



Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF  
Drehbuch/Dramaturgie  
Theoretische Masterarbeit 2019  
Seraina Nyikos, 5185  
Betreuer: Prof. Jens Becker

# SQUARED CIRCLE STORYTELLING

**Vom Einsatz  
dramaturgischer Mittel  
im Professional Wrestling**

# INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG.....	S. 3
2. EINE SEHR KURZE GESCHICHTE DES PROFESSIONAL WRESTLING.....	S. 6
3. IS THIS REAL LIFE?.....	S. 9
3.1. Kayfabe.....	S. 10
3.2. Heels und Faces.....	S. 13
3.3. Heat.....	S. 21
3.4. Selling, Working und Shoots.....	S. 23
4. DAS SPIEL UND SEIN AUFBAU.....	S. 30
4.1. Der Titel.....	S. 30
4.2. Der Squared Circle.....	S. 31
4.3. Der Referee.....	S. 32
4.4. Die Kommentatoren.....	S. 33
4.5. Das Publikum.....	S. 34
4.6. Das Match.....	S. 36
5. STORYTELLING.....	S. 41
6. PRAKTISCHES BEISPIEL: EIN JAHR IN DER GWF.....	S. 48
6.1. Das Booking.....	S. 48
6.2. Die Saison 2019 der GWF.....	S. 52
6.3. Das Battlefield-Match.....	S. 54
7. FAZIT.....	S. 64
8. LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS.....	S. 69
9. EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG.....	S. 72

## 1. EINLEITUNG

Ladies and Gentleman, on its way to the ring: das Dokument, dem das Ende meines Studiums an der Filmuniversität Babelsberg innewohnt. Da ziehen sie vorbei vor dem inneren Auge, all die Filme der letzten Jahre. Sollten sie verblassen, so gibt es digitale Speichermedien, aber was ist mit den anderen Teilen der Lehre? Wenn ich mir zu diesem Anlass überlege, welche Erkenntnis aus dem Studium ich nicht nur bis zum Ende meiner Karriere, sondern mit Sicherheit auch bis in die letzte Ecke meines Lebens verinnerlicht habe, dann ist es Prof. Jens Beckers Prinzip des „dramaturgischen Geschenkes“. Eine Einstellung, die nicht nur Neugier und Offenheit fördert, sondern auch den dunklen Seiten und den unangenehmen Begegnungen des Lebens eine gewisse Leichtigkeit verleihen kann. Ich habe dramaturgische Geschenke seitdem nicht nur als solche akzeptiert, wenn sie mir gereicht wurden – ich habe sie gejagt. Was irritiert und befremdet, hat Potential und je weiter ein Untersuchungsgegenstand von mir selber entfernt scheint, so interessanter ist er zunächst. Mehr als einmal habe ich dann jedoch bei zunehmender Betrachtung gemerkt, dass es in den meisten Fällen mehr Verbindendes gibt als Trennendes. Die Welt wäre ein besserer Ort, hätte jeder Mensch einen Monat Recherchezeit pro Jahr zur freien Verfügung.

Ähnlich ging es mir, als ich vor etwa zwei Jahren aus reiner Neugier in Berlin eine Wrestling-Veranstaltung besuchte. Wrestling, absurd. Ölige Actionfiguren im stumpfen Zweikampf. Die Seiten, die ich in den 90er-Jahren überblättert habe in meiner BRAVO-Sport. Es war unterhaltsam und irritierend, also perfekt. Ich kam wieder, zunächst unregelmäßig, irgendwann dringlich. Ich habe Kontakt zur GWF – German Wrestling Federation – aufgenommen, ursprünglich für diese Arbeit und ohne jegliches Vorwissen. Und plötzlich bin ich reingerutscht in die Welt, habe die hauseigene Wrestling-Webserie „Three Count“ mitgeschrieben und festgestellt, dass „deren Arbeit“ eigentlich gar nicht so weit entfernt ist von „unserer Arbeit“. Damit war ich nicht die einzige:

Der US-amerikanische Comedian und Performancekünstler Andy Kaufman, der sich in seiner Karriere selber in einer Art Wrestling-Personality versuchte, deren Gimmick es war, als „Inter-Gender Wrestling Champion of the World“ ausschließlich gegen Frauen anzutreten, erklärte seine Liebe zu diesem seltsamen Hobby folgendermaßen:

*„There’s no drama like wrestling.“<sup>1</sup>*

Was diese Aussage gerade aus dem Munde eines Intellektuellen wie Kaufman interessant macht, ist, dass sie den Gegenstand des Wrestling weg vom Spektakel hin zum Drama und damit zur Dichtung rückt, zum Storytelling. Aristoteles unterscheidet in seiner Poetik zwischen berichtender Darstellung und eben dramatischer Darstellung, wobei die Tragödie eine Unterkategorie der letzteren bildet. Diese definiert er folgendermaßen:

*„Eine Tragödie ist also die Nachahmung einer ernsten und in sich abgeschlossenen Handlung, der eine gewisse Größe eigen ist. Ihre Sprache muß (sic) künstlerische Würze haben, die je nach dem Teil der Tragödie verschieden ist. Die Handlung wird nicht durch bloßen Bericht erzählt, sondern von Menschen vorgeführt. Sie bringt durch Mitleid und Furcht eine Katharsis (läuternde Auslösung, Reinigung) dieser Gefühle zustande.“<sup>2</sup>*

Und weiter zur Ausgestaltung:

*„Ferner wird wohl, da handelnde Personen die nachahmende Darstellung ausführen, die für das Auge des Zuschauers berechnete Dekoration der Bühne und die Kostümierung der Spieler ein Bestandteil der Tragödie sein. Weitere Bestandteile sind das Musikalische und das Sprachliche; denn das sind ja die Nachahmungsmittel.“<sup>3</sup>*

---

<sup>1</sup> Horlbeck, 2018, o.S.

<sup>2</sup> Aristoteles, 1961, S. 12

<sup>3</sup> Aristoteles, 1961, S. 13

Im Folgenden möchte ich einige grundlegende Elemente des Professional Wrestling erläutern und überprüfen, inwiefern hier ganz gezielt dramaturgische Mittel eingesetzt werden, um eine bestimmte Reaktion bei den Zuschauern hervorzurufen. Hier sollen nicht nur Parallelen zu anderen darstellenden Kunstformen gefunden werden, sondern auch eruiert werden, ob sich im Professional Wrestling all jene Bestandteile finden lassen, die laut Aristoteles eine Tragödie ausmachen.

Auf zwei Punkte möchte ich im Vorfeld noch hinweisen: Je mehr man sich in ein Thema einarbeitet, umso mehr fällt auch die Begrenzung des Rahmens auf, den so eine Arbeit bieten kann. Es muss also ganz klar gesagt werden, dass die folgenden Seiten nicht den Anspruch haben können, Professional Wrestling in all seiner Komplexität abzubilden, die so viele Jahrzehnte Geschichte zwangsläufig mit sich bringen. Der Versuch ist vielmehr, die Essenz zu erfassen, zu beschreiben und zu analysieren, auf dass man auch auf die unzähligen weiteren Teilbereichen dieses Business schon mit einem anderen Blick schauen kann, so man daran Interesse hat

Zum anderen habe ich mich aus ähnlichen Gründen und im Dienste der besseren Lesbarkeit dazu entschlossen, hier verallgemeinernd nur von „dem Wrestler“ etc. zu sprechen, auch wenn dies die Realität im Professional Wrestling zum Glück schon länger nicht mehr abbildet. Frauen spielen nicht nur als Athletinnen inzwischen eine größere und vor allem bessere Rolle, sondern auch hinter den Kulissen. Dennoch ist man noch weit von einem ausgeglichenen Verhältnis zwischen den Geschlechtern entfernt, was nicht nur in Bezug auf diese Arbeit, sondern auch auf die Verhältnisse der Realität ein Thema der Zukunft sein muss.

## 2. EINE SEHR KURZE GESCHICHTE DES PROFESSIONAL WRESTLING

Auch wenn im Rahmen dieser Arbeit untersucht werden soll, ob Professional Wrestling nicht durchaus auch an den Maßstäben der sogenannten Hochkultur gemessen werden kann, so kann ganz klar gesagt werden, dass „Catchen“ oder „Catch Wrestling“, wie es früher hieß, in seiner Austragungsform immer eher shady war - niemals anzutreffen in den schillernden Sälen, sondern immer in den Hinterzimmern und auf Jahrmärkten. Bis heute lebt Professional Wrestling von seinen interaktiven Elementen und einer regen Beteiligung der Fans, doch Anfang bis Mitte des 19. Jahrhunderts war Catch Wrestling ganz buchstäblich das: interaktiv.

Vor allem auf Jahrmärkten wurden Wrestler auf Bühnen präsentiert wie Supermänner und die schaulustige Bevölkerung wurde aufgefordert, doch nur zu versuchen, es mit ihnen aufzunehmen. Schon immer war die Menschheit leicht bei der Eitelkeit zu packen und so wurde manch ein Prahler auf offener Bühne eines Besseren belehrt. Freilich war es wichtig, den Nimbus des Unbesiegbaren zu wahren und so entwickelte die Garde der starken Männer recht bald eine Reihe an Tricks, wie auch besonders bedrohliche Exemplare aus der Bevölkerung publikumswirksam besiegt werden konnten. Zum einen entwickelte man Griffe, die bis heute noch eingesetzt werden, zum anderen aber auch alternative Lösungswege, wie folgenden: Drohte ein nichtsahnender Gegner, doch gefährlich zu werden für den Bühnenwrestler, so rang letzterer sein Opfer in Richtung des Bühnenvorhangs, hinter dem ein Komplize wartete, der mittels einer Keule auf derartige Fälle vorbereitet war. Ein beherzter aber unauffälliger Schlag durch den Vorhang machte den vorwitzigen Zuschauer nun benommen und damit leicht zu besiegen.<sup>4</sup>

Während diese Form des interaktiven Catch Wrestling noch eine Art Wanderzirkus war, wurden ab und zu Kämpfe unter diesen Bühnenwrestlern organisiert, in richtigen Venues und vor größerem Publikum. Man vermutet, dass hier auch der Ursprung des

---

<sup>4</sup> vergl. Shoemaker, 2013

Begriffs „Professional Wrestling“ zu finden ist. Hier fanden am ehesten noch „reale“ Matches statt, auch wenn das Ergebnis schon zu dieser Zeit meist im Voraus abgesprochen war. Teils stundenlange Kämpfe voller Ernsthaftigkeit. Waren sie deshalb erfolgreicher? David Shoemaker drückt es so aus:

*„So yes, like boxing, wrestling started off as a legitimate sport. It just wasn't a very entertaining one.“<sup>5</sup>*

„Fixed Matches“ mit vorherbestimmtem Verlauf und Ausgang waren ein Produkt der umherreisenden Gruppen aus Wrestlern und ihren Promotern, man wiederholte einfach immer wieder die gleichen Matches und niemand würde es merken, denn man spielte jeden Tag vor einem neuen Publikum auf. Das gab den Promotern mehr Kontrolle, den Wrestlern ein berechenbares Gehalt und Partner, auf die sie eingespielt waren. Der Vorteil der geplanten Matches war, dass man sie so aufbauen konnte, dass sie dramaturgisch interessant für das Publikum waren und möglichst große Effekte erzielen konnten. Ein Match musste dazu führen, dass die Fans bereit waren, auch für das nächste wieder Geld zu bezahlen.<sup>6</sup>

Mit wachsender Popularität des Wrestling konnten sich lokal auch feste Strukturen entwickeln und die Territorien hatten ihre eigenen Promotions, also Firmen, die regelmäßige Wrestling-Veranstaltungen organisierten und einen festen Stamm an Athleten unter sich hatten. Die „Territorial Era“ war eine eher friedliche und auch fruchtbare Koexistenz, in deren Rahmen man ab und zu auch untereinander Wrestler tauschte, um im eigenen Territorium für frischen Wind zu sorgen. In den 50er Jahren trat ein Mann auf den Plan, der das Business von Grund auf verändern sollte: Vincent J. McMahon, der Vater des heutigen WWE-Chefs Vince McMahon Jr. Er schaffte es, Wrestling in einer solchen Art ins Fernsehen zu bringen, dass es die Zuschauerzahlen

---

<sup>5</sup> Shoemaker, 2013, S. 10

<sup>6</sup> vergl. Shoemaker, 2013

der Live-Events nicht verkleinerte – was die Angst zu der Zeit war – sondern vergrößerte.<sup>7</sup>

Im Jahre 1982 kaufte Vince McMahon Jr.<sup>8</sup> die Promotion WWF von seinem Vater und machte sie zu dem millionenschweren Börsenunternehmen WWE, das wir heute kennen. Er machte sich nicht nur Freunde mit der relativ rücksichtslosen Art, in der er mit den Traditionen der Territorial Era brach, aber das würde an dieser Stelle zu weit führen. Für eine erneute Zäsur sorgte McMahon, als er im Februar 1989 vor den Fans und der Welt klaren Tisch und offiziell machte, was den meisten natürlich sowieso schon klar war: Pro Wrestling ist kein echter sportlicher Wettbewerb, Pro Wrestling ist „Sports Entertainment“. Dieser Begriff stammt aus seiner Feder. Er definierte Wrestling als *„an activity in which participants struggle hand-in-hand primarily for the purpose of providing entertainment to spectators rather than conducting a bona fide athletic contest.“*<sup>9</sup>

Die Entscheidung, mit der Illusion so unwiderruflich zu brechen, hatte vor allem finanzielle Gründe, da die Regulatorien für tatsächliche Sportveranstaltungen wesentlich strenger sind als für andere Formen des Entertainment. Durch die Lossagung vom Sport, musste die WWE (damals noch WWF) nicht nur weniger finanzielle Abgaben wegstecken, sie brauchte u.a. auch keine ärztlichen Freigaben für die Athleten mehr.<sup>10</sup> Bis heute hat Vince McMahon das letzte Wort in allem, was in der WWE entschieden wird.

---

<sup>7</sup> vergl. Shoemaker, 2013

<sup>8</sup> Vince McMahon Jr. soll der Einfachheit halber im Folgenden der einzige McMahon sein, über den wir sprechen.

<sup>9</sup> Hoy-Browne, 2014, o.S.

<sup>10</sup> vergl. Hoy.Browne, 2014



### 3. IS THIS REAL LIFE?

Im Rahmen dieser Arbeit ist es vermutlich ratsam, den Elefanten im Raum direkt zu entfernen und die erste Frage, die sich stellt, zu beantworten: Ja, der Ausgang eines Wrestling-Matches ist im Vorfeld abgesprochen, ebenso ein Teil der Action und - bis auf sehr wenige tragische Ausnahmen - tun die Wrestler alles, um sich und ihre Gegner nicht wirklich zu verletzen. Aber nein, es ist nicht „fake“ im klassischen Sinne, denn die Schmerzen sind echt und das Verletzungsrisiko ist hoch und es ist hartem Training, großer Kunstfertigkeit und auch Glück zu verdanken, wenn die Beteiligten nach einem Match noch aufrecht stehen und nicht jeder ihrer Knochen gebrochen ist.

An dieser Stelle möchte ich eine meiner liebsten Anekdoten des Business erwähnen, in welcher der Reporter David Stossel im Jahre 1984 für das Newsmagazin 20/20 hinter den Kulissen des Wrestling unterwegs war, in einer geradezu verbissenen Mission, diesen geschmacklosen Spuk ein für alle Mal zu enttarnen. Leider geriet er in einer Interviewsituation an den falschen Wrestler - einen sehr feindlich gestimmten David „Dr. D.“ Schultz<sup>11</sup>. Die Szene ist es sicher wert, angeschaut zu werden, aber man hätte sie sich auch kaum schöner ausdenken können. In etwa so:

INT. MADISON SQUARE GARDEN - NIGHT

DAVE "DR. D" SCHULTZ steht Backstage, JOHN STOSSEL hält ihm ein Mikrofon ins Gesicht.

STOSSEL  
I'll ask you the ~~standard question~~.

DR. D.  
Standard ~~question~~?

STOSSEL  
I think it's fake...

DR. D.  
You think it's fake, huh?

Noch während er spricht, holt Dr. D. aus und verpasst John Stossel eine so heftige Ohrfeige, dass der Mann direkt umfällt.

DR. D. (CONT'D)  
What's that, is that fake, huh?  
What the hell is ~~wrong~~ with you,  
that's an open ~~hand slap~~, huh?! You  
think it's fake?

Wieder mitten im Satz holt er mit der Linken aus und wirft den Reporter mit einer zweiten Ohrfeige um.

DR. D. (CONT'D)  
Huh?

---

<sup>11</sup> Anzuschauen unter: <https://www.youtube.com/watch?v=zrX9Ca7LSyQ> (10.10.2019)

### 3.1 Kayfabe

Diese Frage „Is Wrestling real?“ hatte sich eigentlich schon in dem Moment offiziell geklärt, in dem Vince McMahon Professional Wrestling zum „Sports Entertainment“ umgebrandet hat. Allerspätestens jedoch seit der Mainstream das Internet für sich entdeckt hat, ist der Blick hinter die Kulissen nur eine Google-Suche entfernt. Und dennoch funktioniert das Spiel mit Realität und Inszenierung nach wie vor wunderbar und wenn Wrestling-Fans von Außenstehenden als unbelehrbare Deppen gebrandmarkt werden, die diese offenkundige Wahrheit nicht erkennen möchten, so kann man vielleicht sagen, dass die Unbelehrbaren sich ebenso in den Reihen dieser Kritiker finden, die etwas Entscheidendes nicht erkannt haben. Um es mit den Worten des Journalisten und Wrestling-Buchautors David Shoemaker zu sagen:

*„That’s the thing most people get wrong about wrestling fans. We can whoop for the good guys, hiss at the heel antics, and still know that the show is, well, a show.<sup>12</sup> (...) The entire joke was, that we were in on the joke.<sup>13</sup>“*

Dies erfordert eine kognitive Mitarbeit der Fans, die sich mit der Zuschauer-Verabredung im Film vergleichen lässt. Diese Verabredung ist gewissermaßen eine freundliche Geste der Zuschauer oder eben Fans, die zwar nicht altruistisch ist, aber dennoch mit Respekt behandelt gehört. Genau wie ein Film mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln (glaubwürdige Dialoge, gutes Schauspiel, Maske, Special Effects und unzählige Dinge mehr) sehr hart daran arbeiten wird, seinen Zuschauer nicht aus der Illusion zu reißen, dass das auf der Leinwand Geschehene gerade ganz und gar real ist, so soll dem Wrestling-Fan der Glaube an das erschaffene Universum so leicht wie möglich gemacht werden. Wie es sich für einen guten Mikrokosmos gehört, hat sich auch in der Welt des Pro Wrestling nicht nur eine ganz eigene Sprache, sondern auch ein sehr spezieller Referenzrahmen entwickelt.

