machart* (was nicht zuletzt den Fans ermöglicht, ihr Expertentum auszuleben und auszustellen).

6.4.3 „It's not ballet!“ – Dramaturgie, Erwartung und die Bruchstellen der Inszenierung

Gerne wird von Wrestling-Kommentatoren angesichts von Moves mit hohem Aggressionsausstellungswert der Spruch „It's not ballet“ angebracht – gewissermaßen als beschwörerische Legitimation seines Echtheitsgehalts. Blickt man aber hinter die performativen

Sprechakte dieser Erzähler und bezieht sich die Aussagen, die (ehemalige) Wrestler selbst und abseits der WWE-Diegeese tätigen, bietet sich ein geradezu konträres Bild. So vergleicht Jesse „The Body“ Ventura Wrestling mit Tanzen (Hackett 2006:173) und sagt sogar explizit: „Wrestling is ballet with violence.“ (Greenberg 2000:43), während „The Destroyer“ Dick Beyer sogar die Analogie von Wrestling und Sex nicht scheut (Hackett 2006:174) und den Aufbau eines Matches dem Liebesspiel gleichstellt, das sich nach einem langsamen Beginne zum exzessiven Höhepunkt steigern muss.

Zwar könnte man scherzhaft anmerken, dass im herkömmlichen Liebesspiel nicht allzu oft das Drehbuch Dritter Verwendung findet, allerdings ist auch hier das Wechselspiel von Fremd- und Selbstdeterminiertheit evident, in dessen Spannungsfeld ein erfolgreicher (Liebes-)Akt konstruiert wird – auf der einen Seite steht die Erwartungshaltung, auf der anderen das bewusste Spiel mit eben dieser, da sofortige Gratifikation ebenso wenig reizvoll ist wie ewige Entbehrung derselben. Hier wie dort geht es um die Balance von Handlung und Nichthandlung, von Ausweichen und Zielrichtung. Und ebenfalls in beidem determiniert der Erfolg des Aktes den der gesamten Beziehung, die im Wrestling erzählerisch zur „Fehde“ verklausuliert ist. Kurzum: es geht um die Dramaturgie im Großen wie im Kleinen.

Zur weiterführenden Auseinandersetzung sei hier nur kurz als Primärliteratur auf Foleys (2007:382ff) Kapitel „Anatomy of an Angle“ hingewiesen, oder auch auf seine dritte Autobiografie „Hardcore Diaries“ (2008), die den kreativen Ablauf und Aufbau einer Storyline bis hin zum Klimax bei einem Pay-Per-View im Detail – und in gewissem Ausmaß in Äquivalenz zur Dramaturgie seines nichtfiktiven Buches – beschreibt.

Ich möchte eingangs wiederum ein aktuelles Beispiel aus dem hier untersuchten Jahr als Anknüpfungspunkt verwenden und mir eine Fehde inklusive mancher Matches zweier Ausnahme-Akteure näher besehen, anhand derer sowohl die Entwicklung über die Monate als auch in der Minute untersucht und diskutiert werden soll: Es ist dies die Geschichte von **Shawn Michaels vs. Chris Jericho** – und davon, wie sie erzählt wurde.

Begonnen hatte alles damit, dass Batista unmittelbar nach Wrestlemania 24 Shawn Michaels als selbstsüchtig und egomanisch anprangerte, weil dieser vermeintlich keine Skrupel gehabt hätte, Ric Flair tatsächlich zu besiegen und damit in den Ruhestand zu schicken. Michaels verteidigte sich, indem er klarstellte, dass dies durchaus eine schwierige, aber eben auch die einzig richtige Entscheidung aus Respekt gegenüber Flair gewesen wäre. Die beiden trafen schließlich eine Großveranstaltung später, bei Backlash 2008, mit Chris Jericho als Gast-Ringrichter (und Bewunderer Michaels') aufeinander. Bereits an diesem Punkt zeigt sich eine Sublimität, die in direkter Folge der ambivalent und offen erzählten Flair-Rücktritt-Storyline und dabei gleich mehrfach in krassem Gegensatz zum gebräuchlichen Wrestling-Kodex steht: Keiner der

Involvierten galt zum Zeitpunkt dieses Aufeinandertreffens als Heel, stattdessen wurde die perspektivische Vielschichtigkeit ihrer Motive thematisiert, die ihrerseits ebenfalls an der Grenze zur epischen Offenlegung dahin schrammten, zumal Batista im Vorfeld zu Backlash Michaels sogar explizit vorwarf, dieser hätte nicht den „Job“ getan, sich also nicht zum Wohle des „Business“ auf den Rücken legen und einfach besiegen lassen wollen. Hier wird Wrestling kurzzeitig beinahe transzendental oder wenigstens transparent – das Hervorkehren eindeutiger Insider-Elemente und die Inszenierung des Bruches mit der Erzählung Wrestling allgemein zugunsten einer (vermeintlich) realen Geschichte um Michaels und Batista und damit auch zwei philosophische Grundpositionen gegenüber dem Business sollte im weiteren Verlauf sogar noch stärker instrumentalisiert und in die kommende Fehde mit Jericho als konstituierendes Element eingearbeitet werden.

Denn bei Backlash begab es sich, dass Michaels während des Abblockens einer Aktion scheinbar falsch auf seinem Bein landete und sich am Knie verletzte – woraufhin Jericho als Ringrichter höchst besorgt dazwischen ging und somit Michaels einen Moment der Ablenkung schaffte, der ausreichte, damit dieser – plötzlich gar nicht mehr so verletzt – zu seinem Finishing Move ansetzen und den körperlich übermächtigen Batista kurzerhand besiegen konnte.

Im Folgenden wurde nunmehr eine andere Problematik ins Zentrum der Auseinandersetzung gerückt: War Michaels „tatsächlich“ verletzt oder markierte er lediglich, um sich so immer wieder unfaire Vorteile zu erschleichen? Die Verdopplung soll anhand der Anführungszeichen evident werden – „tatsächlich“ meint hier „wirklich innerhalb der Diegese“, verweist aber natürlich auch auf die gestalterische Natur des Wrestling, weil das Vorspielen von Michaels’ vermeintlicher Verletzung anderen „vermeintlichen Verletzungen“ gegenübergestellt wird. Jobben und Selling werden konterkarierend mit der Ausstellung reellen Schmerzes und echter Konsequenzen abgeglichen. Immer wieder dienen Wiederholungen ein und derselben Knieverdrehung von Michaels Chris Jericho zum Aufspüren der angeblichen „Bruchstelle“ (in der Aktion und im Material gleichermaßen), an die er wie ein Besessener glaubt – während Michaels immer und immer wieder beteuert, wahrhaftig eine Verwundung davongetragen zu haben. Zu diesem Zeitpunkt ist Jericho jedoch noch nicht vollends bereit, seinerseits den Bruch mit seinem Mentor zu vollziehen; stattdessen bittet er Michaels wiederholt, dieser möge doch einfach sein kleines Schauspiel vor ihm und aller Welt eingestehen.

Die anfänglich widerwillige Auseinandersetzung der beiden, in der sich bereits Eskalation andeutet, aber noch nicht vollzieht, erfährt eine interessante Wendung, als Michaels in einer Raw-Ausgabe von Jericho konfrontiert wird und plötzlich tatsächlich zugibt, alles nur inszeniert

zu haben, um Batista austricksen und besiegen zu können⁵⁴. Ihre erste Ausprägung in Wrestling-Form findet die Fehde bei **Judgment Day**, wo beide ein normales, herkömmliches Match bestreiten, indem – aus späterer Sicht bemerkenswerterweise – Shawn Michaels Anzeichen eines Heels aufweist, indem er ein „cocky smile“ (Judgment Day 2008:51 Min.) zur Schau trug, Jericho respektlos ohrfeigte und allgemein Arroganz darstellte, indem er sich förmlich mit seinem Gegner „spielte“. Immer noch in der Erzählung um Flair und Michaels von Wrestlemania verhaftet, bei der es keine Guten oder Bösen gab und Ambiguität sowohl der als auch gegenüber den Charakteren das Programm ausmachte, wird hier mit leicht abgeänderter Besetzung der neueste Mythos nacherzählt, den das Wrestling produziert hatte: den bombastischen, emotional überaus realen und ohne jedwede Dichotomie auskommenden Moment, indem anhand von Flairs sorgfältig aufgebautem Rücktritt echte Anteilnahme über die Ausstellung von Können dominierte. Entsprechend endete ihr erstes Match dieser Storyline mit einem plötzlichen Pin von Michaels, der Jericho damit überrascht hatte, sowie einem anschließenden freundschaftlichen Handshake. Die Spontaneität des Endes war ein eindeutiger Hinweis darauf, dass dies nicht das letzte Ende der beiden sein würde: Jericho war technisch gesehen zwar gesehen besiegt worden, hatte dies aber lediglich einem kurzen „schwachen Moment“ zu verdanken – der flüchtige Schluss ist hier als Zeichen für sportliche Knappheit und unklare Fronten zu lesen.

Nur allmählich und langsam vollzog sich der Übergang in einen sehr persönlichen Krieg zwischen Michaels und Jericho – und zwar im kompletten Antiklimax ihres Matches bei **The Great American Bash**. Nachdem Michaels' Kopf (abermals bei Raw) von Jericho während eines Talkshow-Segments im Ring gegen einen dort aufgebauten Fernsehschirm gerammt worden war, diagnostizierten Ärzte bei Michaels eine (im Kayfabe verhaftete) Retina-Ablösung, die ihn jedoch nicht davon abhielt, sich im Rahmen des nächsten Pay-Per-Views abermals Jericho zu stellen. Der Kampf baute die Augenverletzung von Michaels noch aus und kulminierte in einer bestialischen Ausuferung, die Jericho vehement die schon blutende Stelle weiterverwunden sah, bis der Ringrichter dem ganzen ein nichtzufriedenstellendes Ende bereitete, indem er Jericho ohne Pin oder Submission (also ohne klar demarkierten, durch Wrestling motivierten Schlusspunkt) zum Sieger erklärte und das Match abbrach: Die Fehde implodierte im absoluten Antihöhepunkt der Verzweiflung mit einem geschlagenen, am Boden liegenden Michaels.

Knapp einen Monat später war für **Summerslam** eine Erklärung von Shawn Michaels angekündigt – kein Match, sondern ein Interview- oder Sprech-Segment also, welches jedoch ebenfalls eine dramatische Peripetie erfahren sollte. Michaels betrat den Ring gemeinsam mit

⁵⁴ Quelle: <http://www.wwe.com/shows/raw/archive/05122008/>, Stand 29. 3. 2010

seiner Frau Rebecca, deren weinerlicher Grundton – eingefangen in der Großaufnahme – ein Indikator für schlechte Nachrichten war, und verkündete schließlich, dass es an der Zeit wäre, nach nunmehr unzähligen Verletzungen einmal dem Rat der Ärzte zu folgen und seine Wrestling-Karriere zu beenden. Dies ließ Jericho nicht auf sich sitzen: Er konfrontierte Michaels und erhob Anspruch darauf, als einziger für das Ende von Michaels' Laufbahn verantwortlich zu sein (Summerslam 2008:39 Min.): „I’m not gonna allow you to go out this way. I’m not gonna allow you to take the eye injury that I gave you and mix it with all the rest of your injuries and go out on your own terms, that’s not going to happen.“ Im weiteren spricht sich Michaels gegen die Anstandslosigkeit Jerichos aus, stimmt aber seinen Bedingungen zu und fügt an (ebd.:41 Min.): „Okay Chris, I’ll admit it. I’ll go home, I’ll sit my wife down, I’ll sit my kids down, and I will tell them that the reason daddy can’t wrestle anymore is because of the actions of a vile, selfish, worthless human being. But I want you to do *me* a favor. I want *you* to go home, sit *your* wife down, *your* kids down, look them in the eye and tell them that daddy will never, *ever* be Shawn Michaels.“ Das ist der Tropfen auf den heißen Stein für den ehemaligen Zögling – Jericho holt zum Schlag aus, Michaels duckt sich, und Rebecca bekommt die Faust im Gesicht zu spüren, geht zu Boden. Wie vorab bereits erwähnt, wurde seine Frau Rebecca Hickenbottom bei dieser Aktion tatsächlich am Oberkiefer verletzt und erlitt eine starke Lippenschwellung, die den Gewalt- und Transgressionsaspekt der Storyline noch intensivierte (auch wenn sich in Wahrheit beide Männer wegen des Geschehenen schlecht fühlten).

Diese Peripetie der Geschichte bewirkte sowohl eine Verlagerung ins ultimativ Persönliche, als auch eine Lösung von der Verwurzelung im eigentlichen Wrestling, und fungierte im Erzählgefüge letztlich als Cliffhanger – die Vorzeichen, unter denen diese aktuellste Konfrontation der beiden stattgefunden hatte, verwiesen nicht mehr auf kontrollierte Choreografie, sondern verlangten nach rahmenloser Rache, während fürs Erste offenblieb, ob Michaels nun seinen Rücktritt rückgängig machen würde oder nicht.

Die Antwort und die Erfüllung des Rache-Topos gab es bei schließlich **Unforgiven**, für das Michaels gegenüber Jericho prophezeite (Unforgiven 2008:1 Min.): „All the pain and all the suffering you have put me through is gonna rain down on you at Unforgiven.“ Die Auseinandersetzung war als inoffizielles „Unsanctioned Match“ deklariert, also als nicht sanktionierter Kampf ohne jedwede Regel, für den die WWE lediglich ihr semantisches Umfeld stellte, jedoch nicht verantwortlich zeichnen würde.

Unforgiven bedeutete das finale Kapitel in der privat motivierten Fehde der beiden – die endgültige Rache und die rechtmäßige Entladung im rechtlosen Raum, entbunden von herkömmlicher Wrestling-Dramaturgie und vollends der vordergründigen Zersetzung konventioneller Abläufe und zugleich der hintergründigen Friedensfindung bei Michaels

verschrieben. Das Match war demnach nicht von schnellen Aktionen oder cleverer Choreografie geprägt, sondern knüpfte bei den Konfrontationen von The Great American Bash und Summerslam an, gewissermaßen als Amalgam dieser beiden mit konträrem Ausgang – am Ende hatte Michaels Jericho nicht nur besiegt, sondern auch mit seinem Gürtel ausgepeitscht (Unforgiven 2008:78 Min.), dass (reelle) Blutergüsse zurückblieben, und mit dem Leder auf sein Gesicht eingeschlagen. Der totale Exzess bis hin zur vollkommenen Auflösung klassischer Muster – was sich etwa dadurch zeigte, dass nach dem Sieg nicht unmittelbar Michaels’ Melodie einsetzte, sonst dessen Zerrissenheit weiterthematisiert und sogar ein Ringrichter von ihm gewissermaßen als Übersprungshandlung bewusstlos gekickt wurde – indizierte auch die Finalität dieser Geschichte, zumal an diesen Punkt nichts mehr anknüpfen konnte, ohne den Rahmen einer Wrestling-Veranstaltung soweit zu überschreiten, dass von ihr nichts mehr übrigblieb: Das menschliche Drama war bis zu seinen Grenzen gezeigt und durchexerziert worden.

Zwar traten die beiden eine Veranstaltung später bei **No Mercy** erneut gegeneinander an, allerdings war dieses Leitermatch bereits wieder stärker durch den Wrestling-Aspekt semantisiert, da es diesmal vorrangig um den Weltschwergewichtstitel ging, den Jericho zuvor durch unsaubere Taktiken hatte ergattern können – diesmal siegte wiederum Jericho in einem technisch orientierten, innovativen Match, das sich vor allem durch seinen „realistischen“ Einsatz der Leitern auszeichnete und damit gewissermaßen als Antithese zum biomechanischen „Money in the Bank Ladder Match“ von zuvor gelten durfte. Dass die beiden eine gemeinsame Vergangenheit hatten, schwang zwar noch mit, determinierte aber nicht sämtliche Handlung und Vorgehensweise.

Das folgende Diagramm zeigt die bisher anhand ihrer dramaturgischen Struktur nacherzählten Fehde im Spannungsfeld von Geschichte und Action, zwischen denen die Dramaturgie chronologisch hin und her oszilliert – beginnend mit klarem Wrestling, sich steigernd zur persönlichen, konzeptfreien und rahmenlosen Vendetta, und schließlich wieder zurück zum moderaten Mix im hehren, wenn auch brutalen Titelkampf:

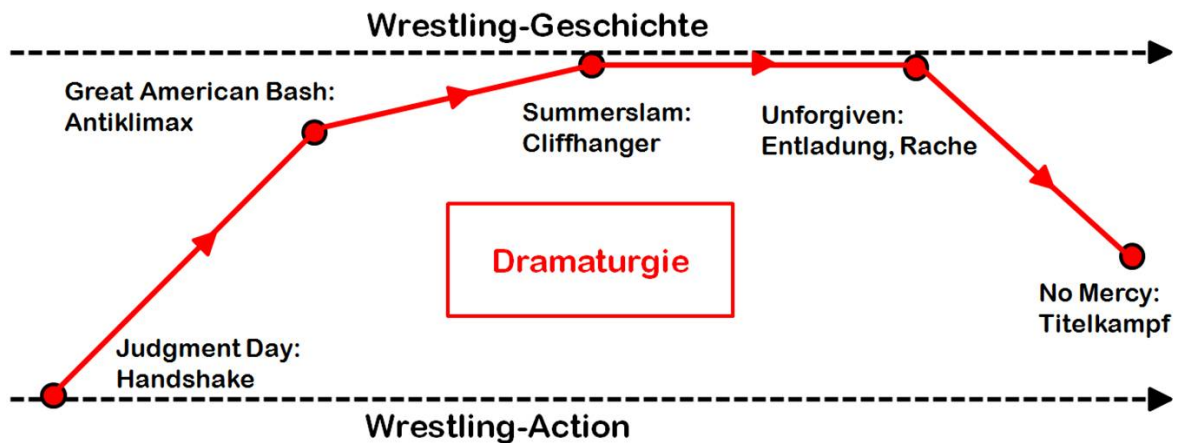


Abbildung 7: Dramaturgischer Verlauf einer Erzählung hinsichtlich Story- bzw. Action-Ausrichtung

Zur Dramaturgie im Wrestling gehört freilich aber nicht nur der konzeptuelle Aufbau einer Narration hinsichtlich seiner Chronologie über die Monate, sondern auch der punktgenaue Einsatz von und das Spiel mit der Erwartungshaltung des Publikums gegenüber einzelnen Sequenzen im Kleinen, aber auch bezüglich des Geschichtsverlaufs im Großen.

Viele Elemente des bisher Erwähnten sind in der *partizipativen Unsicherheit* gegenüber dem Material verwurzelt – das Publikum nimmt an der Unklarheit teil, es teilt die nebulöse Grenzwertung des Geschehens affektiv, und versucht letztlich auch analytisch, den Work vom Shoot (also das Geplante vom Ungeplanten, Realen) zu unterscheiden. Wie John Lister (2005:201ff) in seinem Essay „20th Century Fakes“ ausführt, auf das in diesem Zusammenhang somit auch verwiesen sei, geht die Praxis des „**worked shoot**“ zurück auf die japanische Wrestling-Legende Antonio Inoki, der am 5. Oktober 1973 damit Schlagzeilen machte, dass er in Tokio auf offener Straße zusammengeschlagen wurde – wobei sich der Angreifer später als sein Rivale Tiger Jeet Singh herausstellte, und die vermeintlich reale Attacke als perfektes Marketing für ein kommendes Match der beiden. Auch bei Jericho und Michaels – und hier insbesondere bei Michaels’ „Knieverletzung“, dem Summerslam-Segment mit Rebeccas Lippenschwellung sowie Jerichos ausgeschlagenem Zahn nach ihrem Leitermatch von No Mercy – ist dieser Anspruch zu erkennen, sodass die Frage nach Dramaturgie oder Realität letztlich in der Schwebeliegt.

Dies wiederum ermöglicht erst das perfekte Spiel mit der Erwartungshaltung des Publikums und dem Element der Verzögerung, da der mutmaßlichen Wirklichkeit nicht dieselbe konzise Präzision oder die gleiche technische Perfektion abverlangt wird wie dem Drehbuch beziehungsweise der prädestinierten Handlung. Je näher Wrestling an einem solchen Moment der Echtheit ist, umso besser kann der Schurke der Geschichte auch bewusst die Erwartungshaltung enttäuschen, das Match entschleunigen, die Technik entbehren und das Publikum folglich auch zu echter Abneigung gegenüber diesen Taktiken bewegen.

