

## WRESTLING UND DONALD TRUMP

*Franz-Xaver Franz*



**D**onald Trump, langjähriger Förderer des World Wrestling Entertainment (WWE), stellt die Welt als Präsidentschaftskandidat vor ein Rätsel, das vom Wrestling bestens bekannt ist: »Can you believe it?« Mit dieser Frage, in Wahrheit eine Beschwörung, fordert TV-Kommentator Jerry »The King« Lawler seit über 20 Jahren seine Glaubensgemeinschaft heraus. »Kannst du es glauben?« bedeutet im Wrestling nichts anderes als »Willst du es glauben?« Genau darum geht es bei dieser Form der Unterhaltung, die häufig als bloßer Fake-Sport missverstanden wird, wo sie doch genauso Fake-Politik, Fake-Gesellschaft, Fake-Kunst und vor allem Fake-Fake ist.

45

Wegweisend für die Entwicklung des US-amerikanischen Wrestlings war der »Montreal Screwjob« 1997. Er gilt in der Geschichte des Wrestlings – einem Format, das sich einem permanenten Verdacht ausgesetzt sieht – als größter Betrugsfall. Der Champion der WWF (wie die WWE früher hieß) Bret Hart, der bereits einen neuen Vertrag beim Ligakonkurrenten WCW unterzeichnet hatte, vertraute auf die Vereinbarung, beim vorletzten Kampf in seiner Heimat Kanada zu gewinnen, um am Tag darauf in einem Abschiedsmatch den Föderationstitel zu verlieren. Doch es kam anders. Entgegen des abgesprochenen Drehbuchs wurde Hart von WWF-Chef Vince McMahon in Montreal um den Titel gebracht. Gegner und Ringrichter waren eingeweiht, der konsternierte Bret Hart verstand erst Minuten nach dem plötzlichen Ende des Kampfes, was geschehen war – der größtmögliche Bruch mit den Konventionen und Ehrenkodexen des Wrestlings.

McMahon, der nun ›reale‹ Bösewicht, nutzte die kochende Wut der Fans und trat in Folge des »Montreal Screwjobs« als fieser Besitzer in seiner eigenen Show auf. Die Story rund um den semifiktionalen Charakter »Mr. McMahon« war dermaßen erfolgreich, dass sie der WWE zu einem Quasi-Monopol in den USA verhalf. Auch McMahons (echte) Tochter und ihr Ehemann ›spielen‹ heute, 20 Jahre später, die egomanischen Konzernbesitzer, die es ihren Fans so gar nicht recht machen. Es ist nicht einfach, bei den heutzutage allwissenden Zuschauern die notwendigen Emotionen hervorzurufen, die für das Live-Event Wrestling unabdingbar sind, McMahon gelingt es. Absichtlich lassen die Verantwortlichen der WWE die Lieblinge der Fans verlieren, absichtlich entscheiden sie genau anders, als die Online-Community es fordert – und tragen ihre böswilligen Entscheidungen in einer metafictionalen Gratwanderung öffentlich zur Schau. Dadurch verwischen die Ebenen im Wrestling stark. Das Fantum gilt nicht mehr allein dem On-Screen-Charakter des Wrestlers, sondern ihm selbst, dem Athleten und Schauspieler dahinter. Ihm gönnt man mehr Sendezeit und endlich einen großen Titel. Die Drehbuchautoren aber sind ständig damit beschäftigt, ihrem interpretatorisch und analytisch arbeitenden Publikum genau das, was sie wollen, nicht zu geben – natürlich nur um es irgendwann umso monumentaler und überraschender zu erlösen.

