

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg HAW
Fakultät Design, Medien und Information
DMI Department Medientechnik

Kampfkunst

Filmische Konstruktion von Körpern und Bewegung im Kung-Fu-Film

Tag der Abgabe: 27.03.2025

Vorgelegt von: Wartumjan, Laurids. MA Sound/Vision, Matrikel-Nr.: [REDACTED]

Emailadresse: [REDACTED]

Erstprüfer*in: Katharina Duve

Zweitprüfer*in: Joachim Friedmann

Einleitung	3
Geschichte der Darstellung von Körpern im Kung-Fu-Film	5
Ursprünge des Kung-Fu-Films und Wong Fei-Hung	6
Die Kung-Fu-Ästhetik	10
Peking Oper und musikalische Einflüsse	13
Kung-Fu-Film im globalen Austausch	16
Der Kung-Fu-Körper	18
Konstruktion, Dekonstruktion und das ideale Ich	18
Schweiß, Blut und Muskeln: Embodiment und Körperlichkeit	25
Analyse	28
Five Deadly Venoms (1978)	28
Wheels on Meals (1984)	34
Meine Projektarbeit: Triple Infusion	41
Konzept	41
Handlung	42
Choreografie	43
Produktion: Location, Licht, Kostüme und Ton	46
Herausforderungen	51
Fazit	52
Literaturverzeichnis	54

Einleitung

Im Mai 2003 erschien *The Matrix: Reloaded*, die langerwartete Fortsetzung des überraschenden Action-Hits von 1999, in den deutschen Kinos. Als ich am Tag zuvor endlich den ersten *Matrix*-Film sehen durfte, begann meine Begeisterung für das Martial-Arts-Kino. Die Bilder waren elektrisierend. Protagonisten, die der Schwerkraft trotzen und gemeinsam durch die Luft wirbeln. Schläge und Tritte, die mal dumpf auf wehrlose Körper eintrommeln und dann elegant aus dem Weg gewischt werden. Was ich damals nicht wusste: Vor meinen Augen wurde die Tradition des Hong-Kong-Action-Kinos weitergeführt.

Die komplexen Bewegungsabfolgen der Matrix-Filme wurden von dem Martial-Arts-Choreograf Yuen Woo-ping entwickelt und die regieführenden Wachowski-Schwestern bedienten sich dabei absichtlich der Wuxia- und Kung-Fu-Bildsprache der 70er- und 80er-Jahre. In der digitalen Fantasiewelt der Matrix fanden die knochenharten, Western-inspirierten Kung-Fu-Duelle und die schwebend-eleganten Tänze des Wuxia beide eine willkommene Heimat. Die Geschichte von Yuen Woo-ping ist dabei keine Ausnahme. Etliche Choreografen und Regisseure der Hong-Kong-Filmindustrie konnten mit ihrem speziellen Filmstil das lokale und globale Kino für immer verwandeln. Der "Kung-Fu-Craze" der 70er-Jahre und der Aufstieg von Kampfkunstlegenden wie Bruce Lee, Jackie Chan und Jet Li änderte nicht nur, wie wir Actionkino verstehen, sondern machte Kampfkunst zu einer globalen Sprache der Bewegung.

Was diese Sprache ausmacht, wie sie "gesprochen" und mit Filmtechniken inszeniert wird und was das über die inszenierten Körper aussagt, ist das Thema der Untersuchungen in dieser Masterarbeit. Das Ziel ist es dabei, mit einem besonderen Augenmerk auf Körperlichkeit und Bewegung zu analysieren, wie Kung-Fu-Filme eine einzigartige filmische Ästhetik entwickeln.

In meiner Arbeit werde ich zunächst die Geschichte und die spezifischen filmischen Techniken der Kung-Fu-Ästhetik erfassen. In den darauffolgenden Kapiteln betrachte ich das Verhältnis dieser Filme zu Körperlichkeit und den darin enthaltenen idealisierten Körpern und ziehe dabei relevante filmwissenschaftliche Ansätze zurate. Anschließend werde ich zwei Filmbeispiele ausschnittsweise bildlich analysieren und die beschriebenen ästhetischen Phänomene erfassen.

Aus meiner anfänglichen Recherche ist zudem im Winter 2024/2025 das Kurzfilmprojekt "Triple Infusion" entstanden, in dem ich die ästhetischen Prinzipien des erweiterten Kung-

Fu-Genres eingefangen habe. Der Film ist zu gleichen Teilen ein Experiment im Zusammenspiel von Kamera und Choreografien und eine humorvolle Hommage an das Kung-Fu-Kino. Im letzten Teil meiner Arbeit berichte ich von dem Entstehungsprozess dieses Projekts.

Innerhalb weniger Wochen und Monate habe ich gemeinsam mit vier erfahrenen Kampfkünstler:innen und einem kleinen Filmteam einen kurzen Film mit einer komplexen Action-Choreografie entwickelt. In Kameraführung, Kostümierung, Choreografie, Ton und Schnitt haben wir uns gänzlich von meiner anfänglichen Recherche leiten lassen. Diese Erfahrung hat meine Masterarbeit enorm bereichert und war eine einmalige Chance, theoretisches technisches Wissen und praktische Erkenntnisse zu vereinen.

Geschichte der Darstellung von Körpern im Kung-Fu-Film

Bevor ich die filmischen Ursprünge des Kung-Fu-Genres näher beleuchte, sollte ich eine kurze Begriffsunterscheidung vornehmen. In meiner Arbeit möchte ich mich besonders mit dem im Hong Kong der 1970er- und 1980er-Jahre produzierten Kung-Fu-Film beschäftigen. Um dieser Kulturlandschaft gerecht zu werden, werde ich außerdem teilweise Bezug nehmen auf die Einflüsse aus der umliegenden Region, aus China und der globalen Filmindustrie.

Im Verlauf des 20. Jahrhunderts hat sich das Hong-Kong-Action-Kino immer wieder grundlegend erneuert. Aus den "neuen" Wuxia-Filmen der 1960er und 1970er-Jahre entstand Ende der 70er Jahre der Kung-Fu-Film. Wuxia-Filme erzählen zumeist historische und fantastische Geschichten, inspiriert von der chinesischen Literatur. Wuxia bedeutet in etwa so viel wie "in Kampfkunst trainierter, wandernder Held". Die Helden dieser Wuxia-Geschichten und Filme benutzen oft übernatürliche Kräfte, fließende elegante Kampfkünste und vollziehen beeindruckende akrobatische Leistungen. Dabei werden sie hinter den Kulissen unterstützt durch Schnitttechniken, Trampoline und Drahtgeflechte, die die Darstellenden durch die Luft bewegen.

Das Kung-Fu-Genre entwickelte sich hingegen als eine Antwort auf diese fantastischen Kunststücke und strebt im Gegensatz dazu einen harschen Realismus an. Hier soll die Gefahr "echt" wirken und jede Bewegung so gut wie möglich gezeigt werden. Im Kung-Fu-Film präsentieren die Kontrahenten einander und dem Publikum ihre beeindruckenden Fähigkeiten. Oft nutzen sie dabei verschiedene traditionelle Kampftechniken, die von den Regisseuren, Kamerateams und Choreografen unterschiedlich in Szene gesetzt werden müssen. Gleichzeitig sind die Grenzen zwischen Wuxia und Kung-Fu immer wieder fließend, da beide Genres eng verbunden sind und immer wieder bedeutende Kampfkunstoffilme früherer Jahrzehnte zitieren.

Aber auch der Kung-Fu-Film hat über die Jahrzehnte einige Veränderungen erfahren. Besonders hervorzuheben für meine Arbeit ist hier der Trend der Kung-Fu-Komödien der 1980er-Jahre. Kampfkunstmeister wie Jackie Chan und Sammo Hung haben in diesen Filmen weiterhin beeindruckende Akrobatik präsentiert, aber diese wurde in die Großstadtwelt der 1980er-Jahre transportiert und mit waghalsigen Stunts kombiniert. Verbunden wurden diese akrobatischen Leistungen mit expressiven physischen Comedy-Elementen, die an die Arbeit von Buster Keaton erinnern. Jackie Chan sah in Buster Keaton

eine große Inspiration und zitierte Keatons herausfordernde Stunts in zahlreichen seiner Filme.

Die Ursprünge und Wirkungen dieser wechselnden Prioritäten innerhalb des Kung-Fu-Films und die daraus entstandenen Körperbilder werden in den folgenden Kapiteln eingehend betrachtet.

Ursprünge des Kung-Fu-Films und Wong Fei-Hung

Bereits die ersten Filme des chinesischen Kinos wiesen eine einzigartige Verbindung zu Körperlichkeit und Bewegung auf. Schon der 1905 veröffentlichte Stummfilm *Dingjun Mountain* zeigte eine Vorführung eines Darstellers der Peking Oper, die als filmische Kampfkunst verstanden werden kann. Der Film besteht aus drei Szenen, in denen der Darsteller Tan Xinpei in einer martialischen Tracht diverse Schwerttechniken und akrobatische Kunststücke vorführt.¹ Leider gibt es aktuell keine Version dieses Films, die erhalten werden konnte, deshalb beruht diese Beschreibung auf Überlieferungen.

Zum Ende der 1920er Jahre, als die Filmindustrie in Shanghai nach einem Weg suchte, das Genre der historischen Kostümfilms für das Publikum aufzufrischen, begannen erste intensive Kollaborationen mit Kampfkunstmeistern. So entstand ein äußerst beliebter Trend des Wuxia-Films, im Chinesischen bekannt als *shengua wuxia*, der die literarischen und teils mystischen Heldengeschichten adaptierte.² Der Wuxia-Film zeichnet sich aus durch eine Mischung aus fantastischen und traditionellen Elementen. Oft handelt er von wandernden Helden, die ihre fantastischen Fähigkeiten nutzen, um Gerechtigkeit wieder herzustellen. Die Helden erstaunen das Publikum durch übermenschliche Sprünge und Flüge durch die Luft, durch das Entfesseln spiritueller Energien und den Kampf mit Fabelwesen. Im Laufe der 1940er Jahre zeichnete sich schließlich eine Wende ab. Gerade als die Filmindustrie sich zusehends nach Hong Kong umsiedelte, begann der sogenannte Kung-Fu-Film den Wuxia-Film abzulösen. Ende der 1940er Jahre hatten Filme über mystische Helden mit magischen Fähigkeiten Schwierigkeiten, ein großes Publikum zu begeistern, weshalb einige Filmemacher nach neuen Geschichten suchten. Das Ergebnis

¹ Teo, Stephen. *Chinese martial arts cinema: The wuxia tradition*. Edinburgh University Press, 2015. S. 24

² Teo, Stephen. *Chinese martial arts cinema: The wuxia tradition*. Edinburgh University Press, 2015. S. 26

war ein neues Genre des Films, das sich bewusst von magischen Kräften abwandte und stattdessen einen Fokus setzte auf "echtes Kämpfen".

Besonders bedeutend für diese Entwicklung waren die Adaptionen der Lebensgeschichte des Arztes und Kampfsportmeisters Wong Fei-Hung. Der 1847 geborene Wong Fei-Hung lernte bereits in jungen Jahren von seinem Vater die Kampftechnik *Hung Gar*, traf auf viele andere Kampfkünstler und wurde Zeit seines Lebens selbst zu einem renommierten Meister. Wong entwickelte zudem einen Kampfstil, der viele der Techniken, die vor allem in Südchina bekannt waren, vereinen konnte. Sie zeichneten sich besonders aus durch einen Fokus auf Schläge und einer sehr stabilen, tiefen Körperhaltung sowie schnellen Bewegungen aus der Hüfte. Als er die Adaption der Lebensgeschichte von Wong Fei-Hung plante, entschloss sich der Regisseur Wu Pang bewusst dazu, von den zu diesem Zeitpunkt im Wuxia-Film häufig verwendeten, theatralischeren nordchinesischen Kampfstile abzusehen. Die Kombination eines südchinesischen Volkshelden, der mit "realistischeren" südchinesischen Kampftechniken porträtiert wird, wurde zum Erfolgsrezept.³

Die Abenteuer von Wong Fei-Hung wurden seit 1949 in über 100 Spielfilmen erzählt. Von Jackie Chan und Gordon Liu, zu Jet Li und Sammo Hung – beinahe jeder der großen Actionstars des Kung-Fu-Films hat Wong in einem seiner Filme verkörpert.

Mitte der 1960er Jahre versuchte eine weitere Partei, die eingespielte Welt des Wuxia-Films aufzumischen. Das in Hong Kong ansässige Filmproduktionsstudio Shaw Brothers Studio machte es sich zur Mission, das Actionkino zu erneuern. In ihrem hauseigenen Magazin *Southern Screen* erklärten sie feierlich:

*The genre has long been limited by stage techniques of the 'northern school', which miss the mark because of artifice and staginess. Or else, the films are inclined towards shenguai fantasy, too far detached from reality. Modern audiences demand real 'action'. With this aim, Shaw Brothers will launch a movement to create a new-style wuxia movie.*⁴

Shaw Brothers Studios sollte dank Regisseuren wie King Hu und Chang Cheh dazu befähigt werden, diese großen Pläne in die Tat umzusetzen und ihre New Wuxia-Filme bereiteten den Weg für den "Kung Fu Craze" der 70er-Jahre.

Mindestens ebenso einflussreich für die Kung-Fu-Welle aber war die Arbeit des Mannes, dessen Name zum Synonym für Kung-Fu-Action geworden ist: Bruce Lee. Der geborene

³ Teo, Stephen. *Chinese martial arts cinema: The wuxia tradition*. Edinburgh University Press, 2015. S. 58f.

⁴ Teo, Stephen. *Chinese martial arts cinema: The wuxia tradition*. Edinburgh University Press, 2015. S. 91

Amerikaner versuchte nach einigen gescheiterten Versuchen, in Hollywood als Hauptdarsteller Fuß zu fassen, fand sein Glück schließlich in der Filmindustrie von Hong Kong. Nach misslungenen Verhandlungen mit dem Studio der *Shaw Brothers* wurde er erfolgreich abgeworben von dem aufsteigenden Rivalen *Golden Harvest*. Die Rolle des Außenseiters, die er sowohl in seiner Heimat Amerika als auch in der asiatischen Filmindustrie durchgehend spielte, hat seine Performativität stark geprägt. Dieser Aspekt findet sich sowohl in den Handlungen seiner wenigen Filmprojekte als auch in seiner Kampftechnik.

