
Von der gefilmten Darbietung zum virtuellen Spektakel

Tennis und TV-Dispositiv

Laurent Guido

In einem Interview mit der französischen Sportzeitung *L'Equipe* aus dem Jahr 2001 äußert der Filmemacher Jean-Luc Godard seine Ansichten zu einigen Aspekten audiovisueller Darstellungsformen des Sports. Diesen hält er für eines der wenigen Gebiete der zeitgenössischen Gesellschaft, dessen Ausdrucksweisen noch von einer Form von «Wahrheit» gekennzeichnet sind, und zwar deshalb, weil sich jede körperliche Leistung materiell in den Raum einschreibt: «Sport sehe ich mir noch an, weil das noch etwas ist, wo der Körper nicht lügt» (Godard 2001, 9). Seine wohlwollende Haltung erstreckt sich indes nicht auf die mediale, insbesondere nicht auf die im Fernsehen entwickelte Wahrnehmung des bewegten Körpers im Sport. Trotz der Beschränkungen, die mit der körperlichen Distanz zwischen Athleten und einem Teil des Publikums verbunden sind, meint Godard nämlich, dass eine fragmentarische Erfahrung der Wirklichkeit (wo «man klar sieht, dass man wenig sieht»¹) mehr wert ist als der Anspruch des Fernsehens, eine sportliche Darbietung (*performance*)² optimal wiederzugeben, ein Vorgehen, das er

- 1 «Ich bin kürzlich beim internationalen Leichtathletikmeeting in Lausanne gewesen, weil ich Gabriela Szabo sehen wollte [...] Ich habe sie kaum gesehen, aber ich bin glücklich, dass ich selbst dort war. Meine Erinnerungen sind, selbst wenn sie unvollständig sind, stärker als alles, was ich von ihr im Fernsehen gesehen habe» (Godard 2001, 9).
- 2 Anm. d. Ü.: Obwohl der im frz. Original häufig wiederkehrende Begriff *performance* in erster Linie *Leistung* bedeutet, wird er im Folgenden mit «Darbietung» übersetzt, nicht zuletzt, weil der Begriff, der immer auf das sichtbare Spektakel noch vor der medialen Vermittlung abhebt, nicht nur auf den Sport, sondern später auch auf den Tanz Anwendung findet und weil Guido zur Bezeichnung der Leistung alternativ etwa auch *prouesse* oder *exploit* verwendet.

mit der Erzeugung einer trügerischen Illusion gleichsetzt. In seinen Ausführungen verweist er dabei immer wieder auf Tennis, einen Sport, den er selbst praktiziert und auf den er sich wiederholt in seinen Texten und in seinem filmischen Werk bezieht.³ Geht es dabei zunächst im Wesentlichen um lakonische Werturteile über Persönlichkeit und Aussehen der Spieler – nur weil er selbst im Stadion Roland-Garros war, kann ihm Anna Kurnikowa «wirklich schön und wirklich elegant» erscheinen oder Thomas Muster sich in seinen Augen endlich seines medialen Images als Holzfäller entledigen –, spricht der Filmemacher anschließend die ernsthaftere Frage der Ballgeschwindigkeiten an (und erwähnt, was nicht besonders originell ist, den flagranten Unterschied zwischen der Schlagkraft von Venus Williams und Martina Hingis), denen «Rechnung zu tragen» das Fernsehen ihm absolut «nicht in der Lage» zu sein scheint.

Gegen die Mediatisierung des Sports: eine kritische Perspektive

Jenseits der Frage nach der Gültigkeit dieser Behauptungen, die allzu entschieden jeden Widerspruch beiseite wischen, um in theoretischer Hinsicht stichhaltig zu sein, erweist es sich dennoch als nützlich, sie heranzuziehen, weil sie einen Zugang zu wichtigen Problemstellungen eröffnen, welche die mediale Repräsentation des Sports betreffen. Der Pessimismus Godards hat seinen Ursprung in einer umfassenderen philosophischen Kritik (an) der zeitgenössischen audiovisuellen Kultur, die, in mehr oder weniger bewusster Weiterführung der Gedanken, welche nacheinander die Theoretiker der Frankfurter Schule, Guy Debord und Jean Baudrillard entwickelt haben, diese Kultur als unrettbar der schrittweisen Verwandlung in eine Spektakelgesellschaft unterworfen sieht, in der sich alles um die bis zum Äußersten getriebene Kommerzialisierung symbolischer Güter dreht. Die durch den Prozess der systematischen Vermarktung in Gang gesetzte massenhafte Verbreitung leerer und nutzloser Bilder hätte demnach eine Veränderung des Blicks auf die Welt nach sich gezogen – und somit auch der Art, wie man die körperlichen Darbietungen auf dem Bildschirm abbildet:

3 In seinem filmischen Selbstporträt (JLG/JLG, F 1994) stellt sich Godard sogar in einigen diskontinuierlich gezeigten Ballwechseln als Tennisspieler zur Schau. Er spielt insbesondere mit der Doppeldeutigkeit eines Faulknerzitats: «The past is never dead. It's not even past», die er humorvoll mit *passing shots* verbindet, also damit, Passierschläge auszuführen oder selbst passiert zu werden.

Den Sport zu filmen ist gleichbedeutend damit, die Arbeit des Körpers in der Kontinuität zu zeigen. Das Problem liegt darin, dass diese Priorität verschwunden ist. Die Art, wie man «zeigt», ist völlig verkommen [...] Beim Fernsehen hat man keine Achtung mehr vor der gefilmten Sache, es geht nur noch um Programm und Ausstrahlung. Es ist verrückt, wie die Dinge sich verändert haben. (Godard 2001, 9)

Um diese pauschalen Aussagen durch konkretere Beispiele zu untermauern, verweist Godard auf die brutalen Veränderungen, die sich seiner Auffassung nach in Aufnahme und Schnitt des Leistungssports durch die Fernsehteams vollzogen haben. Dabei hebt er insbesondere die «enormen [...] Unterschiede» zwischen der Art und Weise hervor, in der die Kameralleute noch fünfzehn oder zwanzig Jahre zuvor bei bestimmten Gesten («ein Schlenkern mit dem Arm, eine nachdenkliche Haltung des Kopfs») verweilen konnten, und den Regeln, die zu der Zeit gelten, als er sich äußert: «Heute ist es damit vorbei. Alles hat sich beschleunigt, man zeigt den Sprung und sonst nichts. Bloß nicht warten müssen, bloß keine Geduld haben...» Dieser Sichtweise zufolge hat der Zwang zur Rentabilität um jeden Preis das Aufkommen einer ökonomischen Zeitauffassung im audiovisuellen Feld begünstigt, die jede Möglichkeit noch der geringsten Formen von Spontaneität oder des Unerwarteten ausschließt, Aspekte, die doch gerade charakteristisch sind für Sport- und Spielereignisse, die auf (Einzel)Leistung (*exploit*) und Spannung beruhen. Um die Bedingungen anzuprangern, unter denen Sport im Fernsehen gezeigt wird, kommt Godard erneut auf Tennis zurück. Tatsächlich zögert er nicht, die Aufnahmeleiterin der Übertragungen aus Roland Garros, Françoise Boulin, deswegen als seine «schlimmste Feindin» zu betrachten, weil das komplexe Dispositiv, das sie aus ihrem Regieraum heraus leitet, ihm als emblematisch erscheint für ein Zersplittern der Perspektiven, in dem der Sinn schließlich verwässert und aufgelöst wird: «Wie wollen Sie vor zwölf Bildschirmen «sehen»? Sie sehen kein Bild, Sie «verwischen» es» (Godard 2001, 9).

Es wäre also möglich, wirklich zu «sehen»: Die Desillusionierung, der Godard Ausdruck verleiht, resultiert aus dem tiefen Glauben an bestimmte Eigenschaften des Filmbilds. Dabei geht es im Wesentlichen um die unmittelbare Beziehung, die einige Theoretiker, allen voran André Bazin,⁴ aufgrund der indexikalischen Natur der photographischen Aufnahme zwischen der Kamera und der Wirklichkeit ausgemacht haben. Diese Vorstellung verweist darauf, dass hier mehr auf

4 Vgl. vor allem den Artikel «Ontologie des fotografischen Bildes» (Bazin 2004).

dem Spiel steht, etwas, das seit den Anfängen des Kinos bestimmend dafür war, wie die filmische Darstellung der Gestik konzeptualisiert worden ist. Der Gegensatz zwischen zwei grundlegenden Paradigmen durchzieht einen Großteil der theoretischen Überlegungen über das Filmen des bewegten menschlichen Körpers. Auch wenn dieser Gegensatz sich ohne weiteres auf jede Form der körperlichen Darbietung wie etwa auf Sport oder Kampfsport ausdehnen lässt, ist er vor allem auf den Tanz bezogen worden.⁵ Diesbezüglich kann man unterscheiden zwischen der Wahrung der Ganzheit und Kontinuität, die das profilmische Ereignis auszeichnet (mittels des Rückgriffs auf die weite Einstellung und lange Aufnahmen) einerseits – ein Ideal des Einfangens und der Wiedergabe des Ereignisses, das von den Tänzern geschätzt wurde (Fred Astaire ist hierfür das Musterbeispiel [vgl. Mueller 1981; 1985]) –, und andererseits der (Re)Montage der Darbietung, wie sie von Lev Kuleschow oder Slavko Vorkapic propagiert und unter verschiedenen Vorzeichen von den Avantgarden der 1920er Jahre bis zum Video-Tanz, oder von Busby Berkeley bis zu den Musikclips weiterentwickelt wurde (vgl. Kuleschow 1994; Vorkapic 1998, 227–232).