46

Professional Wrestling der Marke WWE hat sich darüber in den vergangenen Jahrzehnten zu einem selbstreflexiven und metafictionalen Wirrwarr entwickelt, dessen Komplexitätsgrad seinesgleichen sucht. Ein Fan benötigt heute Wissen über mindestens 20 Jahre Wrestling-Geschichte, um entziffern zu können, was da eigentlich passiert. Wrestling funktioniert in einer paradoxen Doppelbewegung einerseits streng nach Regeln (die einer erzählerischen und keiner sportlichen Logik folgen) und arbeitet zugleich völlig anarchisch und willkürlich, vor allem wenn es um die Einverleibung der Realwelt geht. Unumstößliche Parameter, wie der ewige Gut-Böse-Dualismus, wiederkehrende Archetypen und das unablässige Zitieren von Fehden oder Kämpfen aus der eigenen Historie, geben dem WWE-Wrestling ein engmaschiges, inneres Ordnungsgeflecht, welches es umso anschlussfähiger macht. WWE-Wrestling verfügt über einen Werkzeugkasten, gefüllt mit Match-Schablonen, Charakteren, Figurenkonstellationen, Räumen bis hin zur kleinsten semantischen Einheit, dem ›Move‹ (Griffe, Würfe etc.), mit dem sich alles, was außerhalb des Wrestlings herumswirrt, einfangen lässt. Was dem Wrestling nützt, egal ob mediales Format, politischer Diskurs oder künstlerische Praxis, wird ohne Umschweife aufgesaugt und angepasst.

Im Vergleich zum vermeintlich echten Sport, der durch nicht enden wollende Korruptions- und Dopingskandale an Glaubwürdigkeit verliert, stellt Wrestling heute ironischerweise die vertrauenswürdigeren Variante dar. Beim Wrestling weiß man zumindest, woran man ist. Authentizität erfährt man im schrillen Fake-Sport Wrestling weit mehr als im glatten, entpolitisierten und

verlogenen Kommerzsport Marke FIFA. Genau hier liegt die stärkste Parallele zwischen Wrestling und dem politischen Konzept des langjährigen Weggefährten der WWE, Donald Trump. In einer Welt, in der es keine Wahrheit mehr gibt, ist Wahrhaftigkeit das, was zählt. Dass Trump nicht immer ehrlich ist, ist seinen Wählern klar, doch genauso wie im Wrestling ist das nicht Teil des Problems, sondern der Lösung.

Trumps Engagement in der WWE begann auf dem Höhepunkt der neonfarbigen Hulk-Hogan-Ära. 1988 und 1989 fungierte er als Hauptsponsor von WrestleMania und trat auch vor und bei dem Event selbst mehrfach in Erscheinung, u.a. verbrüdete er sich mit dem »Million Dollar Man« Ted DiBiase. DiBiase verkörperte in den 1980er Jahren jene Bösewichtsfigur (>Heel< genannt), die in jeder Wrestling-Generation ihre Abwandlung erfährt: die des fiesen und großkotzigen Millionärs. Der Handschlag zwischen den beiden >Million Dollar Men< kam darum überraschend. Wenn Promis im Wrestling auftreten, begeben sie sich gewöhnlich auf die Seite des Guten. Anders jedoch Trump. Seine Allianz mit dem >Heel< Ted DiBiase stellte zugleich eine selbstironische Geste und ein Bekenntnis dar, das bis heute Geltung besitzt. Trump verkörpert ohne Scheu den Typus des kaltherzigen Unternehmers, der dem ökonomischen Erfolg alles und jeden unterordnet. Denn, so seine Botschaft: Anders geht es halt leider nicht in dieser schlechten Welt. Und dass am Ende immer die Guten gewinnen, war selbst im Wrestling der 1980er Jahre lange passé. Bei Trump schwingt die Faszination für den Bösewicht mit, der die Langeweile der Moral vertreibt.