In seinen Kämpfen griff Lee bewusst auf regionale Traditionen zurück, gab ihnen jedoch oft einen persönlichen Twist. Sein zweiter Hong Kong Actionfilm *Fist of Fury* erzählt etwa die Legende vom Tod von He Yun-jia, dem Begründer der Jing-Wu-Schule der chinesischen Kampfkunst. Allerdings war die Jing Wu-Tradition war eine nördliche, und Lee bevorzugte den Stil der südlichen Schulen, die für ihre schnellen Schläge bekannt waren. Er nannte seine Kunst bewusst bei ihrem kantonesischen Namen, Kung-Fu.⁵ Im Laufe der Zeit entwickelte er zudem seinen eigenen Kampfstil, den er nach eigenen Aussagen auf echte Kämpfe auslegte. Einem Freund schrieb er 1969 in einem Brief⁶:

I've lost faith in the Chinese classical arts—though I still call mine Chinese - because, basically, all styles are a product of 'land swimming,' even the wing chun school. So my line of training is more toward efficient street - fighting with everything goes.

Die Kampfstile, die im nördlichen China entstanden, sind vor allem von beeindruckenden Bewegungen aus den Beinen gekennzeichnet. Die Stile des Nordens, besonders das bekannte Shaolin-Kung-Fu, schützen mit den Armen den Torso, während der oder die Kämpfende springt, dreht und tritt. Diese eleganten Bewegungen waren vermutlich die Grundlage für die Akrobatik der Peking Oper. Südchinesische Kampfstile, wie das von Wong Fei-Hung praktizierte Hung Gar, sind dagegen durch den besonderen Fokus auf den Oberkörper erkennbar. Feste Körperhaltungen wurden hier kombiniert mit schnellen Schlägen und komplexen Handbewegungen.⁷

⁵ Bordwell, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. 2000. S. 31

⁶ Bordwell, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. 2000. S. 32

⁷ Bordwell, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. 2000. S. 128

Auf der Suche nach diesem “realistischen”, pragmatischen Kampfstil bediente er sich bei einer breiten Auswahl an Techniken. Neben seiner Erfahrung in Wing Chun studierte er außerdem unter anderem Wrestling, Judo, Thaiboxen und absolvierte traditionelles westliches Boxer-Training. Er nannte seinen eigens entwickelten Stil Jeet Kune Do, was übersetzt in etwa „Weg der abfangenden Faust“ bedeutet.⁸

Diese Ablehnung der fantastischen Elemente des Kampfkunstfilms entsprach in Teilen einer Neuverhandlung des Verhältnisses von Tradition und Moderne. Als Amerikaner chinesischer Abstammung war sich Bruce Lee der orientalistischen Vorurteile des Westens äußerst bewusst. Auch global galt China zum Ende des 19. Jahrhunderts und Anfang des 20. Jahrhunderts aufgrund vieler Krisen und Instabilität als “Sick Man of Asia”. Bruce Lee und viele der Filmemacher der “Kung-Fu-Craze“-Ära der 1970er-Jahre entwarfen in ihren Filmen ein neues Bild eines starken, kämpferischen Chinas.

Ein besonders wichtiger Aspekt von Bruce Lees nachhaltigem Einfluss ist auch sein Fokus auf die Kommunikation von Emotion durch Bewegung. Seinen Schülern empfahl er, ihren Kampftechniken stets “emotionalen Inhalt” zu geben, wie absichtlich geleitete Wut. Obwohl ihre Kampftechniken sich wesentlich voneinander unterscheiden, scheinen viele große Stars der Kampfkunst - ob Jackie Chan, Jet Li oder moderne Stars wie Iko Uwais, sich diese Lektion zu Herzen genommen zu haben. Wird diese Klarheit der Richtung und Intention der Bewegung kombiniert mit durchdachten Frames und energiegeladenen Schnitten, das argumentiert der Filmwissenschaftler David Bordwell, kann man spüren, wie man vom Rhythmus des Kampfes gepackt wird.⁹

Diese Entstehungsgeschichte der Filme, die man als erste Kung-Fu-Filme betrachten kann, macht zwei Kerneigenschaften des Genres deutlich. Zum einen wird ersichtlich, dass die Kampfkunstfilme in dieser Zeit in einer hochkompetitiven Umgebung entstanden sind. Ob Wuxia-Film oder Kung-Fu-Film, Regisseure und Studios mussten das Publikum stets mit neuen Ideen überraschen, um ihre Filme relevant zu halten. Diese Ambition führte immer wieder zu neuen Interpretationen von Kampfkunst im Film, die mal besonderen Wert auf Realismus, Humor oder fantastische Akrobatik legten. Gleichzeitig können wir bereits aus

⁸ Bordwell, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. 2000. S. 31f

⁹ Bordwell, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. 2000. S. 6

den anfänglichen Entwicklungen eine starke Verbundenheit zu lokaler Geschichte, Gemeinschaften und Traditionen erkennen, die aus diesen Filmen kaum wegzudenken ist.

Die Kung-Fu-Ästhetik

Bevor wir die filmischen Eigenschaften der Körper im Kung-Fu-Film aus verschiedenen Perspektiven studieren, sollten wir die charakteristischen Elemente der Kung-Fu-Ästhetik, die in der Filmindustrie des Hong Kongs der 1970er-Jahre und frühen 1980er-Jahre entstanden ist, genauer erfassen.

Am wichtigsten ist, dass die Regisseure einen ungehinderten Blick auf das Geschehen präsentieren. Wie Filmwissenschaftler David Bordwell ausführt, ist die kahle offene Fläche, die den Schauplatz so vieler Kung-Fu-Duelle bildet, zwar oft das Zeichen eines knappen Budgets, hat aber den Vorteil, dass jeder Augenblick des Kampfes hervorgehoben wird. Im Gegensatz zur gängigen Hollywoodstrategie dieser Zeit versucht die Hongkong-Kinematografie nicht, die Action zu verbergen. Die grundlegende Einstellung ist dabei eine Totale oder mittlere Totale, wobei Nahaufnahmen dazu dienen, Details zu vergrößern oder zwischen den Kampfabschnitten eine Atempause zu schaffen.¹⁰

Während lange, klar verständliche Aufnahmen einer Kampfszene eine wichtige Rolle im Kung-Fu-Kino spielen, gibt es auch viele Action-Sequenzen, die eine andere Technik verwenden - "constructive editing". Bei dieser Technik des konstruktiven Schnitts wird ein Gefühl für eine gesamte Handlung aufgebaut, indem nur einzelne Teile davon präsentiert werden. Während wir in anderen Schnittverfahren zunächst eine Übersicht über die Geschehnisse erhalten, verweigert der konstruktive Schnitt den Blick auf das Ganze. Beim konstruktiven Schnitt wird das gesamte Geschehen durch das gedankliche Zusammenfügen von Teilen des Geschehens aus Einzelaufnahmen erschlossen.¹¹ Diese Art des Zusammenschnitts erfordert ein großes Maß an Präzision, damit die Verbindung zwischen den einzelnen Einstellungen unmissverständlich ist.

Da Kung-Fu-Filme viele aufwändige Actionsequenzen präsentieren, ist eine rhythmische Akzentuierung des Kampfes besonders wichtig, damit das Publikum eine visuelle und dramaturgische Klarheit erhalten kann. David Bordwell bezeichnet diesen eigenen Rhythmus des Kampfes, bei dem explosive blitzschnelle Bewegung immer wieder durch

¹⁰

¹¹ Bordwell, David. *Planet Hong Kong*. S. 133

Momente des Stillstands unterbrochen wird, als “pause/burst/pause”-Rhythmus.¹² Viele Kung-Fu-Kampfszenen enthalten solche Momente, in denen die Kämpfenden innehalten müssen und - genau wie die Zuschauenden - einander und ihre Umgebung mustern können.

Ebenso müssen die Schlüsselfaktoren der Kampfszene - das physische Auftreten der einzelnen Kämpfenden und vor allem der genaue Abstand zwischen ihnen - eindeutig dargestellt werden. Die Kinematographie tritt nicht als Ersatz für eine physische Leistung auf, sondern als deren Verstärker, etwa wenn Zooms ein Detail des Kampfes zeigen oder wenn die Zeitlupe es erlaubt, eine Aktion zu untersuchen, die sonst zu schnell vergehen würde. In der Darbietung der Kampfkünstler:innen kann Klarheit nicht nur durch die Präzision der Bewegung erreicht werden, sondern auch durch das Bemühen, die Energie des gesamten Körpers in jeder Geste zu bündeln.¹³

Der einzigartigen Beziehung zwischen Bewegung und Emotion, die ein Kernstück des Kung-Fu-Films geworden ist, gab Bordwell den Namen “Motion Emotion”. Die Klarheit und rhythmische Regelmäßigkeit des Hongkong-Stils, erklärt Bordwell, erfüllen ein Ziel des populären Kinos: Emotionen zu erwecken und zu kanalisieren. Anstelle eines passiven, zurückhaltenden Realismus präsentieren die Filmemacher eine überzogene Version der Handlung, die darauf abzielt, die Betrachtenden mitzureißen. Ein Kampf oder eine Verfolgungsjagd erhält ein ausgeprägtes, lebhaftes emotionales Profil - Schnelligkeit, Panik, Ausweichmanöver, Akribie - oder eine Kombination solcher Qualitäten. Bordwell fasst es so zusammen¹⁴:

Call it a strategy of expressive amplification. This means, first, that we must be able to read the performer at a glance.

Angesichts des Anspruchs des Realismus, durch den sich der Kung-Fu-Film von seinen Vorgängern unterschied, ist dieses Element der Übertreibung besonders interessant. Es entsteht die Idee, dass der gewünschte Effekt nicht “real” ist, sich aber “lebensecht” anfühlt und die hektische, adreningesteuerte Wahrnehmung eines Kampfes einfängt.

¹² Bordwell, David. *Aesthetics in Action* in *At full speed: Hong Kong cinema in a borderless world*. U of Minnesota Press, 2001. S. 80f.

¹³ Yau, Ching-Mei Esther (Hg.). *At Full Speed: Hong Kong cinema in a borderless world*. U of Minnesota Press, 2001. S. 79f

¹⁴ Bordwell, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. 2000. S. 146

Dieses Prinzip der Erhöhung der dargestellten Emotion findet sich in unterschiedlichen Formen im Kung-Fu-Film. Ein besonders naheliegendes Element ist die Größe der Einstellungen. Durch eine genauere Betrachtung eines Gesichtszuges oder kleinen Bewegungen - etwa in Form eines engen Framings oder Zoom-ins - wird im Kung-Fu-Film häufig eine Aktion betont. Ein engeres Framing eignet sich außerdem ideal für constructive editing, das viele einzelne Handlungen zu einer beeindruckenden Bewegung werden lässt. So spielen diese Einstellungen sowohl mit einer intensiveren Fokussierung als auch mit den Möglichkeiten, Charaktere und Aktionen plötzlich von außerhalb des Frames erscheinen zu lassen.

Auch im Sounddesign finden wir diesen Prozess der Intensivierung sehr deutlich. Klangeffekte müssen gleichzeitig die Energie der einzelnen Bewegungen ausreichend aggressiv und dramatisch kommunizieren und gleichzeitig Rhythmus und Dramaturgie unterstützen. Folglich klingen Tritte wie Peitschenhiebe und Schläge ziehen mit einem "Whoosh"-Klang durch die Luft, um dann mit einem gewaltigen Donnern aufzutreffen. Vor allem die finalen Schläge müssen dabei besonders gewichtet werden. Zeitgleich werden die Effekte, egal wie weit die Explosion oder der Schlag entfernt ist, oft eingebettet, als ob sie unmittelbar neben dem Publikum stattfinden.¹⁵

¹⁵ Bordwell, David. Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment. 2000. S. 148

Peking Oper und musikalische Einflüsse

Musikalität und Rhythmus haben von Anfang an eine bedeutende Rolle eingenommen in der Darstellung von Kampfkunst in der chinesischen Filmtradition. Da sich die verschiedenen chinesischen Operntraditionen auch im 20. Jahrhundert noch großer Beliebtheit erfreuten, hatten die Techniken, Formen und Inhalte einen großen Einfluss auf die entstehende Filmindustrie.

Die bekannteste dieser Theatertraditionen ist die sogenannte Peking-Oper, auch bekannt als „jingju“. Sie ist einer von vielen verschiedenen Theaterstilen in China und hat nur wenig mit der traditionell europäischen Oper gemeinsam. Die chinesischen Wörter xi und ju, die zusammen „Theateraufführung“ bedeuten, beschreiben eine performative Kunst, die sich aus vier grundlegenden Aufführungsfertigkeiten zusammensetzt: chang (Gesang), nian (Rezitation), da (militärische Fertigkeiten und Akrobatik) und zuo (Tun, „Schauspiel“). Die Peking-Oper ist nur einer von mehreren hundert verschiedenen Theaterstilen in China, die sich durch spezielle regionale Einflüsse auf Sprache, Bewegung, Melodie und Kostümierung teils stark unterscheiden. Jingju-Darsteller bereiten sich auf spezifische, definierte Rollen vor. Die wichtigsten Rollen sind die des sheng, eines ehrwürdigen und respektierten Mannes und der dan, dem weiblichen Gegenpart. Zudem gibt es zahlreiche Unterkategorien, die den sozialen Status und die Rolle des Charakters in dem Stück näher beschreiben. Einige der Rollen erfordern außerdem aufwändige Gesichtsbemalung, wie die des jing, eines mächtigen Kämpfers, oder des chou, eines amüsanten Gehilfen und clown-ähnlichen Charakters.¹⁶ Neben diesen Archetypen und verschiedenen Handlungen lassen sich auch Aspekte in Rhythmik und den Bewegungen der Darstellenden im Kung-Fu-Film finden, die auf verschiedene chinesische Theatertraditionen zurückgreifen. Bordwell führt auch den von ihm beschriebenen „pause/burst/pause“-Rhythmus, der den Verlauf der meisten Kung-Fu-Film-Kämpfe bestimmt, unter anderem auf die perkussiven Aufführungen aus der Peking-Oper zurück.¹⁷

Eine weitere Verbindung zwischen den chinesischen Theatertraditionen und dem Kung-Fu-Film ist die herausragende Rolle kleinster Gesten. Bei den Vorführungen werden die Körper der Darstellenden oft visuell aufgeteilt. Einzelne Gliedmaßen wie eine Hand oder ein Bein und deren Haltung oder Bewegung werden mit unabhängiger enormer Bedeutung versehen. Eine gehobene Hand mit zwei geraden Fingern etwa steht für ein gehobenes Schwert und

¹⁶ Riley, Jo. *Chinese theatre and the actor in performance*. Cambridge University Press, 1997. S. 13 f.

