

Thomas Waitz

Die filmische Produktivität des Sports

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/4057>

Angenommene Version / accepted version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Waitz, Thomas: Die filmische Produktivität des Sports. In: Robert Gugutzer, Barbara Englert (Hg.): *Sport im Film. Zur wissenschaftlichen Entdeckung eines verkannten Genres*. Konstanz: UVK 2014, S. 37–54. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/4057>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.25365/phaidra.33>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ legalcode.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/legalcode.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>

Thomas Waitz

Die filmische Produktivität des Sports

DOI

<https://doi.org/10.25365/phaidra.33>

Original

Thomas Waitz: »Die filmische Produktivität des Sports«, in: Robert Gugutzer/Barbara Englert (Hg.): *Sport im Film. Zur wissenschaftlichen Entdeckung eines verkannten Genres*. Konstanz/München: UVK 2014, S. 37-54.

Kontakt

t.waitz@univie.ac.at

Hinweis

Diese Textfassung weicht in geringfügigen Details von der Druckfassung ab.



Thomas Waitz

<http://www.thomaswaitz.at/>

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0137-515X>



Dieses Werk ist unter *Creative Commons Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)* lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>

THOMAS WAITZ

Die filmische Produktivität des Sports

Sport ist ein Motivkomplex – epistemologisch gesehen: ein Objektbereich –, der in der Filmgeschichte in vielfältiger Weise aufgerufen worden ist und auch für die Gegenwart eine ungebrochene Attraktivität aufzuweisen scheint.¹ In welchem Verhältnis Film und Sport zueinander stehen und wie eine akademische Beschäftigung davon profitieren kann, wenn sie die medialen Eigenlogiken, unter denen dieses Verhältnis steht, reflektiert, soll im Folgenden thematisiert werden. Diese Überlegungen werden anhand zweier konkreter Beispiele verdeutlicht, die – zumindest auf den ersten Blick – denkbar unterschiedlich konturiert sind: *Kingpin* (USA 1996, R: Bobby & Peter Farrelly) ist eine Komödie, in deren Mittelpunkt die komische und wiederkehrend scheiternde Figur eines ehemals professionellen Bowlingspielers steht; bei *Die Einsamkeit des Langsteckenläufers* (*The Loneliness of the Long Distance Runner*, GB 1962, R: Tony Richardson) hingegen handelt es sich um die Verfilmung einer gleichnamigen Kurzgeschichte von Alan Sillitoe. Sie handelt von einem der Arbeiterklasse entstammenden jungen Mann und schildert, wie dieser aufgrund kriminellen Verhaltens zum Aufenthalt in einer Besserungsanstalt verurteilt wird und dort auf Drängen des ehrgeizigen Direktors, der im Delinquenten die Fähigkeit zum sportlichen Erfolg zu erkennen glaubt, an einem Langlaufwettbewerb teilnimmt.

So unterschiedlich die beiden Filme scheinen mögen, sind sie jedoch keineswegs willkürlich gewählt. Beide Filme lassen sich als augenfälliges Paradigma für eine kennzeichnende Weise, mittels der Sport für den Film produktiv wird, beschreiben. Tatsächlich verhandeln Filme des Mainstream-Kinos den Sport oftmals nicht nur im Hinblick auf dessen Eigensinn – also mit Blick auf seine scheinbar allein ›inneren‹ Logiken und die von ihnen bestimmten Narrative –, sondern stellen den kulturellen Praxisbereich des Sports stets in einen größeren gesellschaftlichen Kontext (vgl. King/Leonard 2006;

¹ Eine gegenteilige Auffassung vertritt Ritzer in diesem Band (Anm. der Herausgeber).

Poulton/Roderick 2008). Das dabei aufgerufene, wechselseitig zu bestimmende Verhältnis von Sport und gesellschaftlichem ›Rahmen‹ wird – bei aller Unterschiedlichkeit der hieraus jeweils abgeleiteten Diagnosen – in beiden zu untersuchenden Filmen als ein sinnbildliches entworfen. Im Sport, seinen Erscheinungsweisen, seiner Organisation und seinen Subjektentwürfen, so scheint es, bilden sich jene Prinzipien, die kapitalistische, liberal-demokratische Gesellschaften kennzeichnen und bestimmen, in besonders reiner oder drastischer Form ab. Die filmische Fassung der sportlichen Situation erweist sich, mit anderen Worten, aus medialer Sicht zunächst als Laborsituation, mittels derer sich gesellschaftliche Wirkungszusammenhänge, Diagnosen und Kontexte erkennen, kritisieren und bearbeiten lassen. Dass Labore jedoch keineswegs unproblematische Gefüge darstellen, sondern ihnen weitreichende Voraussetzungen, die zudem permanenten Veränderungen und Neujustierungen unterliegen, eingeschrieben sind, haben etwa die *Science and Technology Studies* zu zeigen versucht (vgl. Latour 1990; 1999); auch für die Funktionsweise von Medien ist diese Sichtweise adaptiert worden (vgl. Keilbach/Stauff 2013). Sport wäre demnach nicht nur ein unter dem filmischen ›Vergrößerungsglas‹ und dessen Bedingungen herauspräparierter Gegenstand, sondern – umgekehrt – es ist der Sport, dessen Machteffekte und Rationalitäten in die Emergenz kennzeichnender und oftmals distinkter Formen der Mediatisierung münden.

Obwohl zwischen beiden Filmen mehr als dreißig Jahre Filmgeschichte liegen, eint sie eine Eigenschaft, die für zahlreiche Sportfilme kennzeichnend ist. Sowohl der Film der Farrelly-Brüder als auch jener Richardsons stellen eine einzelne Figur, die als Held konstruiert wird, in den Mittelpunkt ihrer jeweiligen Narration. Dabei ist augenfällig, dass für eine sich solcherart gestaltende Repräsentationsstrategie, in deren Zentrum Individualnarrative stehen, typischerweise – und so auch in den vorliegenden Fällen – solche sportlichen Formen produktiv sind, die sich als Einzeldisziplinen organisieren. Die Betrachtung der Filmgeschichte zeigt, dass Mannschaftssportarten demgegenüber offenkundig nicht nur mit differenten Narrativen einhergehen; sie werden, umgekehrt, auch für andere gesellschaftliche Problemlagen ästhetisch wirksam zu machen gesucht (vgl. Tudor 1997).