---

<sup>12</sup> Shoemaker, 2013, S.2

<sup>13</sup> Shoemaker, 2013, S. 3

Eine wunderbare Wortschöpfung ist in dem Zusammenhang der Begriff des Kayfabe. Es ist umstritten, wo seine Ursprünge liegen, eine Theorie besagt, dass es sich dabei um eine Verballhornung von „be fake“ handelt, die in den Anfangstagen des Wrestling entstanden ist<sup>14</sup>. Kayfabe beschreibt die Verabredung der Akteure, die „in on the business“ sind, also eingeweiht, nach außen hin in jeder Situation an der großen Illusion festzuhalten, um sie nicht für die Außenstehenden zu verderben. Dieser Ehrenkodex endet keineswegs außerhalb des Ringes oder des Veranstaltungsortes – er bedeutet auch, dass aktuelle Storylines zu jeder Zeit aufrecht erhalten werden müssen. Das heißt beispielsweise, dass verfeindete Wrestler nicht zusammen in der Öffentlichkeit gesehen werden dürfen oder dass angebliche Verletzungen im Privatleben keine wundersame Heilung erfahren. So weit die Theorie – im Lauf der Zeit hat das sakrale Element des Kayfabe ein wenig an Relevanz verloren. Früher durften Wrestler teils nicht einmal ihre Freunde und Angehörigen in die Geheimnisse des Business einweihen. Bret „The Hitman“ Hart berichtet beispielsweise von dem Moment, in dem er zeitweise von einer Promotion in Atlanta beschäftigt werden sollte und dadurch für die Promotion seines Vaters Stu Hart in Calgary, Stampede Wrestling, ausfallen würde:

*„But I needed a dramatic exit from my dad’s territory; the fans always needed an explanation to cover the wrestlers’ comings and goings. So we cooked up the idea that I would drop the British Commonwealth Junior Heavyweight belt to Terry Sawyer in a „loser leaves town<sup>15</sup>“ match.“<sup>16</sup>*

Auch wenn dieser Bericht aus den 80er-Jahren stammt, sind solche oder so ähnliche Matches bis heute nicht unüblich, um den Fans die Absenz eines Wrestlers – sei es durch eine Verletzung oder beispielsweise andere Bookings – zu erklären ohne Kayfabe zu brechen. Dazu kommt, dass die Wrestler durchaus gefährlicher lebten, da gerade die

---

<sup>14</sup> vergl. Shoemaker, 2013

<sup>15</sup> Die Regeln dieser Matchart geben vor, dass der Verlierer nicht mehr für die Liga antreten darf.

<sup>16</sup> Hart, 2007, S. 72

„Bösen“ nicht selten auf Fans trafen, die sie nach den Shows im Mob verprügeln wollten. Die goldenen Zeiten der Marks.

Als „Mark“ bezeichnet man einen Fan, der Wrestling und die dazugehörigen Storylines für echt hält und für den das Kayfabe in erster Linie gedacht ist. Wie schon beschrieben, gehören Marks inzwischen einer etwas selteneren Spezies an und sind hauptsächlich unter Kindern zu finden. Da es inzwischen so einfach ist, hinter die wahre Natur des Wrestling zu kommen, wird der Begriff eher abschätzig oder gar als Schimpfwort verwendet. Das Gegenstück dazu bilden die „Smart Marks“, die die Geschehnisse einordnen können und über Insider-Wissen verfügen. Smart Marks sind in der Konsequenz sehr viel kritischer, achten eher auch auf die sportliche Qualität von Matches. Sie analysieren, wie die Stories gebaut sind, wie Wrestler von der Promotion eingesetzt und dargestellt werden und entwickeln sehr eigene Vorstellungen davon, wer es verdient hat, um Champion-Titel anzutreten und wer nicht.

Das Prinzip Kayfabe lässt sich fast schon philosophisch betrachten, auf unzählige andere Disziplinen und höchst reale Konstrukte übertragen und wäre damit durchaus eine eigene Arbeit wert. Dramaturgisch gesehen, lässt es sich mit dem Prinzip der vierten Wand in Film und Theater vergleichen, der unsichtbaren Trennlinie zwischen den Akteuren und den Zuschauern, die das Umsetzen der Zuschauer-Verabredung erst möglich macht.

Man sollte meinen, dass das Wissen um die inszenierte Natur des Professional Wrestling die Smart Marks auf Dauer abschrecke, aber das Gegenteil ist der Fall, denn je besser ein Fan über das Business, seine Eigenheiten und seine Akteure informiert ist, umso mehr wird er nach dem Authentischen im Inszenierten suchen (siehe auch „Selling, Working und Shoots“). Wenn man also vom Respekt auch vor dem eingeweihten Zuschauer spricht, so bedeutet das, dass auch Smart Marks es nicht zu schätzen wissen, wenn im Ring nicht alles getan wird, um eine Illusion zumindest möglich zu machen. Dies konnte auch Roland Barthes, der sich in seinen „Mythen des Alltags“ mit dem

Catchen beschäftigt, schon zu seinen Zeiten beobachten. In Bezug auf so sichtbar inszenierte Angriffe, die fast nur noch als symbolisch zu bezeichnen sind, schreibt er folgendes:

*„Das aber hieße, zu weit zu gehen, die moralischen Regeln des Catchens zu verlassen, nach denen jedes Zeichen zwar übertrieben klar sein muss, aber die Absicht der Klarheit nicht durchscheinen darf; das Publikum ruft dann ‚Schmu‘, nicht weil es das Fehlen tatsächlichen Leidens bedauerte, sondern weil es den Kunstgriff verdammt; (...).“<sup>17</sup>*

Notabene: Comedian Andy Kaufman, dessen These diese Arbeit inspiriert hat, lebte auch das Kayfabe-Prinzip in seiner Karriere: Als er mit seinem Alter Ego Tony Clifton als gelegentlicher Gaststar in einer Sendung namens „Taxi“ auftrat, verlangte er zwei Verträge – einen für sich und einen für Tony. Denn Andy war nicht Tony.<sup>18</sup>

### **3.2 Heels und Faces**

Selbst Menschen, die keinerlei Berührung zum Wrestling haben, sind damit vertraut, dass es im Ring die Guten und die Bösen gibt, was es schon per se in die Nähe der Kunst und weg vom Sport rückt. Das Gute gegen das Böse kämpfen zu lassen, ist die Geschichte aller Geschichten und das wirkungsvollste dramaturgische Element, das die Menschheit je hervorgebracht hat. Aristoteles schreibt über die Charaktere:

*„Der nachahmend gestaltende Künstler ahmt handelnde Menschen nach. Diese Menschen sind notwendig entweder gut oder schlecht. Mit diesen beiden Bezeichnungen umreißt man, was der Charakter, die Gesinnung eines Menschen*

---

<sup>17</sup> Barthes, 1957, S. 22

<sup>18</sup> vergl. Horlbeck, 2018

*genannt wird. Denn die Menschen unterscheiden sich charakterlich durch Tugend oder Schlechtigkeit.“<sup>19</sup>*

Jeder soll für sich entscheiden, ob er der Aussage dieses ehrwürdigen Manns im echten Leben zustimmen möchte - auf das Wrestling lässt sie sich allerdings sehr gut anwenden. Allerdings spricht man hier nicht von den Guten und den Bösen, sondern von „Babyfaces“, respektive „Faces“, oder von „Heels“. Im Grunde hat sich an dieser sehr klaren Rollenverteilung bis heute nichts geändert, auch wenn es inzwischen die eine oder andere Graustufe in Form der sogenannten „Tweeners“ gibt, die keinem der beiden Lager eindeutig zuzuordnen sind.

Auch zu Roland Barthes' Zeiten galt noch folgende Faustregel:

*„Jedes Zeichen des Catchens ist also völlig durchsichtig, da immer alles sofort verständlich sein muss. Sobald die Gegner den Ring betreten haben, ist dem Publikum die Rollenverteilung klar. Wie beim Theater bringt die körperliche Erscheinung jedes Kämpfers überdeutlich zum Ausdruck, welches Rollenfach er besetzt.“<sup>20</sup>*

Barthes beschreibt dabei die Wrestler - beziehungsweise Catcher - seiner Zeit, in denen ein abstoßendes Äußerliches der Marker für einen Heel war. Diese Zeiten sind schon lange vorbei - gottlob. Selbst ein Wrestler wie Undertaker, der den meisten Menschen ausschließlich für sein schauriges Äußeres ein Begriff ist, wurde zeitweise als Babyface eingesetzt. Wofür jedoch der Undertaker steht wie kaum ein zweiter, ist das Prinzip des „Gimmicks“. Das Gimmick als den Charakter zu bezeichnen, den der Athlet portraitiert, wäre zu kurz gegriffen; am besten trifft es der yiddische Begriff des „Shtick“ - er ist das Thema des Wrestlers, „sein Ding“, das ihn einzigartig macht. Oder, nach Aristoteles, eben auch die „szenische Ausstattung“. Im Falle des Undertakers ist es die morbide Zeichenwelt des Todes, die nicht nur sein Äußeres umfasst, sondern auch seine

---

<sup>19</sup> Aristoteles, 1961, S. 5

<sup>20</sup> Barthes, 1957, S. 17

Entrance-Musik – eine Variante des Trauermarsches von Chopin – seine Promos<sup>21</sup> und sogar die Namen seiner Signature Moves, wie den „Tombstone Piledriver“ oder den „Last Ride“. Auf Barthes bezogen ist das Gimmick oft das, was mit dem Auftauchen des Wrestlers direkt exponiert und deutlich gemacht wird. Pro Wrestling ist klar eine audiovisuelle Form von Entertainment und neben dem wrestlerischen Können sind mit Sicherheit auch Auftreten und „Mic-Work“ entscheidend für Karrieren, also die Fähigkeit, die Zuschauer zu bannen und zu überzeugen, wenn man das Wort hat. Aristoteles definiert seine Vorstellung der „gewürzten Sprache“ als *„künstlerische Formung der Sprechpartien.“*<sup>22</sup> In einer künstlichen Welt wie dem Ring ist auch die Sprache ganz eigenen Regeln unterworfen und nimmt einen klaren Platz in der Dramaturgie eines Events ein. Die sogenannten „Promos“, also kurze Reden, Stellungnahmen oder inszenierte Interviews, dienen den Storylines und sind diesen auch in Fragen der Tonalität unterworfen. Gewürzt und fast schon ins Musikalische gehend, sind sogenannte „Catchphrases“, die manche Wrestler für sich prägen konnten und die von den Fans begrüßt und intoniert werden wie Musik.

Doch nicht nur die diegetische Geräuschwelt – die Fans, die Ringglocke, das verbale Kräftemessen der Wrestler – ist von Bedeutung, sondern auch der Einsatz von Musik. Die Entrance-Musik eines Wrestlers fungiert wie ein musikalisches Leitmotiv, wie die Melodie von Darth Vader oder der pfeifende Mörder in „M“. Man hört den Wrestler bevor man ihn sieht und da die Musik unverkennbar zuzuordnen ist, löst sie beim Zuschauer direkt eine ganze Welt von Erwartungen und Emotionen aus. Aristoteles würde es als „das Musikalische“ beschreiben. Ein beeindruckendes Beispiel dafür liefert Steve „Stone Cold“ Austin, dessen Musik von dem markanten Geräusch splitternden Glases eingeläutet wird. Nach einer extrem emotional aufgebauten Fehde standen Mick Foley aka. Mankind und The Rock 1999 schließlich gegeneinander im Ring, um um die

---

<sup>21</sup> Promos sind kurze Ansprachen des Wrestlers, die entweder live im Ring gemacht oder vorher aufgezeichnet und gesendet werden. Meist sind es kurze Statements zu einem anstehenden Match, die von den Wrestlern als Drohungen gegen die Gegner genutzt werden. Sie vereinfachen die Positionierung von Heel und Face und sind Teil der Storylines.

<sup>22</sup> Aristoteles, 1962, S.13

WWE Championship zu kämpfen. Mankind war sehr beliebt bei den Fans, neben dem arroganten Hünen The Rock aber der absolute Underdog. The Rocks Sieg schien schon sicher, Mankind lag reglos im Ring, als das Geräusch zerberstenden Glases ertönte. Die Menge sprang aus den Sitzen und rastetet aus, als Austin zum „Save“<sup>23</sup> von Mankind eilte. Einen solchen „Pop“ hat die Wrestling-Welt wohl nie wieder gesehen und das, bevor Steve Austin überhaupt zu sehen war<sup>24</sup>. Für den Sportjournalisten Michael McCarthy hat der Trick bis heute nichts an Magie eingebüßt:

*„The glass breaks and out comes Stone Cold Steve Austin. No matter how terrible the WWE gets 20 years after the glory days, the hairs on the back of your neck will always stand up at the sound of that glass breaking.“<sup>25</sup>*

Allerdings variiert der Grad stark, in dem Wrestler ein solches Gimmick überhaupt ausarbeiten und ausleben. Gerade in den kleineren Independent-Ligen, die mehr auf Fans setzen, die an technischem Wrestling interessiert sind als auf jene, die nach dem größten Schauwert suchen, wird oft auch auf Gimmicks verzichtet.

Wichtig ist, zu sehen, dass das Gimmick inzwischen keinen moralischen Kompass mehr bietet. Die wenigsten Wrestler bleiben über den gesamten Verlauf ihrer Karriere Heels oder Faces; um Abwechslung in das Geschehen zu bringen, sind überraschende „Heel-Turns“ oder „Face-Turns“ wichtige dramaturgische Wendepunkte, die ganz neue Möglichkeiten des Storytelling eröffnen, aber dazu später mehr. Ist ein Gimmick erfolgreich und ein starkes Markenzeichen, das Merchandise verkauft, so wird ein Wrestler es auch nach einem Turn in der Regel beibehalten. Gimmickwechsel gibt es auch, aber die haben oft andere Gründe, zum Beispiel sind sie eine Möglichkeit, einem Wrestler in einer Karriereflaute einen neuen Start zu bescheren.

---

<sup>23</sup> Ein Wrestler wird durch Eingriff von außen aus einer misslichen Lage befreit, in die er durch einen unfairen Gegner geraten ist.

<sup>24</sup> Anzuschauen unter: <https://www.youtube.com/watch?v=ghwBHBvra5Y> (10.08.2019)

<sup>25</sup> McCarthy, 2019, o.S.



Unabhängig von der Frage des Gimmicks, muss direkt zum Anfang eines Matches exponiert werden, wer in welcher Funktion antritt, Heel oder Face (siehe auch „Das Match“). Das hat mit der Zuschauererwartung zu tun, denn beiden Rollen liegen gewisse Codices zugrunde. Wenn Bret „The Hitman“ Hart die Arena betritt und vor jedem Match einem glücklichen Kind aus dem Publikum seine Sonnenbrille aufsetzt, dann ist das ein glasklares Zeichen dafür, dass wir es hier noch mit dem Babyface Hart zu tun haben. Diese Save-the-cat-Momente werden auch sehr gerne für Face-Turns benutzt, in denen ein Heel überraschenderweise zwar keine Katze rettet, dafür aber eventuell einen Kollegen oder – am liebsten – eine Frau<sup>26</sup>.

Diese Codices nur auf fair oder foul play zu beschränken, wäre sehr oberflächlich, denn viel mehr geht es um Mimik und Gestik, ja, wenn man so will: Art und Weise von Konflikt- und Stressmanagement. Kurz gesagt: entscheidend sind die menschlichen Regungen. Was für eine humanistische Prämisse: Der Wrestler ist das, was er tut, nicht das, wonach er aussieht.

Beispielhaft ist auch der Umgang mit Schmerz: Ein Babyface trägt die Tugenden der Standhaftigkeit und Tapferkeit in sich, darf und möchte keine Schwäche zeigen. Selbstredend ist es im Wrestling, wo die Sichtbarkeit der Leiden das A und O ist, keine Option, sich Schmerzen nicht anmerken zu lassen. Hier beginnt die Kunst und vermutlich würde auch manch gestandener Schauspieler an der Aufgabe scheitern, einen Schmerz, den es nicht gibt, übermenschlich aussehen zu lassen, dabei aber gleichzeitig zu spielen, dass man dem Gegner die Offenbarung dieses riesigen fiktiven Schmerzes nun aber nicht gönne, weshalb man ihn versuche, zu verschlucken ohne dabei der Riesenhaftigkeit des Schmerzes dabei einen Abbruch zu tun. Und das alles, während man in die Seile geworfen, getreten und in ungesundesten Positionen auf den Ringboden geschleudert wird. Ein Babyface wird überdies nicht einknicken vor der

---

<sup>26</sup> Auch wenn der Fairness halber gesagt werden muss, dass Wrestlerinnen bei der WWE zwar bis heute noch gerne „Divas“ genannt werden, inzwischen aber dennoch eine gestärkte Position einnehmen.

Gewalt des Gegners und lieber die zweite Wange auch noch hinhalten, statt die Flucht anzutreten. Ein Heel hingegen könnte sich in den Schmerz hineinlegen, sich in ihm suhlen. Oft mit der Konnotation, zu übertreiben, eine Art Schwalbe auf dem Ringboden zu vollführen. Ein Heel könnte versuchen, sich das Mitleid eines Referees, des Publikums oder gar des Gegners zu erschleichen, um dann im entscheidenden Moment von hinten wieder zuzuschlagen.<sup>27</sup>

Was sich hier beobachten lässt, ist Aristoteles' „das Gedankliche“, das er folgendermaßen definiert:

*„Eine Charakterzeichnung muß (sic) aber erkennen lassen, von welcher Art die Einstellung der Person ist. Sie fehlt in Reden, die uns nicht wissen lassen, was der Redende erstrebt oder was er vermeiden will.“<sup>28</sup>*

Interessanterweise entstand der systematische Aufbau von Heels respektive Babyfaces aus einem Mangel an Wrestlern. In der Territorial Era<sup>29</sup>, in der die Promotions nur auf einen beschränkten Roster, also Kader, zurückgreifen konnte, musste man Mittel und Wege finden, die Zuschauer nicht ständig mit den gleichen Matches zu langweilen. Also ließ man den einen gegen den anderen „turnen“, womit man eine völlig neue Dynamik in die Matches brachte, da ein Heel-Turn einem Wrestler auch die Möglichkeit bot, anders zu kämpfen und beispielsweise unsauber zu agieren. Stellte man wiederum zwei Heels gegeneinander, hatte einer davon die Chance, wieder als Face aus der Sache herauszukommen<sup>30</sup>. An diesem Prinzip hat sich bis heute nicht viel geändert, denn das Feuer hinter den Matches wird durch die sogenannten „Fehden“ erzeugt, die von

---

<sup>27</sup> vergl. Mazer, 1998

<sup>28</sup> Aristoteles, 1961, S. 16

<sup>29</sup> So bezeichnet man die Zeit vor den großen Monopolen, in denen jedes Territorium noch eine eigene Promotion mit einem eigenen Roster hatte und man koexistierte. Das bedeutet, dass die Fans auch in erster Linie lokale Helden hatten.

