GENDER
OPEN
REPOSITORIUM

"Gaea Girls" (2000) Alles nur Show!? – Überlebenskämpfe im Ring

Moos, Jennifer; Wiemer, Lina

2009

https://doi.org/10.25595/4279

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Moos, Jennifer; Wiemer, Lina: *"Gaea Girls" (2000) Alles nur Show!? – Überlebenskämpfe im Ring*, in: FGS (Freiburger GeschlechterStudien), Jg. 15 (2009) Nr: 1, 273–277. DOI: https://doi.org/10.25595/4279.

GenderOpen – Repositorium für die Geschlechterforschung: www.genderopen.de

FREIE UNIVERSITÄT BERLIN

HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN

Jennifer Moos und Lina Wiemer

Gaea Girls (2000)
Alles nur Show!? – Überlebenskämpfe im Ring

Der Dokumentarfilm *Gaea Girls* aus dem Jahr 2000 begleitet japanische Frauen auf ihrem Weg zum Profi-Wrestling. *Gaea Girls* gibt einen gleichzeitig faszinierenden wie schockierenden Einblick in den harten Trainingsalltag der jungen Frauen. Im Zentrum der Dokumentation steht die junge und vergleichsweise schmächtige Wrestlerin Takaeuchi, die nach einem Jahr schmerzhaften Trainings die Aufnahmeprüfung zur Profi-Wrestlerin bestehen will. Hierzu muss sie Sparring-Kämpfe bestreiten; sowohl gegen ihre Teamkolleginnen als auch gegen die strenge Trainerin Nagayo Chigusa, die ihrerseits ein gefeierter Wrestling-Champion ist.

In den folgenden Überlegungen werden wir uns dem Film *Gaea Girls* aus einer gendersensiblen Perspektive annähern, in dem Bewusstsein, dass Filmwissenschaftler_innen oder Menschen, die sich explizit als Expert_innen auf den Gebieten der japanischen Kultur oder des Wrestling-Sports verstehen, womöglich andere Schwerpunkte wählen würden. Mit unseren Ausführungen beabsichtigen wir, eine kleine Auswahl an Blickrichtungen aufzuzeigen, die unseres Erachtens in Bezug auf das Thema „GeschlechterSport – SportGeschlechter" von besonderer Relevanz sind. Hierbei möchten wir einerseits auf Wrestling als ‚Frauensport' und andererseits auf das von Longinotto und Williams gewählte Genre des Dokumentarfilms eingehen.

Wenn man auf die Wrestling-Kämpfe der 1980er und 1990er Jahre zurückblickt, könnte man schnell behaupten: Wrestling ist in erster Linie Spektakel, Wrestling ist Show. Viele erinnern sich an die Bilder bunt inszenierter Lichtshows, an muskelbepackte Giganten, die, begleitet von sorgfältig ausgewählten Kampfeshymnen und dem Johlen des Publikums, lautstark den Ring betreten. Einschüchterungsgesten gegenüber dem Gegner gehören ebenso zum Wrestling-Ritual wie die eng anliegenden Kampfanzüge, die jeden Muskel, jede Sehne, jede Faser des gestählten Körpers zur Schau stellen. In Bezug auf Wrestling gehört dieser Boom der Glitzerwelt jedoch augenscheinlich vergangenen Zeiten an. Dass Wrestling gestern war, wissen wir spätestens seit dem Spielfilm *The Wrestler* (2008), mit dem Mickey Rourke als Randy „The Ram" Robinson

Ramzinski einen Golden Globe gewann. *The Wrestler* portraitiert den alternden Randy „The Ram" – einst gefeierter Wrestling-Champion –, der sich heute verarmt und einsam von einem Kampf zum nächsten schleppt. Randys Körper ist geschunden und ohne Schmerzmittel kaum mehr funktionsfähig. Ein Dasein jenseits des Rings ist für Randy „The Ram" nicht mehr lebbar. Unter der Prämisse ‚Einmal Wrestler, immer Wrestler' begleitet der Film Randy auf dem Weg zu seinem letzten Kampf.

Abgesehen von der Thematik ‚Wrestling' und den damit verbundenen Showeinlagen enden die Gemeinsamkeiten zwischen *The Wrestler* und *Gaea Girls* aber auch schon fast: Ist es für Randy der letzte Kampf, so muss sich die willensstarke Takaeuchi in *Gaea Girls* erst noch die Chance auf ihren ersten Profi-Kampf schmerzhaft erarbeiten. In *The Wrestler* steht eine stereotype Verknüpfung von Männlichkeit, Stärke und US-amerikanischem Showgeschäft im Mittelpunkt – auch wenn diese teilweise durch die Lebensrealität Randys gebrochen wird. Dieser Bruch wird aber als ‚Zeichen der Zeit' vermittelt; als eine Folge des nicht mehr anhaltenden Booms um Wrestling einerseits und als Folge von Randys Alter andererseits. Stattdessen haben jüngere Wrestler die Bühne betreten.