Aber auch mit Blick auf die filmische Verfertigung von *gender* findet sich eine auffällige Parallele zwischen beiden Filmen. So ist es keineswegs zufällig, dass es explizit männliche Helden sind, denen das Interesse beider filmischer Narrative gilt. In beiden Filmen erscheint Sport als eine männlich konnotierte Form gesellschaftlich erwarteter Ein- und Anpassung. Das historisch spätere Beispiel kennzeichnet freilich, dass es die Aushandlungen, an deren Ende Lesarten von *gender* stehen, ironisch brechen wird.

Der Rückgriff auf die beiden Filme erfolgt im vorliegenden Kontext jedoch vor allem aus einem weiteren Grund: Beide Filme eint, dass sie dem Sport eine identische Funktion im Hinblick auf die von der Narration entwickelten diegetischen Konflikte zuweist. Diese Funktion besteht darin, dass dem Sport und insbesondere dem sportlichen Wettbewerb zugeschrieben wird, ein bis zur Errettung reichendes Versprechen bereitzustellen: Ein Versprechen sozialen Aufstiegs, gelingender Identitätskonstruktion oder der Sinnggebung für das ›eigene Leben‹. Die kulturelle Konstruktion dieser Zuschreibung kommt in *Kingpin* der protoreligiösen Form einer ›Erlösung‹ gleich und realisiert sich in *Die Einsamkeit des Langstreckenläufers* als Erfüllungshorizont einer gesellschaftlichen Anrufung, deren Ziel eine bio-politische Disziplinierung und Dressur der Körper, die Einsicht in Unterordnung und Leistungsorientierung aller gesellschaftlichen Glieder und die disziplinargesellschaftlich gesicherte Überwindung von Delinquenz und deviantem Verhalten ist.

Die jeweilige Thematisierung des Sports im Film wie auch umgekehrt die Modi, in denen Sport für die unterschiedlichen filmischen Verfahren produktiv wird, lassen gewiss nur sehr begrenzt Rückschlüsse darauf zu, was sich als ›dominante‹ oder ›hegemoniale‹ gesellschaftliche Funktionszuweisung von Sport beschreiben lässt. Deutlich wird aber eine je spezifische Leistung des Sports für die Anliegen des narrativen, sich über Genrezuschreibungen begreifenden Unterhaltungskinos. Im Folgenden sollen daher *Kingpin* und *Die Einsamkeit des Langstreckenläufers* weder um ihrer selbst Willen noch mit Blick auf mögliche Diagnosen gesellschaftlicher ›Wirklichkeit‹ analysiert werden. Stattdessen soll die Analyse beider Filme dazu dienen, in systematischer Hinsicht nach den Charakteristika und den medialen Verfahren des Sportfilmgenres zu fragen. Dabei zeigt sich, dass das Motivisch-Werden des Sports im Film weniger als Ausdruck eines als Referenz gedachten Verhältnisses zu einer vorfilmischen Realität zu lesen wäre, als vielmehr Effekt ist der Generierung spezifisch medialer Verfahrens- und Umgangsweisen, für welche der sportliche Kontext produktiv wird. Sport *im* Film ist, mit anderen Worten etwas anderes als Sport *außerhalb* des Films – seine Emergenz, sein Erscheinen, aber auch seine Evidenz – etwa als Sinnbild – folgen eigenen Regeln und Prozessen, die zugleich von einer sublimen Eigenlogik des Gegenstandsbereichs Sport geprägt sind (so etwa dem Wettbewerbscharakter von Mannschaftssportarten).

Zwar ist der These, dass der Sportfilm »weniger als andere Genres seine Themen, Objekte und Geschichten selbst erzeugt« (Sicks/Stauff 2010: 13), zuzustimmen. Und auch die Beobachtung, dass »Sport einen kulturellen Praxisbereich [darstellt], der schon außerhalb der filmischen Bearbeitung durch spezifische und hochgradig ausdifferenzierte Regeln definiert ist« (ebd.), scheint einleuchtend. Doch wäre die Produktivität des Sports für den Film mit Begriffen

des ›Abbildens‹ oder ›Zeigens‹ nur unzureichend beschrieben und ignorierte die Tatsache, dass sich die filmischen Verfahren einer Repräsentation des Sports als weitreichende und wiederkehrende Transformation dessen, was Sport ›ist‹ oder zu sein scheint, erweisen. Dieser Zusammenhang soll nun zunächst anhand eines filmischen Beispiels eingeführt werden. Im Anschluss daran werden die Überlegungen zum Verhältnis medialer Verfahren und Sport systematisiert und anhand eines zweiten Beispiels erweitert und präzisiert.

Kingpin

Vordergründig erzählt die US-amerikanische Komödie *Kingpin* die fiktive Geschichte von *Roy Munson*, einem passionierten Bowlingspieler, dessen sportliche Karriere sich gleichwohl als fortgesetztes Scheitern ausnimmt – ein Scheitern, aus dessen Vorführung der Film seinen derben Humor gewinnt. Der Bowlingsport bildet für den Film jedoch nicht nur ein Setting im Sinne eines Hintergrunds, vor dem die dramatischen Konflikte bedeutsam werden, sondern stiftet ein wesentliches Sinnprinzip, das die Motivationslagen und das Handeln der filmischen Figuren erschließt, plausibilisiert sowie einen allegorischen Rahmen für das Scheitern und die Neuetablierung einer Heldenerzählung bereitstellt.