¹⁷ Bordwell, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. 2000. S. 141

kommuniziert zumeist einen stattfindenden Exorzismus. Dabei ist die Geste gleichzeitig ein erzählerisches Element, als auch das repräsentierte Objekt selbst.¹⁸ Auch in den Einstellungen und dem Schnitt sowie in den körperlichen Darstellungen in Kung-Fu-Filmen finden wir eine ähnliche Betonung kleinster Gesten und Bewegungen.

Als sich in den 1940er Jahren zunehmend ehemalige Darstellende der Shanghai Oper in Hong Kong ansiedelten, schwappte mit ihnen ihre Art der Vorführung über. Die für die Shanghai Oper typischen akrobatischen Bewegungen wurden nicht nur von den Darstellenden der Kantonesischen Oper aufgenommen, sie wurden auch bald begeistert von der örtlichen Filmindustrie adaptiert.

Es gab zu diesem Zeitpunkt keine Filmtechniken, um komplexe kämpferische Choreografien einzufangen. So entwarfen die Filmemacher in den kommenden Jahren eine gemeinsame "Sprache der Bewegung", die dazu diente, reale Kampfstile und Kampftechniken für die Leinwand zu übersetzen. Dabei bedienten sie sich sowohl inhaltlich als auch choreografisch an Techniken aus den großen chinesischen Operntraditionen. Auch einzelne akrobatische Bewegungen wie Saltos, Sprünge und "fliegende" Tritte in der Luft wurden übernommen, obwohl sie selten einen realistischen Nutzen erfüllen. Aber die Erfahrungen aus dem Erfolg der Operndarstellenden machten klar, welche Bewegungsabläufe ein Publikum visuell beeindrucken können und wie Darstellende sie am besten durchführen, ohne größere Verletzungen davon zu tragen.¹⁹

Eine entscheidende Lektion war hier die Übersetzung der Bewegung für die Leinwand. Dieser Prozess erforderte sowohl klare, nachvollziehbare Bewegungen, als auch gleichzeitig eine Vielzahl filmtechnischer Fähigkeiten, um diese tatsächlichen Bewegungen noch zu verstärken.

Der Regisseur King Hu, einer der Wegbereiter des neuen Wuxia-Films und ein anhaltender Einfluss auf die Wuxia- und Kung-Fu-Filmwelt, zeigte diese enge Verbindung zu den verschiedenen chinesischen Operntraditionen besonders deutlich. In seinen Filmen demonstriert er diese Inspiration in Form von etlichen Elementen, die aus der Oper bekannt sind, wie bunte Masken, theatralische Auftritte und den Klang traditioneller Instrumente.

Es ist ein offenes Geheimnis, dass außerdem etliche Stars der Kung-Fu Filmwelt eine klassische Ausbildung zu Darstellern in der Peking Oper erfahren haben. Tatsächlich besuchten Jackie Chan, Sammo Hung, Yuen Biao und auch der Filmemacher und Choreograf Yuen Woo-Ping die traditionsreiche Akademie. Dort lernten sie in einer anspruchsvollen Ausbildung neben Schauspielkunst und Akrobatik auch die Kampfkunst

¹⁸ Riley, Jo. *Chinese theatre and the actor in performance*. Cambridge University Press, 1997. S. 100f.

¹⁹ Teo, Stephen. *Chinese martial arts cinema: The wuxia tradition*. Edinburgh University Press, 2015. S. 79

mit und ohne Waffen. Auch ihr musikalisches Gefühl und die rhythmische Bewegung hatten großen Einfluss auf ihre Arbeit als Kung-Fu-Darsteller.

Kung-Fu-Film im globalen Austausch

Durch seine besondere geographische, kulturelle und historische Lage war die Filmindustrie in Hong Kong schon immer geprägt von den vielseitigen Identitäten der Region. Seit dem Aufbau der ersten Filmstudios Anfang des 20. Jahrhunderts war Hong Kong gezeichnet von der Kolonialherrschaft Großbritanniens, der japanischen Besatzung im Zweiten Weltkrieg und schließlich einer neuen Position als ehemalige Kolonie und gleichzeitig eine Sonderverwaltungszone der Volksrepublik China.

Die Filmemacher des Hong Kong Action Kinos haben ihre Begeisterung für das internationale Kino immer wieder beeindruckend zur Schau gestellt. Bereits die frühen Vorgänger des Wuxia-Films, die zumeist historischen kostümbasierten *guzhuang*-Filme, waren deutlich inspiriert von den damals besonders beliebten Douglas-Fairbanks-Abenteuerfilmen wie *The Mark of Zorro* (1920), *The Three Musketeers* (1921), *Robin Hood* (1922) und anderen. Diese Filme waren beim chinesischen Publikum äußerst beliebt und motivierten chinesische Studios, diesem Erfolg mit Helden aus der chinesischen Erzähltradition nachzueifern – der Anfang des Wuxia-Films.²⁰

Ähnlich verhielt es sich mit der “Neuen Welle” des Wuxia-Films, die in den 1960er Jahren den Wuxia-Film durch moderne Schnitttechniken und beeindruckende Choreografien revolutionieren sollte. Regisseure wie King Hu und Chang Cheh waren in dieser Erneuerung besonders erfolgreich und waren dabei enorm beeinflusst von Western, von den blutigen Samurai-Filmen des Regisseurs Akira Kurosawa, sowie von “modernen” Heldenfiguren wie James Bond. Diese Vorbilder sollten den Wuxia-Film der 1970er-Jahre zutiefst prägen - und möglicherweise wegbereitend sein für den folgenden Trend zu den “realistischeren, modernen” Konflikten des Kung-Fu-Genres.

In *The Making of Martial Arts Films: As Told by Filmmakers and Stars* beschreibt der Regisseur Chang Cheh die Ambitionen der damaligen Filmemacher²¹:

Using Chinese cinema as a base, we endeavoured to include Western style of thinking and technology. King Hu studied the aesthetics of editing in Western cinema and created his own style of editing. As for myself, I studied the cinematographic techniques of those

²⁰ Teo, Stephen. *Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition*. Edinburgh University Press, 2015. S. 26

²¹ Chang, Cheh. “Creating the Martial Arts Film and the Hong Kong Cinema Style.” In *The Making of Martial Arts Films: As Told by Filmmakers and Stars*. Hong Kong: Hong Kong Film Archive, 1999. S. 16-24.

Western technicians or in Shaw Brothers under co-production deals, and "stole" a lot of their techniques.

Besonderes Augenmerk verdient dabei die Beziehung zum japanischen Kino der 1950er- und 1960er-Jahre. Gerade Kurosawas Samurai-Filme sollten sowohl inhaltlich als auch technisch zum Vorbild für das Hong-Kong-Kino werden. Die vom Western inspirierten Cowboy-Shots, extremen Nahaufnahmen und spannenden Duelle lassen sich auch im Kung-Fu-Film beobachten. Mit ihren typischen Momenten fast unaushaltbar in die Länge gezogener Spannung gefolgt von explosiver, blutiger Gewalt hinterließen diese Samurai-Filme beim Publikum einen nachhaltenden Eindruck. Ebenso boten die zumeist moralisch nicht eindeutigen Protagonisten eine willkommene Abwechslung zu den zu diesem Zeitpunkt häufig vorkommenden gutherzigen Helden. Gerade die Produktionen der *Shaw Brothers* versuchten, diese Ansätze aus dem japanischen Kino und dem Western aufzugreifen und zu ihrem Markenzeichen zu machen. Dabei schreckten sie bekannterweise auch nicht davor zurück, sich gelegentlich bei den Handlungen neuer japanischer Produktionen zu bedienen.²²

Diese Imitationsprozesse sorgten teilweise für einen hohen Grad an Standardisierung - sie sollten allerdings auch einen fruchtbaren Nährboden bieten für zahlreiche technische Innovationen, die gerade das Actionkino bis heute verändert haben.

Auch hierzu gibt Chang Cheh überraschend deutliche Einblicke in seine Arbeit:

*When I was making *The One-armed Swordsman* (1967), I took the camera off its tripod and utilised the hand-held camera technique for the first time. Thus, a sense of mobility was added to Chinese films. I first used the slow-motion technique in *The Magnificent Trio* (1966) but it was after I had seen how the technique was used in Arthur Penn's *Bonnie and Clyde* (1967) and Sam Peckinpah's *The Wild Bunch* (1969) that I improved my methods in *Vengeance!* (1970).*

In den 80er-Jahren machte das Hong-Kong-Action-Kino erneut große Veränderungen durch. Immer mehr Filmemacher suchten nach einer Abwechslung zu den historischen Schauplätzen, die in den 1970er-Jahren so beliebt geworden waren. Stattdessen erfreuten

²² Bordwell, David. Planet Hong Kong. S. 130

sich nun zwei einflussreiche neue Strömungen großer Beliebtheit. Die Kung-Fu-Komödie, allen voran die *Golden Harvest* Produktionen mit Jackie Chan und Sammo Hung, boten dank aufregender akrobatischer Performances, waghalsigen Stunts und humoristischer Leichtigkeit eine willkommene Abwechslung zu den dramatischen und brutalen Kung-Fu-Plots der 70er-Jahre.

Auf der anderen Seite konnten Gun-Fu-Filme wie die Werke von John Woo, die als hochdramatische “bullet ballets” inszeniert wurden und häufig die Abgründe der kriminellen Unterwelt als Schauplatz hatten, ein großes Publikum begeistern. Auch diese beiden neuen Strömungen machten deutlich, dass das Hong-Kong-Action-Kino einerseits hochkompetitive Filme produzierte und andererseits immer wieder erfolgreich neue Talente förderte, die Altes mit Neuem kombinieren konnten.

Der Kung-Fu-Körper

Konstruktion, Dekonstruktion und das ideale Ich

In diesem Abschnitt möchte ich mich der Körperlichkeit im Kung-Fu-Film widmen und dabei filmwissenschaftliche Erkenntnisse zu “Visueller Lust” und der Embodiment Simulation Theory zurate ziehen. Eine tiefergehende Analyse von Körpern in Bewegung im Kung-Fu-Film soll Ursprung und Wirkung der Kung-Fu-Ästhetik beleuchten.

In ihrem 1975 verfassten Essay *Visual Pleasure and Narrative Cinema* kritisiert die Filmwissenschaftlerin Laura Mulvey die vorherrschenden genderspezifischen Darstellungen in Hollywood. Dabei betrachtet sie Filme aus einer feministischen Perspektive und beruft sich ebenfalls auf psychoanalytische Erkenntnisse²³. Besonders relevant für die Untersuchung des Kung-Fu-Films sind hier die Aspekte der dargestellten Genderrollen, Elemente des Voyeurismus und eines idealen Körpers, der im Film präsentiert wird.

²³ Johansson, Sofia. Mulvey, Laura (1975) ‘Visual Pleasure and Narrative Cinema’. In: *Classics in Media Theory*. Routledge, 2024. S. 196-210.

Um dieser Analyse nachkommen zu können, sollten wir zunächst die Besetzungen und Genderrollen näher betrachten, die zu dieser Zeit im Kung-Fu-Genre dominant sind. Im nah verwandten Wuxia-Film haben weibliche Heldinnen eine lange Tradition. Viele Heldinnen müssen sich zudem in Wuxia-Geschichten als Männer verkleiden, um ihre Mission erfüllen zu können und hinterfragen so in ihrer Rolle häufig gesellschaftliche Maßstäbe und Gendernormen. Im Zuge von den modernisierenden Veränderungswellen im frühen 20. Jahrhundert entwickelte sich im chinesischen Raum eine Filmlandschaft, die Frauen größere Rollen eröffnete. Die Industrie von Shanghai etwa basierte auf einem Star-System, das größtenteils Frauen in den Mittelpunkt stellte.²⁴

Betrachtet man dagegen den Kung-Fu-Film der 70er-Jahre, wird ein Fokus auf männliche Helden und Antagonisten offensichtlich. Besonders die Produktionen der *Shaw Brothers*, in denen oft etliche Kampfkünstler gleichzeitig ihre verschiedenen Techniken präsentierten, hoben weibliche Darstellerinnen seltener hervor.

Regisseur Chang Cheh, dessen Arbeit für *Shaw Brothers Studios* die 70er-Jahre definierte, äußerte sich offen zu seinen Casting-Entscheidungen in *The Making of Martial Arts Movies*:

I felt that in movies around the world, male actors were at the top. All the important parts were played by men. Why is it that Chinese movies didn't have male actors? If male actors could stand up, the audience would double. . . . That's why I advocated male-centred movies with yanggang as the core element.

Das Konzept „yanggang“ bedeutet in etwa so viel wie „starke Männlichkeit“. „Yang“ steht dabei für männliche Prinzipien, die mit Eigenschaften wie Stärke, Aktivität, Helligkeit und Härte verbunden sind. „Gang“ steht für Festigkeit, Stärke und Unnachgiebigkeit²⁵.

In diesem Konzept des yanggang findet sich eine intrinsische Auflehnung. Diese Rebellion richtet sich gegen eine Kulturlandschaft, die Frauen gleiche oder gefühlt größere Bedeutung schenkt. Blickt man auf die Konflikte dieser Filme, lassen sich aber auch andere Ziele erkennen. Häufig zeigen sie Rebellion gegen Ungerechtigkeit, gegen Eliten oder ältere Autoritätspersonen.

²⁴ Yip, Man-Fung. *Martial arts cinema and Hong Kong modernity: Aesthetics, representation, circulation*. Hong Kong University Press, 2017. S. 88.

²⁵ Yip, Man-Fung. *Martial arts cinema and Hong Kong modernity: Aesthetics, representation, circulation*. Hong Kong University Press, 2017. S. 69ff.