Wie verschiedene Untersuchungen gezeigt haben (besonders einige, die den Fußball ins Zentrum stellen [vgl. Loiseuil 1992; Blociszewski 2007.]), präsentieren Fernsehübertragungen von Sportwettkämpfen, darin dem Muster anderer Live-Ereignisse (Preisverleihungen, Konzerte) folgend, heutzutage das Geschehen aus den verschiedenen Blickwinkeln, die durch den Einsatz einer ganzen Batterie von Kameras verfügbar werden. Sie lassen sich allgemein unterteilen in eine Fernperspektive, wenn möglich in Aufsicht, die eine umfassende und geometrische Wahrnehmung der *Szene* bietet, und verschiedene Ansichten aus größerer Nähe auf die verschiedenen Protagonisten und das Publikum. Zum von der Regie aus gesteuerten Hin- und Herwechseln zwischen verschiedenen Einstellungen kommt das meistens live von den Kameralenten selbst ausgeführte aktive Arbeiten mit dem Panoramасhwenk und dem Zoom, um die vermeintlich intensivsten Momente des Spektakels (auffallende Geste, auffallender Gesichtsausdruck) zu akzentuieren. In diachroner Perspektive werden verschiedene Faktoren angeführt: die ständige Vermehrung der zur Verfügung stehenden Blickwinkel, die wachsende Präsenz von Zeitlupen und Computeranimationen oder auch das Einbeziehen peripherer Ele-

5 Godard stellt selbst diese Verbindung her. Auf die Frage: «Vielleicht lässt sich der Sport nicht filmen?» antwortet er: «Wahrscheinlich... Der Tanz lässt sich schwer filmen [...]» (Godard 2001, 9).

mente in den Wettkampf (Interviews, Statistiken, Backstage-Ansichten). In den Augen der meisten Spezialisten stellen diese verschiedenen Aspekte Parameter dar, die mehr und mehr die das gefilmte Ereignis auszeichnende Kontinuität aufbrechen und zu dessen Umwidmung in eine Form der Fernsehunterhaltung führen, die bestimmten Imperativen der Dynamisierung und Vereindeutigung unterliegt. So haben zahlreiche Studien nachgewiesen, dass eine strikte Trennung zwischen diesen beiden Typen, Sport zu erleben (*vor Ort* und *vor dem Bildschirm*) rasch an ihre Grenzen stößt, einerseits weil beide gleichermaßen Vor- und Nachteile im Hinblick auf die bestmögliche Würdigung von sportlichen Wettkämpfen aufweisen, andererseits, weil sie sich insofern zunehmend weniger voneinander unterscheiden, als mediale Bilder auch innerhalb der Stadien gezeigt werden und allgemeiner angesichts des Raums, den die audiovisuellen Medien in der Ankündigung von und kritischen Berichterstattung über sportliche Großereignisse einnehmen.⁶ Dieser Befund geht häufig einher mit pessimistischen Kommentaren, die in dieser Entwicklung die Kennzeichen des Abdriftens der aktuellen Kultur des Sports in Kommerzialisierung und Marktkonkurrenz ausmachen.⁷ Hier stoßen wir wieder auf jenen Diskurs, der uns bereits in Godards Äußerungen begegnet ist, den Diskurs des Ideals einer visuellen Transkription, die einer möglichst treuen Wiedergabe verpflichtet ist, die den ursprünglichen Charakter der auf dem Bildschirm gezeigten Darbietungen intakt lässt.⁸

Den Darstellungstraditionen Rechnung tragen

Gleichwohl ist es möglich, die Vermittlung sportlicher Wettbewerbe durch das Fernsehen auch außerhalb derart nostalgischer Ansprüche oder philosophischer Apriori zu erfassen, sofern man versucht zu be-

6 Vgl. insbesondere Dayan/Katz (1992) sowie Gabaston/Leconte (2000). Für eine historische Perspektive vgl. Simonet/Véray (2001).

7 Für einen Überblick über diese Sichtweise vgl. die Untersuchungen in Baillette/Brohm (1995).

8 «Diese Zeitspannen geringerer Intensität stellen gleichwohl einen integralen Bestandteil des Matches dar, wie es im Stadion erlebt wird. Sie sind an sich nicht der Abfall, der *«Leerlauf» (temps mort)*, zu dem sie erst für die audiovisuellen Medien geworden sind. Im Stadion sind sie ganz im Gegenteil lebendige Zeit, die der Aufnahmeleiter aber für nicht verwendbar hält und die für ihn also *«verlorene»* Zeit ist. [...] Je höher die Zahl der vom Aufnahmeleiter eingespielten Zeitlupen ist, desto mehr wird das Spiel zu einem vom audiovisuellen Medium hervorgebrachten Produkt. [...] Dagegen gibt es eine ganz andere Art zu filmen, die weniger raffiniert ist, die uns aber weitaus eher den Fußball zu respektieren scheint» (Błociszewski 2007, 47).

greifen, von welcher Eigenlogik sie angetrieben wird. Dies gilt besonders, wenn man den Traditionen Rechnung trägt, in denen die Berichterstattung verortet werden muss und die es erlauben, gewisse Vorannahmen über die Verfahren der audiovisuellen Aufnahme und der Darstellung des Sports zu entkräften.⁹ Auch wenn es keinen Zweifel daran geben kann, dass auf diesem Feld seit einigen Jahren Mechanismen der Intensivierung und der Diversifizierung am Werk sind, so verweist doch eine Vielzahl der gegenwärtig bei Fernsehübertragungen eingesetzten Verfahren auf Praktiken, die seit langem auf dem Gebiet der Kinematographie erprobt sind. Folglich dürfen diese nicht nur an ihren unmittelbaren Kontext zurückgebunden werden, sondern müssen auch in tiefer gehende ästhetische und historische Überlegungen über die Art und Weise eingeordnet werden, wie man körperliche Darbietungen mittels Techniken darstellt, die auf der mechanischen Aufzeichnung von Bewegung beruhen.

So erscheint Leni Riefenstahls OLYMPIA-Film von 1938 in seiner Art, dem sportlichen Ereignis Rechnung zu tragen, bereits als vollzogene Synthese einer Tendenz zur *Multifokalität*. Trotz der unterschiedlichen Zielsetzung (ein für die Kinosäle bestimmter Dokumentarfilm und nicht eine Live-Übertragung¹⁰), formuliert dieses Werk erfolgreich zahlreiche Verfahren und Modi des Schneidens, die heute in der televisuellen Wahrnehmung sportlicher Wettkämpfe breite Verwendung finden. Leni Riefenstahl ist von den Praktiken, die in den photographischen und kinematographischen Avantgarden der 1920er und 30er Jahre Konjunktur hatten (das «Neue Sehen», das vor allem von T. Lux Feininger und Herbert Beyer in der Bauhaus-Bewegung propagiert wurde; die Montagefilme Walther Ruttmanns oder von Dziga Vertov) inspiriert und übernimmt die Drehmethoden, die sie zuerst in ihrem Propagandafilm über den Reichsparteitag in Nürnberg eingesetzt hatte. Sie entwickelt neue Techniken, die darauf abzielen den Aufnahmeapparat zu *mobilisieren* (Fesselballons, Schiffe, Autos, Schienen...) und den Blick auf das Ereignis zu *weiten* (Verwendung verschiedener Teleobjektive, darunter ein 600 mm-Objektiv, das stärkste, das zur damaligen Zeit verfügbar war). Aber vor allem zeichnet sich das technische Dispositiv Riefenstahls, die sich auf ein Team von mehr als hundert Per-

9 Diesen Standpunkt vertritt insbesondere Georges Vigarello, wenn er daran erinnert, dass der Fernsehdiskurs «nicht erlaubt, «besser zu sehen», sondern eine neue Art zu sehen schafft» (Vigarello 1998, 215). Dies ist auch die These, die Guillaume Soulez häufig vertritt (Soulez 2004).

10 Gleichwohl waren die Spiele von Berlin 1936 Anlass für einen der ersten rudimentären Versuche der Fernsehübertragung von Wettkämpfen (Romera/Gavilán 1998, 92).

sonen stützen kann (vgl. Downing 1992, 33–48; Jaworsky 1973), durch den Willen zur *Multiplikation* der Blickwinkel aus. Aus der gleichzeitigen Arbeit von Dutzenden Kameralenten, die das Ereignis aus allen Blickwinkeln abdeckten (insbesondere aus erhöhten¹¹ oder Unterwasser-Positionen, von eigens konstruierten Türmen oder aus Löchern, die im Stadionboden ausgehoben wurden, um Ober- und Untersicht-Effekte zu gewährleisten), resultierte eine beträchtliche Masse an beleichtetem Filmmaterial, das für die äußerst umfangreiche Montagearbeit zur Verfügung stand. Auch wenn Riefenstahls Vorgehensweise sehr weitgehend dem Streben nach *Plurifokalität* ähnelt, das Godard auf dem Gebiet des Fernsehens zu geißeln nicht müde wird, meint dieser, dass der deutschen Regisseurin das relative Verdienst zukomme, gemäß bestimmter ästhetischer Prinzipien, denen sie anhing, versucht zu haben, «etwas mehr «im Sinn der Dauer» zu filmen»: «Bei Riefenstahl gab es trotz allem eine große Achtung vor der gefilmten Sache. Es gab ein Wissen um die Kadrierung. Heute erstickt man unter der Lawine der gefilmten Bilder. Irgendwer kann als Kameramann einspringen und denkt dabei, er mache eine Einstellung» (Godard 2001, 9).