Auch der Wrestling-Star Randy Orton erklärt im Interview mit „The Sun“⁵⁵ seine strategische Vorgehensweise ähnlich: „I’m gonna take my time, I’m gonna make you say ‘boring’ and start chanting ‘boring’. And when you start chanting ‘boring’, I’m gonna do even less until you realise ‘he’s screwing with me’. And then you’re gonna start chanting for that babyface.“ So sehr Wrestling auch auf Interaktion mit seinen Fans angewiesen und ausgerichtet sein mag, ist es doch für die Performance elementar, dass der Projektion des Publikums nicht in jedem Fall leichtfertig entsprochen wird, wie dies etwa Babyfaces oder Helden oftmals auch abseits des Rings proklamieren – man segmentiert eben nicht jede einzelne Aktion hinsichtlich des Szenenapplauses, sondern gibt den Fans bewusst nicht, wonach sie verlangen, damit sie am Ende bekommen, was sie wollen. Orton: „I ain’t working for you. You came to watch me, you’re paying to watch me put on a show. I’m going to dictate how you react, I’m not going to let you dictate what I do.“ Dass dies außerdem kein junges Phänomen beziehungsweise keineswegs ein neuer Zugang zur Handhabung des Publikums ist, beweist auch eine Anekdote von Johnny Powers, der bezüglich eines Matches mit Wrestling-Bösewicht Johnny Valentine in den 1970ern minuziös nacherzählt, wie gut ausgeprägt Valentines Gespür dafür war, wie weit er den Bogen überspannen konnte, um letztlich aus einem einfachen Collar-and-Elbow Tie-up die maximale Reaktion herauszubekommen (Oliver 2007:45): „I knew then I was in the ring with an absolute pure artist.“

Dieses dramaturgische Verzögerungsspiel scheint mir wichtig zu erwähnen, zumal dieses Mittel in der akademischen Literatur zum Thema Wrestling nur allzu gerne vernachlässigt wird, um stattdessen den Fokus auf die partizipativ-performative oder gar ästhetisch konstitutive Rolle der Rezipienten zu legen (vgl. Mazer 1998:49) – in Wahrheit ist beides gleichermaßen bedeutend und bedingt sich sogar gegenseitig. Wie bei jeder anderen Art von Unterhaltung besteht die Kunst auch im Wrestling darin, dem Betrachter nicht in jedem Augenblick sofortige Gratifikation zu gewähren, da andernfalls die Belohnung hinsichtlich des Gesamtwerks und der in ihm empfundenen Spannung sinkt.

Wie man anhand der Jericho-Michaels-Fehde sehen kann, weicht das Geschehen nicht nur immer wieder von der dem Material unterstellten Erwartung ab, sondern kehrt ebenso immer wieder zu ihr zurück:

⁵⁵ Quelle: <http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/sport/wrestling/article1625825.ece>, Stand 29. 3. 2010

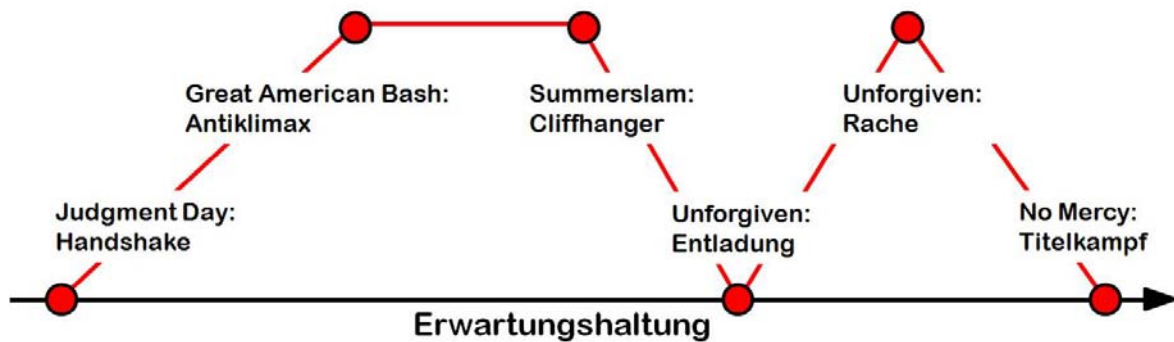


Abbildung 8: Dramaturgischer Verlauf einer Erzählung hinsichtlich Ausrichtung an der Erwartungshaltung

Das faire Match und sein Sportsgeist als Impetus entspricht genau der Erwartung – und, wie anhand der Fan-Rezensionen auf der Website der Pro Wrestling Torch⁵⁶ geschlussfolgert werden darf, auch dem Geschmack und Wunsch – der Fans, der Antiklimax von Jerichos brutalem Angriff auf Shawn Michaels' Auge hingegen bricht ebenso mit dieser wie die unerwartete Rücktrittserklärung von Michaels und der aus ihr resultierende Cliffhanger angesichts Rebeccas Involviertheit und Verletzung (wobei hier aus den Rezensionen der Fans⁵⁷ ablesbar ist, dass diese Abweichung von der Erwartungshaltung keineswegs eine allgemeine Enttäuschung bewirkt, sondern im Gegenteil die Anteilnahme und Involviertheit nur noch steigert).

Die Entladung des ganzen Gefüges bei Unforgiven entspricht wiederum konventioneller Wrestling- und allgemein klassischer westlicher Erzähl-Logik, derzufolge dem Helden nach allen Irrungen und Prüfungen letztlich Gerechtigkeit wiederfährt. Allerdings übersteigt das Ausmaß der Rache, die Michaels nimmt, jegliche Proportionalität und sprengt damit auch die nachvollziehbare, erwartete Auflösung der Fehde. Zum Ausgleich kehrt die Erzählung schließlich in den moderaten Modus sportlicher Determiniertheit zurück und endet im Titelkampf mit einem letzten Sieg Jerichos, der auch der vorigen Entgleisung von Michaels wieder genügend Gewicht entgegenbringt, dass dieser vom Publikum fortan problemlos als Held und nicht als übergeschnappter Wahnsinniger gesehen werden kann.

Fasst man dabei, wie im letzten Diagramm dargestellt, jedes dieser Ereignisse als einzelnen Punkt auf und segmentiert die Vorkommnisse bei Unforgiven aber in das erwartungsgemäße eigentliche Match und das erwartungsbrechende Nachspiel, so ergibt sich ein ausgeglichenes Muster, bei dem über den Zeitraum einer Pay-Per-View-Fehde gleich häufig dem Publikum entsprochen, wie andererseits mit ihm gebrochen wird. Die zwischendurch stattgefundenen Ereignisse bei Raw könnten zwar ebenfalls als eigene Punkte eingezeichnet werden, allerdings

⁵⁶ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25612.shtml, Stand 29. 3. 2010

⁵⁷ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_26586.shtml, Stand 29. 3. 2010

ändert dies essentiell nichts am dramaturgischen Verlauf, da diese Segmente (allem voran die Retina-Verletzung nach Michaels' Sturz in den TV-Schirm und eine Konfrontation nach Summerslam) in unserem Fall keine eigenständigen Peripetien markieren, sondern dem Verlauf der Linien entsprechen, welche den Kausalzusammenhang zwischen den Pay-Per-Views darstellen: Das Raw-Segment, das auf The Great American Bash hinweist, entfernt sich von der Erwartungshaltung, während jenes nach Summerslam auf die Auflösung bei Unforgiven und damit in Richtung der Erwartungshaltung deutet.

Die punktuelle Ausformung der Extreme ist dabei auch deshalb besonders wichtig, weil, so Roland Barthes (2007:15f), ja auch jeder Moment für sich stehend intelligibel sein muss: „The spectator is not interested in the rise and fall of fortunes; he expects the transient image of certain passions. Wrestling therefore demands an immediate reading of the juxtaposed meanings, so that there is no need to connect them.“ Barthes argumentiert also, dass im Wrestling Zeichen stets sofort gelesen oder dekodiert werden müssen, weil das Publikum nur an der punktuellen Ausstellung von Leidenschaften interessiert ist. Dieser Schlussfolgerung muss mit Skepsis begegnet werden, da dem Zuschauer hier von Barthes, der sich mit der Zeichenproduktion und dem Spektakel, nicht aber mit der konkreten Ästhetik und der Performance befasst, ein Desinteresse am Fortlauf der Geschichte unterstellt wird, das nach Analyse der Fan-Rezensionen nicht geteilt werden kann – mehr dazu in Kapitel 7. Wichtig erscheint mir viel mehr, Wrestling in seiner Multimodalität zu lesen, und zu berücksichtigen, dass zum ontologischen Konstrukt Wrestling sowohl die punktuelle Erfüllung kleiner Narrations-Segmente, als auch der dramaturgische Aufbau größerer Gesamtnarrationen gehört, wie ich vorangegangen anhand der Fehde insgesamt und ihrer konstituierenden Einheiten im Detail zu zeigen versucht habe.

Bezüglich dieser Narrationseinheiten im Fernsehrestling und ihrer Wahrnehmung seitens der Fans konkretisiert der Medienwissenschaftler Henry Jenkins III (Sammond 2005:34):

„Television wrestling offers its viewers complexly plotted, ongoing narratives of professional ambition, personal suffering, friendship and alliance, betrayal and reversal of fortune. Matches still offer their share of acrobatic spectacle [...] They are, as such, immediately accessible to the casual viewer, yet they reward the informed spectator for whom each body slam and double-arm *suplex* bears specific narrative consequences. A demand for closure is satisfied at the level of individual events, but those matches are always contained within a larger narrative trajectory which is itself fluid and open.“

Zusammenfassend kann Dramaturgie als die unterlegte *Struktur* von athletischen und theatralen Abläufen im Hinblick auf durchgehende Spannungsmuster verstanden werden, die in der

Darstellung herausfallender Peripetien und punktueller Emotionsexzesse eine Belohnung für die Fans bietet, wobei letztere beiden Elemente – also Peripetien und Exzesse – in konkreten Aktionen und Handlungen zutage treten. Die Narrationen des Wrestling erschließen sich also sowohl aus dem Körperspiel als auch aus der ihm zugrundeliegenden Story, beziehungsweise auf Mikro- und Makroebene der Sendung oder des Materials.

Freilich gilt es dabei nicht nur, sich wie bis hierher die Entwicklung und Zusammenhänge dieser Elemente anzusehen, sondern auch ihre konkrete Darstellung und ästhetische Realisation im TV-Bild zu untersuchen – vom Aktionsschnitt bis hin zum Instant Replay, und vom Fernsehen als Fluss hin zum Fernsehen der Bruchstellen.

6.4.4 „You can’t tell if that’s a cut or a broken nose“ – Fernseh-Flow und Segmentierung

Fernsehen ist heute vorrangig Flow – es gründet sich wesentlich im fließenden Übergang zwischen den Programm-„Einheiten“, die stilistisch ein televisuelles Konglomerat aus ineinandergreifenden, ähnlichen Ästhetiken und Inhalten bilden. Wie auch Raymond Williams (2002:33ff) in seinem Aufsatz „Programmstruktur als Sequenz oder *flow*“ ausführt, gibt es heute de facto keine Intervalle mehr zwischen den vermeintlich diskreten Programmeinheiten, sondern vielmehr ein umfassendes Räderwerk namens Fernseh-„Programm“, das in sich alle Arten von Abweichungen und Ausprägungen zum gegenüber seinen Einzelteilen praktisch indifferenten Gesamtkunstwerk vereint.

Diese Tendenz lässt sich besonders am Konzept der kommerziellen Unterbrechungen gut nachvollziehen – diese wird bei vielen episodischen Fernsehformaten längst in die Produktion eingeplant, sodass hier eine Segmentierung in 10- bis 15-minütige Erzählabschnitte erfolgt, die als Akte bereits den kommerziell determinierten Zäsuren entgegenkommen und damit im Empfinden zu „natürlichen Pausen“ werden.

Aber während aufgezeichnet ausgestrahlte, in hohem Maß vorproduzierte Sendungen häufig bereits intrinsisch den Anforderungen der Sendestationen entsprechen, zeigt sich das wöchentliche Wrestling im TV nach wie vor – und bewusst, könnte man anfügen – als Bruchstelle dieses Flows und inszeniert seine eigene Unvorhersehbarkeit in der sportlichen Referenz auf die und Ausstellung der „commercial *interruption*“, die entgegen dem umgebenden Fernsehfluss-Konzept eben sehr wohl auf sich aufmerksam macht, indem die Werbepause von den Kommentatoren bei Raw standardisiert mit „We’ll find out when we return live to Monday Night Raw“ und „Welcome back to Monday Night Raw“ an- und abmoderiert wird⁵⁸. Sequenzen

⁵⁸ Nichtsdestotrotz zerstören diese Unterbrechungen den Flow nicht vollkommen: Über den Ringrichter, der mittels Knopf im Ohr Weisungen der Regie erhält, wissen die Akteure doch stets Bescheid, bevor die Sendung „off the air“ geht und können im Falle eines Matches dieses spontan so (Fortsetzung)

entsprechen hier also nicht immer dem Flow – so viel zur Gestaltung des wöchentlichen Wrestling-Programms im Kabelfernsehen.

Beim Pay-Per-View verhält sich die Sache bereits völlig anders: Zwar weist dieses als „Bezahlsendung“ an sich keinerlei externe Werbepausen auf, allerdings emuliert die Großveranstaltung in ihrer Struktur trotzdem gewisse Flow-Merkmale des Kabelfernsehens, indem sie zwischen den Erzählsträngen Eigenwerbung oder auch Verweise auf Sponsoren beziehungsweise auf Musikgruppen, die ihren Song als musikalisches Thema des Events zur Verfügung stellen, schaltet. Anders als beim Wrestling-Format von Raw unterbricht im Pay-Per-View-Umfeld also keine Sendestation die Sendung an Stellen, wo dies unerwünscht wäre – stattdessen dominiert die natürliche Pause als dramaturgischer Einschub zwischen den Akten den Ablauf so, wie das abseits Dritter vom Produzenten (also der WWE) intendiert ist.

Gleichzeitig ist aber die Großveranstaltung *an und für sich* bereits ein klarer Bruch mit dem Flow, weil das Pay-Per-View nicht in das semantische Umfeld eines TV-Gesamtbilds eingebettet, sondern von eben diesem abgetrennt ist – man stolpert nicht einfach darüber, wie man beim kontinuierlichen Fernsehen oder Zappen über Inhalte stolpert, sondern muss es explizit kaufen und für einen andernfalls toten Kanal freischalten lassen. Im deutschsprachigen Raum verhält sich dies für Kunden des Pay-TV-Anbieters „Sky“ ähnlich: Durch Anruf oder SMS können einzelne Filme oder auch das jeweils aktuelle WWE-Event (für aktuell 15 Euro inklusive Wiederholungen) auf dem Kanal von „Sky Select“, der andernfalls nur Vorschauen für eben jenes Angebot zeigt, zusätzlich zum normalen im Paket enthaltenen Sky-Programm gekauft und dann zu vorgegebenen Zeiten abgerufen und angesehen werden.

Brüche mit dem Flow gibt es jedoch auch in der Inszenierung von Wrestling selbst – manchmal kann dies sogar als Grundthema einzelner Erzählungen verstanden werden, wie ich im Folgenden noch aufzeigen möchte. Wie wir soeben von Jenkins gehört haben, impliziert Wrestling durch die Aktionen, die es aus seinem abstrakten Zeichenfundus schöpft, eine zusätzliche Bedeutungsebene hinter jener der mythischen, dramaturgischen Erzählung, die bereits einiges an Expertenwissen voraussetzt, um überhaupt erkannt und in Folge sinnhaft dekodiert werden zu können. Diese Erzähleinheiten, von denen wir auch bereits im Abschnitt 5.4.2 bezüglich des Money in the Bank Ladder Matches gehört haben, lassen sich systematisch auch als die **Mini-Narrationen** des Wrestling beschreiben: über das Zeichensystem des Wrestling kodierte Körpererzählungen für „Insider“ also, die im Gegensatz zur allgemeinen *Offenheit* der vordergründigen Geschichte aufgrund ihrer Anforderungen an den Rezipienten und ihrer Voraussetzungen an Wissen als „geschlossen“ bezeichnet werden können.

(Fortsetzung) umgestalten, dass die Zuseher während der Werbepause nichts Wesentliches verpassen, indem sie etwa einen langen Haltegriff ansetzen oder anderweitig für Ruhemomente sorgen.

Auch hierin unterscheidet sich Wrestling vom übrigen kommerziellen Fernsehen, das nicht selten in seiner Gesamtheit mit „Mainstream“ synonym verstanden wird, weil Wrestling im Gegensatz zu anderen Formaten voll von implizierten Zusammenhängen und verweisenden Mikroelementen ist, die dem versierten Betrachter als zusätzlicher Bonus beim Schaugenuss verabreicht, von den übrigen Sendungen gerne vermieden werden⁵⁹.

Wrestling als Programm ist also **gleichzeitig offen und geschlossen**: Es ist grundsätzlich für alle (Kabelfernsehbesitzer) zugänglich, weil es auf den ersten Blick aus sportlichen Indizes und vergleichsweise simplen Geschichten besteht, und damit in seiner Gesamtheit als massenmedial gesendetes Kulturangebot auch durchwegs als niederschwellig gelten kann – gleichzeitig sind bei jedoch genauerer Betrachtung weder die sportlichen Indizes noch die Geschichten ohne hinlängliches Wissen um die Kodes und Konventionen dieser spezifischen Kunstform verständlich.

Fernsehformate, wie Seifenoper und Talkshow, die in der Literatur oftmals mit Wrestling in Bezug gesetzt oder als direkte Verwandte charakterisiert werden, enthalten keine dieser zusätzlichen Verklausulierungen ihrer Ereignisse: Eine Soap Opera folgt gemeinhin einer aus dem Alltag erschließbaren Logik und spielt in aller Regel in einem Universum, das mit dem alltäglichen in seiner Physik und Kausalität nahezu ident ist – eine Talkshow folgt zwar gewissen Inszenierungsschemata, die von dieser Alltagsrealität abweichen, stellt aber auch Geschichten aus, die mit Hausverstand und ohne spezifisches Vorwissen nachvollziehbar sind.

Durch diese mehrfache Verklausulierung im Wrestling und seiner ontologischen Position zwischen Mikroebene (Aktionen und Abfolgen von Moves) und Makroebene (aus Aktionen und Moves resultierende Dramaturgie und Erzählstruktur) entsteht auch für die Umsetzung im Fernsehen eine spezielle Herausforderung. Entscheidend dabei ist auch, dass das Wrestling-Pay-Per-View ohne Ausnahme eine Live-Ausstrahlung ist und damit auch immer den Bedarf nach

⁵⁹ Wenn die Prämisse gilt, dass Fernsehen sowohl ein Massenmedium als auch ein Generator von kontinuierlichem Flow anstelle von diskreten Programmen ist, kann man daraus schlussfolgern, dass ein zu hohes Maß an intermedialem Diskurs – etwa in Form von Zitaten, Anspielungen oder Neuinterpretationen – dann problematisch und der Intention des Mediums gegenläufig ist, wenn dieser Diskurs oder seine Elemente bedingende Faktoren für das Verständnis der gesamten Erzählung eines Programmabschnitts darstellen.

Natürlich finden sich im Fernsehen heutzutage allorts Verweise – in Cartoons wie „Family Guy“ werden zum Beispiel völlig arbiträre Drittsendungen persifliert, und in „House M.D.“ wird stark auf den hochkomplex kodierte Mediziner-Jargon referenziert, der auch Expertentum bräuchte, um hinlänglich verstanden zu werden. Allerdings ist das Verständnis dieser Indizes eben keine Bedingung für das Verständnis der Gesamterzählung oder den Genuss an derselben. Die Mikroebenen bei „Family Guy“ und „House M.D.“ – die hier nur als zwei extreme Beispiele für eine ganze Fülle postmoderner Mechanismen und Stilmittel innerhalb des Fernsehflusses gelten sollen – stören weder Flow noch Vergnügen, sondern emulieren teils sogar intrinsische Vorgehensweisen bei der Programmwahrnehmung (Pause, Zapping, Mash-up) und sind für Verlauf und Ausgang der Story größtenteils irrelevant.

dem heute im Fernsehen selten gewordenen Modus der *Live-Inszenierung* bedeutet, die einerseits den ephemeren Charakter des Ereignisses ausweist, andererseits dieses Ereignis aber auch für immer fixiert – denn auch in seiner DVD- und Blu-ray-Fassung ist ein Pay-Per-View auf ewig so, wie es live eingefangen wurde, aber dazu später noch mehr.

Konkret möchte ich diese Inszenierung für den Fernsehschirm anhand zweier Faktoren untersuchen: Nämlich zum einen durch Analyse der verwendeten Einstellungen beziehungsweise **Einstellungsgrößen**, speziell der Bedeutung der **Großaufnahme**, und zum anderen durch Erforschung der **Segmentierung** eines Wrestling-Matches auf der Ebene des **Schnittes** und im Speziellen durch die Verwendung der **Split Screen**-Technik als performatives Feedback-Instrument.