Obwohl Chang Cheh diese Besinnung auf eine ursprüngliche, "harte Männlichkeit" als Reaktion auf den Trend, der auf ein weibliches Publikum ausgerichteten Melodramen der 1950er-Jahre und den zugehörigen "feminisierten" männlichen Protagonisten verstand, war dies keine neue Entwicklung. Dieses Ziel der Re-Maskulinisierung war im Grunde, so erörtert Filmwissenschaftler Stephen Teo in *Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition*, eine langlebige Konvention in der jahrhundertealten Wuxia-Literatur, die immer wieder Veränderungswellen erlebte, die Männlichkeit neu orientierten.²⁶

Hart - das sind die Körper oft, die im Kung Fu Film der 70er-Jahre in den Mittelpunkt gestellt werden. Sie sind widerstandsfähig und bewegen sich unnachgiebig einem größeren Zweck entgegen, wie Bruce Lees Charakter Cheng Chao-an in *The Big Boss (1971)*, der den Tod seines Cousins in einer Eisfabrik rächen will. Als ein Vorarbeiter in der Fabrik zu Beginn des Filmes versucht, Cheng Chao-an gewaltsam zu stoßen, bewegt sich dieser sich keinen Zentimeter. Er weigert sich lange, den Arbeitern gegen ihren kriminellen Boss zu helfen, denn er hat seiner Mutter vor seiner Abreise einen Eid geschworen, sein Training nicht gegen andere Menschen zu verwenden. Hier trifft seine eiserne Überzeugung auf den Drang, seinen Freunden und seiner Familie zu helfen.

Filmwissenschaftler und Filmhistoriker haben in dieser projizierten neuen Stärke, die sich gerade in Bruce Lees Darbietungen aus den frühen 70er-Jahren findet, tiefere ideologische Hintergründe erkannt. Besonders explizit werden diese politischen Untertöne zum Beispiel in *Fist of Fury (1972)*, in dem Lee die Rolle des fiktiven Schülers Chen Zhen spielt, der an der Schule des *echten* Kampfsportmeisters Huo Yuanjian trainierte. Der Film spielt in Shanghai zur Zeit der japanischen Besatzung Anfang des 20. Jahrhunderts. Lees Charakter selbst erfährt im Laufe der Handlung immer wieder deutliche Momente der Diskriminierung, Chinesen werden beleidigt und systematisch unterdrückt. Als Chen Zhen vom Tod seines Meisters erfährt und eine japanische Kampfschule verdächtigt, schwört er Rache. Mit seinem trainierten Körper und seiner überlegenen Technik stellt er sich gegen die feindliche Schule und besiegt nach und nach alle Herausforderer. Diese Zurschaustellung seines Körpers wird dabei verstanden als eine Art Vorläufer zur Kultur der Hollywood Bodybuilder Stars der 1980er-Jahre. Gleichzeitig sehen Filmwissenschaftler wie Stephen Teo in dieser Darstellung einen nationalistischen Befreiungsschlag, der sowohl innerasiatische Vorurteile, China entspräche einem "Sick Man of Asia", als auch orientalistische Vorurteile zurückwies.²⁷

²⁶ Teo, Stephen. *Chinese martial arts cinema: The Wuxia Tradition*. Edinburgh University Press, 2015. S. 94f.

²⁷ White, Luke. *Legacies of the Drunken Master: Politics of the Body in Hong Kong Kung Fu Comedy Films*. University of Hawaii Press, 2020. S. 32

Ein anderes, aber verwandtes häufig gesehenes Motiv des Kung-Fu-Films ist das Überwinden von Schwäche. Protagonisten beginnen als "weiche Charaktere" und trainieren unter schwierigen Bedingungen, um am Ende ihre eigenen Grenzen und ihren Gegner durch harte Arbeit zu überwinden. Ein Beispiel hierfür ist das zermürende Training, das der Schüler San Te in *The 36th Chamber of Shaolin* (1978) durchgehen muss, bevor er den Tod seiner Familie und Freunde rächen kann.

Gleichzeitig beeindruckt uns Kung-Fu-Helden mit ihrer übermenschlichen Leichtigkeit. In der Tradition der akrobatischen Helden aus den Wuxia-Filmen schaffen sie es immer wieder, über ihren Gegner hinweg durch die Luft zu segeln oder - wie einer der Helden aus *Five Deadly Venoms*, der die Fähigkeiten der Eidechse erlernte - an Wänden hochzugehen. Noch beeindruckender ist ihre Geschwindigkeit. In wenigen blitzschnellen Bewegungen überwältigen Kung-Fu-Held:innen selbst mehrere Gegner. Präziser Schnitt und insbesondere Techniken wie das "constructive editing" unterstützen dabei die bildgewaltigen Kampfszenen. Da der konstruktive Schnitt viele verschiedene Augenblicke zu einer zusammengehörigen Abfolge macht, bildet er ein besonders nützliches Werkzeug zur Manipulation der zeitlichen Wahrnehmung des Publikums.

Tatsächlich nimmt das Spiel mit unserer Wahrnehmung von Zeit und Geschwindigkeit eine besondere Rolle ein in der Darstellung dieser Kung-Fu-Körper. Die ausgiebige Verwendung von Techniken wie Slow Motion dient vor allem der visuellen Klarheit von Bewegung und Aktion im Bild. Zusätzlich ist sie ein gutes Mittel, den Rhythmus des Kampfes zu manipulieren oder mit einer kurzen Pause zu unterbrechen. Slow Motion kann einer einzelnen Bewegung besondere Bedeutung zukommen lassen und Charakteren besondere Stärke verleihen. Auch die plötzlichen Whip-Zooms, eines der bekanntesten technischen Elemente der Kung-Fu-Ästhetik der 70er Jahre, die eine Situation einfrieren und mit unserer räumlichen Wahrnehmung spielen, haben eine ähnlich wichtige Rolle inne. Sie markieren wesentliche Unterbrechungen, die den "pause/burst/pause"-Rhythmus unterstützen und geben den einzelnen Bewegungen der kämpfenden Charaktere außerordentliche Bedeutung. Ebenso zeigten viele Filme einzelne Bewegungen entweder oft zwei Mal, was auch zur Betonung eines besonders aufwändigen Stunts oder als nötige Zäsur in einem turbulenten Kampf dienen kann.

Das Resultat ist eine audiovisuelle Erfahrung, die gänzlich darauf abzielt, die Wirkung einzelner Bewegungen für die Kamera zu erhöhen. Dabei stehen die Kämpfenden für eine Weile außerhalb des herkömmlichen Verlaufes der Zeit, die Welt des Filmes dreht sich um ihr Können und die Zuschauenden können nur Staunen. Die Bewegungen - und Posen - der Kampfkünstler:innen dagegen gebieten Einhalt und Respekt. Das gilt für andere Charaktere

im Film wie für das Filmpublikum. David Bordwell beschreibt in *At Full Speed* ausführlich, wie der Fokus auf einzelne, bedeutungsvolle Gesten eine ideale Anwendung von Sergei Eisensteins "recoil"-Prinzip darstellt, nach dem Schauspieler:innen einzelnen Zeilen größere Expressivität verleihen können, wenn diese von überspitzten, fast cartoonhaften Bewegungen begleitet werden.²⁸

Auffallend ist auch, wie oft diese frühen Kung-Fu-Filme gemeinsame männliche Erfahrung in den Mittelpunkt stellen. Diese Faszination mit männlicher Solidarität, Kooperation und besonders gemeinsamer körperlicher Erfahrung wurde in der Vergangenheit teilweise ausgelegt als ein Anzeichen für homoerotische Untertöne. Wie auch der Filmwissenschaftler Manfung Yip, halte ich diese Debatte für wenig relevant. Es ist wesentlich aufschlussreicher, diese Repräsentation gemeinsamer männlicher Erfahrung zu verstehen als einen Ausdruck eines Wunsches nach gemeinsamen Strukturen der Unterstützung in Zeiten großer gesellschaftlicher Unsicherheit.²⁹ Die Situationen, in denen diese fiktiven männlichen Verbindungen entstehen und ausgelebt werden sind ebenfalls aufschlussreich. Gemeinsame Rache, gemeinsamer Tod oder Verrat sind zentrale Themen und deuten darauf hin, dass diese fiktiven Extreme Zuschauenden eine Chance geben, reale Gefühlswelten auf einer anderen Ebene zu erfahren.

Kung-Fu-Körper überschreiten physische Grenzen, trotzen der Schwerkraft und den Gesetzen der Physik. In den Kung-Fu-Filmen der 70er-Jahre lehnen sie sich gegen Missstände und Ungerechtigkeit auf oder werden zum mächtigen Instrument der Rache. Um zu verstehen, warum Gerechtigkeit, Korruption und Rache so bedeutend geworden sind für die Mythologie der Kung-Fu-Helden der 1970er-Jahre, ist ein Blick auf den historischen Hintergrund aufschlussreich. Ende der 1960er-Jahre erlebt Hong Kong eine Reihe gewaltsamer antikolonialer Aufstände. Die Unruhen wurden verursacht durch besonders schlechte Arbeitsbedingungen in den größtenteils britisch geführten Unternehmen und standen gleichzeitig im Schatten der Kulturrevolution in Festlandchina. Filmwissenschaftler wie David Bordwell³⁰ und Luke White³¹ zeigen eine Verbindung dieser Bedingungen zur Kulturlandschaft in Hong Kong auf. Auch laut dem Kung-Fu-Regisseur Chang Cheh

²⁸ Yau, Ching-Mei Esther (Hg.). *At Full Speed: Hong Kong cinema in a borderless world*. U of Minnesota Press, 2001. S. 80.

²⁹ Yip, Man-Fung. *Martial arts cinema and Hong Kong modernity: Aesthetics, representation, circulation*. Hong Kong University Press, 2017. S. 94f.

³⁰ Bordwell, David. *Planet Hong Kong*. S. 19.

³¹ White, Luke. *Legacies of the Drunken Master: Politics of the Body in Hong Kong Kung Fu Comedy Films*. University of Hawaii Press, 2020. S. 11.

spiegelten Kung-Fu-Filme, die den "yanggang"-Stil und Kampfkunst zeigten, den damaligen "Zeitgeist der Rebellion" wider³².

Die 1980er-Jahre brachten eine Welle an Veränderungen nach Hong Kong. Obwohl die Verantwortlichen der Aufstände harsch verfolgt wurden, führten die Unruhen doch zu steigenden Lebensstandards. White argumentiert, dass der Wandel in dem Ton des Kung-Fu-Kinos außerdem auf einen Rückzug aus dem Politischen und stattdessen eine Vereinnahmung der neuen politischen Dränge von Kapitalismus und Konsumkultur zurückgeführt werden kann.³³

Verglichen mit den Kung-Fu-Körpern der 1970er-Jahre scheint das Körperbild der Kung-Fu-Comedies überraschend. Vorbei ist die Zeit der bis zur Perfektion trainierten Körper. Stattdessen wird Imperfektion und Verlangen zu einem immer größeren übergreifenden Thema. Die Helden dieser Komödien sind nun oft Bettler, Diebe oder Faulenzer. Sie sind nicht traditionell attraktiv oder jung - und weisen doch trotzdem dieselben wundersamen akrobatischen Leistungen auf, wie ihre früheren Vorgänger. Witze über Essen, Trinken und körperliche Funktionen finden sich in vielen Kung-Fu-Filmen dieser Zeit. Der rülpsende, furzende, stöhnende Körper wird in seiner Absurdität zur Schau gestellt.³⁴

Action-Stars dieser Zeit, wie Jackie Chan oder Sammo Hung, legten entschieden größeren Wert auf den akrobatischen, humoristischen und eleganten Charakter ihres Kampfstils, als auf einen "brutalen Realismus". Viele erfuhren eine traditionelle Ausbildung der Peking Oper und betonten auch in ihrer filmischen Darstellung die theatralischen Aspekte der Kampfkunst. Chan selbst sagt in einem Interview dazu:

Everything is pretty. It's like dancing. Even fighting somebody, it's all pretty. At the end you have a pose like a ballet. That's what I want. I want to show audiences fighting is an art. It's not like, "I want to kill you." It's an art.

³² Chang, Cheh. "Creating the Martial Arts Film and the Hong Kong Cinema Style." In *The Making of Martial Arts Films: As Told by Filmmakers and Stars*. Hong Kong: Hong Kong Film Archive, 1999. S. 16-24.

³³ White, Luke. *Legacies of the Drunken Master: Politics of the Body in Hong Kong Kung Fu Comedy Films*. University of Hawaii Press, 2020. S. 42.

³⁴ White, Luke. *Legacies of the Drunken Master: Politics of the Body in Hong Kong Kung Fu Comedy Films*. University of Hawaii Press, 2020. S. 39.

Diese Art des Kämpfens hat viele Gemeinsamkeiten mit einem komplexen, einstudierten Tanz. Gleichzeitig erinnert diese Art der Action mit seinen Slapstick-Elementen und überzogenen Grimassen an Clown-Vorführungen oder Cartoons. Die dargestellte Gewalt wird zunehmend stilisiert und kontextualisiert.

In den 1980er-Jahren wurden beeindruckende, todesmutige Stunts zu einer der Hauptattraktionen des Hong-Kong-Action-Kinos. Autounfälle, Verfolgungsjagden, akrobatische Sprünge und Kletterpartien - Hong-Kong-Stuntteams schreckten vor nichts zurück. Diese Stunts machten Hong-Kong-Stars, verbunden mit Schnitt, Komposition und praktischen Effekten, zu beinahe übermenschlichen Wesen. Für sie gilt nicht die gleiche Schwerkraft, wie für das Publikum; das Schicksal richtet sich nach ihnen.

Im Zuge dieser Analysen fällt auf, dass Körper in Prozessen der Konstruktion erstellt werden - sie werden schneller, stärker, überwinden physische Grenzen, werden zu Waffen der Rache oder Gerechtigkeit. An Schnitttechniken wie dem "constructive editing" lässt sich beobachten, dass Körper und Körperteile einerseits bis ins kleinste Teil auseinandergenommen werden. Teilweise betrachten wir nur einen einzigen Finger oder eine Augenbraue und für einen Moment steht diese für sich. Andererseits entstehen auch im konstruktiven Schnitt durch eine Aneinanderreihung einzelner Bildbausteine zusammengesetzte neue Körper. Diese zusammengesetzten Körper existieren nur durch ein präzises Aufbrechen und Zusammensetzen der körperlichen Form - sie leben nur zwischen den Frames.