»Ocelot, Iowa, 1969«, verheißt das Insert zu Beginn des Films. Die Kamera zeigt die ländliche Idylle eines Herbsttages, eine kleine Autowerkstatt mit Wohnhaus, einen Vater und seinen etwa achtjährigen Sohn. »Hast Du Lust auf ein kleines Spiel«, ruft dieser, während sich sein Vater die ölverschmierten Hände an seinem Arbeitsanzug abwischt. »Na los, hol schon mal den Ball«, ist dessen Antwort. Die nächste Einstellung zeigt halbnah den Vater, in leichter Hocke, mit angewinkelten Armen Position einnehmend, in die Hände klatschend und seinen Jungen aufmunternd, mit viel Schwung zu spielen. Der Gegenschuss kadriert das Gesicht des Kindes in Nahaufnahme. Der Junge – so vermittelt die Montage – fixiert ein entferntes Ziel und spuckt, die konventionellen Gesten erwachsener Vorbilder aufgreifend, zur Seite aus. Doch der Junge ist nicht etwa, wie es die bisherige filmische Anatomie nahe legt, der Pitcher eines Baseball-Spiels. Die folgende Einstellung weitet das Kader zu einer Halbtotale: Der Junge – sein Name, so werden wir später erfahren, ist *Roy Munson* – trägt einen im Vergleich zu seiner eigenen Größe gewaltigen Bowlingball in den Händen, nimmt schwankend Anlauf und spielt. Der abschließende *Reverse Shot*, mit dem die Einstellungsfolge aufgelöst wird, zeigt eine von Holzbalken eingefasste, geteerte Bahn, an deren Ende die zehn *Pins* des Bowlingspiels stehen und hinter denen der Vater kauert, um den Wurf seines Sohnes zu beobachten. Es ist ein *Strike*.

Bereits in seinen ersten zwei Minuten legt *Kingpin* eine grundlegende Eigenschaft seiner Narration, seiner Figurenkonstruktion und seines Verhältnisses zum Sport offen: eine auf Dauer gestellte Ambivalenz, eine Uneigentlichkeit, die sich darin zeigt, dass Stereotypen und Konventionen des Sportfilms vordergründig wirksam sind, diese jedoch zugleich ironisch gebrochen werden. *Kingpin* reflektiert damit zugleich stets seinen medialen Status. So gewinnt die Eingangssequenz ihre filmische Aussagekraft dort, wo sie einerseits mit den Erwartungen der Zuschauerinnen und Zuschauer spielt. Zugleich reflektiert sie andererseits aber auch die medialen Darstellungsverfahren und -konventionen des Sports, und zwar mit dezidiert filmischen Mitteln. So etwa in einer weiteren Sequenz des Films, in der sich ein vermeintlicher *Voice Over*-Kommentar, der die psychologisierenden Konventionen der im Kontext des Fernsehsports geprägten Textsorte aufruft, durch die zeitliche Sukzession der Montage überraschenderweise als innerdiegetischer Monolog von *Munsons* Gegenspieler, den von Bill Murray dargestellten *Ernie McCracken*, entpuppt.

Sport/Medialität

Zu Beginn dieses Beitrags wurde darauf verwiesen, dass sich Sport zunächst als ein alltagsweltliches Phänomen darstellt, das – wie zahlreiche andere alltagsweltliche Phänomene auch – im Medium des Film auf die eine oder andere Weise repräsentiert wird. Betrachtet man diesen Zusammenhang genauer, fällt jedoch auf, dass Filme mit Blick auf den Sport spezifische narrative Verfahren, Stereotypen und ästhetische Strategien generiert haben. Zugleich existieren Erwartungshaltungen, die Zuschauerinnen und Zuschauer entwickelt haben. Es existieren, mit anderen Worten, konventionelle und regulierende Elemente der Beziehungen zwischen Film und Publikum, welche die Ausbildung eines Genres ›Sportfilm‹ zur Folge haben.

Das gesellschaftliche Phänomen des professionellen Sports – und hier liegt ein entscheidender Unterschied zu den meisten anderen gesellschaftlichen Erscheinungen – ist jedoch nicht einfach ein vorgängiger Objektbereich, der vom Sportfilm schlicht ›abgebildet‹ würde. Medien – so auch der Film, mehr noch aber das Fernsehen – sind integral an der Konstitution des Objektbereichs Profisport beteiligt, und dass heißt: an der Hervorbringung seiner vermeintlich ›inneren‹, ›vormedialen‹ Eigenschaften. Medien erzeugen und plausibilisieren nicht nur ein Wissen vom Sport – seinen Regeln, seiner ästhetischen Dynamik, seinen Sinnstiftungsangeboten. Medien sind vielmehr selbst an seiner Verfertigung beteiligt. Dies gilt insbesondere mit Blick auf den professionell

betriebenen Leistungssport, jener Ausprägung von sportlicher Aktivität, die das Genre des Sportfilms bestimmt. Tatsächlich sind Massenmedien – darauf weisen die Fernsehwissenschaftler Markus Stauff und Eggo Müller hin – »ein unverzichtbarer Faktor für die Herausbildung und (Re-)Produktion des (professionellen) Sports« (Müller/Stauff 2008, 4).

Dies gilt zum einen – und auf einer unmittelbar ersichtlichen Ebene – in ökonomischer Hinsicht. Die Verwobenheit von Medien und Sport lässt sich aber auch mit Blick auf Fragen der Ästhetik konstatieren. So formen Medien »mit der ihnen eigenen Ökonomie und Ästhetik immer schon Charakter und Ereignishaftigkeit des Sports« (ebd.); zugleich wird Sport aber auch für je spezifische Medien – etwa den Film – in ästhetisch ganz eigener Weise produktiv. So gewinnt die beschriebene Eingangssequenz von *Kingpin* ihre Komik nicht allein auf der Ebene innerdiegetischer Inkongruenz, sondern über ein Spiel mit der Erwartungshaltung eines Publikums, dessen Wissen um Inszenierungsweisen und ästhetische Konventionen des Sportfilms – oder auch nur: des Baseballfilms – aufgerufen und aktualisiert werden kann. Der jeweiligen Eigenlogik des Sports steht somit nicht nur eine jeweilige Eigenlogik des Medialen gegenüber, sondern es existiert ein wechselseitiges Konstitutionsverhältnis: Medien bringen bestimmte Sportarten, Sportwettbewerbe, sportliche Abläufe und Bewegungsformen hervor. Und umgekehrt lässt der Sport je unterschiedliche mediale Verfahren, Ästhetiken, Konventionen und »Potentiale« (ebd.) plausibel werden.