Knüpfen wir hierzu noch einmal an die vorhin bereits besprochene Fehde **Shawn Michaels vs. Chris Jericho** an, um anhand dieses Beispiels, von dem uns auch schon die Dramaturgie bekannt ist, aufzuzeigen, wie der Einsatz von spezifischen Einstellungen unter anderem die Positionierung der beiden Charaktere verdeutlichen und innere Kämpfe ausstellen kann.

Im Laufe ihres Matches bei Unforgiven – wir erinnern uns: mit Michaels' Vergeltung als Thema – vollziehen sich Rache und Verzweiflung sukzessive über die Einstellungsgrößen im Bild: Nachdem zu Beginn noch die Rahmung der Aktionen als Ganzes und damit auch die Halbtotale und die amerikanische Einstellung dominiert, wird in den letzten Minuten des Matches zunehmend auf eine Gegenüberstellung von Michaels und Jericho hingearbeitet. Dabei bleibt der geschlagene und „vernichtete“ Jericho in der Totalen und Halbtotale, während Michaels in der Halbnahen und letztlich auch in der Nahaufnahme den Affekt an sich ausstellt, sein Gesicht zur emotionalen Landschaft nach Béla Balázs (2001:18) wird: „Je deutlicher uns das Gesicht durch die größere Nähe wird, um so mehr Raum nimmt im Film diese innere Dramatik ein – die sich nicht im Raume ereignet.“ In der Parallelmontage von Totale und Großaufnahme fungiert zweitens als **Mikroebene der filmischen Inszenierung** und dient zur Hervorhebung und Isolierung von *signifikanten Zeichen*: das Gesicht zeigt Peinigung an und steht für Subjektivierung, es gestaltet die menschliche Dramatik der Situation und kann das Sportumfeld durch Fokussierung auf die innerpsychische Wahrheit so in den Hintergrund treten lassen, dass es in der Großaufnahme förmlich (und wörtlich) verschwindet. Gewalt und Schmerz sind in dieser Hervorhebung immer wirklich, weil wir nicht mehr dem Showkampf, sondern purer menschlicher Regung zusehen (Balázs, 2001:16):

„Wenn uns aber ein Gesicht allein und groß gegenübersteht, so denken wir an keinen Raum, an keine Umgebung mehr. [...] Wir wissen vielleicht, dass das Gesicht in einem

bestimmten Raume ist, aber wir denken diesen nicht hinzu. Denn das Gesicht wird Ausdruck und Bedeutung auch ohne hinzugedachte räumliche Beziehung.

Der Abgrund, über den einer sich beugt, *erklärt* wohl den Ausdruck des Schreckens, aber er *macht* ihn nicht. Denn der Ausdruck ist auch ohne Begründung da. [...]

Dem Gesicht gegenüber befinden wir uns nicht mehr im Raum. Eine neue Dimension öffnet sich uns: die Physiognomie.“

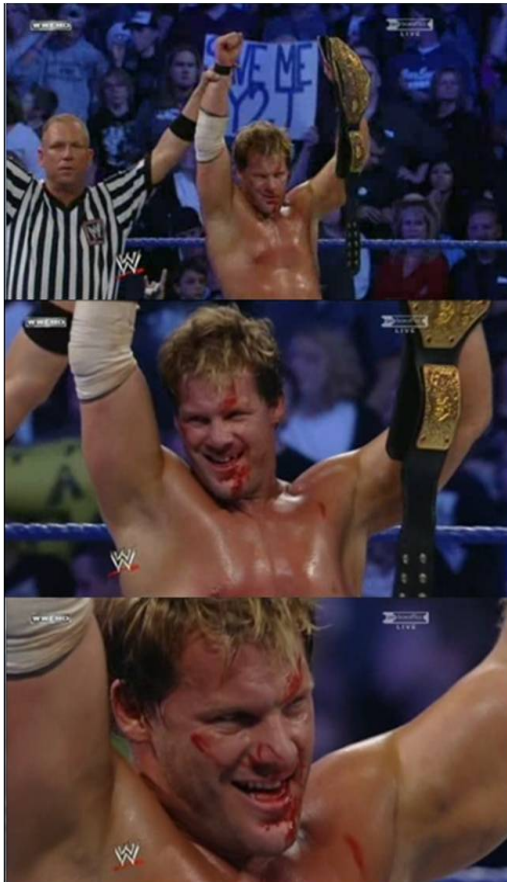


Abbildung 9: Mikroebene und Makroebene der Inszenierung: Subjekt im Nahen, Objekt im Totalen

Dies lässt sich ebenso für das Wrestling sagen, auch wenn für unser Gebiet hinzugefügt werden könnte, dass dasselbe auch für das Isolieren anderer Körperteile gilt: Wenn im Rahmen eines Wrestling-Matches als wiederkehrendes Erzählelement der wiederholte Angriff auf eine bestimmte Region oder Gliedmaße eingeführt wird und das so lange weitergeht, bis die Belastung oder auch die Belastbarkeit dieses Körperteils zum eigentlichen Thema der Mini-Narration wird, dann wird damit der malträtierte Arm oder das humpelnde Bein sozusagen *subjektiviert* und als Signifikant für Schmerz, Zusammenbruch, Überwindung und so weiter semantisiert. In jedem Fall bietet die Großaufnahme die Möglichkeit eines sublimen Zwischenspiels, das etwa im Wrestling der Jahrmärkte oder der leinwandlosen Arenen nicht denkbar gewesen wäre (Balázs 2001:20): „Es sind Ausdrucksnuancen, die mit dem bloßen Auge nicht festzustellen sind und doch durchs Auge entscheidend auf uns wirken, so wie etwa ein Bazillus, den wir beim Einatmen nicht spüren, uns doch töten kann.“⁶⁰

⁶⁰ Balázs (ebd.) geht sogar noch weiter und meint, in der „Mikrophysiognomik der ganz nahen Kamera“ ein sogenanntes „Grundgesicht“ ausmachen zu können, das eben erst in der Großaufnahme zutage tritt und jedem Mienenspiel unterlegt ist. Überträgt man dies auf das Wrestling, stehen wir vor (Fortsetzung)

Das Mienenspiel im Wrestling, das natürlich immer in Bezug zur Wirklichkeit der Rezipienten erfolgt, kann dabei in drei Dimensionen erfolgen: 1. als *echt* innerhalb der Diegese, 2. als



gespielt innerhalb der Diegese (wie etwa beim Nachäffen seines Gegners), und 3. als vermeintlich „echt“ innerhalb der Diegese mit anschließender Enttarnung als „gespielt“ (zum Beispiel beim Simulieren von Verletzungen, wie im Fall von Shawn Michaels).

Im Interview gibt WWE-Star Randy Orton⁶¹ darüber hinaus einen interessanten Einblick in das Zusammenspiel von Kameraarbeit und damit einhergehender Charakterentwicklung durch eine Mischung aus filmischer Kadrierung und schauspielerischem Ausdruck: „Guys run around the ring, do spot, spot, spot and they’re doing crazy stuff that I could never do but if you don’t slow down and let the camera settle down on your face and get that look that I do, that’s what builds your character.“

Abbildung 10: Mimik und Einstellungsgröße

Wie Abbildung 10 bezüglich Jerichos Sieg im Leitermatch von No Mercy (2008) zeigt, folgt hier sowohl die filmische Inszenierung als auch Jerichos Mienenspiel der Logik der Großaufnahme: Zum einen entfernt die Kamera durch gleichmäßiges *Zoom in* die sportliche, kompetitive Rahmung des Wrestling-Umfelds, bis nur noch Jericho selbst vor verschwommenem Hintergrund zu sehen ist – und zum anderen wächst auch Jerichos verschlagenes Grinsen an, je länger er in der Pose verweilt, von der er natürlich weiß, dass sie der Regie als ikonisches Bild für sein hinterhältiges Siegen dienen wird.

Die **Makroebene der filmischen Inszenierung** hingegen befasst sich mit der Einbettung einzelner Aktionen in eine übergeordnete Abfolge und dient damit der Produktion *signifikanter Zeichen*: Mittels Cutting-on-action – also dem affektiven Aktionsschnitt – werden hier wichtige

(Fortsetzung) dem gleichen Problem, das man mit dieser Annahme auch schon bezüglich des Films antrifft: Werden Charaktere oder unsere Anteilnahme an ihnen wirklich vorrangig, wenn auch unbewusst, über die *Physiognomie* der Schauspieler bewertet, anstatt an der tatsächlichen ausdifferenzierten *Leistung* dieser Schauspieler? Diese Frage kann hier in der Form nicht beantwortet werden – es lässt sich aber sagen, dass das Mienenspiel bei Balázs auch als eine Vorstufe innerer Montage gesehen werden und Gedankenwelten und innerpsychische Dynamiken veräußerlichen kann.

⁶¹ Quelle: <http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/sport/wrestling/article1625825.ece>, Stand 1. 4. 2010

Geschehnisse in der Totale, Halbtotale oder amerikanischen Einstellung festgehalten und zueinander in Bezug gesetzt. Konkret bedeutet das, dass hier in der Montage bedeutungstragender Handlungszeichen die Geschichte des Matches filmisch vorangetrieben wird, indem die Regie live entscheidet, welche Aktionen sie durch Schnitt zu Sinneinheiten zusammenfasst und folglich von anderen Sinneinheiten abtrennen möchte. Je nachdem, ob ein Schlag oder Move gesondert interpretiert oder als Teil einer Handlungskette gesehen wird, sieht man ihn durch einen harten Aktionsschnitt demarkiert oder eben ohne Schnitt weitergeführt: Während auf der Mikroebene ein *emotionaler Wertungsprozess* stattfindet, geschieht auf der Makroebene ein *aktionaler*. Dementsprechend ist auch das Leitzitat im Titel dieses Unterkapitels bewusst als ambivalentes Statement gewählt worden, in dem „Cut“ sowohl den Schnitt im Gesicht, wie auch den Schnitt als filmisches Ausdrucksmittel meinen kann – die performative Aussage, dass zwischen diesem Schnitt und einer echten Verletzung wie etwa einer gebrochenen Nase nicht unterschieden werden kann, verweist auch auf den „verhüllenden“ Effekt, den diese Aktionsmontage auf Makroebene im Wrestling oft hat: Der Aktionsschnitt wird nämlich durchaus auch mit der Intention verwendet, den exakten Moment des Ein- oder Aufschlags ästhetisch so zu markieren, dass durch die affektive Anteilnahme ein eventuelles „Luftlassen“ oder Abstoppen kaschiert wird, das andernfalls in der ungebrochenen, durchgehenden Einstellung erkennbar wäre. Je besser man als Rezipient das Material kennt, umso einfacher lässt sich bei spezifischen Aktionen auch sagen, ob während dieser nun geschnitten werden wird oder nicht – Affektgenerierung und Effektkaschierung gehen hier also oftmals Hand in Hand.

Ausnahmen treten lediglich bei herausragenden Dramaturgien auf, die etwa im Vorfeld des Moves bereits eine unübliche Realisation verlangten und vom Schnitt sinnlos segmentiert würden: Wenn im Fall von Judgment Day der unübliche Matchaufbau und das antiklimaktische „Niedermetzeln“ Jerichos nach einer durchgehenden Einstellung verlangt, um so das Abflauen des Affekts und weiters auch der Rache zu signalisieren, dann kann auch ein eingestreuter Finishing Move nicht plötzlich ruckartig vom Rest gelöst werden, ohne diesem dramaturgischen Thema entgegenzuwirken.

Soviel also grundsätzlich zu Mikro- und Makroebene filmischer Wrestling-Inszenierung. Nun möchte ich noch einen spezifischen Kampf zur Veranschaulichung gewisser videografischer Stilelemente und der aus beiden Ebenen hervorgehenden Semantik untersuchen: und zwar **Undertaker vs. Edge** in ihrem Hell in a Cell-Match von Summerslam (2008:140 Min. ff). Die Vorgeschichte, die letztlich zu diesem Aufeinandertreffen führte, ist dabei nur insofern von Bedeutung, als durch sie die Wahl der Match-Art und damit auch des Match-Verlaufs und seiner Realisation im Bild begreiflich wird: Edge und Undertaker kämpften bereits seit 2007 regelmäßig

gegeneinander um den Weltschwergewichtstitel, der im Laufe dieser Fehde sogar für unbesetzt erklärt, als Waffe verwendet und für ein Leitermatch über dem Ring aufgehängt wurde – im Zentrum stand aber der „ultimate Opportunismus“ von Edge und seine „Ehe“ mit der General Managerin von Smackdown, Vickie Guerrero, die folglich sämtliche Entscheidungen stets zu seinen Gunsten traf. Der Wendepunkt kam schließlich, nachdem der Undertaker bereits aus der WWE „verbannt“ worden war, als Edges außereheliche Liaison von Vickie Guerrero bemerkt wurde – dies führte dazu, dass die geächtete Gattin nun den Undertaker wieder anstellte und in die WWE zurückholte, nachdem sie ihrem Edge Verständnis und Vergebung vorgespielt und plötzlich mit einem Zitat des barocken Dichters William Congreve ihre Sicht der Dinge nähergebracht hatte: „Hell hath no fury like a woman scorned.“, zu deutsch: „Selbst die Hölle kann nicht wüten wie eine verschmähte Frau.“

Diese semantische Verankerung im Thema Hölle, sowie die Schmähung Vickie Guerreros und der nicht anders in den Griff zu bekommende Opportunismus Edges legitimierten schlussendlich ein Hell in the Cell-Match, bei dem eine in alle Richtungen außer ihrer Bodenseite geschlossene Stahlkonstruktion – von Wrestling-Kommentator Jim Ross auch „satan’s structure“ genannt (Summerslam 2008:129 Min.) – über dem Ring abgesenkt wird und diesen inklusive der ihn umgebenden Matten einschließt, sodass kein Ausweg möglich und keine Gnade zu erwarten ist. Entsprechend dieser thematischen Rahmung weiß das Publikum, dass ihm kein Kampf voll technischer Brillanz zu erwarten steht – stattdessen eröffnet die Prädisposition des Match-Gimmicks eine Assoziationskette, die im Mythologischen und Mystischen wurzelt (dank untotem Undertaker, Vergeltung und Hölle als Motive) und auf harte Aktionen, Sensationen und Transgressionen abzielt.

Bezüglich des Matchaufbaus heißt dies in logischer Konsequenz: starker Einschlag, viele Highlights, kreative Nutzung von Fremdgegenständen („foreign objects“ bezeichnen im Wrestling sämtliche Objekte, die nicht Teil des Rings oder des unmittelbar verwandten Umkreises sind und dennoch bei Kämpfen zum Einsatz kommen). Entsprechend dominiert hier die Segmentierung in einzelne Spots oder isoliert dastehende Aktionen die Match-Dynamik – was sich filmisch im geradezu inflationären Einsatz des **Replays** zeigt. Dabei handelt es sich um die auch im Sport übliche Praxis, bestimmte von der Regie als besonders empfundene Momente durch Rückblenden nochmals ins Bild zu setzen. Im Wrestling ersetzt indes das vergangene, aufgezeichnete Bild niemals vollkommen das live ausgestrahlte, aktuelle, sondern wird durch die Technik des **Split Screen** dem weiteren Verlauf des Kampfes gegenübergestellt – dabei werden beide Aufnahmen, also jene des Live- und jene des konservierten Geschehens, gerahmt vor einen virtuellen Hintergrund dargestellt, der dem visuellen Stil der jeweiligen Veranstaltung entspricht, während ein Textinsert das Gezeigte zusätzlich klar als „Replay“ ausweist.



Abbildung 11: Split Screen – die Schaffung des emergenten Bildes

Interessant ist dabei, dass das TV-Wrestling – an sich bereits Artefakt des Live-Erlebnisses – hier das **Spannungsfeld Präsenz und Reproduktion** (Phelan 1996:152), das Phelan als Kernelement der Performance ansieht, erneut in sich thematisiert: Das „Playback“ der wenige Sekunden zuvor gesehenen Aktion enthebt diese dem natürlichen Fluss und macht sie zum **emergenten Bild**, bildet also eine neue Erscheinung heraus, die nicht mehr einfach auf die Eigenschaften des Materials oder Kampfes zurückzuführen ist.

Das Live-Bild und das emergente Bild zeichnen sich auch durch ihre Position und Größe in der Gesamtfläche des Sendebildes aus: Ersteres ist dabei nach links verschoben und stark verkleinert, während zweiteres mehr als die Hälfte des Platzes einnimmt, rechts angesiedelt und im Verhältnis immer noch groß und gut erkennbar ist. Das Artefakt im Artefakt macht hier die eigentliche Geschichte.

Auffallend ist aber auch, dass hier die Frequenz der Wiederholungen einer klar erkennbaren, präzisen Struktur folgt, die nur dort gebrochen wird, wo die Performance gegenüber dem „kunstfertigen Erzeugnis“ der Emergenzen in den Vordergrund tritt und entweder Choreografie oder Dramaturgie dies verlangen.

Bereits von Beginn an kommt auf eine Minute Match ziemlich exakt ein Replay, wobei dieses hier nicht genau gleichbedeutend mit Wiederholung verstanden wird – Replay meint dabei den gesamten Vorgang der Hervorhebung eines Ereignisses mittels Split Screen, das sich dadurch auszeichnet, dass das Live-Bild unterbrochen und durch das zweigeteilte Bild mit eindeutig erkennbarem, in hohem Maße stilisiertem Hintergrund ersetzt wird. Innerhalb eines Replays können somit mehrere Wiederholungen stattfinden, während derer der spezifische Split Screen-Darstellungsmodus nicht verlassen wird – besonders mit zunehmender Match-Dauer und angesichts exzessiverer Aktionen beinhalten Replays im Wrestling auch immer mehr Einzelwiederholungen, die den jeweiligen Move aus unterschiedlichen Perspektiven zur selbstständigen Entität konstruieren.

Über die ersten 3 5-Minuten-Segmente hinweg gehorcht die Performance und ihre filmische Darstellung demselben Muster – jede Minute ist im Wesentlichen einer bezeichnenden Aktion und ihrem Replay gewidmet, bis die Schlagabtausche mit Fremdobjekten wie Tischen und

Leitern hinlänglich ausgeführt wurden und es an der Zeit war, vom Exzess zum Siegesversuch überzugehen. Hier beginnen die Ansätze zum jeweiligen Finishing Move, die jedoch ausgekontert und in andere Aktionen verwandelt oder ausgeführt und in Pin-Versuche umgesetzt werden – kurzum, ein erhöhtes Maß an **Choreografie und Kontextualisierung** von Einzelhandlungen, die als erzählerische Einheit verstanden und nicht in emergente Bilder segmentiert werden wollen.

Als Abschluss der choreografisch dominierte Phase folgt auf den Abtausch ein erneuter „**High Impact**“-Move – also eine Aktion mit hoher Einschlagwirkung – in Form von Undertakers Wurf von Edge durch zwei außerhalb des Rings gestapelte Tische. Dies markiert den bisherigen Höhepunkt des Exzesses, dem als Verschnaufpause (für Akteure und Fans gleichermaßen) ein kurzes Zwischenspiel mit erneuten Replays entspringt. Danach geht das Match in die **dramaturgisch determinierte Phase**, als Undertaker Edges Finisher emuliert (als *Demütigung*) und zwei frühere Handlungen imitiert, die Edge ihm gegenüber gezeigt hatte: das sogenannte „Con-chair-to“, bei dem der Kopf auf einem Stuhl platziert und von einem zweiten geschlagen wird, sowie den Angriff auf den Kopf des Gegners unter Zuhilfenahme einer Videokamera (beides als *Vergeltung*). Schließlich sehen wir Undertakers Finishing Move, den „Tombstone“ und das subsequente Ende des Matches und der Fehde.