Trotz spezifisch mit der Live-Ausstrahlung verbundener Zielsetzungen und Produktionsmittel wirft letzten Endes jede filmische Aufnahme ganz ähnliche Fragen nach dem Blickwinkel, der Herangehensweise oder dem Schnitt auf, wie die Filme, die weniger danach streben, Körperbewegung im Sport zu zeigen (*montrer*) als sie zu montieren (*monter*). Jede kinematographische Darstellung eines Spektakels, in dessen Zentrum die menschliche Bewegung steht, geht aus einer Reihe von Selektionsprozessen im Verhältnis zur profilmischen Ausführung hervor. In dem Maße, wie sie selbst von einer vorgängigen Konfiguration abhängt (die Bühne, das Stadion, die dem Ablauf einer Zeremonie eigenen Strukturen), in der den verschiedenen sportlichen Akteuren und den Gruppen, aus denen sich das Publikum zusammensetzt, präzise Positionen zugewiesen werden, lässt sich, entgegen den Postulaten Godards, die sportliche Darbietung nicht wie eine einfache, von jeder Inszenie-

11 Dieser erhöhte Blick ist seit langem Bestandteil des modernen Imaginären des Olympischen, in dem das Stadion, Ort des sportlichen Spektakels, als Gesamtheit vom Betrachter erfasst werden muss. Seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts trachtet man danach, eine Übersicht der Stadien aus großer Höhe zu erhalten, indem man die Kamera auf Türmen oder Jahrmarktattraktionen wie dem Flip-Flap der Französisch-Britischen Ausstellung platziert, die 1908 neben dem Londoner Olympiastadion stattfand. Zu dieser Frage sowie zum multifokalen Dispositiv der Olympischen Spiele vgl. die reichhaltige Ikonographie, die zusammengetragen ist in Guido/Haver 2002, 98–117.

rung abgelöste Manifestation des Wirklichen begreifen. Die Gesamtheit des Filmprozesses stellt folglich einen *sekundären* Akt dar, der zu diesem grundlegenden Dispositiv hinzutritt. Es ist also weniger die Verwässerung des Sportlichen selbst in der medialen Darstellung als vielmehr die Kontamination der den Sport begründenden Ritualität, der ihr eigenen Modi der Spektakularisierung, durch einen neuen Typ des Spektakels und dessen Bedingtheit hinsichtlich Struktur, Dramaturgie oder Werbung, die bei vielen Kommentatoren Beunruhigung hervorgerufen hat.

Für eine Analyse der filmischen Verfahren: Beispiel Tennis

Abgesehen von den Artikeln, die sich mit den sprachlichen Kommentaren befassen (und die ich hier nicht behandeln werde¹²), haben sich die wichtigsten Untersuchungen, die dem bei Sportveranstaltungen bereitgestellten TV-Dispositiv gewidmet sind, darauf beschränkt, die wachsende Zahl und Vielfalt der optischen Aufnahmeapparate zu konstatieren. Die sorgfältigeren unter ihnen nehmen darüber hinaus systematische Aufstellungen vor, um die stufenweise Zunahme der Einstellungswechsel innerhalb der Übertragungen bestimmter Disziplinen aufzuzeigen.¹³ Gegenüber dieser statistischen Herangehensweise sind Forschungen vergleichsweise selten, die den Schwerpunkt auf die Prinzipien legen, die eine zunehmende Dynamisierung des körperlichen Handelns bewirken. Sie haben sich insbesondere auf die Typen der Darstellung des Körpers konzentriert, wie sie die immer vielfältigeren filmischen Techniken hervorrufen. Bieten die eingesetzten Verfahren auch tatsächlich ein fragmentiertes und objektiviertes Bild der Darbietungen, so bilden sich in ihnen nichtsdestoweniger kohärente Mechanismen der Identifikation und Partizipation heraus, die zudem von Disziplin zu Disziplin und auch abhängig von geographischen oder kulturellen Eigenheiten variieren können. Dies ist der Blickwinkel, unter dem ich an Tennisübertragungen herangehe, wobei ich versuche, ei-

12 Aus Platzgründen habe ich mich entschieden, die Frage des Tons auszuklammern. Dies betrifft insbesondere den Live-Kommentar durch Journalisten und Experten während praktisch der Gesamtheit der Sportübertragungen – trotz der offenkundigen Bedeutung dieser verbalen Diskurse auf der semantischen wie auf der expressiven und auch der rhythmischen Ebene, was den Aufbau der dramatischen Spannung und der Spektakularität angeht.

13 Hierzu bietet David Rowe einen soliden historiographischen Überblick (Rowe 1999). Er bezieht sich dabei vor allem auf die Untersuchungen von Whannel (1992) und Goldlust (1987).

nige ästhetische und dramatische Implikationen der Modi des Filmens und der Montage der körperlichen Bewegungen herauszuarbeiten.

Durch einige seiner Besonderheiten (Langsamkeit,¹⁴ Technizität, Geometrie, Dualität), gehört Tennis zweifellos zu den sportlichen Ausdrucksformen, die von den der Welt des Kinos verbundenen intellektuellen Persönlichkeiten am meisten geschätzt und kommentiert werden (für Frankreich sind neben den Einlassungen Jean-Luc Godards Serge Daney's leidenschaftliche Kritiken [Daney 1994] und Michel Chions Kommentare¹⁵ zu nennen). Abgesehen von einigen grundlegenden, einigermaßen selbsterklärenden Gegebenheiten bleibt der «cinogene» Wert dieses Sports dennoch weitgehend unbestimmt, besonders was das mediale Dispositiv angeht, das Tennis als Fernsehspektakel konstituiert. Wie bereits oben allgemein bemerkt, ist die Zahl der in den Tennisstadien präsenten Kameras tatsächlich beträchtlich gestiegen, zumindest was die Grand Slam-Turniere angeht (im Stadion Roland Garros: «vier oder fünf» verschiedene Apparate zu Beginn der 1980er Jahre gegenüber 15 im Jahr 2000¹⁶). Wie bei den meisten in Stadien stattfindenden Sportereignissen sind die wichtigsten, immer wiederkehrenden Figuren, die sich im live aus dem Regieraum vorgenommenen Schnitt ausmachen lassen, durch ein grundlegendes Alternieren organisiert zwischen der totalen und geometrischen Sicht des Matches (Totale in Aufsicht oder sogar aus der Vogelperspektive) und einer Reihe von Blicken, welche die individuellen Gesten und Emotionen detailliert zeigen; diese werden meistens auf Bodenhöhe des Tennisplatzes eingefangen. Synchron mit den verschiedenen Peripetien, die mit der Entwicklung des Spielstands verbunden sind (Spannung, große Momente) steigt beispielsweise die Frequenz der Schuss-Gegenschuss-Einstellun-

14 Der Journalist Olivier Joyard behauptet, dass diese Langsamkeit einer «widerständigen Form» gleichkommt: Widerständig gegenüber der Schnelligkeit der anderen Sportarten, die sich besser mit dem allgemeinen abgehackten und ultraschnellen Fluss der anderen Programme verbinden, und zwar so sehr, dass sich die Spielregeln ihrerseits fundamental verändern (wie beim Basketball und beim American Football), widerständig gegenüber dem *horror vacui*, der ganz generell das heutige Spektakel regiert. Denn die Langeweile, die Dauer, die langsame Spannung liegen diesem Spiel immer noch zugrunde» (Joyard 2000).

15 Michel Chion zufolge stellt Tennis «den akustischen Sport par excellence» dar, und zwar aufgrund des Raums, den die eher lakonischen Kommentatoren den Umgebungsgläuschen lassen» (Chion 1990, 134–136).

16 Aussagen der Aufnahmeleiterin von France Télévision, Françoise Boulain, aufgezeichnet von Joyard (2000). Sie schätzt damals (2000), dass «[ihre] Mittel immens sind» verglichen mit englischen und sogar mit amerikanischen Übertragungen. Die Zahl schließt auch den Apparat ein, der für die Interviews hinter den Kulissen zur Verfügung steht.

gen um ein Vielfaches: Dies dient dazu, die dramatische Beziehung hervorzuheben, welche sich zwischen beiden Spielern entwickelt, oder dazu, die Verbindung zwischen dem Court und den Zuschauern auf den Rängen (die wiederum die Position des Fernsehzuschauers spiegeln) herzustellen.¹⁷ Diese grundlegende Strukturierung des Raums bildet den Sockel, auf dem alle Übertragungen meines Korpus fußen. Es umfasst vier Begegnungen, die im Laufe der letzten dreißig Jahre in Wimbledon ausgetragen wurden: das Halbfinale von 1977 zwischen Björn Borg und Vitas Gerulaitis; das Finale von 1980 zwischen Borg und John McEnroe; das Halbfinale 1998 zwischen Goran Ivanisevic und Richard Krajicek und schließlich das Finale 2007, in dem sich Roger Federer und Rafal Nadal gegenüberstanden.¹⁸

Eine fundamentale Achse

In dreißig Jahren hat sich die Position der Hauptkamera (im folgenden K1) als jener Kamera, die alle Ballwechsel in ihrer Kontinuität zeigt, nicht verändert. Vom stark erhöhten Platz der Nordtribüne aus (gegenüber der *Royal Box*), bietet sie eine umfassende Aufsicht auf den Court: Sie umfasst in der Synthese eines einzigen Blicks die Fläche des Spielfelds in seiner ganzen Breite. Ein Spieler (S1) kehrt ihr also auf der Seite, wo K1 platziert ist, den Rücken, während der andere (S2), ihr zugewandt, sich im Hintergrund des Bilds bewegt. Durch den regelmäßigen Seitenwechsel der Antagonisten (alle zwei Spiele), beziehen die Spieler gleichmäßig alternierend beide Positionen und es ist schwer zu sagen, welche von beiden die vorteilhaftere ist. Während die eine so in der Achse verankert ist, dass der Blick von S1 in gewisser Weise die Perspektive des Fernsehzuschauers verlängert, stellt die zweite den Körper von S2 ins Zentrum der Darstellung. Die Wahl dieser fundamentalen Achse spiegelt den Wunsch wider, einen Kompromiss zu erzielen zwischen einer Aufsicht, die perfekt die Laufwege und Ballwechsel übersetzt, die menschlichen Gestalten aber auf Punkte redu-

17 Die Einstellung, die Joyards Artikel illustriert, zeigt das Vorhandensein einer solchen Kamera C1, die, oben auf der Längstribüne, die sich im Rücken der Spieler befindet, aufgestellt, den Tennisplatz komplett abdeckt. Alle anderen Blickwinkel werden nach dem Ende der Ballwechsel mobilisiert: «Sobald der Ball nicht mehr in Bewegung ist, und dies ist die meiste Zeit so, werden die dreizehn anderen Kameras aktiv» (Joyard 2000).

