



Mediale Darstellung von Kampfkünsten in Film und Realität

**Seminararbeit zur Erlangung des 1. Dan
eingereicht von Fabian Strassgüttl**

Salzburg, Mai 2019

Inhalt

1. Einleitung.....	1
2. Beatrix Kiddo und die „Fünf-Punkte-Pressur-Herzexplosions-Technik“.....	2
3. Asiatische Kampfkünste und UFC.....	4
4. Fazit.....	5
5. Bibliographie.....	6

1. Einleitung

„You know how after you watch a Kung-Fu Movie, you feel like you’re a bad motherfucker?“¹

Fünf Minuten voll unerträglich schlechtem Schauspiel führen zu dem, auf das wir gewartet haben: barbarisch gellende Schreie, Sprungkicks, gebrochene Knochen, Körper die in hohem Bogen durch den Raum segeln und streng geheime, absolut tödliche Schlagkombinationen, die Feinde nach kurzer Zeit ausschalten. Nachdem aber alle guten Dinge früher oder später zu Ende gehen, sehen wir uns schon bald wieder mit hanebüchenen Handlungssträngen und schwachen Dialogen konfrontiert. Aber keine Sorge, schon bald wird unser verwundeter, aber dennoch unbesiegbare Held wieder einer Gruppe feindlicher Budokas gegenüberstehen, die er abermals nach allen Regeln der (Kampf-)Kunst vermöbeln wird. Man wiederhole diese Abfolge fünf bis acht Mal, bis der Abspann zu sehen ist – willkommen in der Welt der Martial-Arts-Filme.²

Schauen wir weiter zu Videospielen: Schon 1994 prügelt – Verzeihung: „kämpfte“ – sich der Basketballer Shaquille O’Neal im Spiel *Shaq-Fu* mit seinen Shaq-Ki-Do-Techniken durch ein intergalaktisches MMA-Turnier mit Voodoo-Hexen und außerirdischen Monstern.³ Auch durchaus ausgereifere und erfolgreichere Spiele, wie etwa *Tekken* oder *Street Fighter* greifen das Thema Kampfkunst/Kampfsport auf. Durch das sogenannte Motion-Capture-Verfahren, das die Bewegungen realer Kampfsportler digital aufzeichnet, sollen diese Spiele möglichst „realistisch“ erscheinen.⁴ Im zig Versionen umfassenden Spiel *Mortal Kombat*, in dem mehrere Paralleluniversen ein blutiges Kampfsportturnier auf Leben und Tod ausfechten, sieht und lenkt man dabei allerhand Motion-Capture-Ninjas, -amazonen und -mutanten, welche mit beeindruckenden Sprüngen und Tritten durch die futuristischen Arenen wirbeln.⁵

Betrachtet man Kampfkunst und Kampfsport aus dieser Blickrichtung, fällt wohl selbst einem ungeübten Laien auf, dass es sich hier um ein bestenfalls sehr verzerrtes Bild der Wirklichkeit handelt.

¹ Aaron Anderson, Kinesthesia in Martial Arts Films. Action in Motion, Jump Cut, no. 42, 1998, S. 83.

² vgl. Dixon W. Wheeler, Film Genre 2000: New Critical Essays, Albany 2000, S.77.

³ vgl. Shaq Fu, Delphine Software International und Electronic Arts, Multiplattform, 1994.

⁴ vgl. Mark Jancovich u.a., Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Opposition Tastes, Manchester 2003, S. 163-165.

⁵ vgl. Mortal Kombat (Serie), Avalanche Software, Midware Games und Warner Bros. Interaktive Entertainment, Multiplattform, 1992-2019.

Der Fokus dieser Arbeit liegt darauf, stichprobenartig aufzuzeigen, welche Zusammenhänge es zwischen der medialen Darstellung und der konkreten Ausführung einiger Kampfkunsttechniken gibt, was davon der Realität und was der Fiktion entspricht.