Anders in *Gaea Girls*: Der Film bricht mit Stereotypen auf unterschiedlichen Ebenen. Der Hauptteil des Films zeigt den Trainingsalltag der Frauen. Das Spektakel in den ausverkauften Arenen spielt dabei weniger eine Rolle, das Training der Frauen steht im Vordergrund. Hier sehen wir kämpfende, schwitzende, blutende Frauen, die sich in erster Linie abseits der großen Showbühne bis zur physischen und psychischen Erschöpfung quälen. Frauen, die in spartanischen Unterkünften direkt auf dem Trainingsgelände wohnen, die wortkarg trainieren und sich bedingungslos der Hierarchie der ‚Trainingsfamilie' unterwerfen. Geredet wird kaum. Widerworte gibt es nicht. Dies mag in Einklang stehen mit westeuropäischen Stereotypen japanischer Weiblichkeit, in diesem Fall mit dem Bild der höflich nickenden, schweigsamen japanischen Frau. Jedoch wird dieses Bild brutal gebrochen durch die erbarmungslose Aggressivität und Schlagkraft, mit der die Gaea-Kämpferinnen ihr Berufsziel verfolgen. Einzig das erschöpfte Stöhnen und die schrillen Kampfesschreie tönen durch die Trainingshalle.

Der Film *Gaea Girls* lebt von Kontrasten. Er irritiert und schockiert. Und zugleich fasziniert er. Er dokumentiert den Kontrast zwischen quasi abgesprochenem Showkampf, in dem Attacken erwartet werden und Schläge abgebremst auf den gegnerischen Körper aufprallen können und dem harten Trainingsalltag, in dem nicht nur schmerzende Blutergüsse und aufgeplatzte Lippen auf der Tagesordnung stehen. Äußerste Disziplin, Unterwerfung und Erniedrigung dienen hier als Stimulus für körperliche Leistungen, als Lehrmeister für Durchhaltevermögen. Schmerz wird geleugnet, denn die, die Schmerz empfindet, offenbart damit ihre Schwäche(n). Aus Platzwunden rinnendes Blut vermischt sich mit Tränen der Enttäuschung über das eigene Versagen. Die in *Gaea Girls* dokumentarisch dargestellte Diskrepanz zwischen physischer Verletzbarkeit bzw. real zugefügten Verletzungen auf der einen Seite und der verbalen Verneinung eben dieser auf der anderen Seite nimmt stellenweise absurde Züge an.

Wie ernst es den Kämpferinnen mit ihrem Sport und dem damit verbundenen Prestige ist, wird durch die Tatsache deutlich, dass ein verlorener Kampf vor Publikum einem Identitätsverlust gleichkommen kann. So erklärt Nagayo Chigusa in einer der wenigen Interviewszenen, dass sie bei einer Niederlage im Ring ihren Kampf-Namen verlieren würde und sich fortan ‚Zero' nennen müsste. Gewinnen bekommt auf diese Weise eine existentielle Bedeutung über das Geschehen auf der Showbühne hinaus. Dies mag mit als Erklärung für Chigusas Härte und Strenge gegenüber ihren Schützlingen dienen. Denn im Training werden Schläge ins Gesicht oder Tritte gegen den Kopf nicht abgefedert.

Die Regisseurinnen Kim Longinotto und Jano Williams sind keine Unbekannten in der Dokumentarfilmszene. Allein Kim Longinotto drehte bereits 13 Dokumentarfilme und erhielt zahlreiche Auszeichnungen, unter anderem für *Sisters in Law* auf dem Filmfestival in Cannes 2005. Speziell Longinottos Filme sind dafür bekannt, vor allem Frauen aus unterschiedlichen Milieus in den Vordergrund zu rücken, so beispielsweise auch ihr Film *Divorce Iranian Style* von 1998.

Die beobachtende Kamera in *Gaea Girls* begleitet ‚echte' Schmerzen fernab eines inszenierten Massenspektakels. Die im Film verwendeten stilistischen Mittel stehen hier exemplarisch für das Genre des Dokumentarfilms. Die Regisseurinnen arbeiten mit einer beobachtenden Kamera, d.h. sie beteiligen sich nicht oder nur wenig an der Handlung vor der Kamera. So wird die Kamera Teil des Geschehens und im Idealfall von den Protagonistinnen nicht als Fremdkörper wahrgenommen. Möglichst wenig Einfluss auf das Geschehen zu nehmen, ist ebenfalls ein Anspruch der Regisseurinnen. So soll höchst mögliche Authentizität gewährleistet werden. Dazu gehört auch, dass keine Kommentare aus dem Off, dem Hintergrund, zu hören sind. Anders verhält es sich mit der Verwendung von Originaltönen, bei denen es sich hauptsächlich um Schmerz- und Angriffsschreie handelt: Diese ertönen häufig und ungefiltert. Die Darstellerinnen reden sehr selten, Interviewszenen gibt es nur wenige. Stattdessen lässt der Film unkommentierte Bilder sprechen und entfaltet auf diese Weise seine ambivalente Wirkung bei den Zuschauer_innen. Den Regisseurinnen gelingt es, ein authentisches Bild der Wrestlerinnen zu vermitteln. Die Kämpfe werden als real, als nicht gespielt, als nicht inszeniert erlebt.