18 Die beiden ersten Matches sind von der britischen Lawn Tennis Association auf DVD herausgebracht worden. Es handelt sich um die Übertragungen der BBC. Für das Finale 2007 wurde die BBC1-Übertragung aufgezeichnet, für das Halbfinale 1998 die Übertragung auf Eurosport France.



Abb. 1

ziert, welche sich in einem geometrischen Raum bewegen, und einem Blickwinkel, der es erlaubt, die technischen Gesten auf der Höhe des menschlichen Körpers zu würdigen, dafür aber das Verständnis der Bewegungen erschwert, weil die Perspektive gestaucht wird.

Was den Wunsch angeht, das sportliche Geschehen so wenig wie möglich zu fragmentieren, so ist man sicherlich auf das erste der beiden oben erwähnten Paradigmen verwiesen, in dem darauf abgezielt wird, die räumliche Integrität der Darbietung(en) zu wahren, die Wechselwirkung der präsenten Kräfte zu verstehen und sicherzustellen, dass den visuellen Informationen so vollständig wie möglich Rechnung getragen wird. Diese Abhängigkeit eines Teils des Dispositivs vom aleatorischen Ablauf des Matches führt zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen, je nachdem, welche Spielweise auf welchen Belag trifft: Die charakteristische Langsamkeit des Sandplatzes, welche die Protagonisten zu langen Ballwechseln von der Grundlinie aus zwingt, bringt wesentlich längere Aufnahmen von K1 hervor als die zwei oder drei Schläge, derer es bedarf, um auf Rasen oder auf Hartplätzen, die in der Halle verwendet werden, einen Punkt zu machen. Obwohl es in beschränktem Maß auch andere Blickwinkel gibt, wird die Zentralität von K1 absolut nicht in Frage gestellt; einige Passagen der Spiele von 1998 und 2007 dokumentieren sogar eine Rückkehr zu dieser Grundeinstellung noch vor Beginn der Aufschlagsbewegung, ebenso wie die ununterbrochene Aufnahme von zwei aufeinander folgenden Punkten ohne dass man sich im Intervall zwischen beiden «aufs Spielfeld begäbe».

In einigen wenigen Fällen (einige kurze Ballwechsel in den vier betrachteten Matches) kann das Geschehen von der gleichen Tribune aus, aber aus einer niedrigeren Position als K1 gefilmt werden, eine

Position, die im übrigen verwendet wird, um S2 von vorne einzufangen und die später einen beträchtlichen Teil der Wiederholungen stellt. Schließlich kann eine seitlich positionierte Kamera für einen kurzen Moment K1 ersetzen, wenn K1 der Flugbahn eines Balls nicht zu folgen vermag, weil sie außerhalb der unteren Begrenzung ihres Bildausschnitts endet (hier gibt es lediglich zwei Beispiele in meinem Korpus: 1977 nach einem langen Angriffsball von Björn Borg, 2007 bei einem Schmetterball in der Rückwärtsbewegung von Rafael Nadal).

Seitenansichten für einen 360°-Raum?

Die auf dem Spielfeld auf der Höhe der Athleten platzierten Kameras filmen diese in einer Vielzahl von Detaileinstellungen in variablem Maßstab (von mittleren Einstellungen bis zur Nahaufnahme). 1977 stehen zwei Kameras bei der Nordtribüne und kadrieren vor allem S1, während zwei andere Objektive (eines davon in Untersicht) in Verlängerung der Achse, auf der auch der Schiedsrichterstuhl steht, vor allem auf S2 gerichtet sind. In Befolgung der 180°-Regel befinden sich die Kameras auf den Mittelachsen des Feldes (in der Länge und in der Breite) außerhalb derer kein Bild eingefangen wird. Alle Aufnahmen sind also in der von K1 vorgegebenen Richtung verankert, die so tatsächlich das identifikatorische Zentrum des Dispositivs bildet. Diese für Wimbledon charakteristische Anordnung ist für den Blick, der an die Übertragungen der meisten heutigen europäischen und amerikanischen Turniere gewöhnt ist, etwas überraschend. Denn deren Minimalorganisation basiert, was die Aufnahmen von den Platzrändern aus angeht, von vornherein weitaus deutlicher auf den in der Nähe des Netzes aufgestellten Kameras (also in etwa am zentrifugalen Ort des Schiedsrichterstuhls), um mit jeder einen einzelnen Spieler zu verfolgen. Daraus resultiert ein deutlicher Schuss-Gegenschuss-Eindruck, der von der seitlichen Achse ausgeht und zu der von K1 festgelegten Achse, in seltenen Fällen ihrer etwas niedriger postierten Variante, wechselt.

In unserem Korpus ist dieses kanonische Dispositiv ab dem Finale von 1980 deutlicher ausgeprägt, in dem sich ganz explizit die neue Zuordnung eines vom Netz aus spezifisch auf S1 gerichteten Objektivs zeigt, die von nun an den Schuss-Gegenschuss-Eindruck zwischen Borg und McEnroe verstärkt. 1998 stehen diese Einstellungen immer noch im Zentrum des Dispositivs, bei dem Sprünge über die 180°-Achse ziemlich selten bleiben, gleichwohl aber durch das Hinzufügen einer Kamera auf der Längsseite gegenüber dem Schiedsrichterstuhl (in Untersicht vom Spielfeld) ermöglicht werden. Deren Aufnahmen sind vor



Abb. 2-5

allem dazu bestimmt, während der Pausen die sitzenden Spieler zu zeigen, und darüber hinaus für zahlreiche Zeitlupen. Hinzu kommt auch eine Perspektive von den Tribünen herab, um eine zweite Übersicht des Stadions anzubieten. Letztere nimmt einen prophetischen Status an, wenn man das Finale von 2007 betrachtet. Nachdem in der Zwischenzeit für das breitere 16/9-Format optiert wurde, nimmt das TV-Dispositiv von Wimbledon zwar in seiner Anordnung im Wesentlichen die oben dargelegten Grundlagen wieder auf, überführt diese aber in einen geräumigeren und luftigeren Kontext: die neu auftauchenden Perspektiven, vor allem zwei Kameras, die seitlich um S2 herum aufgestellt sind, zeichnen sich alle durch Weitwinkelobjektive aus, die es vor allem ermöglichen, die Silhouette des Spielers in einer künstlichen Ausdehnung des Raums (breiter Rasensaum im Vordergrund, breiter Himmelsstreifen im Hintergrund des Bildes) zu erfassen. Gemeinsam mit der parallelen Vermehrung der Kameras auf den oberen Rängen¹⁹ und dem Einsatz einer Kamera auf einem außerhalb des Stadions aufgestellten Kran erzeugen diese Kadrierungen eine distanziertere, geometrischere und geordnetere Sicht auf das Stadion und das dort ablau-

19 So zum Beispiel bei der angeschnittenen Einstellung einer Zuschauerin, die der Begegnung folgt – die wie losgelöst vom Rest des Publikums von einem stark erhöhten Punkt aus gezeigt wird –, oder die weit ausholenden Bewegungen der Kamera, die vom bewölkten Himmel bis zum Spielfeld reichen.

fende Ereignis (Abb. 2–5). Es ließe sich sogar sagen: eine mechanischere Sicht, denkt man an eine andere Innovation der jüngsten Zeit: eine ferngesteuerte Kamera, die entlang der Grundlinie des Courts auf und ab fährt. Die durch Untersicht und das Einfangen der angeschnittenen Silhouetten am Rand des Spielfelds gekennzeichneten Einstellungen haben eine frappierende Ähnlichkeit mit den Bildern Riefenstahls aus dem Stadion von Nürnberg (TRIUMPH DES WILLENS, D 1935) oder vom olympischen Schwimmbecken (OLYMPIA, D 1938).

Die Montage: das Zusammenfügen des Nahen und Fernen

Um den Eindruck von Geschwindigkeit und Dynamik zu erzeugen, ist eine relativ hohe Anzahl von Kameras nicht unabdingbar, denn dieser kann sowohl vom Rhythmus, in dem zwischen verschiedenen Einstellungen hin- und her gewechselt wird, abhängen als auch von der Fähigkeit der Kameraleute, mit dem Zoom zu arbeiten: Dadurch ergeben sich nicht nur sehr lebendige Kamerabewegungen, sondern auch viele verschiedene Blickwinkel. Die maximale Ausnutzung dieser Parameter erklärt den bereits in der ältesten Aufnahme meines Korpus (1977) auffälligen Kontrast zwischen dem statischen Charakter von K1, wo Aktivität nur durch die Bewegungen der Spieler innerhalb des fixen Bildausschnitts entsteht, und der ständigen Beweglichkeit, ja Nervosität, die von den zwischen den Ballwechseln aufgenommenen Bildern ausgeht. Schon 1977 wird die Kadrierung im Lauf des Matches mit wachsender Dramatik immer enger. Während die Ballwechsel die meiste Zeit in halbnahen Ansichten gezeigt werden, welche auch die Rackets zeigen, sieht man, wenn Borg einen Spielball hat, Großaufnahmen der Mimik beider Protagonisten.