Eine solche Diagnose ließe sich sogar noch zuspitzen, wenn man den Blick ein wenig verschiebt: Sport wäre demzufolge und zunächst einmal ein Darstellungsproblem des Films. Denn die vermeintlichen Logiken des Sports sind oftmals nicht in eins zu bringen mit – um nur ein Beispiel zu nennen – den narrativen Konventionen des Unterhaltungskinos. In *Kingpin* wird diese Diskrepanz besonders offenkundig, und das hat vor allem mit der Wahl jener Sportart zu tun, welcher der Held nachgeht, nämlich dem Bowling. Tatsächlich stellt der Film immer wieder darauf ab, dass es sich, so wird suggeriert, beim Bowling nicht um eine »richtige« Sportart handele, sondern um Etwas, das zwar der formalen Logik nach wie Sport organisiert sei, aber keine autonome gesellschaftliche Praxis bilde und die Idee körperlicher Aktivität, die, so die Perspektive, die der Film einnimmt, im Sport vermeintlich dominant ist, ad absurdum führt. Diese Sichtweise gewinnt ihre rhetorische Evidenz für den Film vor allem mittels Verhandlungen, die auf der *gender*-Ebene geführt werden. So werden dem Helden, der als schwächlich und körperlich beeinträchtigt entworfen ist, nicht nur weitere – aus der narrativen Logik heraus: dysfunktionale – Konzepte von Männlichkeit anheimgestellt. Es findet insbesondere eine weitreichende Entwertung des Bowlings im Hinblick auf dessen

Sinnstiftungsangebote für hegemoniale Vorstellungen männlicher Identität statt. Gerade weil diese Verhandlungen ironisch gebrochen sind und jederzeit der filmischen Figur die Möglichkeit einer gelingenden Identitätskonstruktion zugunsten der Ausstellung grober Pointen versagt bleibt, wird die Validität einer aus kritischer Sicht höchst problematischen Männlichkeit bestätigt.

Eine kurze Sequenz, die sich an prominenter Stelle des Films findet, macht dabei deutlich, wie der Film vorgeht. Dieser etabliert zunächst einen Bezugsrahmen, der mediale Stereotypen der Verfertigung männlicher Heldenschaft aufruft, diese in Folge jedoch ironisch bricht und für die konkrete Situation entwertet. Den Anlass dazu bietet ein *Establishing Shot*, der den Zuschauerinnen und Zuschauern vermittelt, wie der Protagonist *Roy Munson* – mittlerweile alt, alkoholkrank und übergewichtig – nach langen Jahren zum ersten Mal wieder an einem Bowlingwettbewerb teilnimmt. Indem die Sequenz eine frühere Darstellung, welche zu Beginn des Films den strahlenden, jugendlichen Helden zeigte, in ihrer filmischen Gestaltung zitiert, wird die spätere Einstellungsfolge als Degeneration lesbar: *Munson* ist nicht nur nicht mehr der Held seiner Jugend; nach dem Verlust seiner rechten Hand trägt er nun eine Gummiprothese, deren filmische Ausstellung ihn grotesk entstellt und deren Behinderung in einer Weise konstruiert wird, dass diese ihn an der gekonnten Ausübung des Sport hindert.

Wenn der erwachsene Protagonist den Austragungsort des Bowlingwettbewerbs betritt, dann erfüllt das Gezeigte eine doppelte Funktion: Narrativ folgt die Ausgestaltung den inhärenten Regeln eines Sportfilms, der eine klassische Heldennarration von Sieg, Scheitern und Bewährung aufweist. Filmisch aber handelt es sich um die Dekonstruktion der vom Publikum hieran geknüpften Erwartungen. Zwar betritt die Figur einen Raum, der sich durch die Logiken des sportlichen Wettbewerbs definiert. Zugleich wird dieser Wettbewerb jedoch als Farce bloßgestellt: Die Mitspieler und Gegner sind übergewichtig und trinken während des Wettkampfs Alkohol; Bowling erscheint als bloßes Freizeitvergnügen, nicht aber als ernst zu nehmende Sportart, über die sich ein gesellschaftlicher Aufstieg erzielen lässt – eine Diagnose, die der Film in einer für den Helden bitteren Konsequenz deklinieren wird. Die mediale Logik liegt dabei in einer doppelten Ungleichzeitigkeit. Nicht nur zitiert der Film seine Anfangssequenz, um den Niedergang des Helden über das Verfahren einer vergleichenden Beobachtung zu veranschaulichen. Zugleich stehen Redeweisen und die über die filmische Narration vermittelten Selbst- und Weltverhältnisse der Figuren in einem offenkundigen Missverhältnis zu den Erscheinungsformen des Bowlings.

Diese und zahlreiche weitere Sequenzen im Verlauf des Films, die eine ähnliche Logik aufweisen, sind auch deshalb von Interesse, weil sie daran

erinnern, dass sich der Film nicht nur als ein narratives Medium begreifen lässt, sondern auch – und vielleicht in entscheidender Weise – als eine spezifische Form der Sichtbarkeitsproduktion. Vor diesem Hintergrund könnte eine wesentliche medienwissenschaftliche Aufgabe darin bestehen, nach den Machtverhältnissen, Praktiken und Technologien, die den sportlichen – oder eben, im Falle von *Kingpin*, den dysfunktionalen – Körper zum Erscheinen bringen, zu fragen. Wenn Margaret Morse (1983: 44) behauptet, dass sich die ästhetische Besonderheit des medialen Sports besonders darin begründe, dass dieser den männlichen Körper zum Objekt eines Blicks mache, wofür die ambivalente Verbindung von proto-wissenschaftlicher Hermeneutik und Verfahren ästhetischer Stilisierung kennzeichnend sei, dann gilt mit Blick auf *Kingpin*, dass der Film seine Komik gerade dort gewinnt, wo dieses Prinzip unterlaufen wird.

Die ironische Entwertung einer wesentlichen Eigenschaft des Sportfilms, die hierbei offenkundig wird, nämlich die Hervorbringung körperlicher Dynamik, erfolgt dabei selbst – und das ist das Entscheidende – mit filmischen Mitteln. Denn es ist schließlich in den angeführten Sequenzen allein die Montage, welche den ›Witz‹ des Films generiert – ein Witz, der aus der innerdiegetischen Logik seiner derb-komischen und überzeichneten Figuren, die sich selbst als Sportler begreifen, gar keiner ist und also die asymmetrische Wissensverteilung zwischen filmischen Figuren und einem Publikum bedarf, das um die medialen Konventionen und den Bezugsrahmen des Genres Sportfilm, vor dem das Erscheinen des Helden als Kontrast wirksam wird, weiß.