Die knappe zweite Viertelstunde zwischen Minute 15 und 27 weist also lediglich 5 Replays im Vergleich zu den 15 Replays der ersten Viertelstunde auf. Dies lässt sich in einem Diagramm wie folgt darstellen:

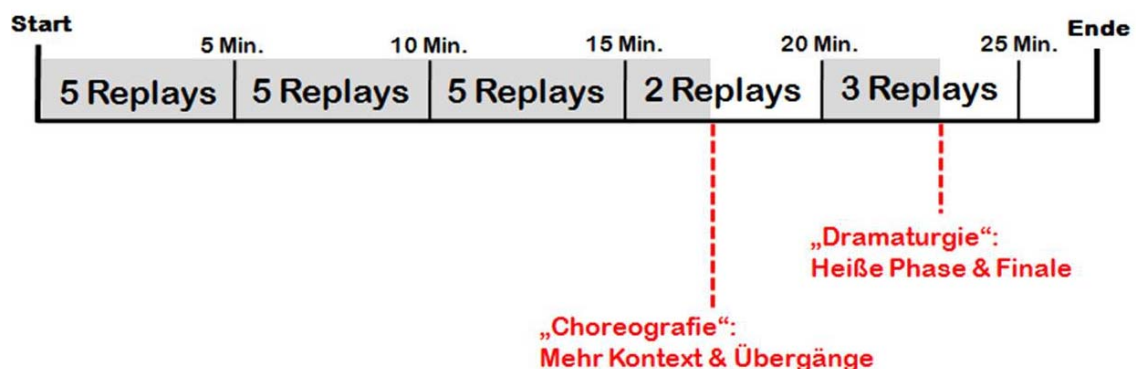


Abbildung 12: Replay und exakte Sequenzierung vs. Innere Logik (Choreografie & Dramaturgie)

Damit soll auch dargelegt werden, wie eng die Produktion filmischer Bilder beim Wrestling an die inhaltliche Vorgabe und den formalen Modus der Live-Erzählung gebunden ist: Einerseits müssen Kamera und Regie zu jedem Zeitpunkt evaluieren, wie eine Aktion im Gesamtrahmen zu deuten ist, beziehungsweise welcher Stellenwert und welche Kraft ihr zukommt, andererseits können die Produzenten der Bedeutung des Ereignisses nur hinterher eilen, da anders als beim Spielfilm nicht das gesamte Arrangement dem Autor obliegt und dieses Arrangement in der

Montage, der Kamerabewegung und den Einstellungsgrößen nicht nachträglich beliebig umgewertet werden können. Es besteht also „Zugzwang“ für die Macher – am besten ist alles, wie wir schon bei Barthes gehört haben, in jedem Moment selbst intelligibel, wobei die Produktion für den Fall, dass sie dieser Forderung nicht nachkommen kann, auf die Rückblende, den Recap oder das Replay als Konnotationstechniken setzen kann.

Die folgende Grafik soll eine knappe Minute dieser konkreten filmischen Inszenierung anhand der verwendeten Einstellungsgrößen, sowie Schnitttechniken und, falls vorhanden, Kamerabewegungen fassbar machen:

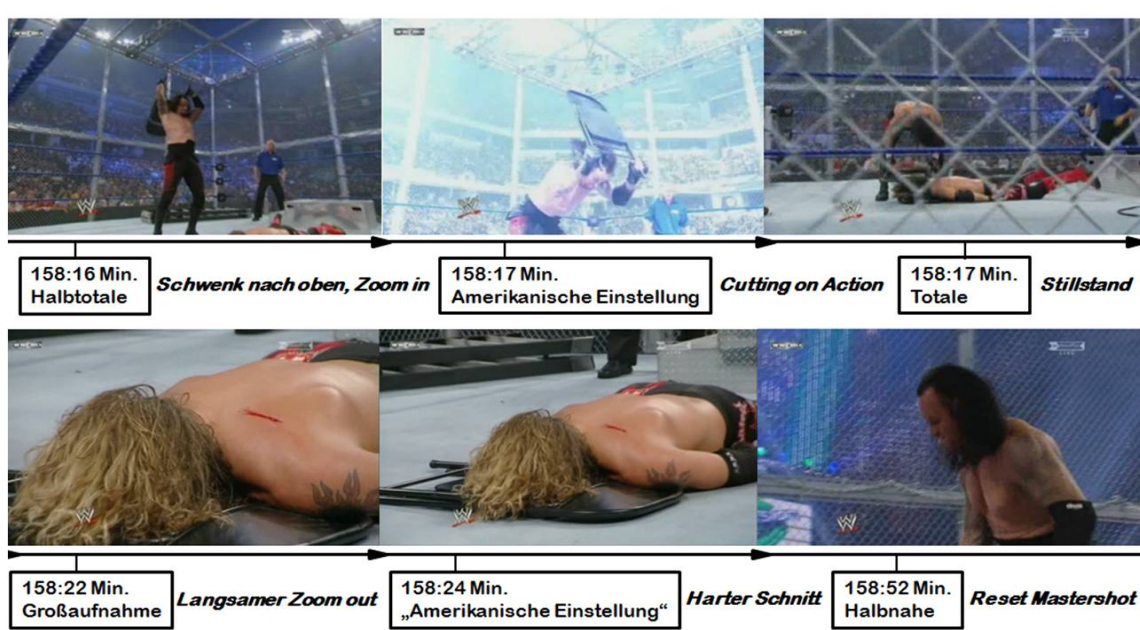


Abbildung 13: Analyse filmischer Realisation von 1 Minute Material

Wichtig ist aber auch, dass diese Wiederholungen des Geschehenen nicht nur für die Fans vor den Fernsehschirmen, sondern auch für das Publikum in der Arena sichtbar sind – der überdimensionierte Hallen-Schirm als Teil des Eingangsbereiches strahlt während der gesamten Veranstaltung eine gewissermaßen transitorische Sendung aus, die dem Fernsehbild sehr nahekommt, aber nicht immer mit ihm ident ist und nach Ende des Events nirgends archiviert wird. Diese Sendung, die sich während der Ausstrahlung versendet und keine Spuren hinterlässt, dient also ausschließlich der besseren Sicht des Publikums und, nicht unwesentlich, dem aus ihr resultierenden **Feedback**. In aller Regel wird von der Regie nämlich nur für besonders befunden, was auch von den Fans bereits *hörbar* für besonders befunden wurde, sodass die Wiederholung zuhause und in der Arena nicht nur das Ereignis, sondern auch seine Reaktion repliziert, und das Publikum somit *erneut* auf seinen eigenen Affekt reagiert. Dieser Effekt kann bei Replays immer wieder sehr gut beobachtet werden, wenn das anerkennende „Oooh“ oder verblüffte „Uuuh“ der Fans plötzlich leicht versetzt verdoppelt zu hören ist.

Der Feedback-Effekt tritt darüber hinaus auch *zwischen* den verschiedenen Ebenen des Events auf. Nicholas Sammond (2005:7) verweist in diesem Zusammenhang auf die medial generierte körperliche Multimodalität beim Live-Wrestling, die sich in Analogie auch auf den Schirmen zuhause nachvollziehen lässt: „In a short circuit of signification that moves from the hard plastic body of the toy, through the hard flesh of the performer, to the massive, processed image above them, the presence of the wrestler is consumed, fragmented, and multiplied in the flow of its commodity status.“

Zwar hat das Publikum zuhause vor dem Fernseher als Referenzpunkt nicht die absolute Ebene des realen Ring-Körpers, allerdings spielt auch bei der TV-Rezeption die graduelle Ausdifferenzierung des Gebrauchskörpers der Wrestler eine wichtige Rolle im medialen Gesamtkunstwerk: Durch die Unterteilung in Mikro- und Makroebene, also Großaufnahme und Totale, aber auch durch das Abfilmen des Arena-Schirms (siehe hierzu Kapitel 6.3.4), die Verlagerung in Live-Bild und Emergenz-Bild im Replay, oder das Aufnehmen von Fans und ihrer Wrestling-T-Shirts und -Plakate erfährt auch das Fernseh-Erlebnis einen vergleichbaren **„Kurzschluss der Signifikanz“**.

Zurück bei unserem Match muss jedoch in einem nächsten Schritt analysiert werden, was nach Ende des eigentlichen Kampfes geschieht und bisher bezüglich des Pay-Per-Views kaum explizit erwähnt wurde – es handelt sich dabei um einen anderen Modus der Erzählung, der sich kaum noch im Stil- oder Zeichenfundus des Wrestling begründet, sondern den Mythos an sich sozusagen als Absolute darstellt. Kaum ist der Kampf ausgefochten und Undertaker feiernd aus dem Ring abgezogen, kommen dem Sieger plötzlich Zweifel, sodass dieser am Absatz kehrtmacht, an den Schauplatz der Verwüstung zurückkehrt und zu einer letzten tilgenden Rachemaßnahme gegen Edge ansetzt, indem er den windigen Opportunisten auf einer Leiter positioniert, selbst hinterher klettert, etwas wie „You are going to hell“ in dessen halbbewusstloses Gesicht wettet, ihn am Hals greift, von der Leiter wirft und wortwörtlich durch den Ringboden ins Nirwana befördert.

Die Matte bricht unter Edges Fall zusammen und lässt den Geschlagenen in der Falte verschwinden – daraufhin taucht sich die Arena in Undertakers typisches Nachtblau, die Grabesmusik des Untoten setzt als Nachgesang auf Edge ein und der Undertaker kniet sich beschwörerisch vor die Raumfalte, hebt die Hände und lässt ein züngelndes Feuer aus dem Abgrund hochsteigen, das Edge ein für allemal begräbt.

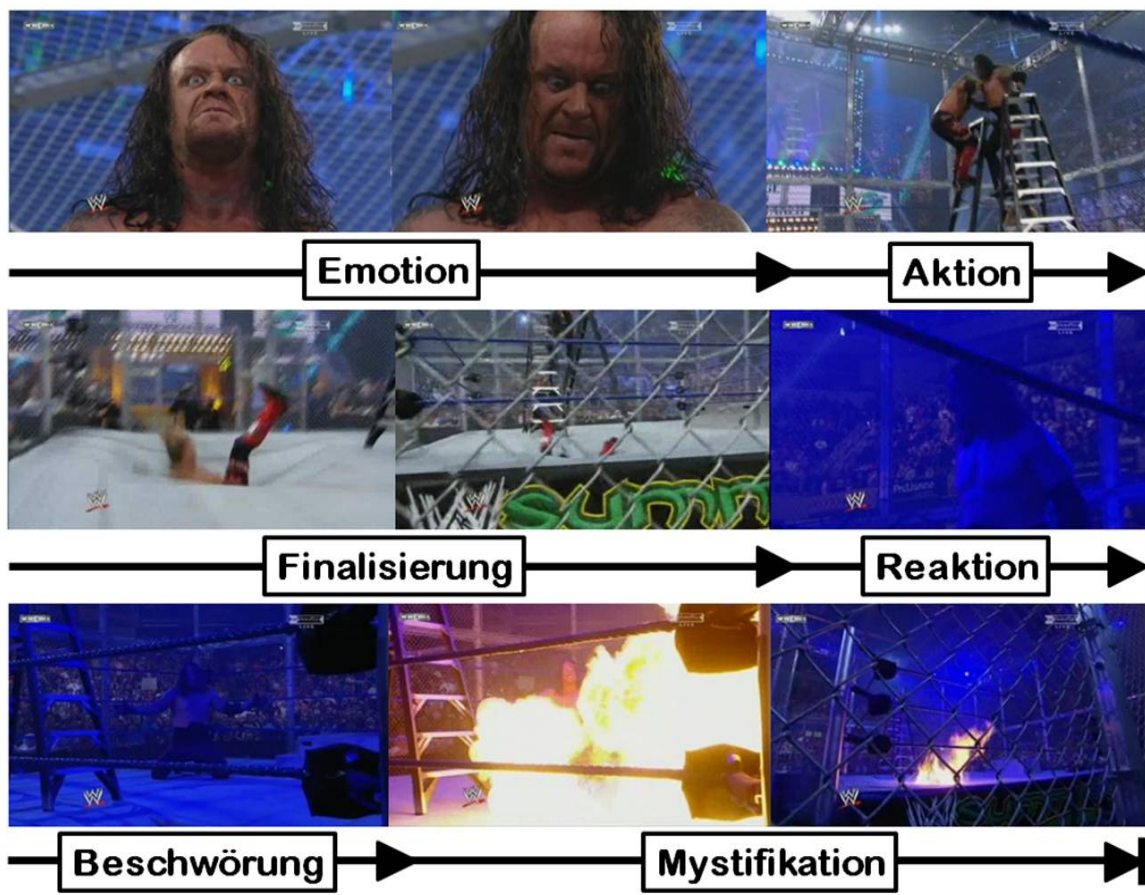


Abbildung 14: Die Schlusssequenz von Summerslam 2008 und ihre narrativen Konnotationsebenen

Die Grafik zeigt diese finale Sequenz des Summerslam 2008 anhand der emotionalen und narrativen Zuschreibungen, die in ihr vorgenommen werden: Zuerst wird (abermals in der Halbnahen und Großaufnahme) Rache als Gefühl ausgestellt, dann folgt lediglich punktuell eine im Wrestling wurzelnde Aktion, die sich rasch in der minuziösen Beschauung des Bodeneinbruchs auflöst – als emotionalen Referenzrahmen bekommen wir anschließend Undertakers Reaktion zu Gesicht, die von Zufriedenheit zeugt und in die Beschwörung (eventuell der Hölle oder dunkler Mächte?) übergeht. Am Ende bleibt nur die Mystifikation des Mythos – entbunden von jeglicher logischen Kontextualisierung, überhöht ins Übersinnliche und als Grauzone des Geheimnisses, das einerseits in der Geschichte, andererseits im Wrestling selbst liegen mag.

Dabei sind von den insgesamt 2 Minuten bestenfalls 5 Sekunden einem tatsächlichen Move verschrieben. Für die restliche Dauer entfällt die vorher als ontologische Bedingung genannte Verklausulierung im spezifischen Zeichenfundus des Wrestling und die Notwendigkeit von Expertenwissen vollkommen. Hier kommen wir wieder zum Konzept der Televisualität nach John T. Caldwell. Televisualität wird hier allgemein, wie vorhin schon erwähnt, als die Dominanz der Form über den Inhalt oder als Festsetzung der Form *als* neuen Inhalt des Fernsehens definiert, wie dies Caldwell zufolge als TV-Phänomen in den 1980ern (und, so füge ich hinzu, *seither*)

auftrat. Als aktuelles Beispiel filmischer Televisualität kann die gesamte *CSI*-Reihe, im Besonderen jedoch die Serie „*CSI: Miami*“ gelten: Der übermäßige Einsatz von Panoramen und Totalen, oftmals zur Eröffnung eines Segments und analog zum Scratching an den Plattentellern vor- und rückwärts ablaufend vorgeführt, dazu eine Inflation an Farbfiltern und das filmische Spiel mit Gegenlicht, Spiegelung oder Verzerrung durch Glasobjekte im Bild charakterisiert hier einen Stil, der mittels Elementen des Spielfilms ein Produkt hervorbringt, das aufgrund der exzessiven Nutzung dieser Elemente sehr klar von (einem Großteil an) tatsächlichen Spielfilmen unterscheidbar ist.

Im Wrestling finden sich, wie im eben ausgeführten Beispiel der Mystifikation von Edges Niedergang, ebenfalls Anklänge an filmische Mittel, die nicht nur im Stil der Bildbearbeitung, sondern auch in der Stilisierung des Raums (Licht, Feuer) und der Charaktere (Großaufnahme der Rache) verortet werden können. Diese Stilisierung, die viel weiter geht, als dies im Lauf eines herkömmlichen Matches möglich wäre, und der Umstand, dass solche filmischen Sequenzen nichts mehr mit Wrestling zu tun haben, deuten an, dass Wrestling in Teilbereichen eine Tendenz zur Televisualität aufweist, die man eigentlichen Sportübertragungen aufgrund ihrer Verhaftung im „Abfilmen“ und seiner sukzessiven Fetischisierung gerne abspricht. Darüber hinaus veröffentlichte die WWE als erstes Unternehmen eine sportverwandte Veranstaltung auf Blu-ray und sendet seit Januar 2008 komplett in HD-Video⁶².

Deutlicher tritt diese Tendenz zur Stilisierung aber in Form der von Caldwell (2001:173f) beschriebenen *videografischen Televisualität* an einer anderen Stelle des Wrestling-Programms zutage. Diese meint die Herausbildung eines spezifischen Videostils oder stilistischen Videoexzesses im Fernsehen, der nicht zuletzt seinen „Ursprung in der elektronischen Manipulation“ (Caldwell 2001:174) hat und von der „intensiven Hyperaktivität und Besessenheit von Effekten“ (ebd.) gekennzeichnet ist.

Videografisch exzessiv und televisuell ist Wrestling vor allem in jenen Segmenten, die aus Mikro- und Makroebene der Inszenierung gewonnene Bilder als Ausgangsmaterial verwenden und zur stilistischen Metaebene montieren – nämlich in den **Recaps** oder Vignetten, die bei Pay-Per-Views häufig Matches einleiten. Manipulation am Material wird hier geradezu zelebriert und zum Extrem getrieben, Bruchstelle und Störung oftmals zum Motiv gemacht und Zoom, Farbverzerrung, Snow Crash als Thema einer Fehde inszeniert – auch beim Summerslam, wo über mehr als 4 Minuten hinweg die bisherige Storyline zwischen Edge und Undertaker rekapituliert wird, und ein breites Spektrum videospezifischer Ausdrucksmittel Verwendung finden, wie die nachfolgende Grafik deutlich nachweist:

⁶² Quelle: <http://www.wwe.com/inside/news/hdtvwwe>, Stand, 2. 4. 2010

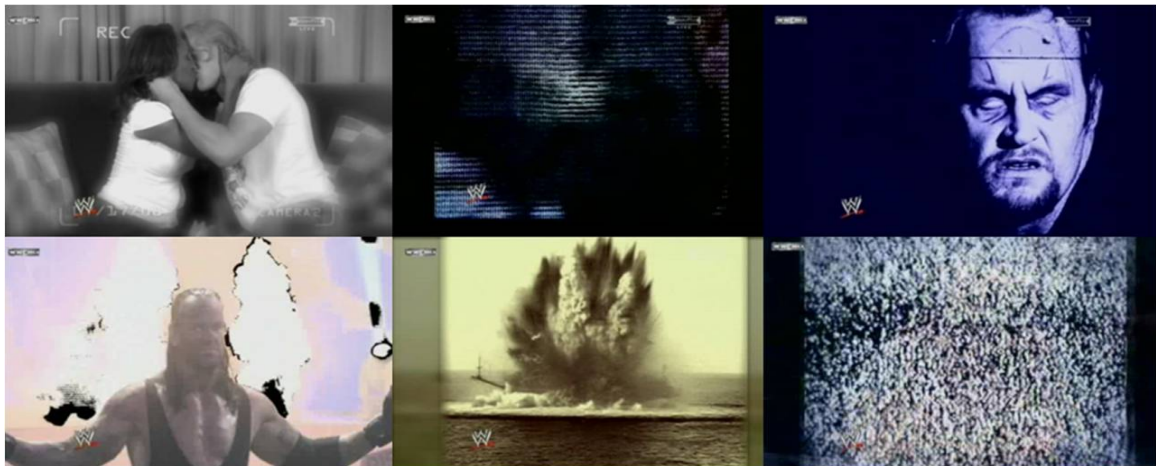


Abbildung 15: Videografische Televisualität – Home-Video, weißes Rauschen, Assoziationsmontage

Der gewissermaßen als Edges Rückblende dargestellte Recap-Videofilm wird dabei immer wieder durch Bildstörungen unterbrochen, die als videografische Indizes für seine Heimsuchung durch den Undertaker stehen: Beginnend in der Zeitlupe, die Edge noch stolz zum Ring marschierend zeigt und gleichzeitig durch die Verlangsamung des Bildes die zeitliche Rückversetzung signalisiert, führt uns der Videoclip zu Edges Affäre als schwarzweiße Überwachungsvideo-Aufnahme und wird in dem Moment exzessiv, wo Edge von der Wiedereinstellung des Undertakers erfährt, was zu kurz aufflackerndem weißen Rauschen und Detailaufnahmen von einzelnen Bildpunkten führt. Das Bild für Wucht ist eine Bombenexplosion, das Gesicht des Undertakers ist eine ephemere Einblendung in videografisch abgefilmten Filmaufnahmen und Falschfarben.

Losgelöst von diesem kleinen Diskurs zur videografischen Televisualität kann das Recap-Video auf der Betrachtungsebene außerdem als Analogie zu Balázs' **Assoziationsmontage** gelesen werden – in ihm tut sich eine neue Dimension des inneren Ablaufs auf (Balázs, 2001:45): „Nicht nur Assoziationen wecken, sondern Assoziationen darstellen kann die Montage. Also die Bilderreihe darstellen, die in uns aufsteigt, die Kette der Vorstellungen, die uns von einem Gedanken in den anderen kommen lässt. Die innere Montage des Bewusstseins und Unterbewusstseins erscheint auf der Leinwand.“

Das Recap im Wrestling zeigt und schafft Bewusstsein, es lässt Assoziationen entstehen und nimmt Assoziationen nach. Somit hat man es im Wrestling sowohl mit Assoziations- als auch mit Gedankenmontage zu tun: Hier werden Emotionen der Wrestler erstmals in der Geschichte wahrhaftig bebildert, also ihr Inneres nach außen gekehrt, und die Emotionen des Publikums, gewonnen aus den emergenten Bildern, die auch für Replays eingesetzt wurden, gespiegelt. Ich postuliere weiters, dass Wrestling vor Einbeziehung der videografischen Televisualität sprachlose Akteure ausstellte, die als Projektionsflächen des Publikums fungierten und deren Charaktere sich ausschließlich über Handlungen und nicht über psychische Prädispositionen,

innere Vorgänge oder Ängste definierten. Erst die Assoziationsmontage schaffte es, nicht nur dem Körper des Golems durch die Magie der Anteilnahme, sondern auch seinem Geist durch dessen Bebilderung zu neuem, selbstständigem Leben zu verhelfen.