Auf dieser Ebene der Montage besteht eine der vornehmlichen Herausforderungen für die Regie darin, einen harmonischen Wechsel von den Detail Einstellungen, die den Zeitraum zwischen den Ballwechseln abdecken, zu K1 zu gewährleisten. Der Übergang wird systematisch vollzogen, nachdem der aufschlagende Spieler den Ball geworfen hat. Dieser Aufstiegsbewegung entspricht die vom Dispositiv selbst ausgeführte: vom Platz zum Dach der Tribüne. Generell wird ein Bild dieser Aufschlagsgeste direkt vor der Rückkehr zu K1 eingespielt, die exakt in dem Moment übernimmt, wenn der Ball geschlagen wird. Präsentiert in der überwiegenden Mehrzahl der Fälle der Bildausschnitt des aufschlagenden Spielers den ganzen Körper in einer Halbtotale, kann er sich auch auf die Hände oder, impliziter, auf die Füße des Spie-

lers konzentrieren, die sich an der Grundlinie aufstellen (so 1980 für McEnroe zu Beginn des 4. Satzes oder 2007 für Federer, als der 3. Satz anfängt). Allein im Fall von 1977 (für Gerulaitis) währt diese außergewöhnliche Kadrierung länger, wo erst wieder auf K1 zurückgeschaltet wird, um einzufangen, wie der Aufschlagende aufs Netz zuläuft (und die Geste, mit der der Ball ins Spiel gebracht wird, ist durch die vorangehende Einstellung der Füße lediglich impliziert). Seit 1977 gestaltet man den extrem wichtigen Übergang «zurück zu K1», indem man die Option einer Ansicht des Gegenspielers wählt. Davon zeugt vor allem die rasche Einblendung einer Großaufnahme des schweißbedeckten Gesichts von Borg zwischen zwei Einstellungen, in denen Gerulaitis erst einen Aufschlag vorbereitet und dann den Ball tatsächlich ins Spiel bringt: Der Kopf des Schweden, dessen Blick ins Off gerichtet ist, hebt sich immer energischer, während die Kamera ihm mehr schlecht als recht folgt. Dieser Effekt gehört auch 2007 noch zum Grundvokabular: Zahlreiche Einstellungen des Returnspielers setzen dort mit der Detailaufnahme des auf den Schläger treffenden Balls ein und schwenken dann in dem Augenblick, in dem der Ball Schwung bekommt, in einer gewollt unkontrollierten Bewegung nach oben.

Beruhet die Logik der Montage meistens auf diesem grundlegenden Alternieren zwischen den beiden Sportlern, scheinen manche Abfolgen vor allem eine ästhetische Funktion zu haben. So zögert man beispielsweise 1977 nicht, ein und dieselbe Aufschlaggeste Borgs in drei verschiedene Einstellungen zu zerlegen: von der Seite in einer (Halb)Nahen (die Arme bei der Vorbereitung, 4 Sek.); von vorne in einer Halbtotalen (bei Hochwerfen des Balls, 1 Sek.) und K1 (der eigentliche Schlag und Spiel). Daraus entsteht der Eindruck einer schrittweisen Entfernung der Kamera im Verhältnis zum Gegenstand, zuerst mittels eines 90°-Winkels, dann mittels eines Sprungs nach hinten auf derselben Achse. Diese drei Bilder weisen zwar eine gewisse Redundanz auf, was den Informationsgehalt angeht, sie gestalten aber auch in wunderbar flüssiger Weise den Übergang zwischen den beiden Ebenen des Spielfelds und der erhöhten Sicht, zu der man ohne Unterlass für die Ballwechsel zurückkehrt. Dreißig Jahre später erfolgt die Rückkehr zu K1 unmittelbar nach einer Großaufnahme der Augen Nadals in dem Augenblick, in dem er den Ball zum Aufschlag in die Luft wirft: eine explosive Abfolge, die sehr gut der maximalen Entfaltung der Energie entspricht, die diesen Spieler auszeichnet. Im selben Match führt ein Einsatz des Spaniers zu einer rein visuell motivierten Bewegung, die vom Schatten des Spielers zu Federers Schläger schneidet, eine Einstellung, die dann zum Gesicht des Schweizer schwenkt, bevor K1 wieder übernimmt.



Abb. 6, 7

In diesem Zusammenhang kann die Montage auch dazu dienen, die psychologische Reaktion eines Protagonisten dadurch zu überhöhen, dass sie in einer Abfolge verschiedener Einstellungen kontinuierlich wieder aufgenommen wird. Nach einem missglückten Volleyschlag McEnroes im Tiebreak des 4. Satzes des Finales 1980 wird der Ausdruck der Enttäuschung des Amerikaners, der sich zunächst ostentativ die Augen mit beiden Händen zuhält, in sieben aufeinander folgende Einstellungen zerlegt (K1; zwei verschiedene seitliche Ansichten; Kamerafahrt am Netz entlang; K1; Großaufnahme, K1). Unmittelbar vor dem Servieren eines Matchballs unterstreicht 1998 eine Montage von zwei Großaufnahmen den Blickwechsel zwischen beiden Spielern und verstärkt so den Eindruck eines intensiven psychologischen Duells (Abb. 6, 7).

Zwischen Attraktion und Narration: kontrastreiche Bilder des Publikums

In den früheren Übertragungen konzentriert sich die Aufmerksamkeit vor allem auf die Spieler, was zur Folge hat, dass das Dispositiv des Stadions selbst zugunsten des Geschehens zwischen den Protagonisten ausgeblendet wird. So kommen die Schiedsrichter nur äußerst selten in den Genuss, Gegenstand einer gesonderten Einstellung zu sein, allerdings für das Jahr 1977 mit der bemerkenswerten Ausnahme eines betagten Linienrichters, der eine äußerst unbequeme, nahezu groteske Haltung einnimmt, um das Geschehen besser verfolgen zu können (eine Einblendung, die sich durch eine Logik der *Attraktion* rechtfertigt), und den man etwas später erneut zeigt, als Zweifel aufkommen, ob ein Ball im Feld war (um nun den Geboten der *Narration* zu gehorchen). 1998 und 2007 bleibt es bei vereinzelt Detailaufnahmen der Schiedsrichter und Balljungen, die sich auf einige Fälle beschränken, in denen Schwierigkeiten bei der Bestimmung des Spielstands auftreten.

Da sie in der Untersicht aufgenommen sind, zeigen manche Ansichten vom Spielfeld aus den Athleten einzig vor dem Hintergrund der Masse des Publikums auf den Tribünen. Dieser Überblendungseffekt innerhalb einer Einstellung verweist in emblematischer Weise auf die Dialektik zwischen Individuum und Kollektiv, zwischen Champion und gleichförmiger Masse, die bei jeder Spektakularisierung des Sports mit im Spiel ist. Diesem Anblick, der gleichzeitig verschmelzend (der Champion und die Menge, die ihn zum Helden macht) wie hierarchisierend wirkt (der Körper des Sportlers, der den Gesellschaftskörper subsumiert) stehen andere Bilder entgegen, die schon 1977 auftauchen. Auf diesen scheinen sich die Athleten in einem abgeschlossenen Universum zu bewegen, in dem nur hin und wieder Schiedsrichter und Linienrichter kurz in Erscheinung treten. Der Großteil der Kadrierungen bewegt sich letztlich aber zwischen diesen beiden Polen.

Während die raren Einblendungen von Bildern des Publikums (einige undeutliche Ansichten stets derselben Tribüne von weitem), welche in die Übertragung von 1977 eingesprenkelt sind, auf keinerlei spezifische Interaktion mit dem Tenniseschehen verweisen, wird das Match von 1980 (Gipfeltreffen zwischen Björn Borg, dem bedeutendsten Medienstar dieses Sports seit den 1920ern, und John McEnroe, der sich mit dem Gebaren eines charismatischen Rebellen zu dieser Zeit gerade als sein Hauptrivale durchsetzt) von einer ganzen Reihe von Verfahren durchzogen, die darauf abzielen, die Reaktionen des Publikums zu betonen, sei es, dass es sich um verschiedene Fans handelt oder um Angehörige der Spieler, die in der Nähe der *Royal Box* sitzen. Zwar werden sie nicht in Großaufnahmen und auch immer nur für kurze Momente gefilmt, gleichwohl werden sie in diesen Einstellungen aus dem Publikum herausgegriffen und heben sich deutlich durch ihr lärmendes Gebaren, ihre Kleidung oder gar durch ihre Beziehung zum medialen Dispositiv selbst ab (manchmal wird die Kamera wahrgenommen und in ihre Richtung geblickt). Manche von ihnen kehren mehrfach wieder und drängen sich so als Protagonisten des Spektakels auf, so zum Beispiel eine junge Frau, die einen Schal schwenkt oder drei *Fans* von McEnroe im Spitzenjabot (Abb. 8). Nachdem letztere einmal während des ersten Satzes vorgestellt werden, zeigen sie auf dem Bildschirm ihre Bestürzung, als Borg im Verlauf des vierten Satzes dem Amerikaner seinen Aufschlag abnimmt; dann brechen sie in Freude aus, als es ihrem Helden gelingt, nach einem Bilderbuch-Tiebreak auszugleichen. Diese Bekundungen antworten auf vergleichbare Reaktionen der Fans des Schweden, deren überschwängliche Freude einmal den traurigen Minen der gegnerischen Fans entgegengestellt wird.



Abb. 8, 9

Die Herstellung einer solchen Beziehung zwischen Publikum und Spielfeld, ein bei Leni Riefenstahl häufig wiederkehrendes Element (Abb. 9),²⁰ erscheint noch ausgeprägter, wenn man die Interaktion zwischen beiden Spielern und der Tribüne in Betracht zieht, auf der ihre Trainer und Familienmitglieder sitzen. Am Ende des ersten Satzes von 1980, den McEnroe mühelos gewinnt, alternieren zwei Totalen dieser Box symmetrisch mit Einstellungen, die jeden Spieler einzeln zeigen. Kurz bevor Borgs Gesicht erscheint, das diese Serie (von Einstellungen) abschließt, fokussiert das Bild den beunruhigten Gesichtsausdruck der Freundin des Schweden. Abgesehen von einigen kurzen Auftritten in Schlüsselsituationen des Matches greift die Übertragung systematisch am Ende des heftig umkämpften vierten Satzes auf diese dramatischen Effekte zurück. Ballwechsel für Ballwechsel gehen Nahaufnahmen direkt den Schlüsselmomenten des Spielverlaufs voraus oder folgen diesen unmittelbar, so besagte beklommene Haltung der Gefährtin Borgs, die wir händeringend und mit geschlossenen Augen sehen, oder der ungenierte Beifall von McEnroes Vater. Am Ende des Matches – und im Unterschied zu 1977 – zeigt das auf den letzten Punktgewinn folgende Bild die Box mit dem jubelnden Borg-Clan. 1998 werden solche dazwischen geschnittenen Einstellungen des Publikums keineswegs systematischer zur Gestaltung des Matches eingesetzt, das zwar keine vergleichbare historische Tragweite hat, das aber von ebenso phänomenaler Spannung belebt wird (endloser letzter Satz zwischen zwei großen Figuren des Rasenspiels). Die Inserts von Großaufnahmen der Freundin von Richard Krajicek erlangen dennoch leitmotivischen

²⁰ In OLYMPIA (D 1938, Leni Riefenstahl) wird insbesondere eine solche Beziehung zwischen einer Zuschauerin und den Spitzenleistungen von Jesse Owens oder zwischen Adolf Hitler und den Ergebnissen eines deutschen Athleten gestiftet.