Die untersuchten Sequenzen stehen damit paradigmatisch für eine wesentliche Operation des Films. Er antwortet auf die relative Ereignisarmut und Statik des Bowlings, die etwa Dynamisierungsverfahren von Montage und Kamera entgegenstehen, mit einer bedeutsamen Verschiebung, die es ermöglicht, ästhetischen Reiz zu erzeugen. Nicht eine ›vormediale‹, alltagsweltliche Situation bildet den Referenzrahmen für die Repräsentationspolitiken des Films, sondern dezidiert mediale Vor-Bilder. Nicht Bowling ›an sich‹, die vormediale Sphäre einer konkreten sozialen Praxis wird hier referenziert², sondern die ästhetischen, narrativen und typologischen Konventionen des Sportfilms selbst – so etwa, in der Anfangssequenz, der Bezug auf die medialen Verfahren, mit denen Baseball durch das Fernsehen und, vielleicht noch mehr, im US-amerikanischen Unterhaltungskino, verfertigt wird. Denn gerade

[i]n Baseball-Filmen werden oft Aufsteiger-Dramen erzählt, in denen die Willenskraft und Durchsetzungsfähigkeit eines einzelnen Sportlers als

² Tatsächlich ist fraglich, ob eine solche Sphäre existiert oder analytisch zugänglich zu machen wäre.

Voraussetzung für seinen Erfolg nach langem, zähem Kampf betont wird, wobei »Baseball-Spieler [...] oft – besonders in älteren Baseballfilmen – als Identifikationsfiguren und Vorbilder für Jugendliche inszeniert

werden (Sicks/Stauff 2010: 22). *Kingpin* greift diesen Rahmen einerseits auf, wenn der Vater seinem Sohn noch zu Beginn verspricht:

You got a great gift, son. It's if as angels came down from heaven. You can apply everything that I've taught you about bowling to your daily life. And if you do that, you gonna be decent, you gonna be moral, you gonna be a good man.

Andererseits erzählt der Film das fortwährende Scheitern seines Helden *Munson*, wodurch er die Konventionen seines Genres zugleich bestärkt wie auch verabschiedet. Aus der diegetischen Logik heraus wird der sportliche mit dem sozialen Abstieg des Protagonisten gleichgesetzt.

Der Film schließt mit dem Versuch eines – letztlich scheiternden – sportlichen Comebacks. Die über den intertextuellen Bezug generierte Folie des Bowlingsports dient der Fabel jedoch nicht nur als Evidenz von Figuren- und Handlungsentwicklung. Ihre immer schon mediale Konstitution stiftet vielmehr ein wesentliches Sinnprinzip, das einen allegorischen Rahmen abgibt für das Scheitern eines dezidiert kinematografischen Helden: Es ist nicht der sportliche Wettkampf, sondern die mediale Form, über den die Erfindung des amerikanischen Traums Evidenz erfährt, und *Munsons* umfassendes und wiederkehrendes Scheitern geschieht nicht nur im Kontext einer diegetischen Logik im engeren Sinne, sondern vollzieht sich als Verweigerung gegenüber einer durch den filmischen Kontext und die Konventionen des Sportfilms evozierten Erwartungshaltungen des Publikums. *Munson*, so ließe sich zugespitzt sagen, scheitert nicht innerhalb der diegetischen Logik, er scheitert allein als Figur eines Sportfilms.

Vor diesem Hintergrund ließe sich gewiss konstatieren, dass *Kingpin* eine gleichsam »postmodern« zu nennende Uneigentlichkeit auszeichnet. So stellt der Film keinen Helden in den Mittelpunkt seiner Narration, der als Charakter über psychologische Tiefe verfügte, sondern eine Figur, die nur mühsam ihr Konstruiertsein zu verdecken vermag, die zu keiner Zeit Empathie oder Identifikation auszulösen in der Lage ist, und die sich als Funktionsstelle innerhalb eines Genres, dessen innere Logiken als dysfunktional und dessen Versprechen als hohl und substanzlos ausgestellt werden, erweist.³ Diese,

³ Diese Rhetorik erweist sich als typisch für die frühen Filme der Farelly-Brüder; so liegt etwa der »Witz« ihres späteren kommerziellen Erfolges *Verrückt nach Mary* (*There's Something About*

zugunsten zahlreicher grober und geschmackloser Pointen stets flüchtig bleibende Kritik an den inhärenten Versprechungen des Genres Sportfilm, welche als Erwartungshaltung von Zuschauerinnen und Zuschauern manifest wird, ist in *Kingpin* nicht einfach als Verweigerung konzipiert, sondern in ein postmodernes Spiel überführt, dessen ironischen Brechungen die prinzipielle Validität der Regeln, die es vermeintlich negiert, niemals auszulöschen vermag.

Die sich nun anschließende Betrachtung eines früheren Beispiels der Filmgeschichte vermag jedoch zu zeigen, dass die spezifische Verweigerung der Erfüllung und des Nachvollzugs der genuinen Versprechen des Sportfilms auch eine eminent politische Dimension aufzuweisen vermag.

Die Einsamkeit des Langstreckenläufers

Die Einsamkeit des Langstreckenläufers ist der Titel einer Kurzgeschichte, die der britische Autor Alan Sillitoe 1958 veröffentlicht und die Tony Richardson 1962 verfilmt hat. Der Film erzählt aus dem Leben eines der Arbeiterklasse entstammenden jungen Mannes, *Colin Smith*, der, so scheint es, der Gesellschaft mit Wut und Bitterkeit gegenübersteht. In einer Reihe von Rückblenden skizziert der Film die Herkunft und Lebensumstände seiner Figur. Er entwirft ein proletarisches Milieu, das von hohem Konformitätsdruck, geringen Aufstiegschancen und einem diffusen, gleichwohl politisch wirkungslos bleibenden Standesbewusstsein geprägt ist. Die filmischen Mittel des *Free Cinema* zur Anwendung bringend, schildert der Film die bedrängten häuslichen Verhältnisse, die Überforderung der Mutter, den frühen Tod des Vaters und das Alleinsein des Jungen. Den formalen Rahmen dieser Narration bildet *Smiths* Aufenthalt in einer Besserungsanstalt, den er in Folge eines Diebstahls anzutreten hat. Nicht nur mit der Wahl seines Sujets, auch im filmischen Ausdruck gehört *Die Einsamkeit des Langstreckenläufers* zu einer Reihe von Filmen, die sich Ende der 1950er und Anfang der 1960er Jahre in expliziter Weise mit der sozialen Wirklichkeit der Arbeiterklasse in England befassen haben.