Dieses Konzept der Konstruktion und Dekonstruktion bezieht sich also gleichzeitig auf die bildliche Ebene, auf der physische Körper in ihre Einzelteile zerlegt werden, um einzelne Aspekte zu betonen. Ebenso werden diese Körper metaphorisch *und* bildlich zusammengesetzt zu neuen Körpern, die zu idealisierten Fantasieobjekten werden. Hier eröffnet sich eine interessante Parallele zur Tradition der Peking Oper, in der das Zusammensetzen und Auseinandernehmen der Körper der Darstellenden ein essenzieller Prozess ist.³⁵

³⁵ Riley, Jo. *Chinese theatre and the actor in performance*. Cambridge University Press, 1997. S. 314

Schweiß, Blut und Muskeln: Embodiment und Körperlichkeit

Erneut möchte ich zurückkehren zu einer Szene aus *The Big Boss* aus dem Jahr 1971 und seiner finalen Konfrontation. Der von Bruce Lee gespielte Cheng Chao-an konfrontiert in dieser entscheidenden Kampfszene den korrupten Drogenboss Hsiao Mi. Die Kleidung von Chao-an hängt zerrissen über seinem Körper. Beide Kämpfer schwitzen und schnaufen. Blut strömt ihnen von Gesicht und Oberkörper. Von einem mächtigen fliegenden Kick getroffen, beißt Hsiao Mi in einer Grimasse seine Zähne zusammen und spuckt Blut. Hsiao Mi zückt heimlich zwei versteckte Dolche und hinterlässt mit jedem Hieb eine klaffende Wunde am Körper des Helden.

Im Kung-Fu-Film nimmt die Vermittlung spezifischer körperlicher Erfahrungen eine außerordentliche Rolle ein. Dadurch wächst nicht nur unsere Bewunderung als Publikum für die waghalsigen und akrobatischen Leistungen, wir entwickeln auch ein mitfühlendes Empfinden, eine erhöhte Identifizierung mit den Körpern, die diese Leistungen vollbringen. Dieses Wechselspiel aus Abbildung und Empfindung von intensiver körperlicher Erfahrung möchte ich in diesem Kapitel näher betrachten.

In ihrem Essay *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess* beschreibt die Filmwissenschaftlerin Linda Williams das Konzept sogenannter Body Genres. Diese Genres, zu denen sie vor allem Pornografie, Horror und Melodramen zählt, unterscheiden sich von dem "Classical Hollywood Style" durch die exzessive Demonstration körperlicher Funktionen und Flüssigkeiten.³⁶ Williams sieht das Unterhaltsame an diesen Genres vor allem in dem Spiel mit den Grenzen des "guten Geschmacks"; sie nennt es "a display of sensations on the edge of the respectable". Inbrünstige Schreie, rhythmische Konvulsionen, allesamt im Dienste intensiver Emotionen. Obwohl der Kampfkunstoffilm an dieser Stelle nicht explizit genannt wird, lassen sich hier einige Überschneidungen entdecken. Auch Filmwissenschaftler Leon Hunt³⁷ findet diese Eigenschaften in der Intensität des Kung-Fu-Genres wieder. Hunt argumentiert:

Kung fu is a genre of bodies; extraordinary, expressive, spectacular, sometimes even grotesque bodies. Like Williams' chosen genres, this ecstatic excess extends to the aural dimension; Bruce Lee's panoply of shrieks and roars, rhythmically orchestrated thuds and

³⁶ Williams, Linda. *Film bodies: Gender, genre, and excess*. *Film quarterly*, 1991, 44. Jg., Nr. 4, S. 2-13.

³⁷ Hunt, Leon. *Kung fu cult masters*. Wallflower Press, 2003. S. 2.

swishes, the reverberative (orgasmic?) aftershocks that follow definitive strikes (and excessive responses) in Sammo Hung's fight scenes.

Um zu einem tieferen Verständnis dieses Zusammenhangs zwischen den projizierten körperlichen Empfindungen auf der Leinwand und der Erfahrung des Zuschauenden zu gelangen, können wir einen Blick auf die *Embodied Simulation Theory* werfen. In *Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies* fassen die Autoren Vittorio Gallese und Michele Guerra die Theorie so zusammen³⁸:

Summing up, according to ES theory our brain-body system re-uses part of its neural resources to map others' behavior. When witnessing actions performed by others, we simulate them by activating our own motor system. Similarly, by activating other cortical regions we re-use our affective and sensory-motor neural circuits to map the emotional and somato-sensory experiences of others.

Die Theorie beruht auf der Beobachtung von sogenannten "mirror neurons" im Gehirn von Makaken-Affen. Diese besonderen Neuronen werden nicht nur aktiviert, wenn eine physische Handlung selbst durchgeführt wird, sondern auch, wenn sie lediglich beobachtet wird. Auch im menschlichen Gehirn konnte ein Verhalten beobachtet werden, dass auf eine Spiegelung hinweist. Embodied Simulation ist in der Folge zu einem vieldebattierten Thema in einer Reihe von wissenschaftlichen Zusammenhängen geworden, von der Entwicklung von Empathie bis zu menschlichem Lernverhalten und der Verbindung zu kognitiven Störungen.

Auch in der Medientheorie wird das Konzept der Embodied Simulation vielfach angewandt, informiert es doch die Beziehung zwischen realen Handlungen, fiktiven Abbildungen und einem wahrnehmenden Publikum. Mit ihren visuell übertriebenen körperlichen Bewegungen und emotionalen Reaktionen bieten Kung-Fu-Filme einen besonders fruchtbaren Boden für eine Diskussion der Effekte der Embodied Simulation. Die Betonung der körperlichen Erfahrung von Anstrengung, die wir im Kung-Fu-Film finden - sei es Schweiß, Blut, oder ein hochroter Kopf - unterstützt diesen Prozess der Projektion.

Die Manipulation der Geschwindigkeit von Bewegungen, die im vorherigen Kapitel erörtert wurde, spielt ebenfalls mit der Wahrnehmung des Publikums. Kung-Fu-Filme dieser Zeit

³⁸ Gallese, Vittorio; Guerra, Michele. *Embodying movies: Embodied simulation and film studies. Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 2012, Nr. 3, S. 185.

legten einen größeren Wert auf Realismus und scheinen gleichzeitig dazu zu neigen, reale Erfahrungen zusätzlich zu erhöhen. In einem echten Kampf könnten Adrenalin und Überraschung einzelne Momente blitzschnell oder langsam vergehen lassen. Dies gilt für die Charaktere im Film ebenso, wie für das Publikum, dass den Kampf über den Bildschirm “erlebt”.

Diese Debatte um die Simulation von fiktiver Gewalt wirft einige Fragen auf über das Verhältnis zwischen realer Aktion und ihrer Repräsentation. Vittorio Gallese und Michele Guerra führen in *Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies* die Überlegungen in dieser Arbeit zu idealisierten fiktiven Körper und viszeraler körperlicher Erfahrung zusammen:³⁹

*When watching a movie, our embodied simulation becomes **liberated** because it is freed from the burden of modeling our actual presence in daily life. We find ourselves situated at a **safe distance** from what is being narrated on the screen and this magnifies our receptivity.*

Diese Idee, dass Zuschauende für einen Moment eine Überwindung körperlicher und weltlicher Grenzen wahrnehmen können, während sie einen Film sehen, gibt Aufschluss zur Wirkung des Kung-Fu-Films. Das Publikum erlebt nicht nur aus “nächster Nähe”, wie Protagonisten ihre körperlichen Grenzen überwinden, diese beeindruckte Darstellung ist zusätzlich auch häufig der Weg um Gerechtigkeit, Frieden oder ein gesellschaftliches Gleichgewicht wiederherzustellen.

Diese Anziehung lässt sich auch auf die übertriebene Darstellung emotionaler Reaktionen übertragen. In einem fiktiven, sicheren Raum erhält das Publikum die Möglichkeit extreme Gefühlswelten zu erleben und auf sie zu reagieren.

³⁹ Gallese, Vittorio; Guerra, Michele. *Embodying movies: Embodied simulation and film studies*. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 2012, Nr. 3, S. 196

Analyse

Um die technischen Methoden und die beschriebenen Wirkungen der Kung-Fu-Ästhetik gründlich zu erfassen, werde ich in diesem Kapitel zwei Beispielfilme aus verschiedenen Untergattungen des Kung-Fu-Films näher betrachten.

Five Deadly Venoms ist eine *Shaw Brothers* Produktion aus den späten 1970er-Jahren, die viele der typischen Merkmale der Kung-Fu-Craze-Ära enthält. Regie führte der ausgesprochen produktive Chang Cheh, der in seiner Karriere fast 100 Filme für *Shaw Brothers* Studios inszenierte. Wenn es so etwas wie einen Shaw-Brothers-Stil gibt, dann findet man ihn in den Filmen von Chang Cheh. Der Film erzählt die Geschichte eines Schülers, der im Geheimen trainieren und andere Kampfsportmeister herausfordern muss, um seinen verstorbenen Meister zu rächen. Eine Handlung, die sich größtenteils um Rache, Verrat, brutale Kämpfe und außergewöhnliche Kampftechniken dreht bietet außerdem eine gute Grundlage für die beschriebenen Phänomene der erhöhten Emotionen und Bewegungen im Kung-Fu.

Five Deadly Venoms (1978)

„Eidechse“, „Tausendfüßler“, „Kröte“, „Schlange“ und „Skorpion“ sind die ehemaligen Schüler des berühmten Giftclans. Jeder von ihnen hat einen unterschiedlichen Kung-Fu-Stil gemeistert und spezifische beeindruckende Fähigkeiten entwickelt. Der sechste und letzte Schüler Chiang Sheng wird vom sterbenden Meister angewiesen, die fünf Schüler aufzusuchen und zu besiegen, sollte einer von ihnen sich dem Bösen zugewandt haben.

Five Deadly Venoms macht seine Charaktere zu Inkarnationen gefährlicher giftiger Tiere. Einige der traditionellen Kung-Fu-Stile sind inspiriert von Beobachtungen aus dem Tierreich und in diesem Film wird dieses Phänomen auf die Spitze getrieben. Dadurch wird jede Bewegung von „Kröte“, „Skorpion“, „Schlange“ und den anderen zu einer lebensgefährlichen Bedrohung. Viele einzelne Schläge oder Tritte erhalten eine besondere Betonung und kleine akrobatische Verzierungen tauchen in den jeweiligen Choreografien auf, um die Verbindung zu ihrem Tier-Gegenpart zu vertiefen. Das Phänomen von kleinsten Gesten, die im Kung-Fu-Film besondere Bedeutung tragen, kann hier sehr gut erfasst

werden. So weisen diese Momente zurück auf die Tradition der Peking Oper und auf die Idee der “mit Emotionen aufgeladenen Bewegung”, die auch Bruce Lee vertrat.

Viele reale traditionelle Kampftechniken beziehen sich auf Beobachtungen aus dem Tierreich, wie die von Tigern, Kranichen und Schlangen. Die in *Five Deadly Venoms* gezeigten Techniken sind allerdings fiktive Fähigkeiten, die in einer Wuxia-Tradition zu übermenschlichen, beinahe magischen Fähigkeiten werden. Infolgedessen dienen diese unterschiedlichen Kampfstile nicht nur der Charakterisierung der fünf Kämpfer, sie deuten auch auf die Idee, dass durch äußerst hartes Training menschliche Limitationen überwunden werden können. Zu Beginn des Films berichtet der sterbende Meister seinem Schüler von den geheimen Techniken der “Tödlichen Gifte” seiner ehemaligen Schüler „Eidechse“, „Tausendfüßler“, „Kröte“, „Schlange“ und „Skorpion“.

In einer anfänglichen Konfrontation zwischen dem böartigen Kämpfer “Tausendfüßler” und der “Kröte” lassen sich viele der beschriebenen Kernelemente des Kung-Fu-Films beobachten. “Tausendfüßler” wird des Mordes beschuldigt und der Kämpfer “Kröte” wurde beauftragt, die Beamten bei der Inhaftierung zu unterstützen.

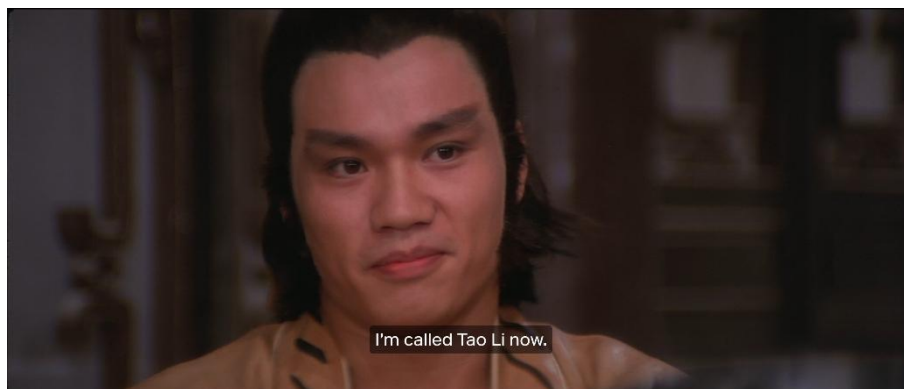


Abb. 1: Tao Li präsentiert sich selbstbewusst

Kröte, der jetzt den Namen Tao Li trägt, präsentiert sich selbstbewusst und wächst dabei über den Rahmen des Bilds hinaus. Seine braune Kleidung betont deutlich die breite Form seines Oberkörpers.



Abb. 2: „Tausendfüßler“ bedroht Tao Li mit einem Schwert

Ein schneller Zoom-Out enthüllt den Rest der Szene: „Kröte“ steht mit verschränkten Armen vor seinem Rivalen „Tausendfüßler“, der komplett in Rot gekleidet ist – in Anlehnung an den giftigen Chinesischen Rotkopf-Tausendfüßler. Obwohl „Tausendfüßler“ ein glänzendes, breites Schwert gezückt hat, strahlt „Kröte“ weiterhin Ruhe aus und trägt nur ein leichtes Lächeln auf dem Gesicht. Seine Augen ruhen auf Schlange. Nach dem Zoom wird auch erneut deutlich, wie viel der ausgeprägten Muskeln von „Kröte“ zu sehen ist, weil er nur eine leichte Weste trägt. Zum einen deutet der Moment darauf hin, wie sehr „Kröte“ seinen Körper trainiert und gehärtet haben muss, zum anderen spricht auch diese Bekleidung von großer Selbstsicherheit. Auffällig ist an dieser Stelle auch, wie wichtig auffällige und unterschiedliche Kostümierung für die visuelle Präsentation im Kung-Fu-Film ist. Zuschauende müssen in der Lage sein, zwei Charaktere innerhalb kürzester Zeit zu unterscheiden, selbst wenn diese sich rasant bewegen. In dieser Szene wird das erreicht durch den starken Farbkontrast von Rot und Hellbraun und einem Staging, das „Kröte“ und „Tausendfüßler“ jeweils deutlich von ihrem Hintergrund abhebt.