Status, was sich nicht nur durch die Leistungen des niederländischen Champions rechtfertigt, denen sie applaudiert (*Narrations-Ebene*), sondern auch durch die stereotype Schönheit der jungen Frau (*Attraktions-Ebene*). In einem zu dieser Zeit schon obligatorischen Anschluss folgt dem Matchball rasch ein intensiver Blickwechsel zwischen dem Sieger Goran Ivanisevic und seinem Vater, der triumphierend die Faust ballt.

In Einklang mit dem besonders luftigen und entrückten Charakter des 2007 installierten Dispositivs (siehe oben), ist der erste Eindruck, den man vom Publikum in diesem Finale gewinnt, mechanisch, ja sogar entmenscht. Wenn der Ausführung eines bemerkenswerten Punktgewinns auf dem Bildschirm sogleich ein Bildausschnitt folgt, der eine kompakte Zuschauermasse beim Applaudieren zeigt, herrscht der Eindruck vor, man habe einen *stock shot* ohne jeglichen direkten Bezug mit dem dargestellten Ereignis eingefügt. So baut sich in der Folge eine Spannung auf zwischen dieser ersten Dimension und dem Beibehalten einer Logik, die darauf abzielt, durch Großaufnahmen einige Unbekannte mit exzentrischem *Look* oder verführerischem Äußeren einzubeziehen. Diese Auserwählten tauchen aber nur ausnahmsweise auf, jedenfalls verglichen mit den prominenten Persönlichkeiten, auf die sich die Vorstöße der Kamera ins Publikum im Wesentlichen konzentrieren. Über die markante Präsenz früherer Gewinner des Turniers hinaus (ein Aspekt, auf den ich noch zurückkomme), sind diese Referenzgestalten natürlich die dem Match auf der offiziellen Tribüne beiwohnenden Familien der beiden Spieler. Nachdem sie schon früh den Fernsehzuschauern vorgestellt wurden, werden ihre Reaktionen in jedem entscheidenden Moment des Matches gezeigt. Hier sei vor allem auf den Jubel des Onkels und Trainers von Nadal verwiesen, mit dem dieser einen Breakball begrüßt, den sein Schützling zugesprochen bekommt, oder auch die Ausrufe von Federers Angehörigen, als dieser im gleichen Spiel den Vorteil zurückgewinnt (vor allem mittels der klassischen Einblendung einer äußerst ausdrucksstarken Serie von Großaufnahmen des Gesichts von Mirjana Vavrinc, der Lebensgefährtin Roger Federers, die auf den letzten wirklichen Schlagabtausch zwischen beiden Spielern beim Stand von 2-2 im 5. Satz folgen).

Diese verschiedenen Persönlichkeiten funktionieren als Figuren, die den Übergang zwischen dem gesichtslosen Publikum und den stark individualisierten Champions stiften, ein Aspekt, den verschiedene visuelle Verfahren unterstreichen. So wird die hochmütige Haltung einer bezaubernden Unbekannten aus dem Federer-Clan durch einen *zoom-in* hervorgehoben, eine Kamerabewegung mit zwei komplexen Funktionen. Zum einen verdoppelt ihre fetischistische Na-



Abb. 10, 11

tur das seinerseits fetischistische Verhalten der Frau (ihre beiden Hände umklammern nervös einen Ball), andererseits löst sie dieses ikonische Fragment aus dem Boulevard-Kontext der *Royal Box* heraus, um es als Archetyp des Zuschauerverhaltens (halb angespannt, halb passiv) vermittels einer Überblendung zu einer Totalen des Stadions in einem anderen Licht erscheinen zu lassen. Der *zoom-out* wird übrigens bei mehreren Gelegenheiten verwendet, um die Beziehungen zwischen bestimmten Persönlichkeiten im Publikum und Spielern auf dem Platz herauszustellen: So gleitet man etwa von Vater Federer zu Rafael Nadal (um den Antagonismus zwischen beiden Lagern zu unterstreichen) oder von John McEnroe in seiner Kabine zu Roger Federer (um den Akzent auf die Beziehung zwischen zwei verschiedenen Spielergenerationen zu legen). Sehr viel prosaischer verbindet eine andere Kame-rabewegung Nadals Gesicht mit dem offiziellen Logo des Turniers, das auf einer Tribüne angebracht ist (Abb. 10, 11). Dieser Zoom lässt sich auf zwei unterschiedliche Weisen interpretieren. Signalisiert er das sich zu dieser Zeit vollziehende Eingehen des iberischen Sportlers in die Geschichte einer so prestigeträchtigen Veranstaltung wie Wimbledon? Oder markiert er vielmehr den Punkt, an dem sich die Auflösung der Gestalt des Champions in eine rein graphische Gegebenheit vollzieht und verweist so auf den artifiziellen Charakter des Fernsehspektakels, das vom Dispositiv erstellt wird, dem die Kamera zugehört?

Von der Analyse zur Computersimulation der Bewegung

Eine solche erschöpfende Mediatisierung des Sportlerkörpers tritt in der Art und Weise zutage, wie die Spieler gleichzeitig aus allen möglichen Blickwinkeln erfasst werden. So wird während einer Pause zu Beginn des 4. Satzes der auf seinem Stuhl sitzende Nadal sukzessive aus diversen seitlichen Detailansichten gezeigt, und dies bis zu den personalisierten Motiven, die die Ferse seiner Tennisschuhe zieren (ein



Abb. 12–15

«Rafa»-Logo und ein stilisierter Stier). Die darauf folgende Einstellung rückt diese Zeichnungen in die Nähe einer Aufschrift, die in Federers Tasche eingepreßt ist und die an seine vier vorangegangenen Siege in Wimbledon erinnert. Dieses Insistieren auf der Beziehung, die zwischen den verschiedenen Facetten der sportlichen Aktivität (von der *persona* bis zur Weltrangliste) und den aus der Vermarktung hervorgegangenen Produkten besteht, findet sich ebenfalls in einem anderen emblematischen Bild wieder, wo eine Kamera in Richtung auf eine Anzeigetafel und die dort angegebene Zahl zoomt. Diese Zahl wird stufenweise von ihrer indikativen Funktion im Kontext des Spielstands abgelöst, um schließlich allein in ihrer Materialität fortzubestehen: ein immer verschwommeneres Muster, aus dem in einer neuen Einstellung mit einem *zoom-out* einer der beiden Finalisten auftaucht (Abb. 12–15). Ein solches Bild lässt sich als spontanes Symbol des Objektivierungsprozesses deuten, der schrittweise die gefilmten Elemente unter der Wirkung ihrer Virtualisierung erfasst. Konnte 1980 die Gegenüberstellung des Tennisspielers und des *scoreboard* innerhalb des gleichen Bildes noch auf die Existenz einer dem dargestellten Raum eigenen Zeitlichkeit *in situ* verweisen, so sieht sich die Beibehaltung desselben Tableaus in der Ära des Digitalfernsehens mit einer ganz anderen Dimension des Bildschirms konfrontiert, der von vielfältigen Inserts gesättigt ist, die beständig auf eine tabellarische und synthetische, beinahe an Raumfahrt erinnernde Sicht des Matches selbst zurückgreifen

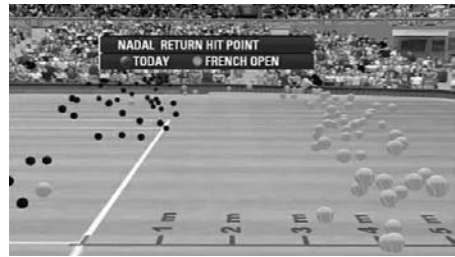
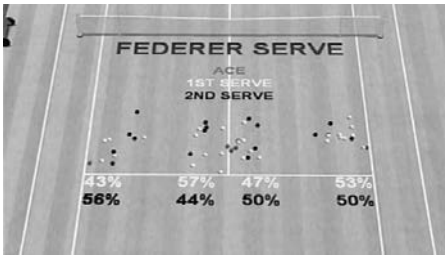


Abb. 16, 17

und nicht beim Spielstand verweilen, sondern auch bei den verschiedensten statistischen Informationen: Zahl der Asse, der Doppelfehler, der Punkte durch Volleyschläge, durch Aufschlagreturns, verwandelte Breaks, etc. (Abb. 16, 17). Aber die schrittweise Umgestaltung des dem Fernsehspektakel des Sports eigenen Flusses – und zwar ausgehend vom Bildervorrat, den es unablässig hervorbringt – hat sich vor allem auf einer anderen Ebene vollzogen: Sie betrifft die Tatsache, dass das Geschehen immer wieder und aus verschiedenen neuen Blickwinkeln in Zeitlupe gezeigt wird.