Interessanterweise hat diese Assoziationsmontage in ihrer Feedback-Funktion wiederum Auswirkungen auf die Anteilnahme der Fans, die in der Arena wie auch zuhause immer das gesamte Material in ihre Evaluierung einbeziehen. Und weil wir uns diesem regen Teilhaben an der Performance durch ihre Fans bisher nur am Rande gewidmet haben, gilt das nächste Kapitel auch voll und ganz der Rezeptionsebene, die selbst beinahe eine eigenständige Performance konstituiert, und durch aktive Anteilnahme zur eigentlichen Welt des Wrestling wird.

7. „It’s still real to me, damn it!“ – Fantum zwischen Affekt und Analyse

7.1 Einleitung: Jeff nimmt’s nicht leicht

Der im Titel zitierte Leitspruch dieses Kapitels entstammt einem unter Wrestling-Fans legendären, im Internet kursierenden Video *über* einen Wrestling-Fan, das mit insgesamt knapp einer halben Million Aufrufen allein via Youtube⁶³ auch 4 Jahre nach seinem Upload noch Kommentare und Diskussionen auslöst und deshalb – aber auch, weil es schließlich als Namensgeber dieser gesamten Arbeit dient – hier kurz erläutert werden soll.

Der etwa 30-sekündigen Clip beginnt am Ende einer Gesprächsrunde unter vormals berühmten Wrestlern, die pejorativ als „abgehalftert“ bezeichnet werden könnten, und fängt ein Statement aus dem doch recht spärlichen Publikum ein, das die Sitzreihen der Schulturnhalle kaum füllt. In ihm gibt der Moderator das Wort an einen als „Jeff“ adressierten Wrestling-Fan ab, der sogleich das Mikrofon ergreift und beginnt, seinen Helden hochemotional und mit gebrochener Stimme für ihren Körpereinsatz („for all you’ve done to your bodies“) zu danken, bis er schließlich mit der trotzigen Rechtfertigung hervorbricht: „It’s still real to me, damn it!“ Eine Zuseherin lacht, ein Zuseher beobachtet nur, ein anderer legt seine Hand tröstend auf Jeffs Schulter. Mit seinem weinerlichen, kaum noch verständlichen Redeschwall endet der Videoclip dann auch schon in einer Abblende, mehr passiert nicht. Und dennoch ist Jeffs simple Devise als Highlight gleich in mehrfacher Hinsicht interessant.



Abbildung 16: Emblematisierung zum Fantum

In Anlehnung an die Systematik barocker Emblematik kann dieser Ausschnitt richtiggehend als **videografisches Emblem** des Wrestling-Fantums an sich gelesen werden. Der inbrünstige Ausruf „It’s still real to me, damn it!“ stellt dabei das *Lemma* dar, während der weinende, getröstete, beobachtete und belächelte Jeff das *Ikon* konstituiert und das erklärende *Epigramm* in etwa so lauten könnte: „Ob analytische Beobachter, affektive Teilnehmer oder milde Belächelnde – Wrestling-Fans lassen sich von niemandem sagen, was sie wie zu glauben und wie zu verstehen haben.“

Hier ist jeder Modus der Partizipation und Evaluierung, wie sie uns im Folgenden begegnen werden, sinnbildlich bereits enthalten – und

⁶³ Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=BvTNYKIGXil>, Stand 3. 4. 2010

auch wenn das Youtube-Video der Mehrheit der Kommentare nach zu urteilen hauptsächlich von Nichtfans bewertet und gesehen wird, die den hier veräußerten Gefühlsausbruch als Beleg dafür sehen, dass dieser proto- und archetypische Fan doch tatsächlich glaubt, Wrestling sei auf einer pragmatisch sportlich-kompetitiven Ebene echt,⁶⁴ so empfiehlt es sich doch, dem genauen Wortlaut Aufmerksamkeit zu schenken: Denn mit keinem Wort deutet Jeff an oder lässt sich auf rein semantischer Ebene berechtigt schlussfolgern, dass seine Aussage als deskriptiv hinsichtlich eines Sachverhalts („Wrestling *is* real“) oder als performativer expliziter Sprechakt („I *believe*, wrestling *is* real“) gemeint ist. Stattdessen steht „It’s still *real to me*, damn it!“ als Sprechakt klar in Opposition zu „It *is* real, damn it!“, weil unser Jeff eben bewusst seinen Modus der Anteilnahme beschreibt und in der Hervorhebung seiner selbst als Deutungsinstanz das Paradigma des Kayfabe im Wrestling reflektiert – wenngleich weniger lustig und bestimmt keine halbe Million Aufrufe wert, könnte der Satz rein formal ebenso gut „It still *means something to me*, damn it!“ lauten, ohne seine Bedeutung maßgeblich zu verändern.

Seitens der Gesprächsrunde kommt daraufhin der gut gemeinte Rat „Take it easy, man.“ Aber Jeff nimmt’s nicht leicht. Jeff nimmt’s auch nicht mit nüchterner Distanzierung, wie dies von einem Experten seines Fachs (der Jeff als Besucher einer „schrulligen“ Insider-Veranstaltung zweifelsfrei ist) erwarten könnte. Jeff weint stattdessen. Und das ausgerechnet in einem Umfeld, das sich in seinem völligen Mangel an televisueller oder schauspielerischer Stilisierung deutlich vom Kayfabe der Wrestling-Diegeese abgrenzt.

Warum? Weil Wrestling-Fans sich eben auch von anderen Wrestling-Fans nicht sagen lassen, wie sie ihre Leidenschaft zu deuten oder zur Schau zu stellen haben. Dass es dabei unterschiedliche Ausprägungen und Positionen gibt, soll in diesem Kapitel ebenso demonstriert werden, wie die spezifischen Bewertungsschemata oder -kategorien der Fans veranschaulicht und ihre konkreten Aussagen systematisiert dargestellt werden sollen. Im Speziellen werden zusätzlich die für unsere Fragestellung nach der Wesenheit des Wrestling relevanten Aspekte des Fantums anhand von Fans verfasster Pay-Per-View-Rezensionen auf der Website der *Pro Wrestling Torch* <http://www.pwtorch.com> analysiert, sowie ergänzend meine eigene teilnehmende Beobachtung bei Live-Event unter die Lupe genommen.

Für eine eingehendere Auseinandersetzung mit dem Themenfeld der Fanforschung im Allgemeinen und der Analyse des Wrestling-Fantums im Speziellen sei hiermit auf Henry Jenkins III (Sammond 2005), Sharon Mazer (1998) und Marion Wrenn (2007) verwiesen, von denen allem voran Mazer (1998:154) nicht nur dem Untersuchungsgegenstand, sondern auch den Rezipienten selbst am Gerechtesten wird, wenn sie schreibt: „What amazes me still, is the

⁶⁴ Quelle: http://www.youtube.com/comment_servlet?all_comments&v=BvTNYkIGXil, Stand 3. 4. 2010

enthusiasm with which fans actively claim their knowledge and authority, their rightness and righteousness as participants in the professional wrestling event, even as they rail against this wrestler or promoter.” Und weiter: „They narrate the event, anticipate a turn or a finish, evaluate the performance as a performance.”

7.2 Drei-Klassen-Fans

Natürlich gibt es auch im Wrestling-Fandom – wie überall sonst, wo jemand Expertentum für sich und seine Gleichgesinnten beansprucht – eine **hierarchische Klassifizierung von Fantypen**, die einerseits von den Fans selbst gepflegt, andererseits in der Literatur übernommen und für die Wissenschaft etabliert wird.

Wie wir bereits zuvor gehört haben, beschreibt Marion Wrenn (2007:156ff) hier drei Fantypen, die sich mutmaßlich klar voneinander unterscheiden lassen: **Smarts**, **Marks** und **Smarks**, und folgt damit der weitverbreiteten Systematisierung. Dabei meinen erstere (Smarts) den Typus der Insider, zweitere (Marks) jenen der Uneingeweihten und drittere (Smarks) eine Hybridgruppe, die zwar glaubt, „smart“ gegenüber dem Business zu sein, tatsächlich aber uninformatierter ist, als sie annimmt (vgl. auch Holmes 2004: 80f).

Smarts sind jedoch nicht, wie man fälschlicherweise unterstellen und schlussfolgern könnte, Fans, die *ausschließlich* analytischen Diskurs betreiben, wie auch Wrenn (2007:156) klarstellt: „they want to know how the game itself is played, how the spectacle is constructed. They seek to transgress the backstage/onstage binary established by the industry.”

Nicht die komplette Transzendenz des Spiels zugunsten einer distanzierten, metakritischen Position, sondern ein Durchdringen der Bühne-Backstage-Dichotomie, die ziemlich genau dem Oppositionspaar Echt/Fake entspricht, zugunsten eines *wissenden Genießens* ist die Maxime der Smarts. Anders gesagt: Sie zerlegen das Material nicht diskursiv in seine oppositionellen Bestandteile, sondern vereinen diese Bestandteile mittels der gewonnenen Erkenntnis zu dem, was schließlich in seiner Gesamtheit erst das *eigentliche Wrestling* für sie ausmacht.

Interessant ist hier auch der bereits zuvor erwähnte Umstand, dass die Begriffe Smart und Mark auf Wrestler- sowie Fanebene gleichermaßen Verwendung finden – wenn ein Performer „sich (oder die Spielnatur des Business) vergisst“, spricht man ebenso von einem „Mark out“, wie dann, wenn ein Fan in den Modus totaler Anteilnahme umschaltet. Ebenso wird die Bezeichnung Smart sowohl von Fans als auch Wrestlern verwendet, wenn von Leuten mit echtem Insider-Wissen die Rede ist (vgl. Wrenn 2007:156).

„Mark“ leitet sich dabei aus dem Jargon des Zirkus und Karneval ab (ebd.), wo kaufkräftige, nichtsahnende Kunden am Eingang zur Veranstaltung mit Kreide „markiert“ wurden, sodass andere Teile des Zirkuspersonals sie mit Leichtigkeit ausfindig machen und um ihr Geld

erleichtern konnten. Ein „Mark“ ist also definitionsgemäß – und etymologisch sogar wörtlich – ein initiationsrituell als Außenseiter *Demarkierter*, ein für Insider gebrandmarktes Opfer seiner Blauäugigkeit, und im Wrestling äquivalent dazu der zum reinen Opfer seines Affekts verkommene Fan.

Eine zugleich pragmatische und pejorative Definition von Mark, die wohlgerne aus vermeintlicher Smart-Sicht kommt, gibt die Website *WrestleScoop*⁶⁵: „a member of the

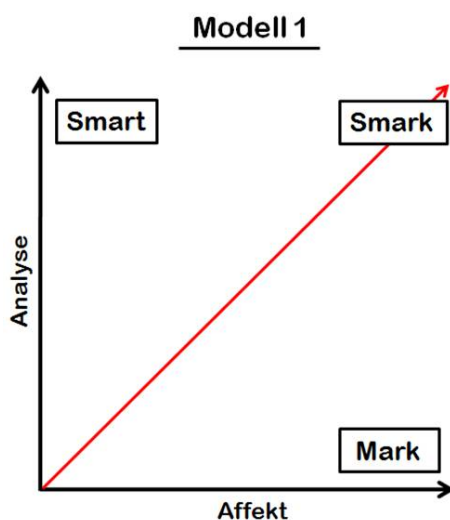


Abbildung 17: Fantum – Modell 1

audience, presumed gullible and moronic. fans who do not know anything about wrestling.“

Diese durchaus gängige Abgrenzung von anderen Wrestling-Fantypen bringt jedoch auch ihre Probleme mit sich: Beispielsweise kann die berechtigte Frage in den Raum gestellt werden, ob der Typus des Marks nicht nur im Sinne von „Fan, der kein tiefgreifendes Verständnis vom Business hat“, sondern in seiner Bedeutung als „Fan, der glaubt, Wrestling sei echt“ tatsächlich existiert, zumal es keine eindeutigen Hinweise hierfür gibt. Im Jargon der Wrestler selbst

mag diese Unterscheidung Sinn gemacht haben, um Publikumsreaktionen zu kategorisieren (bekannte Smart-Territorien wie Chicago und New York zeichnen sich etwa dadurch aus, dass Fans häufig von den Reaktionen abweichen, die der „Text“ ihnen zuschreibt), allerdings handelt es sich dabei nicht um analytische Kategorien, die das zugrundeliegende Verständnis des Business beschreiben, sondern um Klassifikationen, die dazu dienen, Artikuliertheit und Anteilnahme des Publikums für die eigene Performance einschätzen zu können.

Wie wir bereits zuvor gehört haben, kann der Terminus Mark auch als Umschreibung eines aktiven Teilnahmeprozesses am Geschehen verstanden werden, in welchem der Fan oder Wrestler den Glauben transportiert, artistische Aspekte des Wrestling seien wichtiger als Geld – und folglich ein willentliches Bekenntnis zum kurzzeitigen suspension of disbelief (zumindest gegenüber der WWE als Wirtschaftsmacht) ablegt. Mark kann insofern anstelle einer Fan-Typologie auch vorrangig als **Modus des Genusses** verstanden werden: Nicht der „Mark“ als Fantypus, sondern der **Mark out** (also der zelebrierte Moment totaler Affektivität) als Rezeptionstypus hat wahrhaftig eine bedeutungstragende Funktion im Fan-Universum inne. Dass dieser übersteigerten Anteilnahme von manchen Fans dabei kategorische Ablehnung entgegengebracht wird (zumindest dann, wenn diese über den momentanen, kurzfristigen Mark

⁶⁵ Quelle: <http://www.wrestlescoop.com/info/dictionary.shtml>, Stand 27. 3. 2010

out hinweg anhält), ist wohl auch der Grund, weshalb der Mark-Begriff letztlich in Opposition zum Smart-Fan gesetzt wurde – der Mythos vom Mark als (Wrestling-)Gläubigen muss jedoch mangels stichhaltiger Beweise verworfen werden.

Eine Ausweitung des Rezeptionstypus Mark auf eine Beschreibungskategorie von Fan-Ausprägungen kann nur erfolgen, wenn der Begriff einer Neudefinition zugeführt wird. Nimmt man als Prämisse an, dass Marks um die Inszenierung und den Ausstellungscharakter des Wrestling Bescheid wissen, aber dennoch als Optimum den Modus unreflektierten Genusses

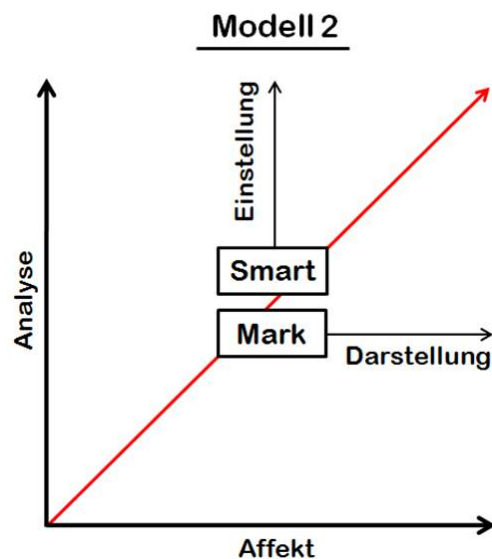


Abbildung 18: Fantum – Modell 2

Torch-Rezensionen nun anzutreffen erwarten dürfen:

Zu postulieren, dass Online-Foren und andere Orte der Zurschaustellung des eigenen Fantums fast ausschließlich von Smarts bzw. Smarks bespielt werden, kommt einem Non sequitur gleich. Versuchen wir, das Problem mit Logik zu lösen: Nimmt man von der herkömmlichen Definition des Begriffes Mark Abstand und berücksichtigt stattdessen die oben gegebene, so wird schnell klar, dass dieser Typus sich über die Aus- bzw. Zurschaustellung des Fantums, also eine *konkrete Handlung oder Handlungsfolge* – wie etwa dem Jubeln, Buhen, Applaudieren und Schreien in der Halle oder vor dem Fernseher – definiert. Da solche Operationen vermittels schriftlicher, nachträglich abgefasster Rezensionen schwer bis gar nicht realisierbar sind, kann in diesem Zusammenhang kein Mark-Fan in Erscheinung treten. Hieraus lassen sich zwei Hypothesen schließen: 1. Marks lassen sich anhand ihrer Rezensionen auf Insider-Websites nicht als solche erkennen, da sich ihre Grundhaltung primär über Erlebnisse vermittelt. 2. Marks schreiben keine Rezensionen auf Insider-Websites, da diese als Ausdrucksmittel ihrem Fantum nicht gerecht werden.

Da sich Hypothese 2 wissenschaftlich nicht verifizieren lässt, gilt es im nächsten Schritt allem voran zu klären, ob ein Fan, der Rezensionen von Pay-Per-Views für Websites und seine „Peers“

verstehen, könnte eine solche Neudefinition wie folgt aussehen: *Marks sind Wrestling-Fans, die ihr Fantum hauptsächlich über ihre willentliche Entscheidung, den Affekt der Analyse vorzuziehen, ausstellen und ausleben, obwohl sie über die tatsächlichen Mechanismen der Wrestling-Inszenierung Bescheid wissen. Sie sind demnach nicht in Opposition zu, sondern vielmehr als Ausprägung von Smart-Fans zu verstehen, die lediglich einen stärkeren Erlebnisbezug aufweisen.*

Dies bringt uns zu der Überlegung, welche Fangruppe(n) wir im Rahmen der Pro Wrestling

schreibt, grundsätzlich noch als Mark bezeichnet werden kann, um Hypothese 1 auf den Grund zu gehen. Sofern nicht die Prämisse gilt, dass jedes Bekenntnis zu einer der genannten Fangattungen als Exklusionskriterium für die Zugehörigkeit zu einer anderen steht, muss die Antwort Ja lauten:

Wenn ein Fan Smart und Mark in einem sein kann, also während des Live-Erlebnisses grundlegend anders als während der nachträglichen Aufarbeitung des Gesehenen agieren und zwischen den Modi hin und her wechseln kann, gibt es nicht nur keine Möglichkeit, Marks anhand ihrer Rezensionen zu erkennen, sondern auch keine Notwendigkeit, dies zu versuchen; wenn sie über dasselbe Insiderwissen wie Smarts verfügten, wären sie im Moment, da sie aus diesem Insiderwissen und nicht aus ihrem Erlebnis schöpfen, definitionsgemäß selbst Smarts.

Smarts wiederum könnten demnach während eines Live-Events in den Modus totaler Anteilnahme „kippen“ und für die Dauer der Veranstaltung oder auch für die Dauer einer bestimmten Sequenz zu Marks werden oder das Mark out zelebrieren, und dennoch im Rahmen ihrer Rezensionen Smarts sein.

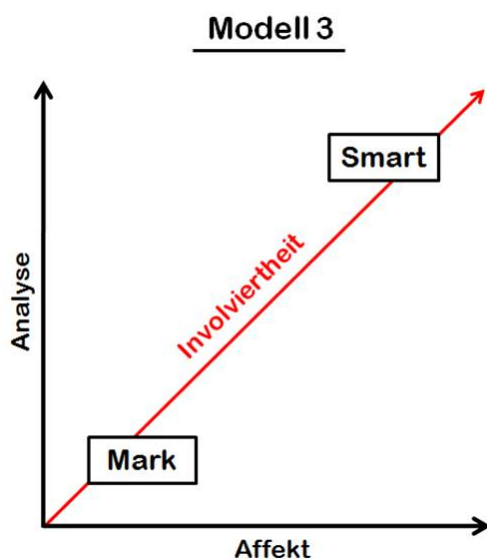


Abbildung 19: Fantum – Modell 3

Diese Erkenntnis wiederum bedeutet, dass Fans unabhängig von ihrem primären Zugehörigkeitsgefühl zu einer der beiden Subkategorien vom analytischen Standpunkt aus betrachtet je nach Situation in beide Klassen fallen können. Unsere Definition des Mark-Begriffs lässt sich damit um einen entscheidenden Aspekt erweitern: Marks sind Wrestling-Fans, die ihr Fantum *zeitweise* durch die *Darstellung* ihrer affektiven Anteilnahme ausdrücken und erleben, während Smarts umgekehrt auch *zeitweise* ihre *Einstellung* der kritischen Analyse zelebrieren.