In den Nullerjahren trat Trump in der wöchentlichen WWE-Show »Raw« auf, stets in inniger Rivalität zu Geschäftsführer Vince McMahon und als Gönner des Publikums. 2007 ließ er Dollarscheine von der Decke auf die Zuschauer regnen – echte Dollarscheine. Er kommentierte gewohnt unverhohlen: »The audience appreciated Trump more than Vince, because I gave 'em a lot of money.« Manchmal kann alles so einfach sein. Die Trump-vs-McMahon-Fehde gipfelte 2007 im »Battle of the Billionaires«. Da die zwei Milliardäre nicht selbst Hand anlegen wollten, nominierten sie zwei Stellvertreter. Dass die beiden reichen, weißen, alternden Männer den Afroamerikaner Bobby Lashly und den Samoaner Umaga die Arbeit erledigen ließen, spricht für sich selbst. Der Einsatz beim »Battle of the Billionaires« war das Haar der beiden Geschäftsleute. Am Ende schor Gewinner Trump Vince McMahon bei der WrestleMania 2007 in Detroit vor 80.000 Zuschauern den Schädel kahl. Eine Kastrationsgeste, die perfekt zum Machoimage von Trump wie auch in die S/M-Ästhetik des Wrestlings passt.

Prophetisch fiel ein weiterer Auftritt Trumps bei der WrestleMania im Jahr 2004 aus. Trump wurde von Jesse Ventura interviewt, Ex-Wrestler und ehemaliger Gouverneur von Minnesota. »I think that we may need a wrestler in the White House!«, meinte Ventura unter Zustimmung Trumps. Aktuell hält sich

Die Zeitschrift »Pop. Kultur und Kritik« analysiert und kommentiert die wichtigsten Tendenzen der aktuellen Popkultur in den Bereichen von Musik und Mode, Politik und Ökonomie, Internet und Fernsehen, Literatur und Kunst. Die Zeitschrift richtet sich sowohl an Wissenschaftler und Studenten als auch an Journalisten und alle Leser mit Interesse an der Pop- und Gegenwartskultur.

»Pop. Kultur und Kritik« erscheint in zwei Ausgaben pro Jahr (Frühling und Herbst) im transcript Verlag. Die Zeitschrift umfasst jeweils 180 Seiten, ca. 20 Artikel und ist reich illustriert.

»Pop. Kultur und Kritik« kann man über den Buchhandel oder auch direkt über den Verlag beziehen. Das Einzelheft kostet 16,80 Euro. Das Jahresabonnement (2 Hefte: März- und Septemerausgabe) kostet in Deutschland 30 Euro, international 40 Euro.

die WWE in Bezug auf Trump jedoch auffallend zurück. Zu heikel scheinen dem Unternehmen die politischen Vorstellungen seines alten Freundes. Der mögliche Einzug Trumps ins Weiße Haus macht aus dem politisch zwar völlig

Die Zeitschrift »Pop. Kultur und Kritik« analysiert und kommentiert die wichtigsten Tendenzen der aktuellen Popkultur in den Bereichen von Musik und Mode, Politik und Ökonomie, Internet und Fernsehen, Literatur und Kunst. Die Zeitschrift richtet sich sowohl an Wissenschaftler und Studenten als auch an Journalisten und alle Leser mit Interesse an der Pop- und Gegenwartskultur.

»Pop. Kultur und Kritik« erscheint in zwei Ausgaben pro Jahr (Frühling und Herbst) im transcript Verlag. Die Zeitschrift umfasst jeweils 180 Seiten, ca. 20 Artikel und ist reich illustriert.

»Pop. Kultur und Kritik« kann man über den Buchhandel oder auch direkt über den Verlag beziehen. Das Einzelheft kostet 16,80 Euro. Das Jahresabonnement (2 Hefte: März- und Septemberausgabe) kostet in Deutschland 30 Euro, international 40 Euro.

inkorrekten, aber dennoch ironisch-humorvollen und vielschichtigen Phänomen Wrestling eine Realweltdrohung, vor der sich wohl auch sehr viele Fans fürchten. Die wollen, im Gegensatz zu Trump, einfach nur spielen. ◆