Besonders spannend ist auch der Gegensatz zwischen der selbstbewussten „Kröte“ und den nervösen bewaffneten Beamten, die den „Tausendfüßler“ umzingelt haben. Während der Beamte rechts am Bildrand beinahe verschwindet und vorsichtig ein Schwert in die Luft hält, ist nichts ähnliches für „Kröte“ notwendig.



Abb. 3: "Tausendfüßler" wirft sein Schwert in die Luft

Der „Tausendfüßler“ weicht vor dieser Aussicht zurück und wirkt zunächst verunsichert, aber wirft dann ruckartig sein Schwert hoch und schnell damit in Richtung seines Gegners. Hier lässt sich das von Eisenstein erkannte “recoil”-Prinzip gut beobachten, bei dem eine Bewegung mit einer zurückschnellenden “Ankündigung” verbunden und dadurch klarer kommuniziert werden kann.



Abb. 4: "Tausendfüßler" schwingt Schwert während Beamte zusehen

Der „Tausendfüßler“ attackiert „Kröte“ in einem weiten Bogen mit einem breiten Schwert, das gerade lang genug glänzt, dass wir als Zuschauende die Bewegung registrieren können. Das Lichtdesign spielt hier eine besonders wichtige Rolle, um eine sehr schnelle Bewegung für die Kamera leserlich zu machen.



Abb. 5: Flashback zu Trainingssequenz, "Kröte" biegt metallene Platte

Der Rhythmus wird unterbrochen, für einen kurzen Moment schneiden wir zu der anfänglichen Demonstration der Techniken der fünf legendären Kämpfer. Oberkörperfrei und maskiert demonstriert „Kröte“ einen Schlag, der eine stählerne Platte mit Leichtigkeit verbiegt. Die Assoziation ist eindeutig – der Körper dieses Kämpfers ist zu übermenschlicher Härte trainiert.



Abb. 6: Tao Li strengt sich anhalten



Abb. 7: Das Schwert wird von Tao Lis Haut aufgehalten

Es folgt ein unmittelbarer Schnitt zurück zum Kampf. Eine Nahaufnahme präsentiert das vor Anstrengung zusammengezogene Gesicht von "Kröte". In einem Reißschwenk wechselt der Fokus plötzlich auf den Arm des Kämpfers. Das Schwert trifft die Haut von "Kröte", aber wird von seinem angespannten Körper aufgehalten.

Blicken wir auf die thematischen Hintergründe von *Five Deadly Venoms*, finden wir auch hier viele charakteristische Bausteine des Genres. Vordergründig ist es eine Mystery-Geschichte um den Tod des Meisters des Gift-Clans und die Frage, welchen der "Venoms" der letzte Schüler noch trauen kann. Tatsächlich wechselt der Fokus der Geschichte dann allerdings schnell zu einer Intrige an den Hebeln der Macht. Korruption, Verrat und "hinterlistige" Strategien werden zu den Instrumenten der Antagonisten. So spielen sie das Rechtssystem aus und bringen den Kämpfer "Kröte" ums Leben. Der Schüler Yang Tieh und sein Verbündeter "Eidechse" nutzen schließlich ihre Fähigkeiten, um die böartigen übrigen "Venoms" zu besiegen. Die Gewalt funktioniert hier als ausgleichendes Element gegenüber Korruption, Gier und Ungerechtigkeit.

Wheels on Meals (1984)

Die Cousins Thomas und David führen in Barcelona einen Foodtruck und trainieren in ihrer Freizeit Kung-Fu. Gemeinsam mit ihrem Freund Moby, dem tollpatschigen Assistenten eines Privatdetektivs, werden sie in einen skrupellosen Plan des mächtigen Aristokraten Mondale verwickelt.

Die drei Helden von *Wheels on Meals (1984)* sind unscheinbare, oft naive Protagonisten, die Gewalt lieber vermeiden würden. Sie eskalieren nur dann eine Situation, wenn ihre Hilfe dringend benötigt wird - so greifen sie mehrmals ein, um die Taschendiebin Sylvia zu retten. Der Film bietet eine passende Gelegenheit, die wechselnde Ästhetik vom ernstesten Kung-Fu-Film der 70er-Jahre zum Trend der Action-Komödien der 1980er-Jahre zu beobachten.

Im Finale des Films müssen die drei Helden in eine Burg einbrechen und gegen einige Handlanger kämpfen, um ihre Freundin Sylvia und deren Mutter aus den Fängen von Mondale zu befreien. In einem der beeindruckendsten Kämpfe tritt Jackie Chan gegen den professionellen Kampfkünstler Benny "The Jet" Urquidez an. Anhand dieser Kampfszene lassen sich einige der erwähnten Techniken, wie Action in den 80er-Jahren in Hong Kong gedreht wurde, sehr gut beobachten.



Abb. 8: Thomas spannt seinen Körper an im Kampf mit dem Handlanger

Sofort auffällig wird der Fokus auf die physische Verfassung der beiden Kämpfenden. Jackie Chans Charakter Thomas lässt einen kurzen Schrei heraus; wir können sehen wie

angespannt er am ganzen Körper ist. Sogar seine Zähne beißt er sehr sichtbar zusammen und unterstützt damit die Geste der vor sich zusammengepressten Fäuste.



Abb. 9: Handlanger (Benny Urquidez) ist blutig und angeschwollen

Benny Urquidez' Charakter - ein unbenannter Handlanger des Grafen Mondale - ist die Erschöpfung anzusehen. Er schwankt leicht, eines seiner Augen ist geschwollen, er hat einen verwundeten Mund und spuckt sogar etwas Blut aus. Gleichzeitig trägt er ein enges Hemd und Hosenträger, die seinen Körper insgesamt noch enormer wirken lassen. *Wheels on Meals* ist kein explizit politischer Film, aber in dem engen feinen Anzug des Aristokraten Mondale, seinem Schloss und seinen ansprechend gekleideten Handlangern lassen sich einige Klassenindikatoren erkennen. Betrachten wir zusätzlich die einfachen Arbeiterrollen der Protagonisten, wird ein nicht sehr subtiles Thema der Klassenrebellion sichtbar.



Abb. 10: Die Kontrahenten gehen vor dem Kampf in eine Pose

In einem Fullshot sehen wir die beiden Kontrahenten und ihre Haltungen. Benny Urquidez in einer Haltung, die einem Boxer gleicht, bullig. Jackie Chan dagegen in einer weiten Haltung, die durch seine enganliegenden Leggings nur weiter betont wird. Gleichzeitig sehen wir diverse Elemente dieses Raumes, die allesamt gut ausgeleuchtet sind und eine Rolle in den Kampfsequenzen spielen – die Treppe, die Kerzenständer, die Sessel im Hintergrund.



Abb. 11: Thomas wird durch eine Attacke in einen Sessel geworfen

Nach einem kurzen Schlagabtausch wird Chan in einen der Sessel getreten. Wir lernen gleichzeitig erneut, wie stark sein Gegner ist und haben einen kleinen Charaktermoment für Chan, der sich verduzt vom Sessel aufstützen muss. Immer wieder wird hier betont, dass

Jackie Chans Charakter Thomas deshalb gewinnen kann, weil er wieder aufsteht. Auffällig ist hier auch, wie klar dieser Film sich den von Bordwell beschriebenen pause/burst/pause-Rhythmus verfolgt. Kleine Unterbrechungen wie dieser Moment auf dem Sessel eignen sich ideal, um Spannung aufrecht zu erhalten und das Publikum auf den nächsten Schlag warten zu lassen.



Abb. 12: Der Handlanger knallt mit den Hosenträgern

Der von Benny Urquidez gespielte Handlanger nutzt den Moment, um die Brust selbstbewusst herauszustrecken und seine Hosenträger knallen zu lassen. Dieses laut hörbare Detail feuert die Kontrahenten wie ein Peitschenhieb zum weiteren Kampf an, der Rhythmus wird angetrieben.



Abb. 13: Thomas richtet sich wieder auf

Thomas erhebt sich, reißt dabei seine Augen weit auf und lässt seinen Gegner nicht aus dem Blick. Hier finden wir ein gutes Beispiel dafür, wie die Kameraführung einen expressiven Gesichtsausdruck und eine angespannte Körperhaltung zusätzlich unterstreichen kann. Während sich Jackie Chans Charakter in diesem Moment aufrichtet, folgt die Handkamera exakt der Bewegung von seinem Körper und richtet sich aus, um ihn an der gleichen Stelle im Bildrahmen zu positionieren, mittig auf der linken Seite. Auffällig ist auch, dass Thomas für einen Moment größer zu werden scheint, weil er sich aufstellt und dabei über den oberen Rahmen des Bildes hinauswächst.



Abb. 14: Die Kämpfer treffen sich gegenseitig mit einem Tritt in der Luft

In einem besonders akrobatischen Moment treffen sich die beiden Kontrahenten gegenseitig mit einem Lufttritt. Nichts daran wird versteckt, wir sehen beide Kämpfer in einem Full Shot aus der stehenden Position aufeinander zuspringen. Sie treffen sich gegenseitig und landen für einen kurzen Moment beide auf dem Boden. Die Einstellung bricht aber nicht ab.



Abb. 15: Thomas schlägt vor sich in die Luft

Beide Kontrahenten versuchen sich aufzurichten, aber Thomas ist schneller und tritt seinen Gegner mit einem schnellen Kick aus dem Bild. Mit hochrotem Gesicht wirft Thomas seinen Pullover vom Körper, schlägt mehrmals in die Luft und lässt einen lauten Schrei von sich. Es ist ein plötzlicher Gefühlsausbruch, der eine Kehrtwende darstellt. Der Akt könnte gleichermaßen als Wut oder Verzweiflung oder einer Mischung aus Gefühlen interpretiert werden. Vor allem ist er eine laute, fast animalische Drohgebärde.

Diese zwei Beispiele aus verschiedenen "Äras" des in Hong Kong produzierten Kung-Fu-Films geben einen Eindruck von den Veränderungen, die das Genre durchgemacht hat. *Five Deadly Venoms* demonstriert viele der technischen und thematischen Elemente, die so typisch geworden sind für die Zeit des Kung-Fu-Craze. Der Kampfkunstschüler Yang Tieh befindet sich auf einer geheimen Mission, um den Tod seines Meisters zu rächen. Betont werden die großen Emotionen und legendären Techniken hier durch eine Kamera, die blitzschnell zu jedem wichtigen Gesichtsausdruck zoomt und jeden gefährlichen Schlag verfolgt. Oft wird in Verbindung mit diesen Einstellungen auch mit den Begrenzungen des Bildes gespielt. Zoom-Out und Zoom-In verändern hier oft den Kontext einzelner

Bewegungen oder bieten dem Zuschauer ein besseres Verständnis der Umgebung. Die Intensität wird noch dazu gesteigert durch einzelne Momente der Verwendung von Slow Motion, der Handkamera und des konstruktiven Schnitts.

Im Vergleich dazu setzt *Wheels on Meals* andere Schwerpunkte. Die Handlung dieses Films ist weitaus weniger komplex und zeigt die veränderten Trends im Kung-Fu-Kino auf. Der Fokus auf Comedy-Elemente und Stunts sorgt für einen deutlich leichteren Ton des Films. Die Protagonisten sind hier sympathisch, wenn auch etwas ungeschickt. Sie sind keine edlen Helden, die sich für Gerechtigkeit einsetzen, sondern werden unfreiwillig zu Beschützern der Schwachen. Auch werden sie zumeist anders positioniert als die Protagonisten der 70s-Kung-Fu-Filme. Diese Helden sind oft überfordert, in die Ecke gedrängt und müssen improvisieren. Dieser Aspekt wurde besonders zum Markenzeichen von Jackie Chan.

Techniken wie Whip-Zooms und Whip-Pans werden in *Wheels on Meals* und ähnlichen Kung-Fu-Comedies der 1980er-Jahre seltener verwendet. Stattdessen scheint der Fokus der Kameraführung oft auf dem möglichst getreuen Festhalten der akrobatischen Stunts und Kämpfe. Obwohl sich die Techniken geändert haben, lässt sich auch hier ein akribischer Rhythmus erkennen, der dem "pause/burst/pause"-Schema von Bordwell entspricht. Die Komplexität der Choreografie und der immer wieder auftretende Eindruck von echter Gefahr für die Darstellenden sorgt bei vielen Szenen für Erstaunen und physische Anspannung.

Diese Filmanalysen dienen der Vertiefung und Anwendung der Erkenntnisse aus meiner filmwissenschaftlichen Recherche. Die technischen und thematischen Hintergründe der Bewegungsästhetik des Kung-Fu-Films wurden zu wichtigen Bausteinen bei der Planung meines Kurzfilms. Den Entwicklungsprozess dieser Projektarbeit werde ich im folgenden Kapitel erörtern.

Meine Projektarbeit: Triple Infusion

Konzept

Die Vorbereitung für meine Projektarbeit begann bereits im November 2024, kurz nachdem ich mich für mein Master-Thema entschieden hatte. Ich stellte mir die Herausforderung, aus dem Studium von Kampfkunst-Filmen der 70er- und 80er-Jahre zu lernen, wie sie Bewegungen einfangen, um diese Prinzipien in einem Kurzfilm dann selbst anzuwenden. Dabei wollte ich vor allem Erfahrungen als Regisseur und Choreograf sammeln und mit der Übersetzung von Kampfkunsttechniken für die Leinwand experimentieren. Ich konnte innerhalb kurzer Zeit eine kleine Gruppe von Darstellenden von der Projektidee überzeugen. Einige von ihnen haben Vorerfahrung in vielen Kampfkünsten und praktizieren Mixed Martial Arts, eine Vollkontakt-Kampfsportart, bei der Kontrahenten verschiedene Disziplinen mischen. Andere, wie die Taekwondo-Lehrerin Kim und der erfahrene Kampfsportler Wolf, waren ausschließlich in einer bestimmten Disziplin sehr geübt.

Im Austausch mit den Darstellenden wurde mir schnell bewusst, dass wir die meisten gemeinsamen Anhaltspunkte haben würden, wenn wir uns an den Action-Komödien der 1980er orientieren. Meine Darstellenden sind alle begeisterte Fans von Kampfkunstfilmen, aber sie haben einen besonders engen Bezug zu Jackie Chan und seinen humoristischen Szenarien, die waghalsige Stunts in den Vordergrund stellen. Jackie Chans Filme haben sich außerdem besonders einen Ruf dadurch machen können, dass sie selten reine Austäusche von Schlägen und Tritten einfangen. Stattdessen wird der Protagonist oft in die Ecke gedrängt und muss Gegenstände aus seiner Umgebung nutzen, um zu bestehen. Diese Mischung aus witzigen und dramatischen Momenten sowie das Element einer lebendigen, einbezogenen Umgebung wurde zu einem großen Ziel unserer Arbeit. Sehr früh in meinem Rechercheprozess kam mir daher die Idee, einen Flohmarkt zum Setting des Kurzfilms zu machen. Ich hatte zufällig einen kurzen Clip aus dem Film *Drunken Master (1978)* mit Jackie Chan gesehen, bei dem der Held auf einem ländlichen Markt allerlei Gegenstände benutzt, um seinen Gegner zu blamieren.