Wer sich üblicherweise weder vor noch hinter der Bühne – dem Ring – mit Wrestling beschäftigt, dürfte auf den Film ähnlich reagieren wie die Regisseurinnen Kim Longinotto und Jano Williams während der Dreharbeiten. In einem Interview mit indieWIRE (2001) erklären sie die Gleichzeitigkeit von Faszination und Schock, die sich bei ihnen einstellte: Im Film gibt es auf der einen Seite diese starken, jungen Frauen, die etwas für sich selbst tun, die berühmt werden wollen und abseits der ‚Männergesellschaft' leben. Die nicht daran interessiert sind zu heiraten oder sich in das traditionelle System einzugliedern. Diese kämpferischen Frauen, die ‚toughe' Athletinnen werden wollen – und es sind.[1] Auf der anderen Seite zeigt der Film die mit dieser Karriere verbundenen Qualen und Erniedrigungen, den nahezu nicht aushaltbaren Schmerz.

Die Regisseurinnen geben zu, dass sie anfangs glaubten, dass Wrestling – auch Frauen-Wrestling – in erster Linie Entertainment sei, öffentliche, choreografierte Spektakel, die wenig Trainings bedürfen. Sie wussten nicht, was sie am Drehort erwarten würde. Sie ahnten nicht, dass es im Training ‚richtig zur Sache gehen' würde. Williams kam während des finalen Aufnahmetests von Takaeuchi sogar an einen Punkt, an dem sie das Filmen unterbrechen und die Halle verlassen musste. Währenddessen filmte Longinotto unter Tränen weiter.[2] Diese Reaktionen verwundern anhand der drastischen Bilder, die der Film transportiert, nicht. Den Impuls wegzuschauen, den Blick abzuwenden, sich den Schreien zu verschließen, dürften vermutlich die meisten Zuschauer_innen empfinden. Ob der beschriebene Zwiespalt zwischen schockierender Brutalität und Faszination darauf zurück zu führen ist, dass es sich in *Gaea Girls* um kämpfende *Frauen* handelt, die durch ihren Sport stereotype Geschlechterzuschreibungen unterwandern, bleibt dennoch fraglich. Schließlich ergibt sich in einem Film wie *The Wrestler* eine ähnliche Ambivalenz zwischen körperlicher Macht und Ohnmacht, zwischen Stärke und Verletzlichkeit, zwischen dem Ausbrechen aus gesellschaftlichen Strukturen und dem Gefangensein in eben diesen.

Eine Besonderheit stellt der Dokumentarfilm wegen seines ungewöhnlichen Sujets dar und womöglich war er auch der letzte seiner Art. Denn die japanische *Female Pro Wrestling Federation* GAEA JAPAN, die 1995 von der im Film porträtierten Nagayo Chigusa gegründet wurde, wurde im April 2005 eingestellt.

In den letzten Jahren scheinen sich aber (zumindest in den USA und in Europa) *freestyle* Kämpfe wie *ultimate fighting* und *free fighting* immer größerer Popularität zu erfreuen. Hier kämpft Mann gegen Mann in einem achteckigen Käfig aus Maschendrahtzaun mit bloßen Fäusten gegeneinander. Erlaubt ist alles. Die US-amerikanische Armee nutzt diese Kämpfe sogar zur Rekrutierung geeigneter Soldaten.[3] Ob Frauen inner- und außerhalb des Rings ebenfalls diesem Spektakel beiwohnen, bleibt abzuwarten.

Anmerkungen

1 Vgl. indieWIRE.com (2001).
2 Ebd.
3 Vgl. zur Thematik mehrere Artikel, u.a. Spiegel.de (2008).

Quellen

Divorce Iranian Style (1998). Reg. Kim Longinotto/ Ziba Mir-Hosseini. Twentieth Century Vixen.

Gaea Girls (2000). Reg. Kim Longinotto/ Jano Williams. Vixen Films.

indieWIRE.com (2001) „INTERVIEW: With ‚Gaea Girls', Kim Longinotto and Jano Williams Hit the Mat." 6. Juli 2009 <http://www.indiewire.com/article/interview_with_gaea_girls_kim_longinotto_and_jano_williams_hit_the_mat>.

Sisters in Law (2005). Reg. Florence Ayisi/ Kim Longinotto. Vixen Films.

Spiegel.de (2008) „US-Armee wirbt mit Käfigkämpfern um Rekruten." 6. Juli 2009 <http://www.spiegel.de/politik/ausland/0,1518,druck-556734,00.html>.

The Wrestler (2008). Reg. Darren Aronofsky. Wild Bunch.