Als die Journalisten der *Equipe*, die Godard interviewten, ihn darauf hinweisen, dass die Fernsehzuschauer, die den Bildschirm dem Stadion vorziehen, von der Möglichkeit angetan sein könnten, das Geschehen noch einmal zu sehen und so besser zu verstehen – sei es mittels der in den Übertragungen angebotenen Zeitlupen oder mittels der Option, selbst mit den Bildern zu hantieren, wie sie sich durch das Aufzeichnen²¹ der Ausstrahlung eröffnet – und auch, als sie auf den Wunsch hinweisen, mittels des Rückgriffs auf Vergrößerungskameras und Zeitlupen²² die Ereignisse besser zu sehen, machen sie damit auf eine der ersten Funktionen aufmerksam, die den Bildern in Bezug auf die menschliche Bewegung zugewiesen wurden. Als Werkzeug zur mechanischen Einschreibung mit indexikalischem Wert lässt sich die Kamera in der Tat als Mittel auffassen, das Sportexperten zur Verfügung steht, um bestimmte Bewegungen zu studieren oder zu überprüfen. Als Quelle eines dem Menschen äußerlichen Blicks, der die Bewegung in ihre Details zerlegt und in der Folge erlaubt, deren Präzision zu erhöhen, ist die filmische

21 Godard stimmt widerwillig zu: «Zum Zweck des Studiums vielleicht, aber nur unter der Voraussetzung, dass es von Anfang an gut gefilmt ist. Aber wenn man einem Spektakel beiwohnt, warum sollte man es sich noch einmal ansehen?» (Godard 2001, 9).

22 Godard hält dagegen: «Es geht ihnen nicht um die Wahrheit der Dinge, sondern nur um den Glanz des Ereignisses.» Überhaupt reiht sich der Regisseur mit seinen Äußerungen in eine alles in allem recht konventionelle Verurteilung des Raums ein, den Starkult und Geld im Milieu des Sports einnehmen (ibid.).

Aufnahme in der Tat dazu angetan, die Analyse durch das Wiederholen, Verlangsamten oder Anhalten des Bildes zu begünstigen. Diese Funktion verweist im Übrigen auf die Anfänge der kinematographischen Technik zurück, die ab den 1870er Jahren zunächst entwickelt wurde, um im Rahmen der Forschungen von Eadward Muybridge, aber auch von Etienne-Jules Marey und Georges Demenÿ, als analytisches Instrument für physiologische Studien menschlicher oder tierischer Bewegungsabläufe zu dienen. Demenÿ, einer der Pioniere der Gymnastik in Frankreich, hat in der Folge eine zentrale Rolle in der rationellen Untersuchung von Bewegungen gespielt, sei es zu utilitaristischen oder zu ästhetischen Zwecken (vgl. Mannoni/Ferrière/Demenÿ 1997).

Auch wenn es eine rein anekdotische Feststellung ist, so mag es vielleicht doch ausschlagreich sein, dass die *Station physiologique*, in der Marey und Demenÿ von 1882 an arbeiteten, an eben jenem Ort stand, an dem dann das Stadion Roland Garros errichtet wurde (und durch dessen Ausbau Ende der 1970er Jahre der Zugang zu den Überresten des Institut Marey versperrt wurde, in dessen Mauern die Tätigkeit der Station fortgesetzt worden war) (Mannoni 1999, 174–184). Angetrieben vor allem von den Forschungen Demenÿs an der *École militaire* von Joinville (die der Leibeserziehung der Soldaten galten)²³, aber auch von den Entdeckungen der Nachfolger Mareys im Zusammenhang mit der Zeitlupe hat man in Sportlerkreisen für Studium und Pädagogik der technischen Bewegungsabläufe häufig auf kinematographische Methoden zurückgegriffen (chronophotographische Analyse, Einsatz der Zeitlupe). Die Auswertung der französischen Sportzeitschriften aus den Jahren 1910–1920 offenbart den konstanten Wunsch nach der visuellen Erklärung der Bewegung durch ihre Verräumlichung, dem großartig gestaltete Seiten entspringen, die gleichermaßen von ästhetischem wie von didaktischem Wert sind. Tennis taucht dabei regelmäßig unter den sportlichen Disziplinen auf, die durch solche «stilistischen» Studien zur Geltung gebracht werden. Während der 1920er Jahre werden etwa die Bewegungen von Suzanne Lenglen, dem großen Star des Damentennis, die wie eine echte Tänzerin wahrgenommen wurde,²⁴ in Bilderse-

23 So bemerkt 1913 ein Offizier dieser Schule: «Nichts kann besser als diese Dokumente einen exakten Eindruck der verschiedenen Phasen einer Bewegung vermitteln, Phasen, die selbst dem geübtesten Auge entgehen. Passt man diese wissenschaftlichen Verfahren den Bedürfnissen des Sports an, sind sie dazu angetan, denjenigen, die sich ertüchtigen, die größten Fortschritte zu ermöglichen» (Rocher 1913, 423).

24 «Suzanne Lenglen vereint in sich die Kunst der Choreographie und die Kunst des Tennis. Ihr Spiel ist ein fortwährender Tanz mit unzähligen Figuren und unablässigen Variationen» (*Le Miroir des sports*, NR. 340, 19. Oktober 1926, S. 296).

rien zergliedert, die an chronophotographische Bildtafeln erinnern.²⁵ Auch heutzutage werden bei wissenschaftlichen Untersuchungen der Bewegungen im Tennis immer wieder Analyseweisen verwendet, die in der Tradition solcher Techniken der Zerlegung der Bewegungen stehen. Der intensive Rückgriff auf *motion capture* erlaubt es beispielsweise, alle Daten einer Bewegung aufzunehmen, um ihre Ausführung zu verbessern – eine direkte Weiterführung der utilitaristischen Zielsetzungen, die Georges Demenÿ vor mehr als einem Jahrhundert vertrat.

Wie mein Wimbledon-Korpus offenbart, nimmt diese analytische Aktivität in den heutigen Tennis-Übertragungen einen immer wichtigeren Platz ein. Sie entspringt zunächst rein ästhetischen und technischen Motiven. Die einzige Zeitlupe, die im Lauf der Partie von 1977 gezeigt wird (eine Abfolge von Schlägen Borgs, frontal gefilmt und einer früheren Phase des Spiels entnommen) zielt weder darauf ab, noch einmal einen spezifischen Punktgewinn anzusehen, noch darauf, eine bestimmte Phase des Spiels nachzuvollziehen, sondern allein darauf, das technische Talent und die Anmut des Spielers hervorzuheben. Der Umstand, dass die Zeitlupen mit analytischer Zielsetzung (insgesamt vier), die während des Finales von 1980 gezeigt werden, wie Vorhänge seitlich ins Bild aufgezogen werden und so als different markiert in die visuelle Kette eingefügt werden, verweist auf die Absicht, diese Interventionen und ihren Status klar abzugrenzen, da hier mit dem chronologischen Ablauf des Matches gebrochen wird. Betrachten wir hingegen die Bilder von 1998, werden wir sofort in ein anderes Universum versetzt, in dem regelmäßige *replays* den Rhythmus bestimmen, die aus der Kombination aller Kamerawinkel und den Möglichkeiten von LSM (Live Slow Motion-Aufnahmen) hervorgehen. Die 180°-Grad-Regel, die schon in den Live-Bildern der Ballwechsel zum Teil außer Kraft gesetzt ist, verliert vollends ihre Gültigkeit, wenn etwa – eines von Dutzenden Beispielen – ein und derselbe spektakuläre Volleyschlag Ivanisevics aus drei verschiedenen Blickwinkeln gezeigt wird: K1 und zwei, sowohl was die Horizontale als auch was die Vertikale betrifft, entgegengesetzte Positionen (Netz in Untersicht von der einen Seite, Tribüne in Übersicht von der anderen).

Diese Verbindung zwischen einem zerhackten Zeitfluss, der von unablässigen Rückblicken bestimmt wird, und einer ständig in Frage gestellten Raumordnung erzeugt zwar den Eindruck einer gewissen perzeptiven Verwirrung, doch geschieht dies alles auf Grundlage rhythmischer Strukturierungsformen, die bereits in einigen avantgar-

25 «La cinématographie de son jeu», *La Vie au Grand Air*, n°852, mars-avril 1920, S. 6f.

distischen Konzeptionen des Kinos erprobt worden sind. Schon die ersten Filmtheoretiker (besonders die Franzosen Jean Epstein und Germaine Dulac), die vom Bergsonschen Konzept der inneren *durée* geprägt waren, haben die Fähigkeit des Kinos hervorgehoben, durch seine spezifischen Darstellungsformen eine neue, diskontinuierliche und aufgebrochene Form der Zeitlichkeit zu schaffen. Ohne deswegen die Unterschiede nivellieren zu wollen und der sehr unterschiedlichen ästhetischen Kontexte zum Trotz, ist hier doch eine sichtlich vergleichbare Logik in der Aneinanderreihung zahlreicher verschiedener Zeitlupen am Werk, die mittlerweile noch den kleinsten Aspekt des Tenniseschehens begleiten – ganz zu schweigen vom Einfangen von Gesten und Bewegungen von rein ästhetischem Wert, sei es die kämpferische oder frustrierte Körpersprache der Spieler oder die emotionalen Ausbrüche, mit denen ihre Angehörigen auf das Geschehen reagieren.

Im Wimbledonfinale 2007 enthüllt sich eine der zentralen Zielsetzungen hinter den Bestrebungen, Autonomie gegenüber dem linearen Verstreichen der Zeit zu gewinnen – eine Autonomie, die letztlich jedes bedeutende Sportereignis für sich in Anspruch nimmt: Es geht um den Wunsch, einen Platz in einer mythologischen Geschichte einzunehmen, in der sich die großen Leistungen der Vergangenheit und das aktuell Vollbrachte wechselseitig durchdringen. Anlässlich der Chance, Roger Federer den phänomenalen Rekord Björn Borgs (fünf Siege hintereinander) einstellen zu sehen, ist dieses Vorgehen explizit sichtbar geworden, wie es die von den Kameras ausgiebig dokumentierte Anwesenheit früherer Gewinner des Turniers demonstriert: Jimmy Connors und John McEnroe in den Kabinen der Kommentatoren, Boris Becker und vor allem Borg selbst im Publikum. Letzterer wird bei zahlreichen Gelegenheiten mit dem aktuellen Champion in Verbindung gebracht, nicht nur durch Anschlüsse zwischen ihren Gesichtern (was natürlich vor und nach dem Matchball der Fall ist, der den Sieg des Schweizers besiegelt und wo dessen Freudentränen mit dem enttäuschten Lächeln des früheren Stars kontrastieren), sondern auch durch verschiedene Verfahren der Konfrontation beider Männer innerhalb ein und desselben Bildes, von der *Sukzessivität*, die ein Zoom ermöglicht, der von den Tribünen auf das Spielfeld gleitet, bis zur *Gegenüberstellung* in einem Split-screen (Zeitlupenvergleich zwischen ihrer jeweiligen Vorhand).