Ein Flohmarkt wirkte auf mich wie die ideale Mischung aus "alten" und "neuen" Kung-Fu-Locations. Ein physischer Ort, den viele Menschen aus einer Gemeinschaft benutzen, um gemeinsam davon zu profitieren. Dieser friedliche gemeinsame Ort wird gestört und es braucht das ausgleichende Element des Kung-Fu, um den Frieden und Harmonie wieder

herzustellen - so die Idee. Zusätzlich bietet Flohmarkt viele passende Elemente für Improvisation und einen ungewöhnlichen Kampfverlauf.

Handlung

Bereits nach den ersten Proben entwickelte ich eine erste Idee für die Handlung.

Eine Kung-Fu-Schule verkauft an einem kleinen Flohmarkt in Hamburg Gong-Fu-Tee. Kim, die älteste Darstellerin und eine erfahrene Taekwondo-Lehrerin, schlug vor, die Rolle der Meisterin zu spielen. Jasper und Wolf, die beide Vorerfahrung mit Wing-Chun hatten, sollten die beiden Schüler spielen, die auf den Teestand aufpassen. Während Jasper gelassen seinen Pflichten am Stand nachkommt, ist Wolf abgelenkt von seinen Fantasien über geheime Kung-Fu-Techniken, die er gerne entwickeln würde. Plötzlich erscheint der Unruhestifter Milan auf dem Flohmarkt, sorgt für Streit und greift schließlich die beiden Schüler an. Die Schüler versuchen Milan zunächst zu beschwichtigen, aber Milan wird ungeduldig, als sie ihm keinen Tee servieren möchten. Ein Kampf bricht aus und der Konflikt spitzt sich immer weiter zu, bis Milan schließlich mit Gegenständen wirft und sogar eine Glasflasche verwendet, um einen der Schüler zu überwältigen. Nun schreitet die Kung-Fu-Meisterin Kim ein und besiegt Milan, indem sie seine Aggression gegen ihn verwendet. Milan muss sich eine komplette Niederlage eingestehen und erhält eine Lektion in Demut und Geduld.

Bei der Ausarbeitung der dramatischen Dynamik zwischen den Schülern, dem Herausforderer Milan und der Meisterin haben wir uns sehr bewusst an etablierten Tropen orientiert. In den unterschiedlichen Kampfstilen zwischen dem ungeduldigen, boxenden Milan und der gelassenen Meisterin, die seine Kraft gegen ihn verwendet, konnten wir ihre verschiedenen Einstellungen gut spiegeln. Mit Kims Charakter hatten wir zudem eine weibliche Meisterin, die den im Kung-Fu-Genre beliebten Fokus auf "harte Männlichkeit" infrage stellt. Mit dieser anderen Genderdynamik und ihrem Fokus auf innere Ruhe und Geduld präsentiert ihr Charakter eine Erinnerung an die ideale der Wuxia-Fantasy. Dadurch, dass wir innerhalb einer Geschichte so verschiedene Interpretationen von Stärke etablieren konnten, wurde das Projekt zu einem kleinen Dialog des Kung-Fu-Genres mit sich selbst.

Unser Skript entstand sehr spät im Prozess, eine finale Version stand erst etwa eine Woche vor dem Dreh. Dadurch dass Improvisation und ein sehr praktischer Vorbereitungsprozess für unsere Arbeit unabdinglich waren, braucht es einige Verbesserungsrunden, um dem gewünschten Ziel näher zu kommen.

Choreografie

Gemeinsam mit trainierten Kampfkünstlern eine filmreife Kampfchoreografie zu entwickeln war definitiv eine neue Erfahrung, aber ich habe sie sehr begrüßt. Den Mangel an Vorerfahrung auf meiner Seite habe ich versucht durch Proben und lebhaften Austausch mit meinem Team gutzumachen. Ich entschloss mich bereits früh in der Planung, mich in einem entscheidenden Aspekt vom Produktionsprozess vieler Hong Kong Martial Arts Filme abzuwenden. Viele der aufwändig inszenierten Kampfszenen wurden von den Darstellenden in Hong Kong am Set entwickelt, in monatelangen Prozessen. Dabei konnten das Kamerateam die Kamerapositionen perfekt auf die angewandten Kampftechniken ausrichten und in den Proben gemeinsam die Set-Umgebung verfeinern, die für ihre Stunts die besten Bedingungen bot. Mir und meinem Team standen nicht die gleichen Ressourcen zu Verfügung.



Abb. 16: Kim wehrt einen Übungsschlag von Milan ab

Da wir den Kurzfilm in wenigen Wochen organisieren wollten und meine Darstellenden keine Vorerfahrung als Schauspielende hatten, entschloss ich mich, einen anderen Weg zu gehen. Zunächst trafen wir uns im November 2024 ein erstes Mal in einer Turnhalle, um Ideen auszutauschen und die Darstellenden probierten Techniken aus im freien Kampf - dem

sogenannten Sparring. Anhand der ersten Probe und meiner vagen Idee eines Konflikts auf einem Flohmarkt entwarf ich ein erstes Storyboard. Inspirationen sammelte ich dabei vor allem bei Filmen aus dem Kung-Fu-Genre, die mich besonders beeindruckt hatten, wie *The Boxer from Shantung* (1972) und *Wheels on Meals* (1984). Diese Filme glänzten vor allem durch eine Fülle kreativer Choreografien, die ihre Umgebung auf interessante Weise nutzen und schafften es ausgezeichnet, dramatische und witzige Momente zu verbinden. Gerade bei einem so kurzen Filmprojekt sah ich in diesen Aspekten die wichtigsten Herausforderungen.

In meinem ersten Storyboard finden sich bereits viele der Bewegungen und Situationen, die Teils des finalen Films wurden. Ich ließ mich hier vor allem von besonders ikonischen Momenten beeinflussen, die mir bei der Recherche aufgefallen waren. Hier habe ich beispielweise einen Kampf aus *Pedicab Driver* (1989), bei dem Sammo Hungs Charakter in einer Bar gegen einen alten Kampfsportmeister antritt, genauer analysiert. Ich versuchte vor allem zu erfassen, wie man explosive Action auf kleinem Raum am besten umsetzt. Auch die besonders spitz angewinkelte Kameraführung, der konstruktive Schnitt und das Experimentieren mit Point-of-View-Einstellungen haben mich für meinen Film inspiriert.



Abb. 17: Frühes Storyboard

Basierend auf dem Storyboard entwickelten ich und mein Kamerateam gemeinsam mit den Kampfkünstlern eine zusammenhängende Choreografie für den ganzen Film. Das Storyboard teilten wir nun auf in etwa 4 bis 5 Abschnitte, die wir je am Stück proben konnten.

Ab Januar probten wir jede Woche an einzelnen Stunts und Bewegungsabläufen. Wir testeten Kamerawinkel und Elemente wie Zooms und Shot-Länge für alle Stunts und Kampfsituationen. Ein besonderes Augenmerk legten wir auf der dramatischen Wirkung einzelner Bewegungen. Dabei war es uns gleichzeitig immer ein Ziel, dem Kampf einen klaren Rhythmus zu geben, der nach dem “pause/burst/pause”-Schema funktioniert und stetig Spannung aufbaut.



Abb. 18: Vergleich Storyboard (oben) zu Filmszene (unten)

Schon früh in der Entwicklung der Choreografie ist mir bewusst geworden, dass Storyboarding hier nur als eine minimale Grundlage fungieren kann. Die Bewegungen der kämpfenden Darsteller waren zu komplex und meine Vorerfahrung im Zeichnen und im Kämpfen zu gering, um komplette Bewegungsabläufe gut einzufangen und diesen erfahrenen Darstellern vorzuschreiben. Wir entschlossen uns daher für eine Vorbereitung, bei der wir in unserer Choreografie genug Freiräume gelassen haben, die während des Drehs zur Improvisation genutzt werden können.

Sicherheit war bei uns in der ganzen Vorbereitungsphase und beim Dreh selbst ein besonders wichtiger Fokus. Wir konnten für unseren Dreh diverse Matten und ein Trampolin ausleihen und haben diese wo möglich und nötig benutzt. Kung-Fu-Stuntteams haben in der Regel eine Reihe von Techniken verwendet, um den visuellen Eindruck zu erhöhen und die echte Gefahr zu minimieren. Dennoch haben Kampfkünstler wie Jackie Chan darauf

bestanden, dass ein “echter” Schlag notwendig ist, damit die Bewegung überzeugend kommuniziert wird. Wir haben uns aufgrund der Erfahrung in unseren Proben für einen ähnlichen Ansatz entschlossen, der bei dem die Kämpfenden sich in den meisten Momenten tatsächlich treffen. Sie trugen also immer die gemeinsame Aufgabe, die “Attacke” und die “Wirkung” gemeinsam glaubhaft darzustellen. Obwohl ich von der Leistung von allen Darstellenden beeindruckt war, ist in der Praxis aufgefallen, dass Kims Erfahrung im Taekwondo besonders wertvoll war. Wir haben in den Proben gemerkt, dass Kims Bewegungen ausgesprochen bestimmt und eindeutig kommuniziert wurden. Sie hat mit ihrer Körperspannung die nächste Bewegung angekündigt und dann mit Armen und Beinen klar “lesbare” Linien zu ihrem Ziel gezogen. Taekwondo legt einen starken Schwerpunkt auf spezifische Körperhaltungen und auswendig gelernte Bewegungsabläufe und unterstützt daher sehr genaue, akzentuierte Bewegungen. Auch Bruce Lee soll Inspiration beim Taekwondo genommen haben für seine eigene Technik Jeet Kune Do.

Produktion: Location, Licht, Kostüme und Ton

In diesem Unterkapitel möchte ich mich allen weiteren Gewerken widmen, die ich gemeinsam mit meinem Team aufgestellt habe, um unsere Version eines Kung-Fu-Films zu entwickeln. Maßgeblich für alle Bereiche der Planung waren hier vor allem der Entwurf von Licht- Kostüm- und Tonkonzepten, die unsere Geschichte unterstützen.

Parallel zu diesen Planungen suchte ich gleichzeitig nach einer Umgebung, die zum Flohmarktsetting passen würde und uns außerdem einen besonderen industriellen Look bieten könnte. Ich hatte im Laufe meiner Recherche die Filme *Righting Wrongs* (1986) und *Dragons Forever* (1988) gesehen, in denen die Protagonisten unter anderem in einem Flugzeughangar und in der Fabrik kämpften. Diese Verbindung aus Maschinerie, Staub, Beton und künstlichem Licht ergab einen besonders haptischen Look, den ich seitdem für unseren Film anstrebte. Kung-Fu-Filme der 1980er machten zudem häufig Schauplätze von Industrie und dem gemeinsamen wirtschaftlichen Leben wie Fabriken und Märkte zu ihren Bühnen. Bei der Suche nach einer passenden Location entdeckte ich die Gleishalle Oberhafen in der Hamburger Hafencity. Diese enorme Halle wird derzeit vom Verein *Oberhafen 5+1 e.V.* umgebaut von einem ehemaligen Güterbahnhof zu einer vielseitigen kulturellen und sozialen Veranstaltungsfläche. Obwohl noch große Teile der Gleishalle

offene Baustellen sind, wird sie schon jetzt regelmäßig für Flohmärkte und ähnliche Großveranstaltungen genutzt. Die zuständige Organisatorin des Vereins war begeistert von unserer Idee und unserem Engagement, sodass wir eine schnelle Zusage erhielten. Außerdem wurde uns erlaubt, diverse vorhandene Tische und Bänke für unser Flohmarktset zu benutzen.



Abb. 19: Szene aus "Righting Wrongs"

Da wir nur mit einer festen Location arbeiten wollten, wurde es zu einem unserer Ziele, möglichst viele besondere Momente in die Kampfszenen zu integrieren, die die Bedingungen verändern. So sollten Charaktere spontan zu Gegenständen auf dem Flohmarkt greifen, ihre Positionen im Raum sollten sich regelmäßig ändern und es sollten eindeutige Höhepunkte entstehen.

Für die Lichtstimmung entwickelten wir ein Konzept, das die Beziehung unseres Films zu 70s-Kung-Fu, 80s-Comedy-Kung-Fu und deren Einflüssen noch deutlicher zeichnen sollte. Der Kampf zwischen den beiden Schülern und unserem Antagonisten Milan sollte ganz im Zeichen von 80s Hong Kong Action stehen. Blitzschnelle Action, Stunts, eine riesige Industriehalle. Dabei sollte unser Licht plötzlich übernatürlich stark strahlen, als die drei beginnen zu kämpfen. Das Publikum sollte gezielt einen Einblick erhalten, in ihre "erhöhte" Wahrnehmung des Kampfes. Wenn man zusätzlich noch das anfängliche Gespräch der beiden über Kung-Fu-Techniken aus Kung-Fu-Filmen bedenkt, liegt die Idee nahe, dass die Schüler den Kampf deshalb so intensiv empfinden, weil sie viele Kung-Fu-Filme gesehen haben. Das Licht sollte diesen Effekt besonders unterstreichen und die Action strahlend

stark ausleuchten, wenn Jasper, Milan und Wolf kämpfen. Dieses “theatralische Licht”, das harte Schatten auf die Gesichter der Kontrahenten wirft, sollte die Emotionen übertrieben widerspiegeln und mit der Idee spielen, dass wir einen Einblick in die überzogene Wahrnehmung der Kämpfenden erhalten.



Abb. 20: Milan und Jasper begegnen sich im Kampf (v.l.n.r.)