<sup>30</sup> vergl. Shoemaker, 2013

kleineren Auseinandersetzungen bis hin zu „Blutsfehden“ reichen können, die sich über mehrere Monate oder sogar Jahre erstrecken (siehe auch „Storytelling“).

Ein anderer Grund für einen Heel- oder Face-Turn kann sein, dass die Fans den Wrestler einfach nicht in der für ihn vorgesehenen Rolle akzeptieren. Wenn also ein Babyface über Monate ausgebuht wird, sollte man sich gut überlegen, ob man ihn wirklich in dieser Rolle halten oder ihm eine Storyline geben soll, in der man sowieso vorhandene Emotionen (siehe auch „Heat“) nutzt und den Wrestler seiner „natürlichen Bestimmung“ zukommen lässt.

Ein legendäres Beispiel aus der Geschichte des Wrestling ist der Double-Heel-Turn bei Wrestlemania XIII, aus der Babyface Bret „The Hitman“ Hart als Heel hinausging und Steve „Stone Cold“ Austin als Face. Zur Vorgeschichte: In Bret Harts Storyline wurde das ewig rechtschaffene Babyface in den Monaten zuvor immer wieder von der WWE und anderen Wrestlern über's Ohr gehauen, was er in seinen Promos auch kräftig reklamierte. Statt das Mitleid der Fans zu erregen, waren die irgendwann genervt von „Crybaby“ Hart - ein Umstand, der dem Heel Steve Austin plötzlich große Sympathien einbrachte. Austin diffamierte Hart in seinen Promos als Heulsuse, die sich immer nur als Opfer sehe und sprach damit den Fans aus dem Herzen<sup>31</sup>. Das war zwar nicht der Plan der WWE, aber geschäftstüchtig wie eh und je erkannte man das Momentum und entschied sich dafür, bei dem Wrestlemania-Match zwischen Hart und Austin die Karten neu zu mischen. Dem gebürtigen Kanadier wurde quasi eine Fehde gegen die amerikanischen Fans verpasst, indem Hart sie ab diesem Match beleidigte, weil sie ihn verraten hätten. Steve Austin wiederum wurde gefeiert, weil er sich Hart in dem Aufgabe-Match<sup>32</sup> nicht ergeben hatte, obwohl er stark aus der Stirn blutete und ohnmächtig wurde (keine Sorge: Kayfabe). Eine Heldengeschichte, der kein guter amerikanischer Patriot widerstehen kann.

---

<sup>31</sup> vergl. Prichard/Thompson, 2017

<sup>32</sup> Ein Match, das nicht durch einen Pinfall beendet wird, sondern dadurch, dass einer der beiden Kontrahenten sagt, dass er aufgibt.

Apropos Patriotismus: Eher selten beziehen Storylines sich auf Tagespolitisches, was aber extrem verbreitet ist, sind „ethnische Gimmicks“ und Nationalitäten bezogene Stereotypen. Ähnlich wie sich während des Kalten Krieges in den Hollywood-Filmen an nahezu jedem Bösewicht etwas Rotes mit Hammer und Sichel finden ließ, bedient auch die Wrestling-Welt sich an den Ressentiments der Gegenwart. Bret Hart erinnert sich in seiner Biographie:

*„Wrestling storylines have always exploited wartime animosities: first the American good guy versus the Germans and the Japanese, and now it was the Russians and the Iranians.“<sup>33</sup>*

In den 50ern machten zum Beispiel die preussischen Brüder Fritz und Waldo van Erich von sich reden, die mit einem sehr unsubtilen Nazi-Gimmick ausgestattet wurden und zu den meistgehassten Heels ihrer Zeit gehörten. Unnötig zu erwähnen, dass einer der Brüder Texaner war und selbstredend nicht blutsverwandt mit seinem Partner<sup>34</sup>. Ein sehr billiges Mittel, Emotionen zu erzeugen, aber warum sollte die Nutzung desselben Hollywood vorbehalten bleiben? Sowohl im Mainstream-Kino als auch im Wrestling bedienen die Heels hier die Funktion einer Projektionsfläche, der Anspruch, in diesem Zusammenhang komplexe Charaktere zu erzählen, würde der Mission, größtmögliche Heat zu erzeugen, nur im Wege stehen. Zum Thema Heat kommen wir im nächsten Kapitel, vorerst noch einmal David Shoemaker zur den Nazi-Gimmicks:

*„Like so many other tropes in the wrestling world, the Nazism was a lie told to advance a greater truth about the existence of evil in the world and the need to overcome it with headlocks and such.“<sup>35</sup>*

---

<sup>33</sup> Hart, 2007, S. 165

<sup>34</sup> vergl. Shoemaker, 2013

<sup>35</sup> Shoemaker, 2013, S. 66

Hier lässt sich auch eine Ausnahme zu der Regel feststellen, dass Gimmicks nicht unbedingt mit einer Wertung einhergehen. Mir zumindest wäre kein Face-Turn eines Nazis bekannt. Was konnte man den kriegsgebeutelten Amerikanern der 50er-Jahre denn auch Befriedigenderes bieten, als einen eingeölte Muskelmann, der stellvertretend für sie zwei Nazis den Garaus macht?

### **3.3 Heat**

Gerade als TV-Ereignis konkurriert Pro Wrestling mit einer Unzahl anderer Programme um die Gunst und Aufmerksamkeit der Zuschauer: wo bei „normalen“ Sportarten ein tatsächliches athletisches Kräftemessen als Magnet wirkt, muss man hier auf ähnliche Effekte setzen wie jedes andere Entertainment-Segment und das heißt: jede Form der Aufmerksamkeit ist gut und es ist überlebenswichtig, im Gespräch zu bleiben. Eine Philosophie, die die WWE zeitweise dazu brachte, sämtliche Grenzen des guten Geschmacks zu überschreiten mit haarsträubenden Ideen und aus heutiger Sicht verantwortungslosen Storylines, die so zahlreich sind, dass man sie unmöglich zusammenfassen kann. Vermutlich reicht es aus, festzustellen, dass der Moment bei Wrestlemania 23, in dem Donald Trump WWE-Chef Vince McMahon im Battle of the Billionaires den Kopf rasiert<sup>36</sup>, bei weitem nicht zu den geschmacklosesten Einfällen der Promotion gehört.

Der Begriff „Heat“ hat in der Welt des Pro Wrestling mehrere Bedeutungen, aber ich möchte mich jener widmen, die sich vereinfacht mit „emotionsgeladener Aufmerksamkeit“ beschreiben lässt. David Shoemaker definiert ihn folgendermaßen:

*„A reaction from the crowd, usually negative, that measures the success of an act.“<sup>37</sup>*

---

<sup>36</sup> Anzuschauen unter: <https://www.youtube.com/watch?v=5NsrwH9I9vE> (10.08.2019)

<sup>37</sup> Shoemaker, 2013, S. 15

Wichtig ist, dass der Begriff „negativ“ hier in der Wrestling-Logik gesehen wird: Heat ist eine Art Empörung der Fans, meist im Zusammenhang mit den „negativen“ Taten eines Heels. Da genau diese Reaktion aber das ist, wovon das Business lebt, ist Heat das Beste, was einer Promotion und ihren Wrestlern passieren kann. Diese negativen Reaktionen sind fast noch wichtiger als die positiven, da sie die Fans mehr bei den Emotionen packen, weshalb ein Booker auch immer vermeiden wird, zwei Babyfaces gegeneinander antreten zu lassen. Es wäre schlicht weniger interessant.

Deshalb ist das, woran der Wert eines Wrestlers bemessen wird, nicht Beliebtheit im klassischen Sinne, sondern „Overness“. Ist ein Wrestler „over“ bei den Fans, so bedeutet das, dass er Reaktionen bei ihnen hervorruft – positive oder negative – und das bedeutet, dass sich mit ihm Tickets oder Pay-per-view-Events verkaufen lassen. „Over“ ist also keineswegs so zu verstehen, dass die Zeit eines Wrestlers vorbei ist, wenn er over ist – im Gegenteil.

Over bei den Fans zu sein ist nie eine Einzelleistung. Charisma und Talent alleine reichen nicht, ein Wrestler muss die Chance bekommen, mit Größen des Geschäfts gepaart zu werden und dabei gut auszusehen (siehe auch „Selling, Working und Shoots“). Er ist also nicht nur auf den Goodwill und das Vertrauen der Promotion angewiesen, sondern auch auf seine Kollegen, die ihn im Match gut aussehen lassen, ihren Beitrag zum konsequenten Aufbau seiner Geschichte, seiner Figur und somit auch seiner Karriere leisten, ihm seinen „rub“ verpassen. Einige Jahre nach seiner aktiven Karriere spricht die Legende Steve „Stone Cold“ Austin in seinem Podcast „The Steve Austin Show“ mit Bret „The Hitman“ Hart, dem er es zu großen Teilen zuschreibt, ihn over gebracht zu haben:

*„Some people don't understand the rub-process. Certain things have to happen correctly for some time to get people over. Guys don't get over just because they're over. It's a whole process of going through the process, so working with you was imperative for my career to end up the way it did.<sup>38</sup>“*

---

<sup>38</sup> o.A., „Cause Stone Cold Said So“, 2018, Zitat: 02:05

Die Karriere eines Wrestlers hängt bei weitem nicht nur von seinen athletischen (und damit messbaren) Fähigkeiten ab, sondern maßgeblich auch von sehr subjektiven Eigenschaften, wie beispielsweise Charisma und – ja, tatsächlich – Eloquenz. Jeder hat selber in der Hand, ob er den Leg-Day im Fitness-Studio auslässt oder Steroide nimmt, aber um von jemandem entdeckt zu werden, der ein Potential erkennt, erfordert nicht nur Glück – es macht auch abhängig von Meinung und Wohlwollen einiger weniger Leute. Wird Schauspielern oft von ihren Agenturen mit der Karriereplanung geholfen, so liegt die Macht im Pro Wrestling bei den Promotions. Die Fallen sind ähnliche: jeder geht durch die Phase, in der er in den Ring steigt und verliert, um andere over zu bringen und gut aussehen zu lassen, aber ab einem bestimmten Punkt muss sich das Blatt wenden. Eine Schauspielerin, die über viele Jahre nur die quirky beste Freundin der jeweils weiblichen Hauptrolle spielt, rückt ab einem gewissen Punkt mit jeder neuen Rolle als beste Freundin weiter weg vom Durchbruch. Der Ruhm beläuft sich dann auf Sommerloch-Artikel oder Fotogalerien zum Thema „Nebendarsteller, deren Namen Sie sicher nicht kennen werden“. Im Wrestling nennt man diese gescheiterten Existenzen „Jobber“.

### **3.4 Selling, Working und Shoots**

*„Den König spielen immer die anderen!“* Was Keith Johnstone als „Status“ in das Schauspiel gebracht hat, ist vielleicht der Hauptgrund, weshalb es Professional Wrestling in dieser Form überhaupt geben kann. Das gilt natürlich erstmals für die klassische und primär psychologische Auslegung, dass eine furchteinflößende Kampfmaschine in ihrer Wirkung und ihrem Auftreten nur so furchteinflößend ist, wie der Gegner es eben erahnen lässt. Beim Wrestling kommt aber dazu, dass es sich nunmal um eine (Schau-) Kampfsportart geht, in der das scheinbare Ziel ist, den anderen außer Gefecht zu setzen.

Das oberste Gebot beim Professional Wrestling lautet, seinen Gegner nicht zu verletzen. Das hat nicht nur humanitäre Gründe, sondern auch ganz pragmatische und ökonomische, denn die meisten Wrestler haben mehrere Auftritte pro Woche und da kein Promoter einen Athleten in den Ring schicken möchte, der bereits vor dem Kampf lädiert ist, geschweige denn einen kompletten Ausfall desselben kompensieren möchte, ist ein Wrestler, der seine Kollegen in Gefahr bringt, schnell weg vom Fenster. Im Gegenzug ist die große Kunst im Kampfe, nicht nur seine Griffe und Würfe so anzubringen, dass sie sicher sind, sondern auch, diese freundlichen Angriffe des Gegners als möglichst effektiv und schmerzhaft zu verkaufen. Ein Wrestling-Match ist Team-Work und zu jedem Wrestler, der im Ring gut aussieht, gehört ein Gegenpart, der ihn gut aussehen lässt. Besonders wichtig wird das, wenn ein Athlet sich tatsächlich eine Verletzung im Ring zuzieht oder bereits angeschlagen in den Kampf geht: mit dem richtigen Gegenpart fällt es niemandem auf, was ebenfalls ein Teil des Selling ist.

Wer einen Spot seines Gegners gut „sellt“, zeigt eine Reaktion, die in perfekter Relation zu einem (größtenteils vorgetäuschten oder mit Handbremse ausgeführten) Angriff steht. Der „Spot“, also die Aktion, muss also mindestens so schmerzhaft aussehen, wie er sich anfühlen würde, wenn er real durchgeführt würde – plus vielleicht das gewisse Quäntchen extra.

Overselling oder Underselling, also eine zu starke oder schwache Reaktion, sind meist an noch grünen, also unerfahrenen, Wrestlern zu beobachten, können aber auch ganz gezielt als dramaturgische Mittel eingesetzt werden. Hulk Hogan beispielsweise ist bekannt für sein Underselling, das ihn unbesiegbar wirken lässt, während ein Overselling oft eher den Effekt hat, dass der angreifende Wrestler lächerlich gemacht wird. Noch komplexer wird es, wenn der Oversell auch noch ironisiert und als Storyelement benutzt wird: Ein bekanntes Beispiel für einen eigentlich schon Slapstick-artigen Oversell ist der Titelwechsel von Kevin Nash zu Hulk Hogan (damals in seiner Heel-Phase als Hollywood Hogan), der als „Fingerpoke of Doom“ in die Geschichte eingegangen ist. Hogan tippte seinen Gegner nur auf die Brust, woraufhin dieser wie



von einem Torpedo getroffen auf den Ringboden donnerte<sup>39</sup>. Hintergrund war ein laut Storyline abgekarteter Titelwechsel, der in einer heimlichen Verbündung der beiden Gegner begründet war. Gezielt eingesetztes Overselling ist also gewissermaßen das Spiel im Spiel: in einer inszenierten Welt wird der Akteur, der für alle sichtbar inszeniert, zum Bösewicht.

Da die Konkurrenz oder Feindschaft zwischen zwei Wrestlern nicht immer rein fiktional ist, gibt es natürlich auch die Fälle, in denen Overselling und vor allem Underselling eingesetzt werden, um einen anderen Wrestler tatsächlich schlecht aussehen zu lassen. Das Prinzip des Selling beschränkt sich nicht auf den physischen Teil des Wrestling, denn auch in den weiteren Storyelementen muss der Gegner gesellt werden. Natürlich ist es Sinn und Zweck einer Promo, dass ein Wrestler sich über den anderen erhebt. Die große Kunst jedoch besteht darin, dem Gegner zwar deutlich mit auf den Weg zu geben, dass er verlieren wird, ihn dabei aber keinesfalls als Schwächling darzustellen. Denn wer kann sich schon rühmen, einen Schwächling besiegt zu haben? Oder noch schlimmer: der lästernde Wrestler verliert gegen den vermeintlichen Schwächling. Ob man sein Ansehen so schädigen will, muss man sich gut überlegen.

Ein mit dem Sell verwandtes Prinzip ist das des „Work“. Wenn in dieser Welt von einem guten Worker die Rede ist, dann beinhaltet das nicht nur die athletischen Fertigkeiten des Akteurs, sondern auch die Fähigkeit, jede für ihn vorgesehene Position glaubwürdig zu sellen. Es ist sicherlich kein Zufall, dass das Vokabular des Pro Wrestling sich so gerne an jenem der Arbeiter und Handeltreibenden orientiert, denn entgegen aller vorherrschenden Vorurteile, sind es weniger die Diven, auf deren Schultern dieses Business sich seit Jahrzehnten trägt, sondern die Worker. Jene Wrestler, die das Gesamtbild in den Vordergrund stellen, bereit sind, die für sie vorgesehene Position einzunehmen, auch den Geschlagenen zu mimen und Tag für Tag ihre Körper malträtieren. Am schönsten fasst es Bret „The Hitman“ Hart zusammen in seiner

---

<sup>39</sup> Anzuschauen unter: <https://www.youtube.com/watch?v=WhS4ZDnRqJQ> (10.08.2019)

Autobiographie, die bezeichnenderweise den Untertitel „My Real Life in the Cartoon World of Wrestling“ trägt:

*„To me there is something beautiful about a brotherhood of big, tough men who only pretend to hurt one another for a living instead of actually doing it. I came to appreciate that there is an art to it. In contrast to my father, who loved to proudly tell people, who the real tough guys, or shooters [s.u.], of his generation were, I can just as proudly tell you who the great worker, or pretenders, of my generation were.“<sup>40</sup>*

Eine weitere Bedeutung ist jene des Work als gelungene Täuschung. In einem Business, um dessen Showcharakter die meisten Fans wissen, ist es ein besonderes Kunststück, auch die Smart Marks hinter's Licht zu führen und Storylines so glaubwürdig wirken zu lassen, dass die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwimmen. Besonders gut gelingt dies bei Storylines, die einen wahren Kern haben:

Das Gegenteil eines Works ist ein „Shoot“ und bezeichnet grob gesagt ungeplante Verstöße gegen Kayfabe, also beispielsweise Absprachen in Ring oder Storyline, die - absichtlich oder versehentlich - nicht eingehalten werden. Das kann beispielsweise bedeuten, dass die Gewalt im Ring plötzlich sehr real wird oder dass ein Wrestler in einem Interview etwas Falsches sagt, Charakter bricht oder Dinge ausplaudert. Dies sind die wenigen Momente der Authentizität, nach denen Smart Marks suchen wie die Trüffelschweinchen. Sharon Mazer beschreibt es sehr schön:

*„Hard-core fans are explicitly obsessed with reading live and televised wrestling performances for the signs of the real and the fake. But rather than looking for proof of the fix, what they seek is twofold: opportunities to demonstrate their expertise in reading (and explaining) performances and moments when the display of violence becomes, or at least appears to have become, actual. That is, the fans operate in a tension between*

---

<sup>40</sup> Hart, 2007, S. 3

wanting to appear „smart“ and wanting the experience of the „mark“, of what they call „marking out“<sup>41</sup>.