Ko-Präsenz innerhalb eines Bildausschnitts wird auch in anderen Zeitlupen hergestellt, die Federers Aufschlagsgeste zu jener von Pete Sampras, dem großen Champion der 1990er Jahre, in Beziehung setzen. Bei dieser Gelegenheit taucht in meinem Korpus die bisher noch nicht angesprochene Dimension des virtuellen Bilds auf. Die Analy-

sen von Federers Aufschlag, wie später die von Nadals Return, werden nämlich in Form von Computersimulationen der Flugbahnen und der Stellen präsentiert, an denen der Ball aufschlägt. Sobald die «reale» Bewegung wiedergegeben worden ist, bleiben die Bälle in ihrem Flug stehen und die Perspektive wandert in eine Übersicht, die eine geometrische Wahrnehmung der Gegebenheiten erlaubt. Interessant sind diese Verfahren, weil sich mit ihnen die Möglichkeit eröffnet, die Visualisierung von Parametern voranzutreiben, welche nicht nur für das bloße Auge unsichtbar bleiben, sondern auch für «traditionelle» Kameras, wie scharf auch immer die Bilder sein mögen, die sie liefern. Während 1998 die Fernsehteams Wiederholungen der von den Kameras aufgenommenen Bilder in Zeitlupe einzig verwendeten, um im Bedarfsfall Stoff für die Debatten unter Kommentatoren und unter Fernsehzuschauern zu liefern, wurde im Finale 2007 ein gänzlich neues System zur Überprüfung der Aufschlagstellen der Bälle eingeführt, das auf den oben erwähnten Prinzipien digitaler Rekonstruktion beruht. Das von Paul Hawkins entwickelte *Hawk Eye*, zu dessen Unterstützung zehn Hilfskameras benötigt werden, ist von den gesetzgebenden Instanzen des Tennissports als Werkzeug anerkannt worden, mit dem man den Beschränkungen der menschlichen Wahrnehmung bei der Klärung strittiger Punkte (vgl. Battersby 2007) entgegenwirken kann (womit man wieder an den szientistischen Diskurs der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts anknüpft, der auch die Entstehung des Kinos ermöglicht hat). Dieses System ist konsequenterweise den Spielern unter der Bezeichnung «Challenge Player System» zur Verfügung gestellt worden, dessen konkretes Eindringen in den Raum des Spiels einen wichtigen Übergangsmoment markiert, in dem das *sekundäre* Dispositiv schließlich den *primären* Raum des Stadions neu ordnet. Jeder menschlichen Gestalt, auch der Spieler und der Schiedsrichter entledigt (und damit in absolutem Gegensatz zu den mit einer kompakten Masse gleichförmiger Individuen besetzten Tribünen), endet diese digitale Simulation des Tennisplatzes mit einem definitiven Urteilspruch («in» oder «out»), der sowohl auf dem Spielfeld als auch auf dem Fernsehbildschirm erscheint. Dieses Urteil wird übrigens auch in den meisten Stadien auf Großbildschirmen wiedergegeben, die manchmal die Zeitlupen für die Zuschauer auf den Rängen zugänglich machen – und manchmal auch für die Spieler selbst (Abb. 18, 19). Als Roger Federer im 4. Satz des Finales von 2007 gegen eine der Entscheidungen dieses Systems Einspruch beim Schiedsrichter einlegt, liefert er mit dieser verzweifelten Beschwerde das absurde Bild eines ohnmächtigen menschlichen Akteurs. Scheint diese Feststellung auf den ersten

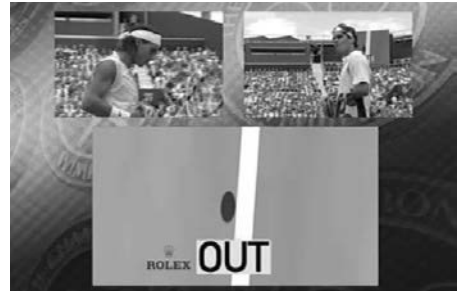
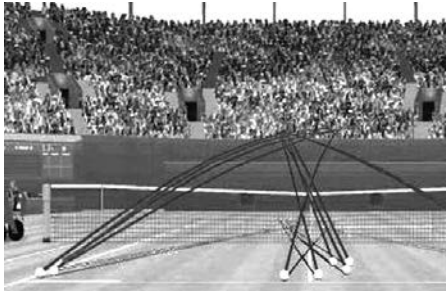


Abb. 18, 19

Blick den Klagen eines Jean-Luc Godard Recht zu geben, ist es doch angebracht daran zu erinnern, dass eine derartige Objektivierung des menschlichen Körpers alles in allem weniger auf eine Regression verweist, die der heutigen Kultur eigen wäre, als vielmehr den Abschluss eines im 19. Jahrhundert in Gang gesetzten Prozesses darstellt, in dem der Film eine herausragende Rolle gespielt hat.

Aus dem Französischen von Michael Cuntz

Literatur

- Baillette, Frédéric / Brohm, Jean-Marie (Hrsg.) (1995) *Critique de la modernité sportive*. Paris: Les Editions de la Passion.
- Battersby, Kate (2007) *Hawk Eye Gives Wimbledon a New Look* (The Official Web Site, Wimbledon 2007) http://www.Wimbledon.org/en_GB/news/articles/2007-06-07/200706071181244055781.html, 7. Juni 2007.
- Bazin, André (2004) Ontologie des photographischen Bildes. In: ders.: *Was ist Film?* Hrsg. v. Robert Fischer. Berlin: Alexander Verlag, S.33–42.
- Blociszewski, Jacques (2007) *Le match de football télévisé*. Rennes: Editions Apogée.
- Chion, Michel (1990) *L'Audio-vision. Son et image au cinéma*. Paris: Nathan.
- Daney, Serge (1994) *L'Amateur de tennis. Critiques 1980-1990*. Paris : P. O. L..
- Dayan, Daniel / Katz, Elihu (1992) *Media Events: The Live Broadcasting of History*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Downing, Taylor (1992) *Olympia*. London: British Film Institute.
- Gabaston, Pierre / Leconte, Bernard (Hrsg.) (2000) *Sport et télévision (Regards croisés)*. Paris: L'Harmattan.
- Godard, Jean-Luc (2001) «Le cinéma ment, pas le sport», Interview mit Jérôme Bureau und Benoît Heimermann, In: *L'Equipe*, 9. Mai 2001, S. 9.
- Goldlust, John (1987) *Playing for Keeps: Sport, the Media and Society*. Melbourne: Longman Cheshire.

- Guido, Laurent / Haver, Gianni (2002) *La Mise en scène du corps sportif, de la Belle Epoque à l'Age des Extrêmes/Spotlighting the Sporting Body, from the Belle Epoque to the Age of Extremes*. Lausanne: Musée Olympique.
- Jaworsky, Henry (1973) Henry Jaworsky, Cameraman for Leni Riefenstahl. Interviewed by Gordon Hitchens, Kirk Bond and John Hanhardt. In: *Film Culture*, 56/57, Spring 1973, S. 122–128.
- Joyard, Olivier (2000) Dramaturgie du tennis. In: *Cahiers du cinéma* 548, juillet-août 2000 (wieder abgedruckt in: Jousse, Thierry (2007) (Hg.) *Le goût de la télévision*. Paris: Ed. Cahiers du Cinéma, S. 607–610).
- Kuleschow, Lev (1994[1920]) La bannière du cinématographe. In: ders.: *Ecrits (1917–1934)*. Hrsg. v. Francois Albera, Ekaterina Khokhlova u. Valérie Pozner, Lausanne: L'Age d'homme S. 38–39.
- Loiseuil, Bernard (1992) *Football et télévision*. Paris: Ed. Tekhné.
- Mannoni, Laurent (1999) *Etienne-Jules Marey: la mémoire de l'œil*. Mailand/Paris : Cinémathèque française/Musée du cinéma.
- Mannoni, Laurent / Ferrière, Marc de / Demenÿ, Paul (1997): *Georges Demenÿ, Pionnier du cinéma*. Douai: Cinémathèque française/Pagine/Université de Lille 3.
- Mueller, John (1981) The Filmed Dances of Fred Astaire. In: *Quarterly Review of Film Studies*, Spring 1981, S. 135–154.
- Mueller, John (1985) *Astaire Dancing. The Musical Films*. New York: Alfred A. Knopf.
- Rocher, Lieutenant (1913) Le Laboratoire de l'Ecole de Joinville. In: *La Vie au Grand Air*, n° 768, 7. Juni 1913, S. 423.
- Romera, Manolo / Gavilán, Eduardo (1998) *Broadcasting the Olympics* (Ausstellungskatalog des Musée Olympique, 20. Oktober 1998 – 18. April 1999).
- Rowe, David (1999) Screening the Action: The Moving Sport Image. In: ders. (Hg.) *Sport, Culture and the Media The Unruly Trinity*. London: Open Univ. Press, S. 185–189.
- Simonet, Pierre / Véray, Laurent (Hrsg.) (2001) *Montrer le sport: photographie, cinéma, télévision*. Paris: Institut national du sport et de l'éducation physique.
- Soulez, Guillaume (2004) L'Image en expansion. Plaisir de la retransmission sportive et enjeux esthétiques. In: *MédiaMorphoses* 11, S. 41–46.
- Vigarelo, Georges (1998) Le Marathon entre bitume et écran. In: *Communications* 67, 1998 S. 215.
- Vorkapic, Slavko (1998) *O pravom filmu/On true cinema*. Belgrad: Fakultet Dramskih Umetnosti.
- Whannel, Garry (1992) *Fields in Vision: Television Sport and Cultural Transformation*. London: Routledge.