Colin Smith ist als Figur zweifellos einer jener *Angry Young Men*, welche die zeitgenössische populäre Kultur bevölkern. Doch Richardson interessiert in erster Linie nicht jugendliches Aufbegehren, das sich in pubertärem und kriminellem Verhalten Bahn bricht. Das eigentliche Thema des Films ist die Gegensätzlichkeit von Gesellschaft und Individuum, genauer: *Smiths* Versuch, innerhalb eines sozialen Gefüges, das Unterwerfung und Selbstzurichtung des Einzelnen fordert, die eigene Unversehrtheit und Würde zu erhalten. Für diesen

Mary, USA 1998) darin, dass er das Genre der *Romantic Comedy* sprengte und – aus Sicht mancher Kritiker – zerstörte.

Kampf findet der Film mit dem Sport einen Objektbereich, den er symbolisch für die klassen- und marktförmige Organisation der kapitalistischen Gesellschaft setzt.

Schon bald nach seiner Ankunft, so wird uns gezeigt, erregt *Smith* die Aufmerksamkeit des Anstaltsleiters, der in ihm einen potentiell erfolgreichen Langstreckenläufer zu erkennen glaubt. In der Folge lässt er *Smith* trainieren, separiert ihn von den anderen Insassen und schickt ihn schließlich in einen prestigeträchtigen Sportwettkampf, in dem er gegen die Mitglieder einer Eliteschule antritt. *Smith* ist tatsächlich der schnellste Läufer, doch kurz vor dem Ziel bleibt er stehen, lässt seinen Gegner überholen und verliert. Diese Sequenz ist gestaltet als eine lange Folge von Einstellungen, die einer klassischen Spannungsdramaturgie gehorcht, in deren Zentrum das von Anstrengungen und Schmerzen verzerrte Gesicht *Smiths* steht und die eine große Nähe und Empathie mit dem Helden zu generieren imstande ist. Die letzte Einstellung des Films ist hingegen von großer Nüchternheit: Sie zeigt *Smith*, an einer Werkbank stehend, der monotonen Arbeit in der Besserungsanstalt nachgehend, vom Leiter mit Nichtbeachtung gestraft.

Sport erscheint in *Die Einsamkeit des Langstreckenläufers* als Disziplinartechnik, als konkreter Ausweis eines Systems, welches das Subjekt einem gesellschaftlichen Leistungsstreben zu unterwerfen trachtet. Narrativ wird diese Anrufung über die Figur des Anstaltsleiters vermittelt. »Die Wünsche und Belange eines jeden Einzelnen sind dem Gruppeninteresse unterzuordnen«, fordert dieser einmal lapidar. Dass eine solche Situation – unschwer als Sinnbild für einen größeren gesellschaftlichen Rahmen entworfen – als Entfremdung lesbar wird, liegt vor allem an der Funktionsstelle, die dabei dem Sport zufällt. Indem mit dem Laufen eine Individualsportart aufgerufen wird und filmisch in einer Weise produktiv zu machen gesucht wird, welche Momente der Befreiung und Selbstbestimmung herausarbeitet, der filmischen Figur des Sportlers aber auf der Ebene der Diegese jegliche Individualität verweigert bleibt, verdichtet sich eine bestimmende gesellschaftliche Erfahrung in einer filmisch operational gemachten Repräsentationspolitik. Dem ausschließlich an Kriterien des Erfolgs orientierten sportlichen Wettlauf, der Anpassung an die Erwartungen und Forderungen eines anonymen, gesellschaftlichen Gegenübers bedeutet, stellt der Film das ungezwungene, unbeschwerte Laufen in der Natur als Erfahrung von Freiheit entgegen. Filmisch ist dies gekennzeichnet durch die Entfesselung der Kamera, die, das Raumgreifen des Läufers verdoppelnd, durch die Landschaft gleitet und immer wieder in den durch die Baumkronen schimmernden Himmel zu entfliehen scheint. Darüber hinaus verweist der Film an zahlreichen Stellen auch rhetorisch auf das Laufen, das sinnbildlich für den Lauf des Lebens selbst steht. So antwortet *Smith* auf die Frage nach den Gründen seiner Anwesenheit in

der Anstalt, er sei vor der Polizei nicht schnell genug davongelaufen, und ein anderes Mal resümiert er mit Blick auf sein bisheriges Leben, er habe immer wieder versucht, wegzulaufen, schließlich aber eingesehen, dass dies sinnlos sei.

Wie die Figur *Roy Munson* in *Kingpin*, so ist auch *Collin Smith* mit einer gesellschaftlichen Anrufung konfrontiert, die sich über die Logiken des Leistungssports vermittelt und ihre Wirksamkeit entfaltet. Wo jedoch *Kingpin* für den Sport – respektive die Folie der Konventionen einer filmischen Verfertigung sportlicher Logiken – das Versprechen sozialen Aufstiegs aufruft und seinem Helden versagt, konstruiert *Die Einsamkeit des Langstreckenläufers* einen allumfassenden Entfremdungszusammenhang, der in der Geste der Verweigerung Spielräume persönlicher Autonomie erkennen lässt. Indem *Smith* die Regeln des sportlichen Wettkampfs durch seine ostentative Verweigerung bricht, verneint die filmische Figur die gesellschaftlichen Werte, für die der sportliche Wettkampf Sinnbild ist. Der Film interpretiert *Smiths* Handeln freilich als hochgradig individualistische Geste, die sich gegen jede Form der Gesellschaftlichkeit wendet. In ihr begründet sich die doppelte Einsamkeit des Langstreckenläufers: die individuelle Einsamkeit des Helden, aber auch jene Einsamkeit, die darin liegt, dass jenseits der Negation keine verbindenden gesellschaftlichen Entwürfe, Generationenzusammenhänge oder Momente von Solidarität möglich scheinen. Indem Sport der Plausibilisierung von Leistungsdenken dient und indem der institutionelle Ort des Sports das Erziehungslager ist, wird zugleich jede positive Sichtweise auf ihn verabschiedet. In einem *Voice-Over* des Protagonisten, das am Anfang des Films zu hören ist und als akusmatische Stimme Bildern eines einsamen Läufers unterlegt ist, wird diese Erfahrung vorweggenommen: »Ich glaube, man muss immer laufen«, heißt es, »das ganze Leben lang. Und ob dabei das Ende das Ziel ist oder das Ziel das Ende – wer weiß das. Die Masse schreit, bis sie nicht mehr kann, und da beginnt die Einsamkeit eines Langstreckenläufers«.