Mit anderen Worten: kaum jemand muss über eine so große Ambiguitätstoleranz verfügen wie Smart Marks. Mazer schreibt weiter:

*„In what might be considered an informed discussion of suspension of disbelief in which belief is never fully suspended, they debate, in their terms and on the basis of their knowledge of a wrestler’s „true“ history or their close observation of the event: „Was it a work, or a shoot?“<sup>42</sup>*

Klug, wie Promoter und auch Wrestler meist sind, wissen diese den Reiz des scheinbar oder tatsächlich Authentischen für sich zu nutzen und setzen diese Elemente ganz gezielt ein.

Ein in dieser Hinsicht sehr beliebtes dramaturgisches Werkzeug tragen wir alle in uns: Blut. Juicy, colour, red – die Wrestlingwelt kennt so viele Begriffe dafür wie die Inuit für Schnee. Es gibt einige Spielarten im Wrestling, in denen Blut nicht nur geduldet wird, sondern geradezu Pflicht ist, aber diese folgen generell sehr anderen Regeln und sind aus dieser Betrachtung explizit ausgenommen. Aus den bereits geschilderten Gründen ist Blut im Mainstream-Wrestling eher selten gesehen (oder aus Gründen des Jugendschutzes sogar verboten) und wenn, dann ist es oft selbst induziert. Beim „blading“ wird mit einer Rasierklinge ein kleiner Schnitt auf der Stirn vorgenommen, gerne am Haaransatz, damit es nicht sichtbar wird. So vorbereitet bedarf es keiner großen Gewalt mehr, um den Schnitt zu öffnen und den wertvollen Saft des Lebens über das schmerzverzerrte Gesicht laufen zu lassen. Was gibt es Realeres als Blut?

*„The sign that the game has crossed from simulation to actuality is generally tied to the revelation of injury, for which blood is the most vivid sign. The knowledge that wrestlers*

---

<sup>41</sup> Mazer, 1998, S. 163

<sup>42</sup> Mazer, 1998, S. 163f.

*blade their foreheads does not necessarily diminish the impact of seeing blood stream down a wrestler's face, and in any case, the fact that the bleeding may be self-induced does not make the blood itself less real, regardless."*<sup>43</sup>

Blut in einem Mainstream-Wrestling-Match ist vielleicht am ehesten vergleichbar mit dem Disclaimer „Based on a true story/event“, der ja auch hervorragend dazu taugt, den Zuschauer daran zu erinnern, dass das aktuelle Geschehen inszeniert sein mag, dass seine Wurzeln jedoch sehr real sind. Alles, was man sieht, könnte auch in der Realität passieren. Außerdem kann ein dramaturgisch gut getimter Einsatz von Blut auch extrem auf den Character eines Wrestlers einzahlen. An dieser Stelle sei noch einmal auf das WrestleMania XIII-Match zwischen Bret Hart und Steve „Stone Cold“ Austin verwiesen, in dem Austin Blut über das Gesicht lief und er sich dennoch weigerte, aufzugeben und damit das Match zu beenden. Fürwahr „Stone Cold“ - Austin wirkte in diesem Moment wie ein Superman.

Es gibt viele Ereignisse, bei denen Fans sich bis heute nicht ganz sicher sind, ob es sich dabei um Work oder Shoot handelt. Ein Beispiel ist der Zwischenfall zwischen John Stossel und dem schlagkräftigen David „Dr. D.“ Schultz, von dem eingangs bereits die Rede war. Stossel beklagte sich auch Wochen nach dem Vorfall noch über Schmerzen und ein Summen im Ohr, klagte und einigte sich schließlich außergerichtlich mit der World Wrestling Federation (WWF) auf eine Summe von \$ 425.000. David Schultz wurde gefeuert - und hier wird es interessant - obwohl er später ganz klar auf der Aussage beharrte, Vince McMahon, damals Chef der WWF, habe ihm explizit aufgetragen, Stossel zu schlagen<sup>44</sup>:

*„I did what I was told to do. Vince McMahon told 'you to blast him, you tear his ass up and you stay in character and be Dr. D'. When I went out that door I did not know who John Stossel was. I made John Stossel, nobody knew who John Stossel was and after that night*

---

<sup>43</sup> Mazer, 1998, S. 164

<sup>44</sup> vergl. Pozarowski, 2018

*and that TV show and after all the whining and crying that this guy did, crying like a baby, he goes on Barbara Walters saying he [Schultz] beat me up. But John Stossel last year on his TV show said his injuries were neurosomatic. That means that after he got his money he didn't hurt anymore."<sup>45</sup>*

Und weiter:

*"On his deposition he [Stossel] said, he had permanent ear damage and the doctors at Madison Square Garden didn't see damage on his ears at all. And by the way: I didn't touch his ears and if you slow down the tapes and look at that you will see that I did not touch his ears. And he complained and whined and went to his brother and his brother was one of the doctors that checked him and his brother said he had permanent ear damage and he will always have it. Well, do you think that your brother is going to lie for you? I do."<sup>46</sup>*

Diese Begebenheit, so sie denn kein meisterhafter Work war, ist fast zu schön, um wahr zu sein – die Geschichte des Reporters Stossel, der auszog, um eine große Lüge aufzudecken, wird vermeintlich von einem schmerzhaften Shoot zu Boden geworfen, der sich später als Work zwischen McMahon und Schultz herausstellt. McMahon und Schultz und das amerikanische Justizsystem fallen anschließend auf einen Work von Stossel selber herein, der sich eine ärztliche Bestätigung seiner Verletzung von seinem Bruder erschleicht.

Man vermutet, Schultz sei ursprünglich nicht wegen dieses Vorfalls gefeuert worden, sondern weil er anderweitig Probleme gemacht habe. Wir werden es niemals mit letzter Sicherheit erfahren. Aber Stossel, der große Rächer der Getäuschten, hält sich bis heute streng an die Kayfabe-Regeln und bleibt bei seiner Version der Geschichte.

---

<sup>45</sup> Pozarowski, 2018, o.S.

<sup>46</sup> Pozarowski, 2018

## **4. DER AUFBAU**

Auch im Rahmen des Professional Wrestling gilt die simple Weisheit: um Regeln zu brechen und Grenzen zu sprengen, müssen zuerst Regeln und Grenzen bestimmt werden. Es gibt ein klares Spielfeld mit stets gleichen Elementen, welche vordergründig die Ordnung wahren und den Anschein eines eben „professionellen“ Sportes geben sollen, in der Praxis aber hauptsächlich genutzt werden, um Grenzüberschreitungen zu provozieren und die Profile der Wrestler zu schärfen.

### **4.1 Der Titel**

Ohne einen Preis, der auf dem Spiel steht, besteht bei Spiel und Sport die Gefahr, in der Wahrnehmung zu banalem Müßiggang zu verkommen. Das sinnstiftende Element im Pro Wrestling ist der Titel, ein Gürtel, der sich – breit, aus Leder und mit aufwändigen Beschlägen – schon rein optisch ständig in den Mittelpunkt drängt und bis in die letzten Zuschauerreihen zu sehen ist. Der Title Belt ist keineswegs der herkömmliche Preis für gute Leistungen, der am Ende einer Sportveranstaltung zivilisiert übergeben wird; er wird herumgetragen, herumgezeigt und durch seine schwere Beschaffenheit gerne auch als Waffe im Ring benutzt. Vor allem aber dient er ostentativer Prahlerei und der Demütigung und Provokation titelloser Gegner. Er ist also ein wichtiger Teil der Inszenierung und der Storylines.

Ob eine Fehde sich nun aus einer sportlichen oder einer persönlichen Storyline speist, ist für das Ziel unerheblich, denn sie alle finden ihren Abschluss im Ring und in Form des Titelgewinns oder -verlustes. Ganz klar muss gesagt werden, dass die Vergabe des Titels nicht automatisch eine kathartische Handlung ist und ein in einer Fehde beschriebenes Unrecht wird nicht zwingend durch einen Sieg des Faces über den Heel bereinigt. In der Kayfabe-Welt gewinnt der Stärkere, in den Überlegungen der Promotions entscheidet man sich für das Finish, das den größeren Schauwert hat und die Wrestler am besten in Position bringt für die nächste Fehde. Diese Bedeutung des Titels ist im Übrigen keine rein fiktive, denn eine Promotion verleiht ihre Titel üblicherweise nur Wrestlern, die sie

im Top-Segment ihres Rosters sieht, denen sie einen sogenannten Push bescheren möchte und in die sie auch in Zukunft zu investieren gedenkt.

Die Bedeutung eines Titelgewinns wird in der inneren Logik der Wrestling-Psychologie nicht angezweifelt. Er steht nicht nur für athletische Überlegenheit, sondern auch für eine persönliche Anerkennung – er vereint Want und Need des Wrestlers in einem klar greifbaren Status und Gegenstand. Außerdem wird er damit im Zusammenspiel mit der Fehde zum Motor für die dramatische Handlung, welche Gustav Freytag wie folgt definiert:

*„Dramatisch sind diejenigen starken Seelenbewegungen, welche sich bis zum Willen und zum Tun verhärteten, und diejenigen Seelenbewegungen, welche durch ein Tun aufgeregt werden; also die inneren Vorgänge, welche der Mensch vom Aufleuchten einer Empfindung bis zu leidenschaftlichem Begehren und Handeln durchmacht (...)“<sup>47</sup>*

Auf das Geschehen im Ring übertragen, ist das der Blick des ruhmeshungrigen Wrestlers auf den glänzenden und übermächtig wirkenden Title Belt des Gegners, der ihm als Verheißung auf alles erscheint, das besser ist als der Ist-Zustand. Er wird all seine Kräfte mobilisieren und alles in seiner Macht stehende tun, um dem anderen dieses heilbringende Objekt abzunehmen und alles, was ihm dabei im Weg steht...ist jeder andere Wrestler.

## **4.2 Der Squared Circle**

Für den Wrestling-Ring lassen sich viele Vergleiche finden, er fungiert als Spielfeld, als Rahmen oder gar als Leinwand. Selbstredend ist der Ring mit seinen Ringseilen in erster Linie als Begrenzung gedacht, die gewieft Umgehung und Umnutzung dieser Grenzen macht aber einen großen Teil des Reizes aus. Die Regeln sind einfach: in einem

---

<sup>47</sup> Freytag, 1983, S. 25

klassischen Match darf ein Wrestler sich nur 10 Sekunden am Stück außerhalb des Ringes aufhalten, wer diese Zeit überschreitet, verliert durch Disqualifizierung.

Noch wichtiger ist diese Regel in Tag-Team-Matches, in denen der inaktive Partner außerhalb der Ringseile auf dem sogenannten Apron (dem Vorsprung des Ringbodens außerhalb der Seile) stehen und mit einer Hand am Seil bleiben muss. Um eingewechselt zu werden, muss der aktive Partner den inaktiven mit der Hand berühren („taggen“) – ein Vorgang, der von auf dem Boden kriechenden und fast geschlagenen Wrestlern in der Mitte des Ringes oft mit enervierender Langsamkeit ausgeführt und in der Regel mehrfach unterbrochen wird. Gelingt der Tag, gibt es eine inoffizielle Toleranzzeit von etwa 5 Sekunden, in denen beide Tag-Team-Partner gleichzeitig im Ring arbeiten dürfen. Diese Sekunden sind oft entscheidend, denn die Double-Team-Moves sind oft die spektakulärsten eines Matches, in denen sich die funktionale oder dysfunktionale Dynamik eines Tag-Teams zeigt.

Natürlich ist es absolut üblich in einem Wrestling-Match, dass der Ring verlassen wird und auch wenn das jedem Zuschauer bewusst ist, so lässt dies direkt ein Gefühl der Grenzüberschreitung, des etwas „Extremere“ entstehen.

### **4.3 Der Referee**

Man kann es nicht anders sagen: der Referee hat eine undankbare Rolle und seine Autorität ist keine unangefochtene. Der Referee hat die Aufgabe, nach dem Rechten zu schauen, die Gesundheit der Kombattanten zu schützen und Regelübertritte zu verhindern oder zu ahnden. Das macht ihn zum Freund des Babyfaces und zum natürlichen Feind des Heels. Nicht ohne Grund ist der „Ref Bump“, also das Ausknocken des Schiedsrichters, ein feststehender Begriff und ein gern genutztes Überraschungselement in einer Match-Dramaturgie.



Der Ref Bump ist das letzte Mittel, das oft erst eingesetzt wird, wenn der Referee schon mehrfach zu Ungunsten einer Partei eingegriffen und damit ausreichend Zorn auf sich geladen hat. Die harmlosere Variante ist die versehentliche oder (meist) mutwillige Ablenkung des Referees vom tatsächlichen Geschehen. In den meisten Fällen wird diese Aufgabe von Tag-Team-Partnern, Managern oder sonstigen BegleiterInnen, die nicht als aktive Kämpfer fungieren und außerhalb des Rings stehen, übernommen. Die Folge können zum einen brutale und regelwidrige Handlungen sein, die ungeahndet bleiben, zum anderen können Gegner um den Sieg gebracht werden, weil der Referee beispielsweise ein Cover<sup>48</sup> nicht sieht. Diese Momente wirken retardierend und sind häufig Ausgangspunkte für ein Umschlagen der Handlung, in dem ein sicher geglaubter Sieg noch in einer unfair erlittenen Niederlage endet.

#### **4.4 Die Kommentatoren**

Kein Sport ohne Kommentatoren, das gilt auch im Professional Wrestling. Nicht nur das aktuelle Ringgeschehen ist von Interesse, die Kommentatoren liefern auch Hintergrundinformationen und helfen bei der moralischen Einordnung des Geschehens, wobei die Prioritäten bei den Kommentatoren im Pro Wrestling deutlich bei letzterem liegen, was sie von jenen im „echten“ Sport unterscheidet. Eine weitere Besonderheit ist hier auch der Einsatz von „Color Commentators“, die meist selber aktive Wrestler waren. Im Gegensatz zu „Play-by-Play-Kommentatoren“, die in der Regel mehr oder weniger neutral das sportliche Ringgeschehen kommentieren, erfüllen die Color Commentators die Funktion der parteiischen Stimme, die häufig mit den Heels sympathisieren, deren unfaire Aktionen rechtfertigen und auf dem entsprechenden Auge blind sind. Auch wenn dies oft die unterhaltsameren Stimmen von der Seitenlinie sind, ist die Wichtigkeit der neutralen Kommentatoren nicht zu unterschätzen, denn schließlich sind sie es, die das Pro Wrestling als legitimes Sportereignis sellen müssen. In der Funktion der

---

<sup>48</sup> Man spricht von einem Cover, wenn ein Wrestler seinen Gegner mit beiden Schultern auf den Boden drückt. Kann das Cover gehalten werden bis der Referee dreimal auf den Ringboden geschlagen hat, so war das Cover erfolgreich und man spricht von einem Pinfall, mit dem die meisten Matcharten beendet sind.

Kommentatoren findet sich eine ganz klare Parallele zur griechischen Tragödie mit ihrem Chor. Sie decken nun neben den Wrestlern selber die zweite Ebene des von Aristoteles beschriebenen „Sprachlichen“ ab, welches die Handlung der auftretenden Personen abbildet.

Gerade für Events, die live übertragen werden, sind die Kommentatoren auch unverzichtbare „Feuerlöscher“, wenn ein Plan nicht aufgeht, Aktionen nicht ganz so funktionieren, wie sie geplant waren oder ihre Wirkung sich nicht wie gewünscht überträgt. Was im Spielfilm eine - aus Not nachträglich eingefügte - Erzählerstimme noch retten soll, kann hier en passant geleistet werden. Auch wenn der eigentliche Kommentar für die TV- und Pay-Per-View-Zuschauer gemacht ist, ist die Präsenz der Kommentatoren ebenfalls ein wichtiges Element der Live-Performance. Der Kommentatorentisch ist sozusagen eine Erweiterung der Bühne, des Squared Circle. Es gehört zum interaktiven Gestus des Wrestling, dass auch die vermeintlichen Außenstehenden unvermittelt in das aktive Geschehen involviert werden können. Selbst wenn man wollte, wäre es wohl schwer, nachzuvollziehen, wie viele Kommentatorentische im Laufe der letzten Jahrzehnte das Zeitliche gesegnet haben, weil ein Wrestler Rücken voran auf das schwache Holz geschmettert wurde. Dies kann im Zuschauer den wohligen Schauer auslösen, dass auch er als Außenstehender jederzeit ins Kreuzfeuer geraten könnte.

#### **4.5 Die Fans**

Spätestens das „Sports Entertainment“-Branding von Vince McMahon hat den Fan zum heiligen Kalb des Wrestling gemacht. Wie Gladiatoren sind die Wrestler und alle Hintermänner und -frauen auf den gehobenen oder gesenkten Daumen des Publikums angewiesen und die Urteile sind mitunter gnadenlos.

Die House-Shows sind wichtig, aber seit den späten 50er-Jahren<sup>49</sup> ist Professional Wrestling in erster Linie ein TV- respektive Pay-per-view-Ereignis und so unterliegt auch diese Form des Entertainments ganz klar einem Quotendruck. Die Fans vor Ort sind wichtig für die Stimmung – auch wenn hier im Notfall mit Canned Heat, also eingespieltem Jubel, nachgeholfen werden kann – aber entscheidend sind die Daumen auf der Fernbedienung. Egal, wie gut ein Wrestler in Form ist, wie sehr die Promotion für ihn brennt oder wie sehr man die Storyline ausgeklügelt hat – was nicht geschaut wird, wird ausgetauscht.

Auf der anderen Seite sind die Fans, die live vor Ort dem Geschehen folgen und im besten Falle lautstark ihre Begeisterung demonstrieren, das Lebenselixier eines Wrestlers, das zu übermenschlichen Höchstleistungen motivieren kann.