Eine andere mögliche Herangehensweise bestünde darin, Mark und Smart anhand ihrer **graduellen Involviertheit** in das Thema zu unterscheiden, wobei Involviertheit die intensive, kontinuierliche Beschäftigung mit einem Großteil aller Teilaspekten des Wrestling-Business meint. Dieser Definition zufolge sind Marks nicht anhand ihrer affektiv-analytischen Positionierung von Smarts zu unterscheiden, sondern schlichtweg über den Umstand, dass erstere sich weniger für alle Facetten des Wrestling begeistern als für das Event, das Erlebnis oder Wrestling als reines Unterhaltungsprogramm und folglich auch weniger der Wissensproduktion verpflichtet sind als Smarts. Smarts können im Übrigen sowohl in Modell 2 als auch in Modell 3 auf halber Höhe zwischen den beiden eingezeichneten Kategorien positioniert werden. Ich möchte im weiteren Verlauf für eine Synthese aus Modell 2

und 3 plädieren, die versuchen soll, den determinierenden Primärfaktoren des Fantums, wie Fans es sehen, ebenso gerecht zu werden, wie dem analytischen Diskurs, in dem die verschiedenen Ausprägungen zueinander stehen. Je involvierter in die Thematik der Fan ist, umso mehr kann dieser als „smart“ bezeichnet werden, wobei diese Smart-Fans wiederum je nach **Setting** eher zu Affekt oder Analyse tendieren: Während des Ereignisses dominiert üblicherweise die Ausstellung der Mark-Attribute, wohingegen beim Verfassen von Rezensionen und dem nachträglichen Diskutieren in der Fansphäre Smart-Attribute im Vordergrund stehen. Wichtig ist dabei außerdem der intrinsische Prozesscharakter des Fantums (Mazer 1998:6): „Professional wrestling fans are always in a process of becoming insiders. They are self-conscious about coming to see what they see and to know what they know, which is always more than they saw or knew in the past.“ In diesem Kontext unterzieht Mazer auch den Begriff der suspension of disbelief einer neuerlichen Prüfung (ebd.): „They don’t so much suspend disbelief as they sustain it while looking for moments to believe. They look to see the fake and to see through the fake to the real.“ Der Fake wird also *angesehen* und *durchschaut* gleichermaßen – die Suche nach und das Spiel mit dem Realen, das schließlich eine (punktuelle) Aufhebung des eigenen Unglaubens erlaubt, ist der Kern der Performancepraktik des Fan-Seins (vgl. Sammond 2005:10).

7.3 „These fans are going nuts!“ – Media Performance und Performativität des Fantums

Bereits bei Peggy Phelan (siehe Kapitel 4) haben wir gehört, dass Performance intrinsisch ephemeral ist und immer dort geschieht, wo andere Formen der Darstellung versagen beziehungsweise das Zwischen-Spiel von Rezipient und künstlerischem Impetus (also dem künstlerisch konnotierten Artefakt, das den Ausgangspunkt der Performance darstellt) deren Unvermögen ausstellt. Mit dieser Definition lässt sich nun hinsichtlich der Fansphäre über eine zusätzliche Dimension des Wrestling nachdenken: Wenn Performance stets prozessartig und demnach nicht-reproduzierbar ist, dann ist zwar vielleicht das Filmmaterial, das aus Live-Events gewonnen wird, nicht unbedingt Teil der Live-Performance in und um den Ring, und selbst mit seiner Simulation von Prozess und Reproduktion (im emergenten Bild des Replays) nur eine Analogie auf den Performance-Charakter – allerdings kann dieses Filmmaterial selbst als Ausgangspunkt einer ganz anderen Performance gesehen werden, die ebenfalls nicht-reproduzierbar ist.

Performativ ist im Fall von Wrestling nämlich auch die Wahrnehmung selbst. Gemeint ist damit nicht die Anteilnahme des Live-Publikums, da dies bereits integraler Bestandteil der Live-Performance Wrestling ist, sondern vielmehr das nachträgliche oder gleichzeitige Ansehen und Evaluieren von Pay-Per-Views. Der betrachtende Blick ist jener des Fans, der über das Artefakt

zu sich selbst kommt und sich im Herausheben dessen, was ihm auffällt (seien dies „Fehler“ in Aktionen und Match-Logik, oder die Bewertung von Geschichten und Athletik) überhaupt erst als involvierter, smarterer Wrestling-Fan konstituiert.

Abseits der Performance als Darbietung *im* Ring und jener der lautstark artikulierten Partizipation *am* Ring kann als dritte Instanz die „**Media Performance**“ abseits des Rings eingeführt werden, von der etwa auch Sarah Pink (2003) im Kontext des spanischen Stierkampfs schreibt: Diese lässt sich in unserem Fall als dynamischer Prozess der Wahrnehmung, sowie als aktiver Ausdruck und darstellende Positionierung in der Fansphäre charakterisieren. Dabei gilt, wie Pink (2003:133) ausführt, die Performance keineswegs als Gegenpol zum Ritual, kann aber besonders beim Wrestling als **Antonym zum „Spektakel“** verstanden werden – die Flüchtigkeit der Live-Übertragung, die Spontaneität des athletischen Schauspiels, das allgemein Unerwartete auf Bild- und Ton-Ebene hat keine eindeutige Entsprechung in der Fansphäre, sondern nimmt sich diese Elemente zum Anlass für ihre eigene Interpretationsdiegese. Bevor wir nun auf diese näher eingehen, wollen wir uns aber erst der Analyse des eigentlichen Primärtexts widmen.

7.4 „Tune in“ & „Mark out“ – Qualitative Auswertung eines Jahrs an Fan-Rezensionen

7.4.1 Kategorisierung von Anteilnahme

Analog zu Kapitel 6 dient mir auch hier ein Jahr an Texten, konkret jene Rezensionen, die Fans zwischen und inklusive Wrestlemania 24 und Wrestlemania 25 auf der Website www.pwtorch.com zur Veröffentlichung einreichten, als Untersuchungsgrundlage. Die Auswahl dieser konkreten Website gründet sich darin, dass Pro Wrestling Torch derzeit etwa 15,400 individuelle Besucher täglich zählt⁶⁶ – die einzige wichtigere im Sinne von besser besuchte Wrestling-Seite ist die aus dem Zusammenschluss aus *Figure Four Weekly* und dem *Wrestling Observer* entstandene www.f4wonline.com mit ca. 20,200 Besuchern pro Tag⁶⁷, wobei diese großteils kostenpflichtigen Content zur Verfügung stellt und damit potentiell rezensierenden Fans einen niederschweligen Zugang erschwert.

Verwendung finden dabei ausschließlich jene Rezensionen, die von redaktionell nicht beteiligten Fans verfasst und anschließend von der Redaktion der Pro Wrestling Torch auf deren Website online gestellt wurden. Diese wurden in ihrer Gesamtheit gelesen und subsequent einer kontextbezogenen Inhaltsanalyse unterzogen, im Rahmen derer ich die performativen Schreibakte der Fans nach phänomenologisch auffälligen Merkmalen filterte, die sich darüber

⁶⁶ Quelle: <http://websiteshadow.com/pwtorch.com>, 29. 3. 2010

⁶⁷ Quelle: <http://websiteshadow.com/www.f4wonline.com>, 29. 3. 2010

definieren lassen, dass sie einerseits eine **eigenständige Bedeutung** des rezipierten Ereignisses im Kontext der Fansphäre konstruieren, andererseits die **Ausstellung des eigenen Expertentums** als Performance die reine Evaluierung des Events dominiert.

Nach eingehender Analyse dieser Primärtexte lassen sich folgende sechs Evaluierungskategorien und Rezeptionsmodi in der schriftlichen Performanz von Wrestling-Fans herausfiltern, die eine vollständige Systematisierung aller vorgefundenen Aussagen ermöglichen:

1. Anteilnahme/Mark out: Eine Reihe von Aussagen reflektiert explizit über den Grad an Involviertheit, den ein konkretes Moment, Match oder Event ihnen verschafft oder ermöglicht – so konstatiert etwa Morgan Ruble bezüglich *Wrestlemania 24*, dass die allgemeine Aura und empfundene Besonderheit des Events vergleichbar mit jener des Super Bowl ist und sich nicht ausschließlich mit einer Evaluierung der Workrate wiedergeben lässt: „Rating a WrestleMania low is like rating a ‘Super Bowl’ low. It's still fun to get together with the gang and watch.“⁶⁸ Ritualisiertes Schauerlebnis und rituelle Veranstaltung konstruieren also selbst bereits ein gewisses Maß an Anteilnahme, dem man sich gar nicht erst erwehren will.

2. Technik/Wrestling: Der Natur des Wrestling entsprechend, weist diese Kategorie starke Überschneidungen mit der im Anschluss aufgeführten Bewertungseinheit von Kayfabe/Diegeese auf, da eine Kritik an der Leistung beziehungsweise Ausführung immer auch mit einer Kritik an der Glaubwürdigkeit derselben einhergeht. Der Rezensent Michael C. Grimaldi analysiert das Match zwischen Shawn Michaels und Batista von *Backlash* (wir erinnern uns – der Impetus zu Michaels’ gespielter Verletzung und Jerichos anschließendem Heel turn) wie folgt: „I can see people saying it was too methodical, but I found it a more realistic tactic for someone Michael's [sic] size to try to beat Batista by breaking him down and I have been really impressed with Michaels's mat work. His submissions are smooth and really executed well.“⁶⁹

3. Kayfabe/Diegeese: Die Geschlossenheit des dargestellten Wrestling-Universums ist heute praktisch nichtexistent – und dennoch zeugen die Ausführungen mancher Rezensenten davon, dass vermeintlich analytische Positionen manchmal immer noch dem „Trugbild“ der Macher aufsitzen können und damit der von ihnen erwarteten Reaktion erstaunlich präzise nachkommen. Brian Jaffe merkt in seiner Rezension des Events *Cyber Sunday* an, dass die ewige Geschichte von Publikumsliebbling Jeff Hardy als ultimativem Underdog, der sein Ziel immer knapp aber dennoch verfehlt, ihn zusehends frustriert – und gibt dem Booking, den Produzenten, der WWE insgesamt dafür die Schuld: „Triple H vs. Hardy, as usual, was awesome.

⁶⁸ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_31264.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁶⁹ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25420.shtml, Stand 4. 4. 2010

I'm getting really frustrated that WWE won't let Hardy have the belt. Soon, fans are just going to stop buying him as credible if he keeps losing to Hunter.”⁷⁰ Brian kommentiert das Gesehene als smarter Fan diskursiv – und legt ironischerweise gerade durch seine Aussage Zeugnis darüber ab, dass die WWE ihr dramaturgisches Ziel des ewig knapp verlierenden Herausforderers nur allzu gut erreicht hat.

4. Kreativ-Kritik/Backstage Politics: Dieses letzte Beispiel greift zum Teil bereits in den nächsten Modus über, wo es vorrangig um die Kritik an den übergeordneten, außerhalb des Wrestling als Darstellungsform verorteten „Politik“ hinter den Kulissen geht, und folglich auch an bornierten Boss-Entscheidungen und Vetternwirtschaft – wenn nicht sogar dem Wirtschaftsaspekt des Wrestling im Allgemeinen. Chris Glavin verschafft im Hinblick auf Hardys allmählich antiklimaktische Niederlagenserie seiner Frustration mit etwas Zynismus Luft – und schießt sich auf den langweilig gewordenen Dauersieger Triple H ein, der zu allem Überfluss Schwiegersohn des WWE-Vorstands Vince McMahon ist: „I didn't hear any Triple H chants tonight. I didn't hear any HBK chants. No Y2J. I heard Hardy. I guess when you are providing future generation McMahons you can have your way, no matter how drawn out and boring your act is. I guess I get to listen to eight weeks of drawn out, boring groaning promos about the King of Kings and weekly sledgehammer appearances. It's so original! It's SO WWE!“⁷¹

In einem anderen Fall fällt die Kritik an der Insider-Politik der WWE aber auch weniger negativ aus – so nimmt Jeremy Quist auf Mark Henrys Titelgewinn bei *Night of Champions* Bezug und vermerkt: „I know that they are just making up for the Michael Hayes incident, but I was glad to see Mark Henry win the strap.“⁷² Gerüchten zufolge wurde nämlich Henry nämlich „nur“ deshalb mit dem Titel honoriert, weil Produzent und Kreativchef Michael Hayes ihn betrunken einen „Nigger“ genannt hatte⁷³.

5. (Film-)ästhetische Aufbereitung: Auch in den folgenden beiden Wertungskategorien kommt es zu teilweisen Überschneidungen, die sich materialtreu nur durch die Determination der Vorrangstellung des einen oder anderen Aspekts voneinander abtrennen lassen – dies wird im folgenden Punkt noch deutlicher, wenn erst entsprechende Beispiele genannt und besprochen

⁷⁰ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_27479.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁷¹ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_24537.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁷² Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_26083.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁷³ Quelle: <http://www.tmz.com/2008/04/23/wwe-writer-allegedly-dishes-racist-smackdown/>, Stand 4. 4. 2010

sind. In jedem Fall geht eine Kritik der filmästhetischen Aufbereitung immer von einer deskriptiven Position aus, während Metakritik oftmals präskriptiv agiert. John Keating beschreibt die Inszenierung von Ric Flairs finalem Match bei *Wrestlemania 24* voller Bewunderung so: „The shot with Flair walking to the ring and fireworks exploding in the sky behind him is a great iconic shot for him to be remembered with.“⁷⁴ Wrestling-Fan Kevin macht noch deutlicher auf die Macher aufmerksam, wenn er bezüglich desselben Events die Handhabung des (im TV kaum bemerkbaren) Stromausfalls erwähnt: „Also, kudos to the WWE production team for handling the power outage. The Citrus Bowl looked insane.“⁷⁵ John Pagano wird sogar noch präziser, indem er den Akteur der Inszenierung – den Regisseur oder treffender als „line producer“ beziehungsweise Herstellungsleiter bezeichneten Kevin Dunn – konkret benennt, hingegen wenig Positives an ihm und seiner televisuellen Stilisierung lässt: „Kevin Dunn gets an ‘F’ tonight, the wrestlers get an A–. OVER-PRODUCED. Dunn is so overrated as a producer/director, which typifies the entire WWE non-wrestler payroll - no accountability.“⁷⁶ Dies markiert den Übergang zur sechsten und letzten Kategorie dieser Systematisierung:

6. Metaebene/Kritikkritik: Kritik auf Metaebene und Kritik der ästhetischen Aufbereitung mögen vorrangig als dasselbe verstanden werden, unterscheiden sich aber maßgeblich im Modus des Diskurses, den Fans der Sache gegenüber einnehmen: Entweder ist man im Material und der Bewertung seiner Qualität verhaftet, oder aber man abstrahiert von diesem Material auf diegetische Schemen und bespricht diese diskursiv und präskriptiv.

Die vorige Kritik Kevin Dunns kommt diesem vorschreibenden Anspruch beziehungsweise der Typisierung von Beobachtung bereits sehr nahe – ausgeführt findet man ihn jedoch bei Eric Gall, der überdeutlich die Unsichtbarkeit der Wrestling-Inszenierung im Rahmen der WWE-Events ankreidet und sich dabei einer überaus interessanten Sprache bedient: „The ‚magically interrupting entrance music‘ trick is totally overused and illogical, but it's done so frequently that the ‚all-knowing sound truck guy‘ is just another sports entertainment entity like the ‚invisible backstage cameraman.‘“⁷⁷

⁷⁴ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25095.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁷⁵ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25112.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁷⁶ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25763.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁷⁷ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_27135.shtml, Stand 28. 3. 2010

Präskriptive Metakritik kann jedoch nicht nur die ästhetische Realisation der, sondern auch die performative Prädisposition *gegenüber* einem Wrestling-Event meinen – oder anders: Auch die als systemisch smarte Ablehnungshaltung wahrgenommene Kritik anderer Fans kann hierunter fallen, wie sich in der Rezension von Joe Daoud zeigt, der pragmatisch anmerkt: „Any person says that this event was horrible and the undercard was terrible is trying to nitpick and show off.“⁷⁸ Hier wird also interessanterweise sogar Kritik an der oftmals haarspalterischen Kritik von Fans geübt. Nun, da wir die Fan-Performance entlang von sechs einander teils überlappenden Paradigmen kategorisiert haben, möchte ich noch einmal den umgekehrten Weg gehen und anhand zweier ausführlicher Beispiele auf ein extensives Verstehen des Fan-Texts hinarbeiten.

7.4.2 Beispiel 1: „Worked shoot“ – Jeff Hardy und das Internet

Auch wenn *Survivor Series* als eine der vier altherwürdigen Großveranstaltungen einen gewissen Status innehat, war die Version von 2008 keineswegs die höchstantizipierte – die traditionellen Ausscheidungsmatches versprachen neben einer Vielzahl an Superstars und interessanten Konstellationen zwar durchwegs auch solides Wrestling, aber emotional waren die meisten davon nicht sonderlich stark konnotiert. Bis kurz vor dem eigentlichen Event eine Nachricht die WWE-Seite ereilte, die dies schlagartig ändern sollte: Im Telegrammstil wurde berichtet, Jeff Hardy sei in seinem Hotelzimmer von einem Unbekannten attackiert worden – ein Ereignis, das nicht nur als direkte Reminiszenz zu Antonio Inokis erstem „worked shoot“ (siehe Kapitel 6.4.3) verstanden werden kann, sondern seinen Effekt außerdem aus einer Reihe von Tragödien bezieht, denen sich die Wrestling-Welt in den Jahren davor gegenüber sah.

So war der Wrestler Eddie Guerrero am 13. November 2005 tot in seinem Hotelzimmer aufgefunden und auch über Kollege Chris Benoit in ähnlicher Form berichtet worden, nachdem die Polizei am 25. Juni 2007 die Leichen Benoits, sowie seiner Frau und seines Sohnes bei einem „Wellness Check“ im Haus der Familie vorgefunden hatte. Jon Gargis findet bezüglich dieses dramaturgischen Kniffs in seiner Review klare Worte gegenüber den Schreibern: „WWE has hit a new low. Just over three years since Eddie Guerrero died in his hotel room, the company that employed him makes up a story that another one of their superstars was found unconscious outside his hotel room.“ Gargis spinnt den Gedanken jedoch bis zu seiner logischen Konsequenz weiter, die nur in einer Kritik der unreflektierten Diegese münden kann: „So not only does the WWE play on fans's fears and belittle those such as Guerrero who gave their lives to the

⁷⁸ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_24346.shtml, Stand 4. 4. 2010

company, they also seemingly endorse and reward an employee that may have committed the crime of assault (if we are led to believe the storyline is real).“⁷⁹

Die Kreativkritik beinhaltet hier zugleich eine moralische Metakritik des „Business“: wenn die Storyline realen Ursprungs wäre, müsste diese als Bejahung kriminellen Verhaltens ausgedeutet werden, da der Vorfall schließlich reelle Übergriffe eines WWE-Wrestlers impliziere – umgekehrt wird für den Fall, dass es sich doch um einen shoot handelt präskriptiv Ablehnung gegenüber dieser Art von Realitätsgenerierung und Wirklichkeitsverneblung postuliert. Der shoot darf demnach für Insider zwar realitätsnah sein, aber nicht außerhalb der Diegese Realitätsanspruch erheben.

In Wahrheit bestand allerdings zu keinem Punkt ernsthaft die Gefahr, dass wissende Fans den Vorfall falsch klassifizieren könnten, wie Christi Lott es auf den Punkt bringt: „The problem for the WWE is the internet, because all of us knew that, not only was Edge in Boston, but that the Hardy story was fake.“⁸⁰ Die Rezensentin kommentiert also Smart-Natur heutiger Wrestling-Zuseher und verortet die Ursache des vermeintlich gegenüber früheren Generationen gestiegenen Wissensstands in der Präsenz des Internet.

Auch andere Rezensionen nehmen Bezug auf das Internet als Vermittler zwischen Business und (smartem) Fantum: Marquis M. vermutet neben vielen anderen Fans etwa, dass das Kreativteam den vormaligen WWE-Wrestler Christian Cage, dessen baldige Rückkehr von Experten schon seit längerem heiß erwartet wurde, nur deshalb nicht als Angreifer Hardys in die Storyline integrierten, eben *weil* die Internet-Community dies bereits vorweg proklamiert hatte, und man nur so ihre Erwartungshaltung unterminieren konnte: „I kinda feel like the plug was pulled on Christian just to throw off the Internet fans, which is dumb and annoying to me.“⁸¹

Zur inversen Kritik der mutwilligen Community-Unterminierung – die freilich in Wahrheit dramaturgisch nur zweckdienlich ist – und zum Vorwurf der Tragödienausbeutung seitens der skrupellosen WWE werden jedoch auch Gegenpositionen bezogen und unter Berufung auf die sich wandelnde Natur von Wrestling in Zeiten medialer Inszenierung verteidigt. Rezensent Clay Tonic hierzu: „Also, I see where you guys are coming from with WWE exploiting potential tragedy with the Jeff Hardy angle, and the whole thing was set up badly. But, let's face it, pro

⁷⁹ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_28138.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁸⁰ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_28132.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁸¹ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_29518.shtml, Stand 4. 4. 2010

wrestling IS exploitative, even down to its very roots and its very structure.[...] Tacky, tasteless, almost vulgar? Yes, yes and yes. But setting up for some dramatic storytelling? Well, yes, too.”⁸²

7.4.3 Beispiel 2: „Mark out” – Ric Flair, Shawn Michaels, Undertaker

Gewissermaßen den Gegenpol auf der emotionalen Palette des Fantums konstituieren im Folgenden zwei Matches, deren dramaturgische Genese im Rahmen von Raw bereits in Kapitel 6.3 ausführlich dargelegt wurde und die chronologisch den gesamten Untersuchungszeitraum umspannen: Shawn Michaels vs. Ric Flair von *Wrestlemania 24*, sowie Michaels’ Match gegen den Undertaker von *Wrestlemania 25*. Besieht man sich sämtliche Rezensionen und darin wiederum alle Stellungnahmen, die seitens der Fans bezüglich dieser beiden Performances betätigt wurden, so subsummiert der Modus des „Mark out“ die Rezeptionshaltung wohl am besten.