Wie in *Kingpin*, so begründet sich die filmische Produktivität von *Die Einsamkeit des Langstreckenläufers* darin, dass der Film seine rhetorische Kraft über den Bruch des Gebrauchswertversprechens des Sportfilms gewinnt. Tatsächlich kehrt er die konventionalisierte Perspektive des Genres um: Nicht die Erlangung einer den möglichen Sieg voraussetzenden Willenskraft, die über die Abrichtung des Körpers erzielt wird, steht am Ende der Heldennarration, sondern deren Verweigerung in einer wettbewerbsförmigen Situation. Und wie in *Kingpin*, so findet dieser Bruch auch in *Die Einsamkeit des Langstreckenläufers* nicht allein auf der Ebene der diegetischen Welt statt. Das, was gebrochen wird, ist in erster Linie – und mehr noch als die Regeln des Sports oder die Forderungen einer auf Leistung setzenden Gesellschaft – eine zuvor durch eine äußerst effektive Spannungsdramaturgie filmisch generierte

Erwartungshaltung des Publikums, die buchstäblich unterlaufen und entwertet wird. Die Möglichkeit, Aussagen über Gesellschaft machen zu können, ist daher – und hierin liegt die Bedeutung beider Filme – jeweils gebunden an eine spezifische Produktivität von Sport, dessen filmische Politik sich dort begründet, wo sein Einsatz ermöglicht, mediale Konfigurationen befragbar und modifizierbar zu machen.

Filmischer Sport als »Problematisierung«

Kingpin und *Die Einsamkeit des Langstreckenläufers* eint, dass beide Filme Sport – in der Tradition des hegemonialen kulturellen Entwurfs stehend – »weniger als bloße Gesundheitsübung und politische Demonstration« (Sicks/Stauff 2010, 9), sondern als Leistungskampf entwerfen, der über den engeren sportlichen Wettbewerb und über seinen durch Regeln und Institutionalisierungen festgelegten Rahmen hinausweist. Dass beide Filme Sport als Feld gelingender Identitätskonstruktion (vgl. Whannel 2008) oder als residualen Raum gesellschaftlicher Freiheit letztlich verabschieden, wird dabei mit ganz unterschiedlichen Konsequenzen entfaltet: Einmal als emphatische Verweigerung; im zweiten, früheren Fall, in der Form einer Errettung, die, dem religiösen Subtext von *Kingpin* entsprechend, als Erlösung des sportlich Scheiternden durch eine weibliche Figur und einer durch sie bestimmten, bedingungslosen Liebe entworfen ist. Die Beispiele verdeutlichen, dass Sport nicht nur als dramatische Ressource fungiert, sondern sinnbildlich zum Einsatz kommt, nämlich als Ausdruck gesellschaftlicher Anrufungen, auf die zu reagieren den jeweiligen Heldenfiguren aufgetragen ist.

Dabei zeigt sich, dass die narrative Entfaltung, die jeweiligen Figurenkonstruktionen, aber auch die filmische Konstruktion des sportlichen Körpers als Zuschreibefläche gesellschaftlicher Diskurse und Problemlagen von einer auf Dauer gestellten Ambivalenz bestimmt ist – eine Uneigentlichkeit, die sich dort äußert, wo Stereotype und Konventionen des Sportfilms vordergründig wirksam sind, zugleich jedoch gebrochen werden. Wo *Kingpin* mit der buchstäblichen Demontage seines Helden die Erwartungen an den Sportfilm lustvoll aushebelt, und gerade hierin seinen ästhetischen Reiz findet, da reicht die Diagnose von *Die Einsamkeit des Langstreckenläufers* sehr viel weiter. Richardsons Film, so hat die Analyse gezeigt, geht es um die Offenlegung der Entsprechungslosigkeit und Phrasenhaftigkeit des gesellschaftlichen Versprechens von Sport in der Form seiner konventionalisierten filmischen Verfertigung. Beide Filme lassen sich somit auch als Ausdruck einer Krise der filmischen Form lesen, wobei die jeweiligen Entscheidungen, welche diese Krise

zur Abbildung bringt, denkbar unterschiedlich weite Konsequenzen und Aussagen aufweisen.

Mit Blick auf die mediale Form zeigen die angeführten Beispiele aber auch, dass die implizite oder explizite Inanspruchnahme dessen, was sich vordergründig als ›Repräsentationen‹ des Sports fassen ließe, als ein Vorgang zu beschreiben ist, den Michel Foucault mit dem Begriff der »Problematisierung« zu fassen gesucht hat:

Problematisierung bedeutet nicht die Repräsentation eines präexistenten Objekts und auch nicht die diskursive Erschaffung eines nichtexistierenden Objekts. Es ist das Ensemble diskursiver und nichtdiskursiver Praktiken, das etwas ins Spiel des Wahren und Falschen eintreten lässt und es als Gegenstand des Denkens konstituiert. (Foucault 1985, 158)

Zwar mag in der erhofften Anschlussfähigkeit an die vermeintliche Erfahrungswelt der Rezipientinnen und Rezipienten oftmals ein wesentlicher Impuls für die Thematisierung des Sports im Film zu finden sein. Doch als Problematisierung begründet sich die filmische Produktivität des Sports nicht alleine – wie zunächst vermutet werden könnte – mit Verweis auf eine fraglos gegebene, alltagsweltliche Bedeutung. Andererseits und zugleich gilt, dass etwaige ›innere‹, substantielle Eigenschaften des Sports nicht abschließend zur Erklärung herangezogen werden können, warum er filmisch wirksam wird.