Die Fans dürfen begeistert sein, sie dürfen erzürnt und wütend sein, aber man darf den Fan niemals langweilen. Schwierig wird es schon, wenn die Fans ihre Kehlen vereinen, um laut „Boooo-ring“ zu rufen; das Todesurteil jedoch ist gefällt, wenn nicht einmal mehr das kommt. Bei aller Macht der Promotions, ist man auf Mitspielen, Interesse und Wohlwollen des Publikums angewiesen. Tickets, Merch und On-demand-Fernsehen verkaufen sich nicht von selbst.

*„The promoter promises: he’s going to give them what they want, „real“ wrestling. If it happens that what the promoter presents fails to fulfill their expectations, the fans have ways of telling him and his wrestlers so. It is a consumer’s paradise, no deception here.“<sup>50</sup>*

An dieser Stelle darf nicht vergessen werden, dass der sehr gut bezahlte Roster der WWE nur die Spitze des Eisbergs ist und dass das Gros aller aktiven Wrestler niemals von dieser knochenbrechenden Leidenschaft leben können. Die Anteilnahme der

---

<sup>49</sup> vergl. Shoemaker, 2013

<sup>50</sup> Mazer, 1998, S. 155

Fans, ob Heat oder Pop, ist somit die eigentliche Währung, in der ein Wrestler bezahlt wird.

Wie in nahezu jedem Sport, unterliegen die Chants und Plakate der Fans ganz eigenen Regeln und Codes. Für Neulinge schwer zu durchblicken, steigern sie das Zuschauererlebnis um ein Vielfaches, sobald man sie verstehen und die Referenzen einordnen kann. Ein perfektes Beispiel für die eingangs beschriebene Ambiguität der Zuschauererlebnisgestaltung ist der Three Count - das Zählen des Referees bis 3, wenn ein Wrestler seinen Gegner covert, also mit beiden Schultern zu Boden gedrückt hält. Dieser Count wird gerne laut mitgezählt und da jeder weiß, dass die ersten Cover nur bis 2 gehen, wird diese Zahl - „Twooooo“ - in einem derartigen Genuß in die Welt geschrien, dass die Nearfalls, also die missglückten Pins, fast schöner sind.

#### **4.6 Das Match**

Natürlich gibt es unzählige Spielarten, wie Wrestling-Matches aufgebaut sein können, aber ähnlich wie im Film eben auch, gibt es Strukturen, die klar überwiegen und sich immer wieder finden lassen. Ein ganz klassisches Match ist wie ein Dreiakt aufgebaut, hier gehe ich von einem „Singles-Match“ aus, also von einem Match mit zwei Wrestlern im Ring.

##### 1. Akt: Exposition

Da man immer davon ausgehen muss, dass der Wrestler und sein Stil nicht dem ganzen Publikum bekannt sind, dient die erste Phase der Präsentation der eigenen Stärken und unter Umständen des Gimmicks. Hier wird nicht nur relativ schnell etabliert, wer als Heel und wer als Babyface antritt, sondern auch, was von den beiden zu erwarten ist: kämpft man eher offensiv oder defensiv, athletisch-technisch oder brachial? Ist einer der beiden ein High Flyer, der spektakuläre Sprünge und Aktionen von den Ringseilen zeigt oder werden hier zwei menschliche Hinkelsteine aufeinander einprallen? Interagiert der

Wrestler mit dem Publikum, arbeitet er mit Comedy-Elementen und vor allem: kämpft er schmutzig oder sauber?

Die Art der Exposition hängt stark von den äußeren Umständen ab, denn während ein Wrestler in einem neuen Territorium viel von sich präsentieren muss, um das Interesse des Publikums zu gewinnen und Sympathien oder Heat zu generieren, gehen die Kontrahenten bei einem Heimspiel und nach lange aufgebauter Fehde gerne auch direkt und ohne große Einleitung aufeinander los. Vergleichbar mit den unterschiedlichen Herangehensweisen zwischen Serie und Spielfilm, aber dazu später mehr.

## 2. Akt: Heat-Phase

Hier schlägt die Handlung in den Action-Teil um, die Positionen sind klar, die Sympathien des Publikums oft auch und beide Akteure können zeigen, was sie drauf haben. Man arbeitet sich aneinander ab und geübte Zuschauer könnten bei einem sehr traditionell strukturierten Match schon hier ablesen, wie der Kampf ausgehen wird, weshalb der 2. und der 3. Akt auch schwer einzeln zu betrachten sind.

Natürlich gibt es Kämpfe, die offenkundig mismatched sind, also in denen der eine dem anderen klar überlegen ist. Manchmal wird dieses David-gegen-Goliath-Motiv auch für ein Überraschungsmoment genutzt, in dem der David durch Geschick dennoch den Verlauf für sich entscheiden kann, aber in der Regel wird eine solche Konstellation gebraucht, um die Macht des Überlegenen ganz klar zu demonstrieren.

Häufiger ist einer der beiden aber eher leicht überlegen, er kann mehr Spots durchführen und bringt den anderen mehr und mehr in Bedrängnis. Der Unterlegene jedoch hat immer wieder sogenannte „Shinings“, also Momente, in denen er kurz glänzen kann. Manchmal ist es für den geübten Beobachter anhand der Anzahl und Qualität der Shinings auch hier schon möglich, die Art des Finish vorauszusehen.

### 3. Finish

Bei diesem Aktwechsel ist es Zeit für die Peripetie, das sogenannte Comeback des Unterlegenen. Eingeläutet wird er oft durch eine Zäsur, eine Art Plot Point, der entweder von außen kommen kann – zum Beispiel durch Eingriffe von Außenstehenden, Entscheidungen des Referees oder Kampfpausen durch Benommenheit, Verletzung etc. – oder der das beliebte Motiv des Sich-sammelns bedient. Sehr häufig ist auch ein bombensicher erscheinender Pin, der durch einen Kickout<sup>51</sup> in letzter Sekunde unterbrochen wird. Das sind die Momente, in denen die Handlung kurz zur Ruhe kommt und in denen das Mienen- und Gebärdenspiel bis zum Anschlag aufgedreht wird, Fäuste geballt, Zähne gefletscht und sichtlich Kräfte gesammelt werden. Im 3. Akt, dem Finish, wird das Match noch einmal äußerst explosiv mit einem „back and forth“ auf Augenhöhe, meist in der Form eines buchstäblichen Schlagabtausches oder einigen schnell aufeinanderfolgenden Spots und vielen Cover-Versuchen.

Nach einem retardierenden Moment, in dem der Überlegene der Heat-Phase doch noch einmal die Überhand zu gewinnen scheint, wird er doch in die Knie gezwungen und das Match endet in der Katharsis oder – war der Heel siegreich – in der Katastrophe.

Doch auch in diesem sehr simplen Rahmen gibt es viele Feinheiten, die die Wrestler zu beachten haben und zu denen es im Vorfeld meist ganz klare Absprachen gibt. Nicht nur das Finish ist von Bedeutung, sondern die ganze Psychologie des Matches. Bereits erwähnt wurden die David-gegen-Goliath-Momente sowie die Machtdemonstration eines vollkommen überlegenen Gegners. Möchte eine Promotion einen jungen Wrestler neu aufbauen, in dem sie großes Potential sieht, so wird er nicht gegen die Superstars gewinnen, aber man macht ihm Zugeständnisse bei den Shinings, die entweder zahlreich oder besonders spektakulär sein können. Je nachdem, ob ein Wrestler in der

---

<sup>51</sup> Befreien aus dem Cover.

Region, in der er gebucht ist, als Heel oder Face bekannt ist, muss er durch seine Art zu kämpfen klar zeigen, womit bei ihm zu rechnen ist.

Auch von großer Bedeutung ist die Art und Weise, wie ein Wrestler verliert und vor allem siegt. Hier ist Wrestling nicht nur nah an anderen Sportarten, sondern auch generell am Leben. Offensichtlich sind die Motive der guten Gewinner und Verlierer, aber ähnlich wie in der Dramaturgie eines Matches verrät auch das Finish viel über die Figur des Wrestlers, seine Position in der Promotion und die Reise, auf die man ihn schicken wird. Ein fairer Gewinner wird natürlich niemals nachtreten, außerdem sellt er den Sieg in einer Weise, die den Verlierer nicht demütigt. Ein „arrogantes Cover“ ist jenes, in welchem der Überlegene es so aussehen lässt, als sei es ein Leichtes, den Gegner zu unterwerfen. Je mehr der scheinbar oder tatsächlich Überlegene diese Taktik fährt, umso stärker wirken die Shinings und Comebacks des Underdogs. Hat ein Heel ein erfolgreiches Comeback gegen ein Babyface, so ist davon auszugehen, dass „das unterschätzte Böse“ zu einem Thema in der Zukunft werden und das Ganze sich zu einer längeren Fehde auswachsen wird. Gelingt allerdings einem Babyface das Comeback, nachdem es von einem Heel dominiert wurde, so hat dies eher einen kathartischen Effekt, in dem dann - gottlob - das Gute am Ende doch noch gegen alle Widerstände siegen konnte. Noch extremer werden diese Effekte, wenn unfaire Aktionen im Spiel sind, denn wie Shoemaker schon feststellt:

*„Unfair fights are great for getting bad boys over.“<sup>52</sup>*

Es muss ganz klar gesagt werden, dass sich hier in den letzten Jahren einiges getan hat. Durch die vielen Smart Marks müssen die Promotions sich inzwischen mehr einfallen lassen, um die Matches spannend bleiben zu lassen und auch den Fans mit Insight noch Überraschungsmomente bieten zu können. Eine Folge daraus, sind die sehr unterschiedlichen - teils recht grotesken - Matcharten, die im Laufe der Jahre

---

<sup>52</sup> Shoemaker, 2013, S. 84

entstanden sind, die nicht nur in der Dramaturgie anders aufgebaut sind, sondern teils auch gänzlich anderen Regeln unterworfen sind.

Eine äußerst beliebte und sehr präzente Spielart sind Tag-Team-Matches (in der Regel zwei Zweierteams gegeneinander), die eigentlich ein eigenes Kapitel verdienen würden. Sie beinhalten nicht nur den Kampf zweier offensichtlicher Gegner, sondern auch die sehr unterschiedlichen Dynamiken zwischen den Tag-Team-Partnern, die teilweise fast ins Genre des Family Drama abdriften: Manche lieben sich, manche hassen sich, manche haben aus eigenen Stücken zusammengefunden, manche wurden durch äußere Umstände gezwungen – das gilt für Kayfabe so sehr wie für die Realität – aber ihnen gleich ist das Schicksal, aufeinander angewiesen zu sein. Viele Tag-Teams setzen sich sogar tatsächlich aus Brüdern zusammen, wie die Hardy Boys oder die Young Bucks. Hier spielen sich die großen Dramen von Verrat und Brüderlichkeit in noch komprimierterem und gesteigertem Maße ab, da sie sich nie durch die Jagd auf einen Titel rechtfertigen lassen. Man war doch angetreten, gemeinsame Sache zu machen – wenn also der eine Tag-Team-Partner den anderen verrät, so sind stets niedere Motive im Spiel.



## 5. STORYTELLING

Eine Vokabel, von der immer wieder die Rede war, ohne sie in ihrer ganzen Relevanz zu beleuchten, ist die der „Storylines“ – ein Begriff, der in diesem Business ähnlich benutzt wird wie beispielsweise bei seriellen Fernsehformaten und die Handlungs- und Entwicklungsbögen beschreibt, die um einen oder mehrere Wrestler über einen gewissen Zeitraum aufgebaut werden.

Der Motor des Storytellings im Wrestling sind die sogenannten Fehden, von denen bereits die Rede war. Die Fehde ist gewissermaßen die höhere Rechtfertigung für den Kampf um den Titel – sie macht die Konkurrenz zu mehr als sportlichem Ehrgeiz, sie macht sie zu einer Ehrensache und damit ist sie äquivalent zu dem, was Aristoteles als das „*Erste und Wichtigste*“<sup>53</sup> in der Tragödie bezeichnet: die Fabel. Fehden müssen sich nicht immer über einen längeren Zeitraum erstrecken, manche halten sich nur für die Dauer eines einzigen Events, doch je größer die Motive sind, desto länger tragen sie auch und können dafür sorgen, dass auf ein bestimmtes Match schon über Monate im Voraus hingefiebert wird. Dazu Aristoteles:

*„Aus der Natur der Sache ergibt sich folgende Maßgrenze: Je größer – innerhalb der von der Übersichtlichkeit gebotenen Grenzen – die Ausdehnung einer Fabel ist, um so beachtlicher ist auch ihre Schönheit.“*<sup>54</sup>

Die Fabel – respektive eine aufwändigere Fehde – macht Pro Wrestling auch zu einer seriellen Form des Entertainment mit horizontal angelegtem Storytelling. Was den Einstieg in die Welt des Seriellen Erzählens im Wrestling angeht, gibt es eine frappierende Ähnlichkeit zur Funktionsweise von Soap Operas: Wer im Jahre 2019 zum ersten Mal in seinem Leben und ohne jegliches Vorwissen in eine Folge „Gute Zeiten Schlechte Zeiten“ zappt, wird erstens wenig verstehen und sich höchstwahrscheinlich

---

<sup>53</sup> Aristoteles, 1961, S. 16

<sup>54</sup> Aristoteles, 1961, S. 18

auch nicht dafür interessieren. Erst nach mehrmaligem Schauen und schrittweisem Kennenlernen der Charaktere und ihrer Geschichten, wird man in den Sog geraten und wissen wollen, wie es weitergeht. Man wird gewisse Sympathien und Antipathien, eigene Wünsche und Erwartungen für die Figuren und die Handlung entwickeln und überprüfen wollen, ob diese eingelöst werden. Hier muss zwischen Soap Operas, die über einen langen Zeitraum hinweg laufen, und den modernen High Concept-Serien unterschieden werden, die auf eine gewisse Episoden- und Staffelanahl begrenzt sind. Während bei letzteren die meisten Zuschauer am selben Punkt einsteigen - nämlich vorne - sind vermutlich eher wenige Leute seit der ersten GZSZ-Folge dabei. Je länger eine Serie läuft, desto mehr hat sie die Möglichkeit, auf einen vollkommen eigenen Referenzrahmen zurückzugreifen und je mehr ein Zuschauer diese Referenzen nicht nur erkennt, sondern sie auch versteht, umso mehr wird er sich mit dem Produkt verbunden fühlen.

Bleibt man in dieser Logik, so „läuft“ Catchen respektive Wrestling schon so lange, dass kein lebender Mensch seine Anfänge mitbekommen hat, der Referenzschatz ist also schier bodenlos. Natürlich beruft jede Promotion, ob groß oder klein, sich aus Marketinggründen vor allem auf ihren eigenen Referenzrahmen, aber auch die WWE, die für viele fast synonym zu Wrestling im Allgemeinen wirkt, ist seit über 35 Jahren in der Hand Vince McMahons, der sie zu dem gemacht hat, was sie heute ist.

Ich erlaube mir die Ausschweifung für ein Beispiel, welches für Wrestling-Insider ein oberflächliches ist und dennoch bereits die Komplexität dieses Universums erahnen lässt:

Im Jahre 2011, bei dem Pay-per-view-Event „Money in the Bank“, standen John Cena und CM Punk gegeneinander im Finale um den WWE Championship-Titel. Die Storyline war in aller Kürze folgende: CM Punk war frustriert in der WWE, hat öffentlich Stimmung gegen sie gemacht und angedroht, den Titel zu gewinnen und anschließend mit dem Titel die Promotion zu verlassen. Der amtierende Champion John Cena stand also quasi stellvertretend für „das Establishment“ der WWE, CM Punk hingegen für die Kritiker. Die

Kommentatoren tun im Laufe des Matches ihr Bestes, den WWE Championship-Belt als den heiligen Gral des Wrestling anzupreisen, den in der 50-jährigen Geschichte nur 40 Männer tragen durften. Schon nach 4 Minuten Match sagt einer davon:

*„(...) Another example of what the WWE Championship means to Mr. McMahon and what he will do to keep it here in WWE. Who'll ever forget 1997. Survivor Series.“<sup>55</sup>*

Die meisten Wrestling-Fans werden schon bei der Zahl „1997“ keine weitere Erklärung mehr brauchen, denn sie ist untrennbar mit dem Montreal Screwjob verbunden, einem Event, das sich für alle Zeiten in die Geschichte des Pro Wrestling eingeschrieben und die WWE nachhaltig geprägt hat.

Stark vereinfacht ist der Hintergrund der, dass die WWF<sup>56</sup> in dieser Phase schwer unter ihrer größten Konkurrenz-Promotion WCW (World Championship Wrestling) zu leiden hatte und sich ihren Superstar Bret „The Hitman“ Hart nicht länger leisten konnte. Mehr oder minder einvernehmlich einigte man sich also darauf, das Beschäftigungsverhältnis zu beenden und Hart zur WCW wechseln zu lassen, die ihm einen sehr lukrativen Deal angeboten hatte. Worüber man sich allerdings nicht einigen konnte, war die Art und Weise, als was Hart die Promotion verlassen sollte. Bret Hart war amtierender WWF Champion und Vince McMahon wollte, dass er den Titel verliere, damit er ihn nicht in die Konkurrenz-Promotion „mitnehmen“ könne. Hart wiederum war vertraglich kreatives Mitspracherecht für seine letzten Monate zugesichert worden und er weigerte sich, ausgerechnet in seinem Heimatland Kanada und ausgerechnet gegen seinen (sehr realen) Rivalen Shawn Michaels zu verlieren.

Kurz: Das tatsächliche Match zwischen Hart und Michaels wurde früher als besprochen abgebrochen, indem die Ringglocke geläutet wurde, als Shawn Michaels Bret Hart in

---

<sup>55</sup> Anzusehen unter: <https://www.dailymotion.com/video/xkn0g4?fbclid=IwAR0RCKEU9iVAFwdw8L1PlyDTIioaNRYu6MDrCq1E0vTUspLyxAp9rAfRTg> (10.08.2019), Zitat: 16:02

<sup>56</sup> WWF - World Wrestling Federation - war damals noch der offizielle Name der Promotion.

einem Aufgabegriff<sup>57</sup> hielt. Dies implizierte, dass Hart aufgegeben habe, was in Wahrheit nicht geschehen war. Pikanterweise handelte es sich dabei auch noch um Bret Harts Signature Move, den Sharpshooter. Michaels war also neuer WWF Champion und der Hitman war außer sich vor (realer) Wut. Er spuckte Vince McMahon ins Gesicht und zertrümmerte alles, was ihm rund um den Ring in die Finger kam.