Gegensätzlich dazu wollten wir die Szenen, in denen Kim kämpft, in einem natürlicheren Licht gestalten und damit eher an die Kung-Fu-Filme der 70er Jahre anlehnen. Kims Rolle als Kampfschulmeisterin, die ihren Schülern - und dem Antagonisten Milan - noch einiges beizubringen hat, verstehen wir als Referenz an die Trope des weisen alten Meisters, die aus dem Wuxia-Genre und den Kung-Fu-Filmen der 1970er-Jahre bekannt ist. Uns war es wichtig, einen großen Unterschied zu machen zwischen den Kampfszenen zwischen den Schülern und Milan im Vergleich zu den Szenen, in denen Kim auftritt. So schneiden wir beispielweise mitten in einem der überhöht beleuchteten Momente zurück zu Kim, die gelassen ein Buch liest, während im Hintergrund gekämpft wird. So unterstreichen wir die Idee, dass Kampf in der Wahrnehmung von Jasper, Wolf und Milan übernatürlich intensiv wirkt.

Das sollte auch einen Einfluss auf unsere Bildgestaltung haben. Wir haben an dieser Stelle des Kampfes versucht, die Beziehung des Kung-Fu-Films zum Western und dem Samuraifilm zu betonen. Daher haben wir hier vor dem Kampf zwischen Kim und Milan einen “High-Noon-Showdown” Moment geplant entlang des Ganges mit einem langgezogenen Aufbau, der die Spannung erhöht.



Abb. 21: Showdown zwischen Meisterin Kim und Milan

Für unsere Kostüme ließ sich unsere Kostümdesignerin Livia vor allem von den knalligen und markanten Outfits aus den Kung-Fu-Comedies der 80er-Jahre inspirieren. In diesen Filmen wirkte die Kleidung oft als Signal für einen leichteren Ton und war gleichzeitig ein gutes Mittel, um die Charaktere unmittelbar zu charakterisieren. Es war nicht ungewöhnlich, dass eine Gruppe aus Protagonisten mit einzelnen Details versehen ist, die sie sofort als “der Tollpatsch”, “der Draufgänger” oder “die Mutige” erkennbar machen.

Die Schüler Jasper und Wolf sind in leuchtendem Rot und Lila gekleidet. Die Kombination aus Pullovern und Hemden sollte den beiden deutlich einen “braven”, unscheinbaren Look geben. Bei Milan haben wir eher an Rocker- und Unruhestifter-Stereotypen gedacht und ihn mit einer Bomberjacke und Goldkette versehen.



Abb. 22: Kostüme in "Twinkle Twinkle Lucky Stars" (oben) und "Wheels on Meals" (unten)

Im Laufe der Vorbereitung kamen mir außerdem einige Ideen, um die Verbindung zum Hong-Kong-Action-Kino noch eindeutiger zu machen. Eine meiner Favoriten war der Versuch, den Film zum Großteil neu zu synchronisieren und auffällig nachzuvertonen, um ihm eine "Ästhetik der Übersetzung" zu verleihen. Kung-Fu-Filme wurden zumeist in Kantonesisch gedreht und dann für den weiteren chinesischen Markt auf Mandarin übersetzt. Mit dem globalen Erfolg des Genres wurde Synchronisation und Untertitelung nur noch bedeutender und ein enormer Teil der Kung-Fu-Fans entdeckte diese Filme in einer übersetzten Form. Deshalb wollte ich versuchen, einen ähnlichen Effekt zu erzielen und mich dabei hoffentlich gleichzeitig dazu bringen, die zusätzlich Sprache durch Bewegungen zu betonen. Das heißt auch, dass ich mir in der Planung bewusst war, dass wir unsere Dialoge für die Neuvertonung leicht ändern müssen, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Ziel ist dabei also eine auffallende Asynchronität zwischen Mundbewegungen und dem Ton der Stimmen.

In einigen Studiosessions werde ich außerdem Foley-Sounds aufnehmen, die ebenfalls an die Referenzen aus den 1970er- und 1980er-Jahren erinnern. Zu diesem Zweck werde ich voraussichtlich mit meinen Sounddesignern einige besonders überzogene Klatscher, Schläger und Whoosh-Effekte festhalten. Diese sollen unseren Bewegungsrhythmus und die dramatischen Höhepunkte besonders hervorheben. Außerdem können sie in den Zuschauern den Effekt der "gefühlten Bedrohung" unserer Kämpfe zusätzlich steigern.

Herausforderungen

Es liegt vermutlich in der Natur der Sache, dass man gerne mehr Zeit und Energie für so ein Projekt gehabt hätte. Wir haben den Zeitdruck auf jeden Fall enorm gespürt, besonders durch Krankheiten und andere Ausfälle im Team. Wir hatten in der Folge einige Proben, an denen nicht alle Darstellenden teilnehmen konnten.

Für unseren Dreh planten wir anfangs zwei Drehtage ein. Allerdings starteten unsere Dreharbeiten unter erschwerten Bedingungen. Durch technische Probleme gerieten wir an unserem ersten Drehtag zeitlich sehr in Verzug, dadurch war dieser Tag von enormem Druck geprägt. Vor dem zweiten Tag haben wir unsere Shotlists erneut überarbeitet, Einstellungen nochmal streng hinterfragt und optimiert und unser Lichtkonzept verbessert. Am zweiten Drehtag gelang es uns deshalb gut, in einen Rhythmus zu kommen, der die geplanten Bewegungen optimal einfing und trotzdem genug Raum für Improvisation ließ.

Unser Wahl-Setting der Gleishalle brachte definitiv gleichzeitig erhebliche Vorteile und Nachteile mit sich. Die kontrollierte Umgebung eines Studios eignet sich vermutlich oft besser, um lange und komplexe Bewegungsabläufe ideal einzustudieren. Die begrenzte Zeit, die wir an unserer Location zur Verfügung hatten und hinderliche Bedingungen wie die sehr kalte Raumtemperatur haben unsere Dreharbeiten sicher erschwert. Ich bin aber immer noch überzeugt, dass die besondere Location unserem Film eine einzigartige Stimmung gegeben hat. Aber ich wäre neugierig, was wir noch hätten erreichen können, wären wir etwas freier in der Vorbereitung gewesen.

Eine geringe Herausforderung war auch die Arbeit mit Darstellenden, die zwar geübte Kampfkünstler:innen sind, aber noch keine schauspielerische Erfahrung haben. Zum einen hat das sehr spannende gemeinsame Lernprozesse zur besten körperlichen Darstellung für die Kamera bewirkt. Andererseits war eine besonders enge Betreuung meinerseits notwendig, um die Darstellenden an ihre Rolle zu gewöhnen und von ihnen eine deutliche Mimik und Gestik zu erhalten. Da wir aus zeitlichen Gründen nicht chronologisch gedreht haben, war eine deutliche dramaturgische Orientierung der Darstellenden ausgesprochen wichtig.

Ich hätte gerne noch mehr explizite Parallelen aufgemacht zu ikonischen Kung-Fu-Filmen, zum Beispiel in Kostüm oder Handlung. Auch hätte ich gerne die Gelegenheit gehabt, der körperlichen Erschöpfung und Intensivierung von Emotionen größeren Raum zu geben. Wir mussten leider aus Zeitgründen einige aufwändigere Stunts und Effekte vereinfachen oder streichen. Letzten Endes sind solche Entscheidungen aber unerlässlich und haben das Endergebnis sicherlich nur verbessert.

Fazit

Die ausführliche Untersuchung der Rolle von Körpern in Bewegung im Kung-Fu-Kino hat mein Verständnis des Filmmachens nachhaltig verändert. Das Zusammenspiel von Kameraführung, präziser Choreografie und einem Schnittverfahren, das den Rhythmus der Bewegung unterstützt, sind die Grundpfeiler dieser besonderen Bildästhetik. Vor allem die Fülle der unterschiedlichen Perspektiven auf dieses Thema hat mich inspiriert: Von der Verhandlung von Genderrollen, über die viszeralen physischen Verbindungen der Körper von Darstellern und Zuschauern, bis hin zum musikalischen Rhythmus der Kämpfe selbst. Film als Kunstform ist definiert von der Beziehung zwischen Stillstand und Bewegung. Eine meiner Erkenntnisse ist, dass die Anziehung von Martial Arts Kino mit dem zutiefst bewussten Umgang mit dieser Balance verbunden ist.

Auch die Idee, dass Bewegungen deutlicher und dramatischer kommuniziert werden können, indem sie bewusst übertrieben und akzentuiert werden, erscheint mir hier besonders hervorzuheben. Die verschiedenen Techniken zur effizienteren Kommunikation von Bewegungen für die Kamera, die im Kung-Fu-Film angewandt werden, sind auch für andere Genres und andere Gebiete der Medientechnik aufschlussreich.

Es gibt in diesem Forschungsbereich einige Themen, die eine nähere Betrachtung verdient hätten. Ich konnte in meiner Arbeit nur anschnitten, wie filmische Gewalt als Kommunikationsmittel funktioniert. Betrachten wir die Geschichte des Films und beispielsweise auch die von neueren Medien wie Videogames, wird auffällig, wie beliebt Gewalt als zentrales Mittel der Konfliktklärung ist. Auch die Diskussion von Genderrollen und ihre wechselhafte Entwicklung im Laufe der Filmgeschichte verdient eine längere Betrachtung, um dem Thema wirklich gerecht zu werden.

Musikalität und Rhythmik - insbesondere mit Betrachtung von den Bereichen Sounddesign und Soundtracks würden ebenfalls ihre eigene Arbeit verdienen. Ich habe Erkenntnisse über diesen Bereich einbringen können, aber die Thematik würde von einer gesonderten Analyse profitieren.

In einer Zeit, in der digitale Effekte und durch generative Language Models entwickelte Grafiken die Distanz zwischen Künstlern und ihrer Kunst zunehmend erhöhen, bin ich froh, diesen Kurzfilm realisiert zu haben. Die tiefe Auseinandersetzung mit physischen Körpern in Bewegung, die ich in meinem Film und in dieser Masterarbeit finden konnte, hat dieses Thema besonders attraktiv gemacht. Aus diesen Beobachtungen aus dem Genre des Kung-

Fu-Film lassen sich Lehren ziehen, die die Zusammenarbeit mit Darstellern in Bewegung und mit technischen Bereichen wesentlich weiterentwickeln.

Literaturverzeichnis

Bordwell, David. *Aesthetics in Action in At full speed: Hong Kong cinema in a borderless world*. U of Minnesota Press, 2001.

Bordwell, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. 2000.

Chang, Cheh. *Creating the Martial Arts Film and the Hong Kong Cinema Style In The Making of Martial Arts Films: As Told by Filmmakers and Stars*. Hong Kong: Hong Kong Film Archive, 1999. Übersetzt von Stephen Teo. Archived at the Wayback Machine, 20. Nov. 2007, <https://web.archive.org/web/20071120175200/http://jetli-cinema.ifrance.com/enter/international/art-chang-cheh.htm#expand>

Gallese, Vittorio; Guerra, Michele. *Embodying movies: Embodied simulation and film studies*. In *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 2012, Nr. 3.

Hunt, Leon. *Kung fu cult masters*. Wallflower Press, 2003.

Johansson, Sofia. Mulvey, Laura (1975) 'Visual Pleasure and Narrative Cinema'. In: *Classics in Media Theory*. Routledge, 2024. S. 196-210.

Riley, Jo. *Chinese theatre and the actor in performance*. Cambridge University Press, 1997.

Teo, Stephen. *Chinese martial arts cinema: The wuxia tradition*. Edinburgh University Press, 2015.

Williams, Linda. *Film bodies: Gender, genre, and excess*. *Film quarterly*, 1991, 44. Jg., Nr. 4, S. 2-13.

White, Luke. *Legacies of the Drunken Master: Politics of the Body in Hong Kong Kung Fu Comedy Films*. University of Hawaii Press, 2020.

Yau, Ching-Mei Esther (Hg.). *At Full Speed: Hong Kong cinema in a borderless world*. U of Minnesota Press, 2001.

Yip, Man-Fung. *Martial arts cinema and Hong Kong modernity: Aesthetics, representation, circulation*. Hong Kong University Press, 2017.

Abbildung 1: Chang, Cheh, director. Five Deadly Venoms. Shaw Brothers Studio, 1978.	29
Abb. 2: Chang, Cheh, director. Five Deadly Venoms. Shaw Brothers Studio, 1978.	30
Abb. 3: Chang, Cheh, director. Five Deadly Venoms. Shaw Brothers Studio, 1978.	31
Abb. 4: Chang, Cheh, director. Five Deadly Venoms. Shaw Brothers Studio, 1978.	31
Abb. 5: Chang, Cheh, director. Five Deadly Venoms. Shaw Brothers Studio, 1978.	32
Abb. 6: Chang, Cheh, director. Five Deadly Venoms. Shaw Brothers Studio, 1978.	32
Abb. 7: Chang, Cheh, director. Five Deadly Venoms. Shaw Brothers Studio, 1978.	33
Abb. 8: Hung, Sammo, director. Wheels on Meals. Golden Harvest, 1984.	34
Abb. 9: Hung, Sammo, director. Wheels on Meals. Golden Harvest, 1984.	35
Abb. 10: Hung, Sammo, director. Wheels on Meals. Golden Harvest, 1984.	36
Abb. 11: Hung, Sammo, director. Wheels on Meals. Golden Harvest, 1984.	36
Abb. 12: Hung, Sammo, director. Wheels on Meals. Golden Harvest, 1984.	37
Abb. 13: Hung, Sammo, director. Wheels on Meals. Golden Harvest, 1984.	38
Abb. 14: Hung, Sammo, director. Wheels on Meals. Golden Harvest, 1984.	38
Abb. 15: Hung, Sammo, director. Wheels on Meals. Golden Harvest, 1984.	39
Abb. 16: Kim wehrt einen Übungsschlag von Milan ab, Probe Triple Infusion	43
Abb. 17: Frühes Storyboard, Masterprojekt Triple Infusion	44
Abb. 18: Vergleich Storyboard (oben) zu Filmszene (unten)	45
Abb. 19: Yuen, Corey, director. Righting Wrongs. Golden Harvest, 1986.....	47
Abb. 20: Milan und Jasper begegnen sich im Kampf (v.l.n.r.), Triple Infusion	48
Abb. 21: Showdown zwischen Meisterin Kim und Milan, Triple Infusion.....	49
Abb. 22: Twinkle Twinkle Lucky Stars. Golden Harvest, 1985. & Wheel on Meals, 1984.....	50

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Gedanken habe ich unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Dies gilt auch für bildliche Darstellungen sowie für Quellen aus dem Internet.

Mit einer Einsichtnahme und Ausleihe in der Bibliothek der HAW Hamburg (Department Medientechnik, Design) bin ich einverstanden.

.....

Ort, Datum Unterschrift