Indem in den angeführten Beispielen wiederkehrend sportliche Wettbewerbslogiken und außersportliche Vorgänge mit den Verfahren genrekonformen Erzählens in Bezug gesetzt werden, wird es möglich und notwendig, die Eigenlogiken des Sports zu begrenzen und immer wieder aufs Neue zu bestimmen. Gerade weil sich – um hier noch einmal auf *Kingpin* zurückzukommen – Bowling als Mediensport hinsichtlich seines Körperbildes, seines sozialen Kontextes und seiner kulturellen Wahrnehmung signifikant vom Bild professionellen Leistungssports unterscheidet, wird es möglich, über dessen filmische Problematisierung zu Aussagen über den filmischen Stellenwert von Sport schlechthin vorzustoßen. Insofern zeigt das Beispiel auch – und darin, so ließe sich ergänzen, erhält es den Status eines Paradigmas –, dass der Sportfilm weniger eine Reflexion der gesellschaftlichen Rolle von Sport darstellt, als vielmehr eine seiner medialen Verfertigung.

Die Logiken des Sports und des Films sind nicht identisch, und sie fallen auch im Sportfilm nicht in eins. Gerade aber in den Brüchen und Widersprüchen, die sich aus ihrer wechselseitigen Emergenz ergeben, liegt die Produktivität des Objektbereichs Sports für den Film. So mag die innerdiegetische Spannungsdramaturgie des sportlichen Wettkampfes einerseits eine gute Voraussetzung für die filmischen Repräsentationspolitiken sein; zugleich aber

wirft sie ein Darstellungs- oder doch zumindest ein dramaturgisches Problem auf. Dies gilt insbesondere dort, wo – wie im Unterhaltungskino noch stets – die narrative Funktion der sportlichen Leistungsmessung erst vor dem Hintergrund individueller Figurenentwicklung ihre Plausibilität gewinnt, und so ein zweiter narrativer Strang existiert, den es rückzubinden gilt. Aber auch die Sichtbarkeitsproduktion des Films, die mit Blick auf den Sport zumeist auf die proto-wissenschaftliche Hermeneutik des frühen Kinos und seiner Aufgabe, Beweise zu liefern, abhebt, erzeugt Brüche, wenn es gilt, das innerdiegetische Wissen der filmischen Figuren und das filmische Wissen des Publikums zu hierarchisieren.

Die Erklärung für eine Produktivität des Sports für den Film besteht daher nicht allein im Bezug auf das alltagsweltliche Erleben des Publikums oder eine unterstellte gesellschaftliche Bedeutung, sondern lässt sich nur innerhalb eines kulturellen Systems der Bedeutungszuweisung und Sinnstiftung erfassen. Solche regelhaften Verfahren der Bedeutungszuweisung, die mit Blick auf den Film etwa als Motive wirksam werden, gehen stets mit einem zu bestimmenden medialen Eigensinn einher. Sport, so zeigt sich, reizt als Objektbereich spezifische mediale Verfahren und Formen an und vermag in besonderer Weise, solche Motive zu generieren. Wo solche Verfahren konventionalisiert werden, tragen sie zur Ausbildung von Gebrauchswertversprechen bei, die von der Filmtheorie als Genres beschrieben worden sind. Das Genre des Sportfilms kennzeichnet jedoch im Vergleich zu zahlreichen anderen filmischen Genres eine inhärente Widersprüchlichkeit. Sie lässt sich etwa dort konstatieren, wo Sport in den untersuchten Beispielen zugleich als Ausweis des Erlebens einer als natürlich gedachten Einheit des Menschen in der Natur, als auch als Kennzeichen disziplinärer Rationalität, als auch als Sinnbild einer Konformität erzwingenden Wettbewerbsgesellschaft dienen kann. Bereits Siegfried Kracauer wusste 1927, dass im Sport »alles und sein Gegenteil« zu erkennen sei (Kracauer 1990; vgl. Sicks 2008: 9). In exakt dieser Offenheit, Zuschreibungsfähigkeit und Polyvalenz, aber auch in den medialen Brüchen, Widersprüchen und Reibungen, mit denen dies einhergeht, bestimmt sich die filmische Produktivität des Sports.

Bibliographie

Foucault, Michel (1985): Geschichte der Sexualität. Gespräch mit François Ewald. In: *Ästhetik und Kommunikation* 57/58, S. 157-164.

- King, Richard C./Leonard, David J. (Hg.) (2006): *Visual Economies of/in Motion. Sport and Film*. New York: Peter Lang.
- Keilbach, Judith/Stauff, Markus (2013): *When Old Media Never Stopped Being New. Television's History as an Ongoing Experiment*. In: Teurlings, Jan/ de Valck, Marijke *After the Break. Television Theory Today*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, S. 79-98.
- Kracauer, Siegfried (1990): *Sie sporten [1927]*. In: Ders.: *Aufsätze 1927-1931*. Hg. von Ilka Mülder-Bach. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 9-13.
- Latour, Bruno (1990): *Drawing Things Together*. In: Lynch, Michael/Woolgar, Steve (Hg.): *Representation in Scientific Practice*. Cambridge, MA: MIT, S. 19-68.
- Latour, Bruno (1999) *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*, Cambridge, MA: Harvard Univ. Press.
- Morse, Margaret (1983): *Sport on Television. Replay and Display*. In: Kaplan, E. Ann (Hg.): *Regarding Television. Critical Approaches – An Anthology*. Los Angeles: American Film Institute, S.44-66.
- Müller, Eggo/Stauff, Markus (2008): *Zur Medienästhetik des Sports*. In: *montage/av 17/1*, S. 4-6.
- Poulton, Emma/Roderick, Martin (2008): *Introducing Sport in Films*. In: *Sport in Society 11*, S. 107-116.
- Sicks, Kai Marcel (2008): *Stadionromanzen. Der Sportroman der Weimarer Republik*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Sicks, Kai Marcel/Stauff, Markus (Hg.) (2010): *Filmgenres. Sportfilm*. Stuttgart: Reclam.
- Tudor, Deborah V. (1997): *Hollywood's Vision of Team Sports. Heroes, Race, and Gender*. New York/London: Routledge.
- Whannel, Gary (2008): *Winning and Losing Respect*. In: *Sport in Society 11*, S. 195-208.