Zurück zu dem Match zwischen John Cena und CM Punk: Natürlich nutzte man diese Parallele sehr bewusst bei der WWE und ging sogar so weit, kurz vor Ende des Matches McMahon auftauchen und mit vor Anspannung krampfenden Händen auf den Ring starren zu lassen – genau, wie es im Rahmen des Montreal Screwjob geschehen war. Die Fans erwarteten deshalb, dass McMahon wieder die gleichen Tricks anwenden würden, um einen Titelgewinn Punks zu verhindern – das tat er auch, aber er war nicht erfolgreich damit und so konnten die Fans es nicht glauben, als der WWE Title Belt laut Storyline diesmal wirklich die Promotion verließ, in den Händen eines schadenfroh lachenden CM Punk. Dieses Match gilt bis heute als eines der besten aller Zeiten<sup>58</sup> und die Begründung klingt oft ähnlich wie die blumigen Worte dieses Wrestling-Reporters:

*„Just as human beings are more than a collection of biochemical reactions, a match is more than the combatants in the ring. It's the build on the back of the storyline leading to the match and the aftermath it spawns. A great match without any lead in is simply just that: A great match. What separates a great match from the best of all time ist the build to it, the emotion of the events and the aftermath it creates.<sup>59</sup>“*

Eine Randnotiz: Die Anekdote ist ein sehr prominentes Beispiel für die Lieblingsfrage der Smart Marks: „Was it a shoot?“ Auch wenn alle Beteiligten das Gegenteil behaupten,

---

<sup>57</sup> Ein Aufgabegriff, auch Submission Hold, soll den Gegner durch Schmerzzufügung dazu bringen, das Match durch Aufgabe selber zu beenden.

<sup>58</sup> Das Match erhielt mit 5 Punkten die damalige Höchstwertung von Dave Meltzer, dessen Punktesystem für den „Wrestling Observer“ für viele als Maß aller Dinge gilt. Damit war es nicht nur das einzige überhaupt im Jahre 2011 – das letzte Mal, dass ein WWE-Match 5 Punkte bekommen hatte, war im Jahr 1997.

<sup>59</sup> Schaefer, 2011, o.S.

gibt es bis heute Fans, die davon überzeugt sind, dass es sich beim Montreal Screwjob um den gelungensten Work aller Zeiten handelt und die Geschehnisse von Anfang an so geplant waren. Ebenso ist bekannt, dass die oben genannte Storyline um CM Punk auf einer sehr realen Frustration des letzteren basierte, der tatsächlich die WWE verlassen wollte. Wenn reale Ereignisse genutzt und zu Storylines verarbeitet werden, so spricht man von „Worked Shoots“.

Was im Laufe der nächsten Jahre als Reaktion geschah, war ebenso genial wie geschäftstüchtig. Bret Hart, von vielen Fans verehrt wie ein Gott, wurde zu einer Art Märtyrer und Vince McMahon zum vermutlich meistgehassten Akteur im Business. Man beschloss also, im Überfluss vorhandene Heat gegen McMahon zu nutzen und ihn nicht mehr nur als Announcer bei den Shows und natürlich für seine offiziellen Rollen hinter den Kulissen zu nutzen, sondern einen Character aus ihm zu machen. Geboren war „Mr. McMahon“, sicherlich einer der Heat-trächtigsten Heels, die die Promotion je hatte. Dies gilt als Beginn der „Attitude Era“, in der man den Anspruch des Family Entertainment in Teilen verabschiedete, auf mehr Härte setzte und damit tatsächlich den Kampf gegen die WCW gewinnen konnte.

Man verwickelte also den verhassten Mr. McMahon in eine Fehde mit dem äußerst beliebten Steve „Stone Cold“ Austin und man hatte die Zuschauer und Fans über Monate an der Angel, denn niemand wollte sich entgehen lassen, wie Stone Gold dem fiesigen Boss Saures geben würde.

Überhaupt ist es interessant, wie viele der erfolgreichen Storylines auf realen Events und Zwistigkeiten basieren. Dabei ist es wenig überraschend, dass sich darunter primär Geschichten über erbitterte Konkurrenz und Affären finden<sup>60</sup>. Hier wären wir auch wieder bei der Suche nach den Shoots, den wahrhaften Momenten im großen inszenierten Ganzen.

---

<sup>60</sup> Wer an haarsträubendem Wrestling-Klatsch interessiert ist, sollte sich dazu Episode 13 „Lita x Edge x Matt Hardy Love Triangle“ des Podcasts „Something to Wrestle with Bruce Prichard“ anhören.

Wie bei einer Serie oder Soap zieht eine Storyline sich in der Regel über einen längeren Zeitraum und folgt einem klassischen Spannungsbogen. Sie ist eng verwandt mit dem Begriff des „Angle“, der allerdings etwas unscharf ist und unterschiedlich eingesetzt wird. Manche benutzen ihn synonym zur Storyline, andere verstehen darunter ein einzelnes Element einer Storyline, am ehesten mit einem Vorgang oder einem Beat vergleichbar. Ein Angle kann in diesem Verständnis also beispielsweise eine Provokation im Ring sein, eine Promo oder auch einfach ein Match im Rahmen einer Storyline.

Serielles Erzählen hat in den verschiedenen Promotions einen sehr unterschiedlichen Stellenwert. Das hat nicht nur mit Schwerpunkten und Zielgruppen zu tun, es ist auch eine finanzielle Frage. Beispielsweise Backstage-Segmente oder Promos zu filmen und für zusätzlichen Content zwischen den Live-Events zu sorgen, ist (je nach Anspruch natürlich) teuer und aufwändig und gerade kleinen Independent-Ligen fehlen dazu oft die Kapazitäten. Bei manchen ist es auch eine Entscheidung, klar auf den athletischen Aspekt zu setzen und durch technische Fähigkeiten zu überzeugen und nicht durch audiovisuelles Ornamentieren. Was sich allerdings so gut wie immer findet, ist eine Fehde und die ist der Beginn des Seriellen Erzählens, da sie exponiert, gesteigert und abgeschlossen wird. In sofern ist die Aneinanderreihung der reinen Live-Events mit Fehden schon – buchstäblich – seriell.

Am nächsten kommen klassischen Serien allerdings Formate wie WWE Raw und WWE SmackDown, um hier die bekanntesten Vertreter dieser Gattung zu nennen. Sie werden wöchentlich um die gleiche Zeit gesendet und bieten neben den Matches auch inszenierte Segmente zu den aktuellen Storylines. Wer eine Show verpasst hat, wird durch die Kommentatoren wieder ins Boot geholt und mit Hintergrundinformationen versorgt. Diese Fernsehformate sind auch der Grund, weshalb Wrestler, die sich vor Kameras nicht wohl fühlen, es zumindest in den großen Ligen inzwischen sehr schwer haben dürften, Karriere zu machen. Tatsächliche Wrestling-Serien, wie „Lucha Underground“ oder das deutsche „Three Count“ der GWF, sind ganz klar in der

inszenierten Fernseh- bzw. Web-TV-Unterhaltung angesiedelt und damit zu weit von meinem eigentlichen Gegenstand der Betrachtung entfernt.

Wer damit noch nicht genug hat, kann sich auch an den ergänzenden Formaten erfreuen, wie beispielsweise dem Nachwuchsformat der WWE, „NXT“, oder in Deutschland „Who’s Next“, das wie eine Art Castingshow aufgebaut ist, in der die Bewerber mehrere Runden „überstehen“ und als letzte übrigbleiben müssen, um eine Chance im Haupt-Roster zu bekommen. Wieder eine sehr clevere Form der Zuschauerbindung, denn wer mit einem Bewerber bei einer Nachwuchsshow mitgefiebert hat, wie er sich gegen die anderen durchsetzt, wird sicher auch wissen wollen, wie er sich im Main-Roster einer großen Promotion schlägt. Das Gefühl, auf diese Art eine Karriere von Anfang an begleitet zu haben, ist vergleichbar mit dem Stolz jener, die eine bekannte Band noch in kleinen Clubs gesehen haben.

## **6. PRAKTISCHES BEISPIEL: EIN JAHR IN DER GWF**

Die GWF – German Wrestling Federation – ist in Berlin beheimatet und wurde von den Brüdern Ahmed und Hussen Chaer (besser bekannt unter seinem Ringnamen Crazy Sexy Mike) gegründet. Seit 1995 veranstaltet die GWF regelmäßige Wrestling-Events in der Stadt und betreibt seit 1997 eine Wrestling-Schule, in der sie ihre eigenen Talente aufbaut. Mike und Ahmed sind große Filmfans, weshalb der Story-Anteil in der GWF immer verhältnismäßig groß war und die beiden großen Wert auf audiovisuelle Formate legen, die über den Wrestling-Standard hinausgehen. Bereits genannt wurde die Nachwuchsshow „Who’s Next“, aber vor allem mit der Web-Serie „Three Count“ hat man hier in Berlin ernst gemacht mit der Verbindung aus Wrestling und Filmelementen. Die Matches nehmen nur etwa die Hälfte der rund 40-minütigen Episoden ein, während der Rest sich ausschließlich den auf Grundlage von Drehbüchern inszenierten Storylines widmet.

Da man es hier aber nicht mit Schauspielern, sondern mit Sportlern zu tun hat und man bei aller Affinität für Film und Entertainment nicht vergessen darf, dass es auch immer noch einen ganzen Haufen Fans gibt, die wirklich in erster Linie am Geschehen im Ring interessiert sind, folgt das Schreiben für Wrestling ganz eigenen Gesetzen.

Es ist schon bezeichnend, dass die Funktion des Bookers in einer Wrestling Promotion fast gleichbedeutend ist mit der eines Storyliners bei einer Soap Opera. Wer Wrestler auf eine Card (also das Line-Up für eine Veranstaltung) nimmt und sie in Matches gegeneinander stellt, muss ganz genau wissen, wie er diese Paarung dramaturgisch aufladen und erklären kann. Aber fangen wir von vorne an:

### **6.1 Das Booking**

Wie jede Wrestling Promotion hat die GWF ein eigenes Roster, also eine Art Kader aus Wrestlern, die ihnen fest verpflichtet und in der Mehrheit in Berlin wohnhaft sind. Viele



davon arbeiten seit ihren Anfangstagen mit Mike und Ahmed zusammen und die Stars unter ihnen sind die Aushängeschilder der GWF.

Um für Abwechslung zu sorgen und den internationalen Charakter zu stärken, gibt es auch immer wieder externe Wrestler, die für einzelne Events oder Storylines gebucht werden. Einige davon wirklich nur einmalig als Highlight oder als Test, manche so regelmäßig, dass sie fast als fester Bestandteil der GWF wahrgenommen werden, wie beispielsweise der technisch hervorragende Senza Volto aus Frankreich.

Wenn es darum geht, welcher Wrestler gepusht wird oder wem man eine große Storyline gibt, dann haben die eigenen Wrestler ganz klar Vorrang. Zum einen spart man sich Reisekosten, was ein erheblicher Faktor ist in einer Branche, mit der in Deutschland kaum jemand Geld verdienen kann. Zum anderen geht es natürlich darum, die eigenen Stars zu stärken, ihren Marktwert zu erhöhen und somit das eigene Profil als Promotion zu schärfen. Ausnahmen sind wirklich sehr hochkarätige Gäste, die trotz Abwesenheit dazu geeignet sind, Aufmerksamkeit auf den Titel zu ziehen.

Was also am Anfang der Jahresplanung steht, ist die Festlegung, wen man am Ende des Jahres an der Spitze sieht. Fast wichtiger als die Frage, wer es verdient hat, den Titel am Ende wirklich zu gewinnen, steht die Überlegung, wem es zugestanden wird, überhaupt darum zu kämpfen, denn für die Wrestler bedeutet das, dass sie in Storylines eingebunden werden, was regelmäßige Engagements und Sichtbarkeit vor den Fans bedeutet. Gleichzeitig kann es schwierig sein, sich einen international erfolgreichen Superstar als Champion auszuwählen, da sich mit diesen schlechter planen lässt durch Bookings anderer Promotions. Man würde also einen Wrestler stärken, der durch Absenz-Zeiten nicht regelmäßig für Ticketverkäufe sorgt, deshalb gesteht man den Titel eher den regelmäßigen Gästen oder eben dem eigenen Roster zu. Sollte man den Titel doch einmal für kurze Zeit einem internationalen Top-Star verleihen, so erhofft man sich dadurch hauptsächlich zusätzliche Aufmerksamkeit.

Für jeden Titel werden also etwa vier sogenannte Titel-Contender ausgewählt. Während die WWE fast 20 Titel zu verteilen hat, gibt es in der GWF derzeit fünf:

GWF World Title: Der wichtigste Titel, um den nur die größten Stars antreten dürfen. Hier sind nicht nur athletische Fähigkeiten entscheidend, sondern das Gesamtpaket - Charisma, Mic-Work und Overness - bevorzugt werden also Wrestler, die nach Auffassung der Promoter das Zeug zu „Superstars“ haben.

GWF Berlin Title: Der sportlichste Titel. Hier konkurrieren vor allem technisch starke Wrestler, es gibt einen stärkeren In-Ring-Fokus und es dürfen auch Wrestler antreten, die beispielsweise keine tollen Redner sind oder nicht über ein so großes Charisma verfügen wie andere Wrestler.

GWF Tag-Team Titles: Titel, die naturgemäß nur im Team erstritten werden können. Tag-Teams sind eine temporäre Angelegenheit, weshalb man den Titel eher Teams gibt, denen man eine längere Halbwertszeit voraussagt. Hier gibt es einen hohen Unterhaltungswert, da mehr Personal in die Storylines involviert ist und die Fehden oft mehr einen Bandenkrieg-Charakter haben.

GWF Women's Title: Ein Titel, den ich in dieser Arbeit leider vernachlässigen muss, da in der GWF ein akuter Mangel an Wrestlerinnen herrscht. Die Damen müssen deshalb fast ausnahmslos für viel Geld eingeflogen und untergebracht werden, was sich bei dem bescheidenen Interesse für Frauen-Wrestling leider nicht rentiert. Das hat zur Folge, dass Frauen-Matches hierzulande eher selten und meist nicht in relevante Storylines eingebettet sind.

GWF Loserweight Title: Eine Erfindung der GWF und in der Form einzigartig ist der Titel der Schande, der dem schlechtesten Wrestler der Promotion zugestanden wird. Jedem Wrestler, der ein Match verliert, kann es passieren, dass der aktuelle Titelträger ihn zu einem Kampf herausfordert und der Verlierer wird neuer Loserweight Champion. In der

GWF hat der Loserweight-Titel die Funktion, die Comedy-Elemente der Show zu bedienen. Auf der einen Seite gibt es legendäre Dauer-Champions wie den (leider nicht mehr aktiven) „Italiener“ Vincenzo Cocotti oder das „Persische Wunderkind“ Arash, der zwar ein großer Sympathieträger, aber auch ein unvergleichlicher Pechvogel ist. Auf der anderen Seite passiert es immer wieder gestandenen Wrestlern, dass sie sich mit einem der Clowns gegen den Loserweight-Titel wehren müssen und es ist klar, wer die Wut darüber ausbaden muss.

Der Titelträger muss also over genug sein, um das Prestige des Titels weiter glaubwürdig zu halten, gleichzeitig darf der Ausgang des Rennens um den Titel nicht vorhersehbar sein. Wenn ein Titel als Teil einer Storyline unverdient oder unfair gewonnen wird, ist es essentiell für das Ansehen des Titels, dass dieser Fehler umgehend wieder korrigiert wird. Da ein Titelträger seinen Titel in der kommenden Saison verteidigen muss, ist es wichtig, dass er in der Lage ist, entsprechend Zuschauer zu ziehen.

Hat man sich also entschieden, welche Wrestler für das Rennen in Frage kommen, geht das Brainstorming um die Storylines los: Was für Geschichten wurden noch nicht erzählt bzw. nicht in dieser Variation bzw. nicht in dieser Konstellation? Wie sind die schauspielerischen Fähigkeiten des entsprechenden Wrestlers, ist die Story simpel genug, um sie mit den begrenzten Mitteln wirklich in der Kürze der Zeit zu erzählen? Was für Fehden gab es im Jahr davor, welche trägt man weiter und wo braucht man neuen Zündstoff? Besonders schön ist es natürlich auch hier, wenn die Storylines sich von der Realität inspirieren lassen.

Was ganz klar vermieden wird, ist es, eine Fehde zwischen zwei Faces zu starten. Natürlich können zwei „gute“ Wrestler auf der Jagd nach dem selben Titel sein, aber die Matches gegeneinander laufen in der Regel fair ab und die Hürden auf dem Weg zum Titel werden über Storylines mit den Heels bespielt.

Die Gefahr, die bei einer Risiko-Sportart wie dem Pro Wrestling besteht, ist jene der Verletzung. Es kann immer passieren, dass ein Wrestler für kurze oder lange Zeit ausfällt und dann muss schnell reagiert werden. Besonders unglücklich ist das bei Matches, die bereits angesagt wurden, dann wird die Verletzung oft in die Storyline eingearbeitet. So geschehen bei der Storyline mit Ramb'oo Damballa (s.u.), die eigentlich nicht für Crazy Sexy Mike und Blue Nikita vorgesehen war, sondern für Tarkan Aslan und seinen persönlichen Ringsprecher James. Tarkan zog sich in der Juni-Show einen Bänderriss zu und da die Story auf ihn und seinen Begleiter James geschrieben war, musste ein Ersatz gefunden werden, der nicht nur ähnlich populär sein muss wie Tarkan (schließlich handelt es sich um eine der prominenteren Geschichten des Jahres), sondern auch eine Begleitung braucht, die sein emotionaler Schwachpunkt ist. Hier gab es einige wenige Möglichkeiten, aber auch das Problem, dass diese Wrestler mit ihren Begleitern bereits in andere Storylines eingebunden waren. Die einzige Lösung war also Crazy Sexy Mike selbst, der nicht nur sein für das Ende des Jahres geplantes Comeback auf den Juli vorziehen, sondern auch seine tatsächliche Lebenspartnerin Blue Nikita überzeugen musste, die Beziehung öffentlich zu machen, indem sie als seine Begleiterin in den Ring steigt.