David Kaplan zu Flairs gefühlsbetontem Abschied: „It was a huge success because I stood up and cheered when it looked like Flair would win, and yes, I cried during the post-match scenes. Pretty amazing for a situation that I’m well aware is pre-determined and ‘entertainment.’”⁸³

Allgemein wird Flair vs. Michaels für die Ausdifferenzierung auf emotionaler Ebene, sowie die nahezu perfekte inszenatorische Match-Struktur gelobt, wie hier von Stevie Bundi: „What more needs to be said about Flair and Michaels? Pro wrestling and storytelling at its absolute best. The open arena maybe weakened the heat of all the matches but I still got goosebumps as Flair slowly walked up the aisle in tears. That was just beautiful and a match I will watch many times over. Forget what ‘could’ have been. This was a legitimate WrestleMania moment.”⁸⁴

Dieser Fan wertet gleich auf mehreren Ebenen: Einerseits erteilt er metakritisch dem virtuelle Weiterspinnen alternativer Was-wäre-wenn-Wirklichkeiten, in denen Fans lediglich ihr Wissen unter Beweis zu stellen versuchen, eine Abfuhr, andererseits kommuniziert er seine Anteilnahme am ästhetisch-emotionalen Moment von Flairs Verabschiedung. Noch stärker drückt Tim Romines seine affektive Involviertheit in den Kampf, der eigentlich Hommage ist, aus: „Flair vs. Michaels? One word. Excellence. I cannot remember the last time I was able to just

⁸² Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_28144.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁸³ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25097.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁸⁴ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25097.shtml, Stand 4. 4. 2010

forget about 'The Business' and just be a fan. [...] I don't care that this was a work, it felt more 'real' to me than anything I've seen in ages.”⁸⁵

Nicht nur real, sondern in höchstem Maße durch das eigene Mark out determiniert erweist sich auch Undertaker vs. Michaels – insbesondere angesichts des gekonnten Spiels mit etablierten Handlungsketten in der „heißen“ Endphase des Matches, als Undertaker seinen Finishing Move zeigte und Michaels sich unerwartet doch noch befreien konnte. Die Fansphäre, in der ein Sieg des Undertakers bereits vorab als gegeben galt, kippte damit plötzlich wieder in aufgeregte Unsicherheit, so Matt: „Even though every fiber of my being was expecting an Undertaker win, they had me actually believing it was possible they might have Michaels break the streak. Not once during either world title match did I think for a second that anyone but Cena or Triple H would win.”⁸⁶

Oder, wie Omar Mills prosaisch nacherzählt: „When Shawn kicked out of the Tombstone, I lost my mind.”⁸⁷ Interessanter- und bezeichnenderweise wechselt derselbe Rezensent (ebd.) im Diskurs über Michaels' Mimik ebenso rasch wieder in den Analysemodus und elaboriert über die Zeichen, die den Affekt beim Schauen auslösen: „With Michaels, it's the little things. Did you catch his facial expression as the ref counted Taker all the way to nine before Taker rolled back in? He was praying and hoping to win by count-out, and I bought it.” Hier ist das fantypische Pendeln zwischen Affekt und Analyse bei der Wrestling-Rezeption am besten realisiert – diese Oszillation zwischen Anteilnahme und der sie bedingenden Strukturen begründet die Synthese der Fansphäre. Wrestling-Fantum heißt auch, das Bedürfnis zu verspüren, über die Genese der eigenen emotionalen Involviertheit elaborieren und reflektieren zu können, oder, viel grundsätzlicher noch, einfach darüber *Bescheid zu wissen*, ohne dadurch im Primärdiskurs die eigene Schaulust zu schmälern.

Wrestling ist gleichzeitig performatives Expertentum und regressive Projektion – dies wird in der Rezension von Scott M. besonders evident, der in der unschuldigen Schaulust seiner Kindheit schwelgt, die sich nicht replizieren, aber immerhin referenzieren und durch die Teilnahme an der Rezeption anderer Kinder heraufbeschwören lässt: „I had a great time watching the event in a packed theater and the crowd was really into it. There were some little kids behind us that

⁸⁵ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25101.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁸⁶ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_31200.shtml, Stand 4. 4. 2010

⁸⁷ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_31297.shtml, Stand 4. 4. 2010

were marking out for all the faces and it was nice to hear because 20 years ago I was that same kid.”⁸⁸

7.5 Interpretationsdiegese

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Fans ihre Rezensionen als performativen Akt und als Teil der Fansphäre konstruieren, wobei in diesen Rezensionen vorrangig sechs klassifizierbare Dimensionen der eigenen Reflexion, Anteilnahme und Kritik aufgetan werden können. Zudem sind die für diese Arbeit analysierten Reviews aber nicht bloß Teil eines aktiven Austauschs, der unter Fans stattfindet und die eigene Zugehörigkeit ausstellt – sie sind auch *an und für sich* Ausgangspunkt einer eigenen Diegese, konstituieren also ein eigenes Fan-Universum mit verklausulierten eigenen Regeln und Erzählungen. Und darüber hinaus machen Fans hier von ihrem Stimmrecht Gebrauch.

Zwar sind die hier gesichteten Rezensionen auf den ersten Blick nicht direkt an den Sender der evaluierten Inhalte (in unserem Fall also an die Macher des WWE-Programms) gerichtet, sondern künden vielmehr vom eigenen Fantum und errichten scheinbar ein geschlossenes Feedbacksystem von Empfängern – wodurch der Begriff „Stimmrecht“ irreführend wirkt, da die rezensierenden Fans schließlich *einander* adressieren und damit vermeintlich keinerlei Einflussnahme auf das (fetischisierte) Produkt und seine Produzenten nehmen.

In Wahrheit aber erfolgt die Mitbestimmung der Fans am Programm eben *durch* diese Aneignung der Inhalte: Wie bei Umberto Ecos Idee von der semiotischen Guerilla-Kriegsführung entscheiden die Fans sich bewusst und dezidiert dafür, nicht die *Position des Produzenten* und die *Störung des Senders* anzustreben, sondern durch ihre eigene *Positionierung gegenüber dem Produkt* und die *Störung der Sendung* als Generator einheitlicher Bedeutung Stellung zu selbiger/selbigem zu beziehen (vgl. Eco 1978:150).

Das heißt, das taktische Dekodieren der Sendung anhand solcher Kriterien, die das Wrestling-Fantum vermeintlich determinieren (Kritik an emotionaler Darstellung, affektivem Effekt, visuellem Stil, sowie Perfektion der Ausführung und so weiter), erschafft eine Art alternatives Erzähl-Universum, in dem nicht nur Wrestler, Kameracrew und Drehbuchautoren die Akteure sind, sondern auch Fans selbst zu vernetzten Erzählern werden; diese **heterogene „Interpretationsdiegese“** wiederum, die auf arrivierten Wrestling-Websites wie *Pro Wrestling Torch* öffentlich ausgestellt wird, lebt einzig von der Mitbestimmung jedes einzelnen Fans und kann letztlich ebenso multimodal wie Wrestling selbst werden: Ob Plattform des Protests oder

⁸⁸ Quelle: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_31202.shtml, Stand 4. 4. 2010

Schaubühne eigener Schlüsse, Fragenforum oder Meinungsbildung, die Interpretationsdiegese – also die Wirklichkeit, die zwischen Interpretationen und Interpreten aufgespannt wird – ist sowohl End- als auch Ausgangspunkt des Wrestling-Universums, da hier die Performance prädikatisiert wird, gleichzeitig aber auch Trends und Tendenzen ins tatsächliche WWE-Geschehen übernommen werden, wie wir exemplarisch anhand des Hardy-Beispiels und des Stellenwerts der Internet-Community-Erwartungen für die Dramaturgie gesehen haben.

Die Fans nutzen ihre Stimmkraft also nicht unmittelbar zu Agitation und „Aufruhr“ gegenüber der WWE, wissen aber, dass die betriebene Meinungsbildung und das „subversive“ Umwerten des Gesehenen nebst des Fan-Universums auch ganz reale Konsequenzen auf das Produkt haben kann, dessen Macher die nunmehr digitalen Dirt Sheets durchaus als Meinungsbarometer begreifen und ihre Tendenzen verfolgen.

7.6 „We wish you could be here“ – Ergänzung mittels teilnehmender Beobachtung

Wenngleich akademisch weit schwieriger erfassbar, so ist der wahre Kern der Fansphäre dieser seltene, originäre Moment, wenn man selbst mit dabei in der Arena ist. Was aber macht ein Wrestling-Live-Event überhaupt besonders? Mazer (1998:44) dazu: „the television programming provide the setup, the live event the payoff. The first provides an ongoing narrative – the words – the second the action.“

Heute ist es schwieriger denn je, diese Trennung im Sinne der Autorin komplett aufrecht zu erhalten, da 1. viele Zuschauer selbst schon einmal Teil des TV-Programms (also des Publikums vor Ort) waren und 2. auch Live-Events mit Fotos und Videoclips auf der WWE-Website vertreten, ins Universum integriert und manchmal, wenn auch selten, sogar erzähltechnisch relevant sind. Aber in Mazers Feststellung liegt dennoch eine wesentliche Erkenntnis, wenn man diese nicht hinsichtlich der Erzählstruktur, sondern bezüglich des Fantums liest: Was man im Fernsehen sieht (egal, ob das Gezeigte dabei in erster Linie Live-Event oder Story-Setup ist), ist immer (Spannungs-)Aufbau zum nächsten Live-Besuchs in der Halle – sei es beim kommenden House Show-Event um die Ecke oder der Pilgerreise zu Wrestlemania.

Ich selbst habe diese „Pilgerreise“ inzwischen schon zweimal hinter mich gebracht, und könnte die Entscheidung, viele hundert Euro allein in diesen einen Abend im Jahr zu stecken, wohl kaum mit etwas anderem als meinem eigenen Fantum hinlänglich rechtfertigen. Als ich am 30. März 2008 zum ersten Mal ein Stadion von den Ausmaßen des Citrus Bowl in Orlando betrat, um gemeinsam mit 74.634⁸⁹ anderen Besuchern dem Spektakel beizuwohnen, war dies jedoch

⁸⁹ Quelle: http://www.pwheadlines.com/wrestling-news/wrestlemania_24_breaks_attendance_record_5_million_gate.shtml, Stand 4. 4. 2010

keineswegs das erste Mal, dass ich manche der Akteure live sehen sollte. Mein erstes Live-Event erlebte ich im Alter von 11 Jahren am Welser Messegelände in Oberösterreich – nur ein Jahr, nachdem ich mit Wrestlemania 9 zum allerersten Mal überhaupt Wrestling gesehen hatte. Auch seither war ich in Wien, Linz, Zürich und München dabei gewesen, wenn die WWE dort einen Stopp einlegte, und zumindest *meine* affektive Anteilnahme war damals schon ebenso ausgeprägt wie 2008 in Orlando, Florida oder später 2009 in Houston, Texas.

All das erzähle ich nur, um gleich vorweg Klarheit bezüglich meines prädisponierten Mindsets bei der teilnehmenden Beobachtung Vorort zu schaffen – ich bin also in etwa so unabhängig wie die Wrestling-Kommentatoren am Ring. Trotzdem, oder gerade deswegen, sind mir gewisse Wesensmerkmale des Live-Umfelds nicht entgangen, sodass ich inzwischen aus dem Erfahrungsfundus präskriptiver Beobachtung zumindest ein paar phänomenologische, dem Fantum immanente Eigenschaften nennen kann, die sich in der Wrestling-Performance besonders klar präsentieren und in dieser Ausformung wohl auch kaum anderswo zum Tragen kommen.



Abbildung 20: Emulation, Simulation, Exhibition: Wrestling-Fans in Houston

Einmal bei Wrestlemania angekommen, werden sofort zwei Dinge augenfällig: Erstens sind Wrestling-Fans verspielt, und zweitens spielen sie nicht. Wie bereits im Vorwort ausgeführt, bedeutet die Emulation von Wrestling durch seine Fans keine Enthebung der athletischen Performance in einen virtuellen Raum zweiter Instanz, sondern ist in (ziemlicher) Äquivalenz zur Ausgangsdarbietung zu sehen, weswegen Fans, die Signatur-Aktionen ihrer Helden zeigen oder kleine Hardcore-Matches in den Gängen veranstalten, auch nicht mehr als Spieler gesehen werden können, als die Wrestler selbst. Soviel zu zweitens.

Aber auch mit diesem Grundstock als geistigen Rahmen relativiert sich die unter erstens genannte Verspieltheit der Fans keineswegs. Schließlich zeigen diese trotz allem die Signatur-Aktionen ihrer Helden und veranstalten kleine Hardcore-Matches in den Gängen. Sie dekorieren

Statuen mit ihren Weltschwergewichtsgürteln, tragen dieselben Titel auch auf offener Straße stolz zur Schau und schmücken sich auch jenseits des Teenager-Alters noch bereitwillig mit den Gesichtsfarben ihres Idols. Als ich mich im Citrus Bowl umsah, fand ich kaum einen Fleck, wo nicht ein Fan, perfekt in Pose geworfen, Ric Flairs „Woaaaa“-Schrei entweder nachkrächte, dass sogleich hunderte weitere dem Ruf folgten, oder ihn zumindest verschriftlicht auf einem Plakat (für die Kameras später am Ring) bei sich hatten. Es schien, als wäre jeder Teil des Raumes – vom Bierstand über die Treppengeländer bis hin zu den Rängen rund um den Ring – komplett als eigener Kampf- und Darstellungsraum semantisiert, dessen Zentrum zumindest in jenen Momenten, da ohnehin noch nicht viel Action seitens der Wrestler zu sehen war, ganz gewiss nicht der Ring begründete. Die Fan-Performance war dezentral und transitorisch, ephemersch und schaulustig – überall bildeten sich Grüppchen, die anfeuernd den Mini-Matches anderer verkleideter Fans beiwohnten, und alle waren sie damit beschäftigt, selbst als Protagonisten aufzutreten und sahen sich scheinbar verpflichtet, andere Fans anzuheizen, wie dies die professionellen Wrestler, auf die man noch wartete, später auch tun würden. Als ich ein Jahr später in Houston sowohl Wrestlemania 25 als auch tags darauf Raw live sah, war diese Involviertheit und Selbstdarstellung fast noch deutlicher zu erkennen: Bei Undertaker vs. Shawn Michaels kochte die ganze 72.744⁹⁰ Fans fassende Halle über, als von überall abwechselnd Schreihöre mit „Un-der-ta-ker!“ und „H-B-K!“ (für „Heart Break Kid“) kandierte wurden, und unmittelbar hinter uns sogar zwei Fans aufstanden, um sich im direkten Sprechduell mit den Anfeuerungsrufen ihres Lieblings zu bekämpfen, nur um danach wieder friedlich Platz zu nehmen und ihre Aufmerksamkeit dem Ring-Geschehen zu widmen. Bei Raw wiederum saß wenige Plätze neben uns eine Frau, die sich angesichts Randy Ortons Kennmelodie (wohlgemerkt das musikalische Thema eines Heels oder Schurken) tanzend vom Platz erhob, um von Anfang bis Ende jede Strophe lautstark mitzusingen, als wäre soeben ein Rockkonzert ausgebrochen, während hinter uns eine Gruppe Iren die Fahne schwenkte und dabei (wie übrigens auch wir) Cowboyhüte trug.

Diesen speziellen Umgang mit der eigenen Rolle im Event-Gefüge habe ich seither kaum irgendwo wiedergesehen. Freilich sind auch Fußballfans zuweilen lautstark und nehmen Anteil, allerdings legen diese praktisch nie eine eigene Show in Spiegelung des Spiels am Feld hin – während umgekehrt etwa Eishockey-Fans durchaus ab und an selbst aktionale Handlungen, etwa in Form von „darstellenden“ Schlägereien, setzen, diese jedoch nicht auf derselben Ebene und in derselben Intensität oder Ausprägung wie die sportliche Performance stattfindet.

⁹⁰ Quelle: http://corporate.wwe.com/news/2009/2009_04_05.jsp, Stand 5. 4. 2010

Darüber hinaus lässt sich wohl schwerlich ein anderes kulturell kontextualisiertes Setting finden, in dem derart friedlich zu Mord und Totschlag (emuliert, versteht sich) aufgerufen wird, ohne dass die Realisation dieses rein performativen Rufens je auch nur angedacht wäre. Niemals jedoch wird man auf einen tatsächlich gewaltbereiten Fan stoßen, der Wrestling unter falschen Vorzeichen und sich selbst als fernsehversierte Tötungsmaschine betrachtet – ebensowenig, wie man kaum je einem Fan begegnen wird, der nicht über ein Mindestmaß an Selbstreflexion und, in weiter Folge, Humor gegenüber der eigenen Leidenschaft verfügt.

Denn, so habe ich gelernt, das kann einem den Spaß an der Sache ohnehin nicht verderben.

8. „Just when they think they got the answers, I change the questions.“ –

Schlussbemerkung mit Ausblick.

Dieses Zitat stammt von Wrestler „Rowdy“ Roddy Piper (*Born to Controversy: The Roddy Piper Story 2006: Piper's Pit with Frank Williams*) und folgte einem kleinen aber legendären Talkshow-Segment seiner Show „Piper's Pit“, die während der 1980er über Jahre als Fixpunkt des WWE-Programms stattfand. Unser konkreter Vorfall trug sich in der Sendung „Championship Wrestling“ von März 1984 zu, ist 2 Minuten lang und zeigt Piper im Gespräch mit einem völlig unbekannten und entsprechend farblosen Charakter namens Frank Williams, der angibt, aus Columbus, Ohio zu stammen und im Übrigen kaum etwas von Belang artikuliert. Trotzdem ist dieses Segment inzwischen selbst historisierte Legende geworden – nicht wegen Williams, sondern eben aufgrund Pipers zitiertem Ausspruch, den er anbringt, nachdem der Mann im Kilt mit einigen Schlägen und Kicks Williams aus der kulissenhaften Dekoration seiner gemütlichen „Plauderecke“ und damit auch aus dem Bild befördert: „It's simple as that,“ schreit Roddy (ebd.) in die Kamera: „Just when *they* think, they got the answers, I change the questions.“

Heute erscheinen mir sowohl Ausspruch als auch Ausschnitt symptomatisch für jede analytische akademische Auseinandersetzung mit dem Themenfeld Wrestling: Wie bereits hinsichtlich des Performance-Charakters angeführt, findet Wrestling niemals im verbleibenden Artefakt statt, sondern konstruiert sich ephemerisch vor unseren Augen, während wir dieses Artefakt live oder als Aufzeichnung ansehen und umwerten – und abseits einzelner Matche, die retrospektiv als abgeschlossene Kunstwerke kanonisiert und in Kollektionen aufgenommen werden, ist die Live-Ausstrahlung fast jeglichen WWE-Programms deutliches Indiz dafür, dass wir dieser auch perzeptiven Performance stets hinterherlaufen werden.

Und selbst, wenn nicht – wie zum Beispiel im Falle der nachträglichen Durchsicht besagten Piper's Pit-Segments –, hilft dies noch lange nicht, das Phänomen als solches in seiner Gesamtheit ontologisch fassbarer zu machen. Wenn ich Piper in der schottisch konnotierten Deko seiner Talkshow sitzen sehe, die selbst wiederum Teil einer Wrestling-Show ist, aber vorrangig der Erschließung der Charaktere abseits ihres körperlichen Aktionismus dient, taucht in mir einmal mehr die Frage auf, was Wrestling überhaupt ist – Drama-Derivat? Performance-Praktik? Rezensions-Ritual? Improvisationstheater? Zirkus-Reminiszenz? Athletik-Spiel? Televisuelle Inszenierung? Niederschwellige Sportemulation?