## **6.2 Die Saison 2019 der GWF**

Alle Wrestler, die etwas regelmäßiger in diesem Jahr von der GWF gebucht wurden, sind in Storylines involviert, aber ich möchte mich hier beispielhaft auf zwei größere davon konzentrieren:

- Für Rambo aka El Commandante lief es nicht sehr gut im letzten Jahr, obwohl Rambo ein Veteran im Ring und ein technisch hervorragender Wrestler ist. In seinem martialischen Gimmick fungierte er als Heel und hatte in einer Storyline sogar nach einem internen Putsch eine GWF-Präsidentschaftswahl gegen Ahmed Chaer für sich entscheiden können. Nun hat man sich also für einen Gimmick-Wechsel entschieden,

der Rambo frischen Wind bringen und ihn wieder interessant für das Publikum machen soll: 2019 wurde Rambo zu Ramb'oo Damballa. Diese Transformation war schon von längerer Hand geplant und wurde bereits zum Ende des Jahres 2018 angeteast: Rambo, zuletzt nur noch als Verlierer im Ring, wurde immer wieder von flackerndem blauem Licht und Nebel heimgesucht. Als er beim letzten Event des Jahres eine kleine Rede hielt, kleinlaut in zivil und als gebrochener Mann, und seinen Rückzug ankündigte, ertönte aus dem Off ein schauriges Frauenlachen. Rambo verließ verwirrt und eingeschüchtert die Bühne und das seltsame Ereignis wurde nicht aufgeklärt - bis Anfang 2019. Rambo erschien als Ramb'oo Damballa im brandneuen Outfit mit theatralischem Make-Up und der verrückten Voodoo-Priesterin Amarah mit Totenkopf-Stab und Voodoo-Puppe. Crazy Sexy Mike, Rambos ehemaliger Tag-Team Partner, geht davon aus, nach wie vor seinen alten Weggefährten an seiner Seite zu haben und begeht den Fehler, Amarahs Stab auf dem Kopf eines Gegners zu zertrümmern. Welch Sakrileg! Die Kurzform: Amarah und Ramb'oo erklären Mike den Krieg, was bis zur Entführung von Mikes Partnerin Blue Nikita geht. Die Fehde wird ihren makabren Höhepunkt mit einem Casket Match zum Día de los Muertos erreichen, in welchem der eine den anderen in einen Sarg schmeißen muss.

- Ebenfalls in der Vergangenheit angeteast war die Bildung einer neuen Vereinigung - der „Blutsbrüder“, bestehend aus Erkan Sulcani, Orlando Silver und John „Bad Bones“ Klinger. Letzterer hatte die anderen beiden auf die Probe gestellt und für würdig befunden. Die Blutsbrüder entpuppen sich als eine Art Rockergang, die das Business an sich reißen wollen und damit anfangen, dass sie bei ihrer ersten gemeinsamen Show ankündigen, mit sofortiger Wirkung die Kontrolle über das Merchandise übernehmen zu wollen. Es wird immer wieder auf eine Art Schutzgelderpressung in der GWF angespielt. Nach dem Vorbild einer Rockergang handeln die Blutsbrüder nicht aus idealistischen Gründen, sondern im Sinne des Business. Das bedeutet, die Fehden speisen sich nicht aus idealistischen Motiven, sondern richten sich gegen jene, die sich den Blutsbrüdern auf dem Weg zum Geld in den Weg stellen - Toni „Der Tiger“ Harting und Markus Schenkenberg aka das Tag-Team „Die Muskelkater“.

Nachdem sie öffentlich verkünden, sich dem Regime der Blutsbrüder nicht beugen zu wollen, ist die Fehde eröffnet, die sich ebenfalls nicht nur im Ring abspielt, sondern mit verwüsteten Umkleidekabinen und Hinterhalten gewürzt wird. Interessant ist die Strategie, die Blutsbrüder in den Matches überwiegend fair gewinnen zu lassen, obwohl sie Heels sind, um sie stärker wirken zu lassen. Man hat es hier mit drei starken Einzelkämpfern zu tun und nicht mit drei mittelmäßigen Wrestlern, die sich nur zusammengeschlossen haben, um eine Chance gegen die anderen zu haben. Dementsprechend werden sie am Ende des Jahres auch siegreich sein im Kampf um den Tag-Team-Titel, obwohl sie mit den Muskelkatern starke Gegner haben.

### **6.3 Das Battlefield-Match**

Eine besonders interessante Herausforderung ist die Planung des Battlefield-Matches – eine sogenannte Battle Royale mit speziellen Regeln, bei dem in einem Abstand von jeweils 90 Sekunden insgesamt 30 Wrestler nacheinander in den Ring kommen. Jeder, der über das oberste Ringseil geworfen wird, scheidet aus, der Last Man Standing bekommt ein Titelmatch.

Battle Royales sind ein gutes Spielfeld für ungewöhnliche Auftritte und eine sehr beliebte Gelegenheit für Special Guests, da selbst Wrestler "in Rente" oder Leute, die technisch nicht so gut sind, kurze Auftritte haben können, in denen erstens der Fokus nicht auf ihnen allein liegt und aus denen sie zweitens auch schnell wieder verschwinden können. Dabei ist auch wichtig, wer wen aus dem Ring wirft, wie schnell und zu welchem Zeitpunkt im Match. Eine gut gemachte Battle Royale ist wie das Inhaltsverzeichnis zu einem aktuellen Roster und seinen Storylines. Je nachdem, wer wen angreift und wen verschont oder ggf. sogar mit ihm zusammenarbeitet, zeigt an, wo die Fehden und Allianzen liegen in dieser Saison. So wird die Aufstellung des Battlefield Matches zu einem wahren Puzzle, weil unglaublich viele Punkte zu beachten sind.

- Man muss mit einem Knall und einem Star anfangen, muss ihm auch direkt würdige Gegner präsentieren, darf aber nicht alle Asse im Ärmel direkt verschleudern, damit die Fans bei allen 30 Teilnehmern aufmerksam bleiben.
- Durch das Jeder-gehen-jeden-Prinzip vermeidet man es, Wrestler, die Allianzen haben (wie beispielsweise die Blutsbrüder derzeit), gleichzeitig im Ring zu haben. Natürlich kann man es nicht ganz umgehen, weshalb man immer dafür sorgen soll, dass noch genug andere Gegner im Ring sind, auf die man sich (ggf. sogar als Team) konzentrieren kann.
- Für die Rookies, also die Anfänger, ist eine Battle Royale eine gute Gelegenheit, sich den Fans zu präsentieren. Natürlich sind diese meist das „Kanonenfutter“ und werden relativ schnell wieder eliminiert, aber damit das nicht nach wenigen Sekunden passiert, gilt es, kleine Ministories zu finden, die ein Verbleiben im Ring erklären und den Mangel an Realismus aufwiegen.
- So wie Fehden zwischen Faces vermieden werden, ist es ratsam, diese von Heels eliminieren zu lassen und damit zusätzlichen Heat gegen diese aufzubauen. Am besten funktioniert das, wenn beliebte Underdogs, die sich sehr tapfer geschlagen haben, am Ende doch von einem Heel über das oberste Seil befördert werden.

Ich möchte im Folgenden die Struktur dieses Battlefield-Matches Punkt für Punkt erläutern, um aufzuzeigen, wie komplex die Zusammenhänge schon in einem einzigen Match sein können. Ich tue dies im vollen Bewusstsein, dass die Faszination dieser Aufstellung sich nicht jedem erschließen wird, der sie liest und mit der Überzeugung, dass es dennoch wichtig ist, sie im Ganzen zu präsentieren. Die Wrestler werden hier in der Reihenfolge ihrer Entrances aufgeführt:

- 1. **Erkan Sulcani** ist einer der beliebtesten und erfahrensten Wrestler aus dem eigenen Roster und steht deshalb am Anfang. Er kann für sich selber wirken, wenn er zunächst alleine im Ring steht und auch sein neues Gimmick als Mitglied der Blutsbrüder präsentieren in dieser Zeit.

- 2. **Chris Colen** war ein beliebter Wrestler aus Österreich und sehr regelmäßiger Gast in der GWF, der aber letztes Jahr sehr emotional seinen Rückzug bekanntgegeben hat. Sein Abschiedsmatch in der GWF war gegen Erkan, nach einer sehr hitzigen Fehde. Hier sehen sie sich direkt und "unter vier Augen" wieder.
- 3. **Tony "Der Tiger" Harting** ist der Golden Boy der GWF, ein gutaussehendes Babyface, der außerdem technisch sehr gut ist. Er ist beliebt und stark genug, um neben den beiden sehr explosiven Vorgängern nicht unterzugehen. Er ist mit seinem Tag-Team, den Muskelkatern, mitten in der Fehde gehen die Blutsbrüder - also auch gegen Erkan, der sich bereits im Ring befindet und auf den er direkt losgeht. Sehr viel später wird er Erkan als den ersten Blutsbruder eliminieren, eine Demonstration ebenbürtiger Stärke.
- 4. **Arash** - hier ist es Zeit für einen Bruch und das Persische Wunderkind. Er ist sehr jung, aber in dem Sinne kein Rookie mehr, dass er schon lange für den Comic Relief in den Shows sorgt. Die Leute lieben ihn, denn er ist der größte Pechvogel der GWF. In der Saison 2018 gab es einen Running Gag auf seine Kosten, der über ein ganzes Jahr lief und darin bestand, dass Arash es nicht einmal bei seinen Matches wirklich in den Ring schaffte, sondern dass er immer schon kurz davor ausgeknockt wurde - meist als Kollateralschaden einer anderen Fehde. Als er sich bei der letzten Show des Jahres Personenschutz organisiert und es streng bewacht zum ersten Mal in den Ring geschafft hatte, rasteten die Leute aus vor Freude. Natürlich war das Ganze dann im Ring dafür ähnlich schnell vorbei, seitdem ist Arash amtierender Loserweight Champion. Seine Ministory heute ist, dass jeder, der neu in den Ring kommt, zuerst versucht, ihn zu eliminieren (als schwächstes Glied), es aber nicht schaffen wird - er wird fast bis zum Ende überleben.



- 5. **Pascal Spalter** ist vermutlich der größte Superstar der GWF und insgesamt in Deutschland. Wenn ein Kaliber wie er den Rumble betritt, wird erstmal aufgeräumt, denn seiner massigen Statur sind nicht viele gewachsen. Pascal ist einer der wenigen reinen Heels.
- 6. **Aytac Bahar** befindet sich in dem Zwischenstadium zwischen Rookie und Star, weshalb er sich ein bisschen wird halten dürfen. Er tritt so gut wie nie als Single auf, sondern im Tag-Team mit Abdul Kenan oder als Mitglied der Grup Anarsi.
- 7. **Tim Stübing** ist ein Rookie, technisch noch nicht gut und hat nicht wirklich eine Fanbase. Da er in keine Storylines verwickelt ist, hat er hier die Chance, sich kurz zu präsentieren, wird aber auch direkt wieder rausgeworfen werden.
- 8. Wieder ein interessantes Comeback, denn **Murat AK** war eine Weile weg und davor über lange Zeit Erkans Tag-Team-Partner. Zusammen waren sie die „Cash Money Mafia“. Hier werden alle darauf achten, wie das Zusammentreffen mit Erkan sein wird, der inzwischen ja einer neuen Vereinigung beigetreten ist - den Blutsbrüdern. Wenn er seinem alten Tag-Team-Partner die Hand reicht, wird er von diesem direkt angegriffen werden, um klar zu machen, dass seine Loyalität jetzt woanders liegt. Das geht so weit, dass Erkan Murat am Ende aus dem Match eliminieren wird.
- 9. **Michael Kovac**, „der Obermacker“, ist ein alter Hase, mit ihm wird hier lange zu rechnen sein, denn er ist technisch gut. Er ist kein ganz „heißes Eisen“ mehr, weshalb man ihn nicht gewinnen lassen wird, aber er ist einer der letzten, die gehen. Er und Chris Colen haben Geschichte als Lehrer und Schüler, weshalb sie hier kurz zusammenarbeiten bis Kovac seinen ehemaligen Schüler verrät und eliminiert. Eine Irritation, die für eines der kommenden Matches gebraucht wird.

- 10. **Crazy Sexy Mike** sollte eigentlich auch hier sein Comeback feiern, aber da er die Voodoo-Storyline von Tarkan übernehmen musste, wurde ihm dieses Überraschungsmoment genommen. Eigentlich ist es nicht üblich, dass in Rumbles die Wrestler ihre Ringsprecher und Begleiter dabei haben, aber da es Teil von Tarkans Fehde war, dass hier sein Ringsprecher James von Ramb'oo und Amara entführt wird, muss jetzt auch Mikes Frau Blue Nikita für dieses Schauspiel erhalten und Mike auf dem Weg zum Ring ankündigen. Passend zu der Fehde, werden auch Ramb'oo und Mike gemeinsam aus dem Ring fliegen und sich "aus der Halle prügeln", da man hier keinen offensichtlichen Gewinner haben möchte, um der Storyline nicht vorzugreifen. Aber die Entführung heizt die Fehde zwischen den beiden an, die dann in den kommenden Singles-Matches ordentlich ausgetragen werden kann.
- 11. **Tom Stübing** ist der Bruder von Tim Stübing und wie er ein Rookie. Er hat recht erfolgreich bei der Shot "Who's Next" teilgenommen, muss sich seine Sporen aber erst verdienen. Er wird dann von Kovac und seinem "Helfer" Kevin Lazar herausgeworfen werden, was deren Storyline hilft, dass sie eine Allianz schließen.
- 12. **Adam Krüger** ist kein Rookie in dem Sinne mehr aber er hatte eine längere Pause, tritt derzeit nicht oft auf und ist in keine Fehde verwickelt. Er muss leider sofort wieder fliegen, aber da er ein anerkannter Wrestler der GWF ist, wird er immerhin von Superstar Pascal Spalter persönlich geschmissen, was seine Ehre rettet.
- 13. **Mike Bailey** ist ein externer Wrestler und da diese meist von weit weg eingeflogen werden müssen, etabliert man sie in der Regel als sehr stark, er wird also fast bis zum Schluss bleiben. Und er ist es, der dann leider auch unser Persisches Wunderkind Arash wirft.

- 14. **Kevin Lazar** ist ein Rookie, der sich aber schnell einen Namen gemacht hat und clever genug war, sich als "Helfer" an einen alten Hasen zu hängen - Michael Kovac. Er tut also direkt, was ein guter Helfer tut und stellt sich seinem Meister zur Seite.
- 15. **Lucky Kid** - und hier erkennt der aufmerksame Beobachter die Lücke in der Dramaturgie. Er war Tarkans alter Tag-Team-Partner, die beiden waren als Young Lions wie Brüder und haben sich dann entzweit. Eine Geschichte, die weh tat, weil sie von der Realität inspiriert war. Wenn Mike und Lucky hier also gemeinsam im Ring stehen und sich ignorieren, dann sollten es eigentlich ursprünglich Lucky und Tarkan sein, bevor dieser sich verletzt hat. Mike und Lucky haben derzeit keine Fehde miteinander, weshalb dieses Setup nicht wirklich Sinn ergibt.
- 16. **Cem Kaplan** ist ein extrem interessanter Fall, denn er hat gerade einen Face-Turn hingelegt. Er war der Posterboy der "bösen" Grup Anarsi, hat sich aber in den letzten Matches von ihnen und ihrem Anführer Ali Aslan losgesagt. Er ist einer der technisch stärksten Wrestler der GWF und hat sehr großes Potential, auch als Singles Wrestler zu funktionieren. Allerdings ist es noch fraglich, ob die Fans ihn als Babyface akzeptieren werden. Heute wird er auf alle seine alten Weggefährten aus der Grup Anarsi treffen und sich mit ihnen messen müssen.
- 17. **Orlando Silver** ist einer der erfahrensten Wrestler der GWF, hatte zuletzt aber eine kleine Flaute. Er war immer ein Babyface und damit wurde er ehrlicherweise ein wenig langweilig. Jetzt ist er Mitglied der Blutsbrüder und damit Heel.
- 18. **Justin Wyld** ist ebenfalls eingeflogen worden und ist sozusagen in der Testphase, wie er vom Publikum aufgenommen wird, denn auch bei den Externen ist es von Vorteil, eine Art Fanbindung herzustellen, damit die hohen Kosten sich durch entsprechende Ticketverkäufe auch wieder rechnen. Er hat derzeit keine

Fehde, man wird ihn sich eine Weile stark präsentieren lassen.

- 19. **Michael Schenkenberg** ist neben Tony Harting der zweite Muskelkater und stand in Berlin immer ein wenig in dessen Schatten, weil er nicht "homegrown", sondern aus Hamburg ist. Durch die sich ankündigende Fehde gehen die Blutsbrüder hat er die Chance, das zu ändern. Er wird auch direkt von Blutsbruder Orlando Silver attackiert werden.
- 20. **Angelico** ist ein Superstar aus Südafrika, der gerade international durchstartet. Er war in den letzten Jahren sehr regelmäßiger Gast bei der GWF - was man sich leisten konnte, weil er in Spanien und nicht mehr in Johannesburg lebt und hat auch mehrere Titel geholt. Dennoch ist er heute eine Art Überraschungsgast, denn es ist vielen Fans bekannt, dass er vor kurzem einen Vertrag bei AEW - All Elite Wrestling - unterschrieben hat, einer brandneuen Konkurrenz-Promotion zur WWE. Da diese amerikanischen Promotions ihre Wrestler sehr viel besser bezahlen, dadurch aber auch absolute Priorität erwarten, was ihre eigenen Veranstaltungen angeht, geht man davon aus, dass Wrestler, die einen Vertrag in den USA haben, so gut wie gar nicht mehr in hiesigen Gefilden auftreten werden. Und Wrestlern, die einen nicht wieder beehren, gibt man in der Regel auch keine Titel, sondern nutzt diesen Push lieber für die eigenen Wrestler. Dass Angelico das Battlefield-Match heute gewinnen wird, ist eine Art Respektsbekundung an ihn und auch ein Versuch, ihn weiter an sich zu binden.
- 21. **Abdul Kenan** ist weiterhin strammes Mitglied der Grup Anarsi und es ist ein großes Statement, dass er als erstes seinen alten Freund Cem Kaplan angreift, der sich aus der Gruppe losgesagt hat. Ein noch größerer Schock ist allerdings, dass er damit sogar erfolgreich ist, weil Cem ihm eigentlich technisch meilenweit überlegen ist. Das wird Bandenführer Ali freuen und ordentlich auf die Fehde zwischen Cem und der Grup Anarsi einzahlen.

- 22. **Felix Weber** ist auch in dieser Zwischenphase – kein Rookie mehr, aber derzeit auch nicht wirklich relevant. Ähnlich wie bei Adam Krüger wird dieser Zustand immerhin geadelt, indem er später von einem absoluten Über-Wrestler geworfen wird.
- 23. **Georges Khoukaz** befindet sich in einem ähnlichen "Aufbau" wie Cem Kaplan, mit dem Unterschied, dass er noch sehr viel neuer und unerfahrener im Wrestling und damit technisch wesentlich schlechter ist. Auch er hat sich von der Grup Anarsi losgesagt vor kurzem und versucht es jetzt als Singles-Wrestler. Man pusht Georges trotz seiner mangelnden Erfahrung schon seit längerem, weil er mit seinen gefühlten 3 Metern, den Muskelmassen und langen Haaren und langem Bart ein beeindruckendes Äußeres zu bieten hat. Außerdem ist er ein syrischer Flüchtling aus Aleppo, was natürlich einiges hergibt in Sachen Story. Man hat ihn lange im Hintergrund der Grup Anarsi gehalten, in der er oft dekorativ am Rand stand, um ihn schon zu etablieren und ihn in der Zwischenzeit trainieren zu lassen. Er darf als erstes seinen alten Bandengenossen Abdul aus dem Ring werfen.
- 24. **Chris Opus** ist ein Rookie, aber den Fans der GWF schon lange bekannt als Kommentator der Shows und Host des hauseigenen Wrestling-Talks „GWF Kick-Out“. Er war Teilnehmer der letzten Staffel Who's Next und darf ein bisschen im Ring überleben, fällt dann aber der rücksichtslosen Aufräumaktion von Ramb'oo zum Opfer, was diesen umso stärker wirken lässt und auf dessen Story einzahlt.
- 25. **Tarkan Aslan** ist eigentlich einer der Superstars der GWF, doch da er sich verletzt hat, geht man davon aus, dass er zum Zeitpunkt des Battlefield-Matches noch nicht wieder ganz in Form sein wird.
- 26. **Corey McRae** ist ein ebenfalls eingeflogener Wrestler, dem nachgesagt wird, einer der nächsten großen Stars zu werden und man lässt sich hier natürlich nicht

die Gelegenheit nehmen, das zu testen - zumal er bei der letzten Show ein Berlin Title Match hatte.

- 27. **Senza Volto** ist ein französischer Wrestler aber in den letzten Jahren ein Dauergast bei der GWF gewesen. Die Fans lieben ihn für seinen spektakulären High-Flyer-Stil, den eigentlich niemand von den eigenen Leuten richtig beherrscht. Die GWF kann sich wohl mit gutem Recht auf die Fahne schreiben, ihn entdeckt und auch international groß gemacht zu haben, weshalb man hier halb froh, halb bangend darauf wartet, dass er von einer großen Promotion mit mehr Geld "weggekauft" wird. Bis dahin möchte man ihn so sehr pushen, wie es geht. Dass er hier nur so kurz im Match bleibt und von dem noch nicht wirklich großartigen Ronaldo Shaquiri rausgeworfen wird, ist damit zu erklären, dass letzterer einen Push braucht und Senza Volto am selben Abend schon ein kräftezehrendes Berlin Title Match gegen Pascal Spalter hinter sich hat.
- 28. **Ronaldo Shaquiri** ist eigentlich das Nachwuchstalents, das man bei der GWF gut gebrauchen könnte - er hat das Aussehen, er ist bereits bekannt in Berlin und eigentlich hat er auch den Willen. Man gibt ihm derzeit viele Chancen und wäre sehr offen, ihn aufzubauen, weshalb er sich auch über den Rauswurf von Senza Volto profilieren darf.
- 29. **Joshua** ist frisch aus der Wrestling School und würde hier sein Debüt feiern. Ein dankbarer Platz, weil er ein bisschen in dem allgemeinen Trubel untergehen und sich trotzdem präsentieren kann zwischen den Stärksten, die noch übrig sind. Außerdem ist es nah am Matchende und der Junge muss sich nicht zu lange quälen.
- 30. El Commandante Rambo aka. der neu geborene **Ramb'oo Damballa** hat hier seinen großen Auftritt. Dadurch, dass er direkt mit Betreten des Rings drei Gegner eliminiert, wird ganz klar etabliert, dass er neue, geradezu übermenschliche Kräfte

mitbringt - ob die wohl mit der Voodoo-Queen Amara zusammenhängen, die scheinbar nicht nur mächtig, sondern auch frech ist, denn sie entführt sogleich auch Mikes Begleitung Blue Nikita und entflammt damit vollends die Fehde zwischen Ramb'oo Damballa und Crazy Sexy Mike.

## 7. FAZIT

Um zu einem Fazit zu kommen, sollte ein weiteres Mal zusammengefasst werden, welche Elemente Aristoteles in seiner Poetik als Bestandteile der Tragödie betrachtet:

*„Die Tragödie hat also sechs Bestandteile, durch die ihre Güte bestimmt wird: Die Fabel des Stückes, die Charaktere, das Sprachliche, das Gedankliche, die szenische Ausstattung, das Musikalische.“<sup>61</sup>*

Alle sechs Elemente konnten in der Welt des Pro Wrestling ausfindig gemacht werden und alle sechs Elemente leisten ihren Beitrag zu dem Gesamtbild in einer Form, die mit jener der Tragödie durchaus zu vergleichen ist. Aristoteles beschreibt die Fabel selber als *„Grundlage und sozusagen die Seele der Tragödie“<sup>62</sup>.*

Was jedoch auffällt, ist, dass es die Fabel in Form der Fehde zwar gibt und sie eine prominente Rolle einnimmt, sich aber fünf der sechs entscheidenden aristotelischen Bestandteile beim Pro Wrestling in der Beschreibung der Akteure wiederfinden lassen: die Charaktere, das Sprachliche, das Gedankliche, die szenische Ausstattung und das Musikalische. Selbsterklärend ist dies nun bei den ersten drei Punkten, die untrennbar miteinander verbunden sind. Selbst wenn das Sprachliche auch in Form der Kommentatoren vertreten ist, so sind diese zwar ein wichtiger Bestandteil zur Ausstaffierung der Handlung, jedoch keineswegs entscheidend für die Handlung selber. Ähnlich verhält es sich mit szenischer Ausstattung und Musik, denn auch wenn man bei einem Wrestling-Ring und zusätzlichen Match-Gimmicks<sup>63</sup> freilich von szenischer Ausstattung sprechen kann, so ist es doch vor allem die Ausstattung der Wrestler selber, die die Fans zu begeistern und damit anzuziehen weiß. Daraus lässt sich der Schluss ziehen, dass zwar alle Elemente einer klassischen Tragödie im Pro Wrestling zu finden

---

<sup>61</sup> Aristoteles, 1961, S. 13

<sup>62</sup> Aristoteles, 1961, S.15

<sup>63</sup> Beispielsweise Leitern für sogenannte „Ladder-Matches“ oder Geldkoffer für ein „Money-in-the-bank-Matches“.



sind und wir es somit mit einer dramatischen Darstellung zu tun haben, die Prioritäten jedoch unterschiedlich gesetzt sind. Aristoteles schreibt:

*„Demnach sind die Handlungen, also die Fabel, das Endziel der Tragödie. Das Endziel aber ist das Wichtigste von allem. Ohne Handlung ist keine Tragödie möglich, aber ohne Charaktere wäre sie wohl möglich.“<sup>64</sup>*

Nach meiner Untersuchung würde ich dieser Aussage in Bezug auf Professional Wrestling klar widersprechen, denn hier verhält es sich anders herum. Um noch einmal Schaefer zu zitieren: Ja, *„a great match without any lead in is simply just that: A great match“*, aber wer würde sich für ein Match mit einem vorherbestimmten Schluss interessieren, ohne die entsprechenden Charaktere mit ihren Fertigkeiten und Gimmicks, die den Wrestling-Fan mitfiebern lassen? Egal, wie gut die Storyline/Fabel wäre - die Hallen blieben leer.

So sei hier nun die Feststellung erlaubt, dass Aristoteles mit seinem fabelzentristischen Dichtungsbild sich zwar in der deutschen Fernsehlandschaft mit ihrem unbestreitbaren Faible für Krimis pudelwohl fühle würde, er aber - wäre er noch unter uns - vermutlich ebenso abfällig über Wrestling schreiben würde wie über Sophokles und andere Dichter mit *„zuwenig Geschick“<sup>65</sup>*.

Ich erwähne die Fernsehlandschaft nicht ohne Grund, denn ich habe mich im Laufe der letzten Monate oft gefragt, was mich eigentlich selber so fasziniert am Pro Wrestling, obwohl ich nie als Kind eine reine „Mark-Phase“ erleben durfte und relativ direkt mit einem Blick von außen in die Sache gegangen bin. Und ich bin der Frage nachgegangen, was wir als Filmschaffende davon lernen können. Erst beim Schreiben dieser Arbeit ist mir klargeworden, dass Kayfabe und dieser ganze Mikrokosmos sehr viel gemein haben mit den Filmen, die ich am liebsten schaue und auch selber

---

<sup>64</sup> Aristoteles, 1961, S. 14

<sup>65</sup> Aristoteles, 1961, S.32

schreiben möchte. Ich bin nicht wirklich interessiert an Realismus per se, ich bin interessiert am Realismus in der Künstlichkeit, in der Überspitzung. An der Groteske, die nur funktioniert, weil sie einen sehr wahrhaften Kern hat.

Im Wrestling muss der Zuschauer aktiv mitarbeiten, er wird gefordert. Offensichtlich ist das im Falle des Live-Publikums, das über Stimmungen und somit auch über Karrieren entscheiden kann, aber was ich in erster Linie meine, ist die schwere kognitive Arbeit, Ambiguität ertragen zu können. Der oben beschriebene Seiltanz zwischen Wissen und Vergessen ist nicht nur das, was das Business am Leben erhält, es ist meiner Meinung nach auch das, was die Fans immer und immer wieder zurückzieht.

Der Arabist und Islamwissenschaftler Thomas Bauer hat sich in seinem Essay „Die Vereindeutigung der Welt - Über den Verlust an Mehrdeutigkeit und Vielfalt“ sehr an der Ambiguitätsintoleranz der heutigen Gesellschaft abgearbeitet. Er schreibt dazu:

*„Offensichtlich erscheint es in unserer Gesellschaft vielen als erstrebenswert, die Uneindeutigkeit, die das ‘Unbehagen in der Kultur’ (Freud) mit sich bringt, möglichst radikal zu beseitigen. Nur in einer solchen Gesellschaft kann Authentizität als etwas uneingeschränkt Positives empfunden werden.“<sup>66</sup>*

Und weiter zum Thema Authentizität:

*„Authentisch ist der Mensch offensichtlich nur dann, wenn er sein Innerstes, seine vermeintlich unverfälschte Natur, ungefiltert nach außen stülpt. Und das bedeutet letztlich: Authentizität ist das Gegenteil von Kultur. Kultur, die cultura, sprich ‘Anpflanzung, Pflege’, ist das, was die Menschen aus dem Rohmaterial der Natur machen. Folglich ist der Mensch als Kulturwesen nie völlig identisch mit sich selbst als Naturwesen.“<sup>67</sup>*

---

<sup>66</sup> Bauer, 2018, S. 70

<sup>67</sup> Bauer, 2018, S. 67

In der hiesigen Filmlandschaft entsteht für mich oft der Eindruck, dass Authentizität gerne mit Qualität gleichgesetzt oder gar verwechselt wird; dass Erzählarten, die nicht einem irgendwann beschlossenen Standard von „Realismus“ genügen können, als unernst, unkünstlerisch oder gar oberflächlich abgetan werden. Dabei wird übersehen, dass es eines größeren Abstraktionsvermögens bedarf, nicht nur einen Schritt von der Realität zurückzutreten, sondern auch von den eigenen Befindlichkeiten und Wertungen, die damit verbunden sind. Und im zweiten Schritt ist es ein kultureller Schöpfungsakt im Sinne der „cultura“, die daraus gewonnenen Erkenntnisse in einen neuen Rahmen zu bringen. Wenn im Ring Verrat, Verletzung und Brüderlichkeit nachgeahmt werden, so ist der Kern hier nicht weniger wahrhaftig als bei einem – von Super-Mark Aristoteles schwer verehrten – Homer, auch wenn das Ganze im Metallic-Schlüpfertag und zu schlechter Rockmusik stattfindet.

In diesem Sinne möchte ich zum Schluss noch einmal Roland Barthes zitieren, denn auch wenn ich seiner Definition von Sport aus heutiger Sicht nicht zustimme, so fasst er in seinen Mythen des Alltags doch wunderbar zusammen, warum „E“ und „U“ manchmal doch näher beieinanderliegen als man denkt.

*„Es gibt Leute, die Catchen für eine unwürdige Sportart halten. Aber das Catchen ist kein Sport, und es ist nicht unwürdiger, beim Catchen einer Darstellung des Schmerzes beizuwohnen als den Leiden eines Arnolphe oder einer Andromache.“<sup>68</sup>*

---

<sup>68</sup> Barthes, 1957, S. 15

Vielen Dank an die Lokalmatadoren der German Wrestling Federation, Ahmed und Hussen „Crazy Sexy Mike“ Chaer, die mich so großzügig in ihre Welt aufgenommen haben, vielen Dank an den smartesten Mark Dominik Grittner für seinen mehr als wertvollen Input, vielen Dank an Prof. Jens Becker, für das Prinzip des dramaturgischen Geschenks und für den Segen, mit einer theoretischen Masterarbeit Spaß zu haben und vielen Dank an meine Liebsten, die diese seltsame Obsession nicht nur toleriert, sondern teils sogar begleitet haben, obwohl sie 20 Jahre zu spät kam.

## 8. LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS

Aristoteles (1961): *Poetik*. Leipzig: Reclam.

Barthes, R. (1957): *Mythen des Alltags*. Berlin: Suhrkamp.

Bauer, T. (2018): *Die Vereindeutigung der Welt – Über den Verlust an Mehrdeutigkeit und Vielfalt*. Ditzingen: Reclam.

Freytag, G. (1983): *Die Technik des Dramas*. Stuttgart: Reclam.

Hart, B. (2007): *Hitman – My Real Life in the Cartoon World of Wrestling*. London: Random House.

Horlbeck, C. (2018): „Is this real?“ *The Andy Kaufman Story*. Online unter: <https://lowupside.com/2018/08/18/is-this-real-the-andy-kaufman-story/> (08.08.2019).

Hoy-Browne, R. (2014): *Historic Moments in Wrestling part 6: Vince McMahon admits, Wrestling is predetermined*. Online unter: <https://www.independent.co.uk/sport/general/wwe-mma-wrestling/historic-moments-in-wrestling-part-6-vince-mcmahon-admits-wrestling-is-predetermined-9461429.html> (05.08.2019).

Mazer, S. (1998): *Professional Wrestling – Sport and Spectacle*. Mississippi: University Press.

McCarthy, M. (2019): *Watch: Stone Cold Steve Austin Returns To WWE For RAW Reunion*. Online unter <https://www.balls.ie/american-sports/stone-cold-steve-austin-returns-wwe-414544> (07.08.2019).

o.A., YouTube-Channel „Cause Stone Cold Said So“ (2018): *Bret Hart on Why he Wanted to Put Over Stone Cold Steve Austin – Stone Cold Podcast*. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=JbGJ3V7Nbjg> (10.08.2019).

Pozarowski, J. (2018): Two Man Power Trip of Wrestling Podcast, *Dr. D David Schultz*. Online unter [https://www.podomatic.com/podcasts/tmptow/episodes/2018-02-22T21\\_00\\_00-08\\_00](https://www.podomatic.com/podcasts/tmptow/episodes/2018-02-22T21_00_00-08_00) (06.08.2019).

Prichard, B., Thompson, C. (2017): Something to Wrestle Podcast, *Nr. 73 Bret Hart's 96/97*. Online unter <https://open.spotify.com/episode/6KbVehHeJdS71aQwGL2exN?si=rAS8NlnERfa8pMX8fBWg0w> (05.08.2019).

Schaefer, T. (2011): „*WWE and Beyond: Why John Cena vs. CM Punk at Money in the Bank Was the Best Ever.*“ Online unter: <https://bleacherreport.com/articles/999292-cvc-and-beyond-why-john-cena-vs-cm-punk-at-money-in-the-bank-was-the-best-ever> (05.08.2019).

Shoemaker, D. (2013): „*The Squared Circle - Life, Death, and Professional Wrestling*“. New York: Gotham.

## **Videoreferenzen**

### ***John Stossel interviewt Dave „Dr. D“ Schultz:***

H888vids (2006): „*WRESTLING IS FAKE (watch before commenting)*“. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=zrX9Ca7LSyQ> (10.08.2019).

### ***Pop Steve „Stone Cold“ Austin bei Mankind vs. The Rock:***

WWE (2018): „*The Rock vs. Mankind - WWE Championship No Disqualification Match: Raw, January 4, 1999*“. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=ghwBHBvra5Y> (10.08.2019).

### ***Donald Trump vs. Vince McMahon im „Battle of the Billionaires“:***

WWE (2011): „*The Battle of the Billionaires takes place at Wrestlemania 23*“. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=5NsrwH9I9vE> (10.08.2019).

**CM Punk vs. John Cena bei „Money in the Bank“:**

WWE (2011): „WWE Money In The Bank 2011 - CM Punk vs John Cena“. Online unter: <https://www.dailymotion.com/video/xkn0g4?fbclid=IwAR0RCKEU9iVAFwdw8L1PlyDTIioaNRYu6MDrCq1E0vTUspLyzxAp9rAfRTg> (10.08.2019).

**Fingerpoke of Doom:**

WWE (2013): „Kevin Nash vs. Hulk Hogan - WCW World Championship Match: Nitro, Jan. 4, 1999“. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=WhS4ZDnRqJQ> (10.08.2019).

## **9. EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG**

Hiermit erkläre ich, Seraina Nyikos, Studentin des Studiengangs Drehbuch/Dramaturgie an der Filmuniversität Babelsberg 'Konrad Wolf' an Eides statt gegenüber dem Prüfungsausschuss des Studienganges Drehbuch/Dramaturgie, dass die vorliegende theoretische Masterarbeit selbstständig und nur unter Zuhilfenahme der im Literaturverzeichnis genannten Quellen und Hilfsmittel angefertigt wurde. Alle Stellen der Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind kenntlich gemacht.

Berlin, 10. August 2019