Je nachdem, welche spezifische ästhetische Ausformung man betrachtet, und stets in Abhängigkeit davon, ob man weiters Matches, Recap-Videos oder Interview-Segmente betrachtet, können all diese Modi als Beschreibungskategorie zutreffend sein. Auch Bob Calhoun (2008:200f), Journalist und Mitbegründer der im Punk wurzelnden „Incredibly Strange Wrestling“-Liga weist auf diese ontologische Disposition des Wrestling hin: „Sometimes pro

wrestling was a vicious heel called the Sheik repeatedly stabbing Dusty Rhodes with a pencil for twenty minutes. Other times it was a muscle-bound, balding longhair named Hulk Hogan doing little more than leg drops.” Und später, gewissermaßen als Zugeständnis zur historischen Genese und Etymologie: „There were other times when pro wrestling did achieve an undeniable athletic artistry however.” Viel entscheidender erscheint mir jedoch noch, dass Wrestling intrinsisch multimodal und demnach heterogene Diegese ist, die alles darf, kann und auch tut, solange die jeweils konkreten Handlungen nur hinlänglich motiviert und für die Fans entsprechend als Teil einer nachvollziehbaren, dramaturgisch schlüssigen Collage kodiert sind, die selbst wiederum auf ihre Tauglichkeit als Ausgangspunkt einer Interpretationsdiegese der Fansphäre evaluiert wird.

Ziel dieser Arbeit war es, Wrestling ebenso über seine Geschichte und Terminologie beziehungsweise seine Kodizes und Klauseln zu erschließen, wie auch als Performance der Darsteller und Fans, und dabei in seiner popkulturellen Verhaftung in der ritualisierten Ausstellung von rituellen Oberflächen, sowie im Spannungsfeld von Ritual und exzessivem Spektakel.

Daraus lässt sich schlussendlich die Erkenntnis gewinnen, dass Wrestling in seiner WWE-Form heute einen vielgestaltigen Flow aus Improvisations-, Inszenierungs- und Rezeptionsschemata generiert, die dabei nicht ohne das diskursive Dispositiv fremddominierten Affekts und selbstbestimmter Analyse verstanden und erschlossen werden können.

Ein weiterer Schritt wäre, die Gültigkeit dieser Annahmen an anderen Spielarten und Subkulturen des Wrestling, wie etwa den exklusiveren, kleineren „Independent“-Ligen oder dem im Do-it-yourself-Modus verorteten Backyard Wrestling, zu überprüfen, sowie das TV-Produkt anhand einer begrenzten Anzahl an Artefakten filmwissenschaftlich genauestens aufzugliedern und in Bezug zur ebenfalls extensiv erforschungswerten Performance der Fansphäre beziehungsweise in Relation zur performativen Affekt-Analyse-Rezeption zu setzen (was in dieser Arbeit zwar begonnen, aber lediglich angerissen wurde).

Ziel sollte schließlich sein, einer medienwissenschaftlichen Theorie des Wrestling unter Berücksichtigung elementarer, konstituierender Merkmale der Rezeptions- und Performanceforschung entgegenzuarbeiten, wobei die auf wissende Partizipation ausgerichteten, in Einzelnarrationen segmentierten Hybrid-Ereignisse als TV-Material und Live-Event als Primärtext des Wrestling verstanden werden sollten. Vor allem aber sollte der spektakulären Affektverhaftung und exzessiven Oberflächenausstellung Rechnung getragen werden, indem bei aller akademischen Elaboration trotzdem in Betracht gezogen wird, dass Wrestling vom Erlebnis und Ereignis lebt – und schwerlich über die reine Diskursanalyse erschlossen werden kann.

9. Abstract – deutsch

Die vorliegende Diplomarbeit widmet sich der Frage „Was ist Wrestling?“ mittels phänomenologischer Analyse seiner ontologisch konstitutiven Paradigmen und versucht, im inhaltsanalytischen, teilnehmend beobachtenden Diskurs Wesensmerkmale des Themenkomplexes herauszuarbeiten, um so zum medienwissenschaftlichen Gesamtverständnis von Wrestling am Beispiel des Unternehmens World Wrestling Entertainment (kurz WWE) beitragen.

Das Programm der WWE ist theatrale Hybrid-Performance und burleske Live-Improvisation mit Millionen an Fans und Umsatz und wurzelt dabei in der athletisch verklausulierten Ausstellung dramaturgischer Makro- sowie aktionaler Mininarrationen, wobei zum dialektischen Verständnis ein nicht geringes Maß an Expertentum vorausgesetzt wird – dieses gilt es mir hier ebenso zu untersuchen wie die TV-Artefakte der und die eigentliche Live-Performance.

Ziel der Arbeit ist es weiters, die in der Programmstruktur verwobenen Erzählungen und ihre innere Logik an sich, sowie als im abstrakten, hochverklausulierten und spezifischen Zeichenfundus des Wrestling motiviert aufzuzeigen. Besondere Aufmerksamkeit gilt auch der Natur des Spiels als ephemerem Akt und Kulturbegriff – und der Frage, welche Verfahren bei der Konstruktion der Performance von Insider-Seite zum Tragen kommen, beziehungsweise wie sich dieses dem Spiel unterlegte Regelwerk in Sprache und Rezeption des Wrestling äußert.

10. Abstract – english

The present master thesis is dedicated to the allegedly simplistic question “what is professional wrestling?” and will be trying to decipher various levels of this problem using phenomenological analysis of its ontologically constituting paradigms. One of my goals will be to determine core characteristics of this group of themes using mainly content analysis and participant observation in order to contribute to a wider media-scientific understanding of pro wrestling and, more specifically, its concrete implementation as “sports entertainment” in today’s program of the company World Wrestling Entertainment (abbreviated to WWE).

WWE’s shows are simultaneously theatrical hybrid performances and burlesque live improvisation with millions of fans and revenue worldwide, as they are putting on athletically encoded exhibitions of both dramatic composition in its macro-narratives and action-orientated micro-narratives that require a high level of expert knowledge (and even expertise) on the part of its recipients or fans – this actually holds true for both the TV artifact and the live event.

Another objective of my work will be to elaborate on the interdependent storylines in the context of WWE’s program structure as well as to show their inner logic motivated in the highly abstract, specialized and intricate “font” of wrestling.

Furthermore, I’ll pay particular attention to the nature of (the) game and the play as cultural entities and transitory actions – and I’ll try to answer the question, which particular procedures wrestling “insiders” are applying when constructing the performance from within, or, more specifically, what really makes the machine go and how this body of rules is represented in the concrete language and reception of pro wrestling.

11. Bibliographie

- Alter, Joseph S. (1992): *The Wrestler's Body: Identity and Ideology in North India*. Los Angeles: University of California Press.
- Artaud, Antonin (1958): *The Theater and its Double*. New York: Grove Press.
- Artaud, Antonin (2002): *Letzte Schriften zum Theater*. München: Matthes & Seitz Verlag.
- Atteslander, Peter (Hg.) (2008): *Methoden der empirischen Sozialforschung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co. 12. Auflage
- Baer, Randy (2003): *WrestleCrap. The Very Worst of Pro Wrestling*. Toronto: ECW Press.
- Balázs, Béla (2001): *Der Geist des Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Balme, Christopher B. (1995): *Theater im postkolonialen Zeitalter: Studien zum Theatersynkretismus im englischsprachigen Raum*. Tübingen: Niemeyer.
- Barthes, Roland (2007): *The World of Wrestling*, in: Barthes, Roland: *Mythologies*. London: Vintage. 15 – 25
- Benjamin, Walter (1977): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Binhack, Axel (1998): *Zum Kampfsport*. In: Binhack, Axel: *Über das Kämpfen. Zum Phänomen des Kampfes in Sport und Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Campus Verlag. 112 – 172
- Robert-Stützel, Sabine (2000): *Frömmigkeit und Symbolspiel. Ein pastoralpsychologischer Beitrag zu einer evangelischen Frömmigkeitstheorie*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht
- Caldwell, John Thornton (2001): *Televisualität*. In: Adelman, Ralf: *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie, Geschichte, Analyse*. 165 – 202
- Caldwell, John Thornton (1995): *Televisuality. Style, Crisis and Authority in American Television*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Calhoun, Bob (2008): *Beer, Blood and Cornmeal. Seven Years of Incredibly Strange Wrestling*. Toronto: ECW Press.
- Eco, Umberto (1998): *Faith in Fakes. Travels in Hyperreality*. London: Vintage.
- Eco, Umberto (1978): *Theory of Semiotics*, A. Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, Umberto (1977): *Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Fiebach, Joachim (Hg.) (2003): *Manifeste europäischen Theaters*. Berlin: Theater der Zeit.
- Fischer-Lichte, Erika (2004): *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foley, Mick (2007): *Foley Is Good. And the Real World is Faker than Wrestling*. New York: Harper.

- Foley, Mick (2000): Have A Nice Day! A Tale of Blood and Sweatsocks. New York: Avon Books.
- Foley, Mick (2008): The Hardcore Diaries. New York: Pocket Books.
- Foucault, Michel (1978): Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit. Berlin: Merve.
- Gardiner, E. Norman (2002): Wrestling. In: Gardiner, E. Norman: Athletics in the Ancient World. New York: Dover Publications. 181 – 196
- Geertz, Clifford (2003): Deep Play. Notes on the Balinese Cockfight. In: Dunning, Eric; Malcolm, Dominic (Hg.): Sport. Approaches to the study of sport. London: Routledge.
- Greenberg, Keith Elliot (2000): Jesse Ventura. Minneapolis: Lerner Publications Company.
- Großegger, Beate; Heinzlmaier, Bernhard (2007): Die neuen vorBilder der Jugend. Wien: G&G Buchvertriebsg.m.b.H.
- Hackett, Thomas (2006): Slaphappy. Pride, Prejudice and Professional Wrestling. New York: Harper-Collins.
- Haecker, David: Crossing the Line Between Entertainment and Reality: A Sociological Analysis of Collective Behavior in Professional Wrestling.
- Quelle:
<http://www.uwsp.edu/admin/grantSupport/studentResearch/VolumeV/Haecker.html>
 (Stand 8. 11. 2009)
- Hitzler, Ronald (2006): Vagabundierende Geister. Skeptizismus, Irrsinn und Narretei als Irritationen der Wirklichkeit. In: Gebhardt, Winfried; Hitzler, Ronald (Hg.): Nomaden, Flaneure, Vagabunden. Wissensformen und Denkstile der Gegenwart. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 67 – 83
- Hitzler, Ronald; Eberle, Thomas S. (2008): Phänomenologische Lebensweltanalyse. In: Flick, Uwe; Von Kardoff, Ernst; Steinke, Ines (Hg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag. 109 – 118
- Holmes, Michael (2004): Parts unknown: wrestling, gimmicks and other works. Toronto: Insomniac Press.
- Hughes-Freeland, Felicia (1998): Recasting Ritual. Performance, Media, Identity. New York: Routledge.
- Huizinga, Johan (2006): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag. 20. Auflage
- Kerrick, George E. (1980): The Jargon of Professional Wrestling. In: American Speech 55 (2). 142 – 145.
- Kreit, Alex (1998): Professional Wrestling and its Fans. A Sociological Study of the Sport of Professional Wrestling. Quelle: www.solie.org/articles/pwandfans.html (Stand: 20. 11.2009)

- Landweer, Hilde (1999): Scham und Macht. Phänomenologische Untersuchungen zur Sozialität eines Gefühls. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Levi, Heather (2006): Sport and melodrama: The case of Mexican professional wrestling. In: Visual Culture: Critical Concepts in Media and Cultural Studies. New York: Routledge. 423 – 434.
- Lister, John (2005): Slamthology. Collected Wrestling Writings 1991 – 2004. Great Britain: Lightning Source UK Ltd.
- Mazer, Sharon (1998): Professional Wrestling. Sport and Spectacle. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Mikunda, Christian (2002): Kino spüren. Strategien emotionaler Filmgestaltung. Wien: WUV-Univ.-Verl.
- Morton, Gerald; O'Brien, George (1985): From Wrestling to Rasslin: An Ancient Sport to American Spectacle. Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- O'Hara, Daniel T. (2003): Empire Burlesque. The Fate of Critical Culture in Global America. Durham (North Carolina): Duke University Press.
- Oliver, Greg; Johnson, Steven (2007): The Pro Wrestling Hall of Fame. The Heels. Toronto: ECW Press.
- Pfaller, Robert (2000): Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen. Wien: Springer.
- Pfaller, Robert (2002): Die Illusionen der anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Phelan, Peggy (1996): Unmarked. The politics of performance. New York: Routledge.
- Pink, Sarah (2003): From ritual sacrifice to media commodity: anthropological and media constructions of the Spanish bullfight and the rise of women performers. In: Hughes-Freeland, Felicia: Ritual, performance, media. London: Routledge. 121 – 140
- Plank, William: The Athlete as Buffoon: Cultural and Philosophical Considerations on Professional Wrestling.
- Quelle:
www.msubillings.edu/CASFaculty/Plank/THE%20ATHELETE%20AS%20BUFFOON.htm
 (Stand: 8. 4. 2010)
- Roach, Joseph (2003): The future that worked. In: Auslander, Philip (Hg.): Performance: Media and technology. New York: Routledge. 344 – 352
- Sammond, Nicholas (Hg.) (2005): Steel Chair to the Head. The Pleasure and Pain of Professional Wrestling. Durham: Duke University Press.
- Schechner, Richard (2003): Performance Theory. London: Routledge.
- Schiller, Friedrich (2000): Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Stuttgart: Reclam.

- Schultz, Jeff: Sport's new bizarre tag team: Falcons and Wrestlemania. Quelle: <http://blogs.ajc.com/jeff-schultz-blog/2010/02/01/sports-new-bizarre-tag-team-falcons-and-wrestlemania/> (Stand 9. 3. 2010)
- Siegmund, Gerald (2006): Die Massenkultur des Körpers: Jean Baudrillard. In: Abwesenheit. Eine performative Ästhetik des Tanzes. Bielefeld: transcript Verlag. 22 – 29
- Snyder, Eldon; Spreitzer, Elmer (1989): Social Aspects of Sport. New Jersey: Prentice Hall.
- Souriau, Etienne (1997): Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: montage/av, 6/2/1997. 140 – 157
Quelle: http://www.montage-av.de/pdf/062_1997/06_2_Etienne_Souriau_Die_Struktur_des_filmischen_Universums.pdf (Stand 12. 12. 2009)
- Turner, Victor (1987): The Anthropology of Performance. Baltimore: PAJ Publications.
- Turner, Victor (1997): The Ritual Process: Structure and Anti-Structure. Hawthorne: Aldine de Gruyter.
- Williams, Raymond (2002): Programmstruktur als Sequenz oder *flow*. In: Adelmann, Ralf; Hesse, Jan O.; Keilbach, Judith (Hg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie – Geschichte – Analyse. Konstanz: UVK-Verl.Ges. 33 – 43
- Wolff, Stephan (2008): Clifford Geertz. In: Flick, Uwe; Von Kardoff, Ernst; Steinke, Ines (Hg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag. 84 – 96
- Wrenn, Marion (2007): Managing doubt: professional wrestling jargon and the making of "smart fans". In: Calhoun, Craig; Sennett, Richard (Hg.): Practicing culture. New York: Routledge. 149 – 170
- Wulf, Christoph; Zirfas, Jörg (2005): Bild, Wahrnehmung und Phantasie. Performative Zusammenhänge. In: Wulf, Christoph; Zirfas, Jörg (Hg.): Ikonologie des Performativen. Berlin: Wilhelm Fink Verlag. 7 – 34

12. Filmographie

Beyond the Mat (USA, 1999), Regie: Darryl W. Blaustein. DVD-Video, Imagine Entertainment.

Born to Controversy: The Roddy Piper Story (USA, 2006), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

Legacy of Stone Cold Steve Austin, The (USA, 2007), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

Nature Boy – The Definitive Collection, The (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

Unreal Story of Pro Wrestling, The (USA, 1999), Regie: Chris Mortensen. DVD-Video, Actuality Productions, Inc.

WWE Armageddon (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Backlash (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Cyber Sunday (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Great American Bash (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Judgment Day (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Night of Champions (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE No Mercy (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE No Way Out (USA, 2009), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE One Night Stand (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Royal Rumble (USA, 2009), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Summerslam (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Survivor Series (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Unforgiven (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Wrestlemania 24 (USA, 2008), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

WWE Wrestlemania 25th Anniversary (USA, 2009), Regie: Kevin Dunn (Line Producer). DVD-Video, WWE Home Entertainment.

13. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Die TV-Arena als Nicht-Ort.....	39
Quellen: Privates Foto, Houston 2009 (Bild 1); http://en.wikipedia.org/wiki/File:WWErawHD.jpg (Bild 2)	
Abbildung 2: Emotionale Kodierung in der Großaufnahme.....	95
Quelle: http://www.dailymotion.com/video/x4u6mr_ric-flair-confronts-shawn-michaels_sport	
Abbildung 3: „Rest in peace!“ Trash-Reminiszenz	97
Quelle: http://www.dailymotion.com/video/x8s9hm_shawn-michaels-graveyard-promo-to-u_sport	
Abbildung 4: Ästhetischer Mittelwert zwischen Action und Video-Stil	98
Quelle: Eigens erstellte Grafik	
Abbildung 5: Das Extrem als räumliche Abweichung und videografischer Härtefall.....	101
Quelle: WWE One Night Stand 2008	
Abbildung 6: Weltaneignung und Mythos-Reenactment	102
Quelle: WWE One Night Stand 2008	
Abbildung 7: Dramaturgie hinsichtlich Story- bzw. Action-Ausrichtung.....	110
Quelle: Eigens erstellte Grafik	
Abbildung 8: Dramaturgie hinsichtlich Ausrichtung an der Erwartungshaltung	112
Quelle: Eigens erstellte Grafik	
Abbildung 9: Mikroebene und Makroebene der Inszenierung.....	118
Quelle: WWE Unforgiven 2008	
Abbildung 10: Mimik und Einstellungsgröße	119
Quelle: WWE No Mercy 2008	
Abbildung 11: Split Screen – die Schaffung des emergenten Bildes.....	122
Quelle: WWE Summerslam 2008	
Abbildung 12: Replay & Sequenzierung vs. Choreografie & Dramaturgie.....	123
Quelle: Eigens erstellte Grafik	
Abbildung 13: Analyse filmischer Realisation von 1 Minute Material	124
Quelle: WWE Summerslam 2008, eigens erstellte Grafik	
Abbildung 14: Summerslam 2008 & narrative Konnotationsebenen	126
Quelle: WWE Summerslam 2008, eigens erstellte Grafik	
Abbildung 15: Videografische Televisualität.....	128
Quelle: WWE Summerslam 2008	

Abbildung 16: Emblematisierung zum Fantum	130
Quelle: http://www.youtube.com/watch?v=BvTNYKIGXil , eigens erstellte Grafik	
Abbildung 17: Fantum – Modell 1	133
Quelle: Eigens erstellte Grafik	
Abbildung 18: Fantum – Modell 2	134
Quelle: Eigens erstellte Grafik	
Abbildung 19: Fantum – Modell 3	135
Quelle: Eigens erstellte Grafik	
Abbildung 20: Emulation, Simulation, Exhibition: Wrestling-Fans in Houston	147
Quelle: Private Fotos, Houston 2009	

14. Curriculum Vitae

Persönliche Angaben

Nachname / Vorname

Lust Markus

Telefon

+43 650 728 7777

E-Mail

laschlo_lust@gmx.net

Geburtsdatum, Ort

21. 10. 1982, Linz

Forschungsschwerpunkte

Cut-up & Feedback-Techniken bei William S. Burroughs,
Professional Wrestling, Mediapformance und Filmgeschichte

Berufserfahrung

2008 – 2010

toolani

Texter. (Vollzeit)

Zuständig für Werbeauftritte, Internetpräsenz, „Blogosphäre“ & neue Medien. Verfassen von Presstexten & -aussendungen, Entwicklung von Online-Kampagnen, PR etc.
Blogs: www.holdtheline.de & www.toolani.de/blog

2005 – 2007

tfactory

Texter, Analyst & Projektmanager. (Vollzeit)

Zuständig für Kundenberichte, Projektanalysen & -koordination. Verfassen von Presseberichten, Werbekampagnen-Consulting.

Im Rahmen der Mitentwicklung von Werbekonzepten Zusammenarbeit u. a. mit Coca Cola, Bacardi Martini, BAWAG/PSK, ORF, McDonald's, Siemens.

Redaktionelle Leitung des Online-Magazins „*Das T – Magazin für Junk, Jugend & Jenseitiges*“: Verfassen von Glossen, Kommentaren, Berichterstattung von der Viennale 08 etc.

2006 – 2007

Jugendkultur.at

Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Auswerter & Referent.

Verfassen & Vortragen der Präsentation „*Was wird hier eigentlich gespielt? Szene- und Genderfragen zur gegenwärtigen Gaming-Kultur*“ für das Bundessozialministerium Österreich.

Mitgestaltung & Auswertung partizipativer Jugendprojekte & -studien.

Ausbildung

2002 – 2010	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft Universität Wien
2001 – 2001	Studium der vergleichenden Literaturwissenschaft & Germanistik
2001	AHS-Matura Bundesrealgymnasium Khevenhüllerstraße, Linz