2. Beatrix Kiddo und die „Fünf-Punkte-Pressur-Herzexplosions-Technik“

Menschen, die aktiv weder Kampfkunst noch Kampfsport ausüben, verbinden medial dargestellte Kampfhandlungen nicht mit Selbsterlebten, können Bewegungen aber bis zu einem gewissen Teil kinästhetisch nachvollziehen. Bewegungsutopien die in „der außermedialen Wirklichkeit nicht möglich wären, beispielsweise das Fliegen und Schweben in *Tiger und Dragon* oder die *Bullet Time*-Bewegungen in *The Matrix*⁶“ werden somit vereinzelt als realistisch betrachtet. Diese Personen haben genug Filme gesehen, um zu glauben, sie wüssten, wie Kämpfe ablaufen. Was dabei leider meist vergessen wird ist, dass in Filmen oder Spielen verwendete Techniken wegen ihrer spektakulären Durchführung und nicht Effektivität gewählt werden. Ein Straßenkampf gegen mehrere Angreifer kann nicht mit einer Reihe von wirbelnden Sprüngen in drei Metern Höhe gewonnen werden.⁷

Abgesehen von halsbrecherischen Flugeinlagen sind es vor Allem geheimnisvolle Techniken, welche nur an den besten Schüler des obersten Großmeisters weitervererbt werden, die unser Interesse am Mythos Kampfkunst wecken – Schläge wie die „Fünf-Punkte-Pressur-Herzexplosions-Technik“ aus Robert Clouses „Der Mann mit der Todeskralle“ oder Quentin Tarantinos „Kill Bill – Volume 2“. Der Mythos hinter diesem „Touch of Death“ konnte auf „Basis der Unwissenheit der Durchschnittsbevölkerung über die Anatomie des menschlichen Körpers entstehen“⁸ und hält sich offensichtlich bis heute.

Mitverantwortlich für diese geheimnisvolle Aura, die diesen Aspekt der Kampfkunst umgibt, ist sicherlich die zeitlich verzögerte Wirkung der Techniken. Allerdings kennt man auch aus der Unfallchirurgie, dass Symptome erst eine bestimmte Zeit nach dem ursächlichen Ereignis eintreten können, so wie etwa innere Blutungen infolge eines Tritts.

⁶ Jürgen Sorg, *Enter the Games of Death*, Bielefeld 2007, S. 350.

⁷ vgl. Daniele Boletti, *On the Warrior's Path. Philosophy, Fighting and Martial Arts Mythology*, New York 2008, S. 78.

⁸ Stefan Reinisch, Jürgen Höller und Axel Maluschka, *Kyusho: Angriffspunkte in Selbstverteidigung und Kampfsport*, Aachen 2012, S.11.

Der Nutzen dieser Techniken ist in einer gegenwärtigen Verteidigungssituation gänzlich ungeeignet, dennoch halten sich Mythen um diese Angriffe beständig - im Dim-Mak (chinesisch) oder Kyushu (japanisch) kann ein Finger wie ein Giftpfeil wirken; der Angreifer stößt zu und der getroffene Mensch reagiert, als hätte er eine giftige Substanz injiziert bekommen.⁹ Dies ist bestenfalls Fiktion, aber was steckt dahinter?

Alle Verteidigungsaktionen bedienen sich empfindlicher Stellen am Körper des Angreifers. Hebeltechniken werden etwa dazu eingesetzt, um den Angreifer mechanisch in eine bestimmte Position zu bringen. Tritt-, Schlag- oder Drucktechniken können diese Bewegungen unterstützen, da sie auf Nervenpunkte oder Organe einwirken, welche nicht durch Muskeln geschützt sind – die Wirkung ist dabei breit gestreut und reicht von oberflächlichem Schmerz über Verletzungen bis zum Tod. Reinisch meint, dass Kyushu oder Dim-Mak „erst im Zusammenspiel mit den üblichen Techniken einer Kampfkunst Sinn [machen]. Für sich alleine genommen, sind sie genauso (un-)wirksam, als würde man nur noch Fingerhebel trainieren.“¹⁰

So lässt sich zusammenfassend sagen, dass es sehr wohl Techniken gibt, welche einen potenziellen Gegner ohne große Kraftanstrengung verletzen, ausschalten und im Extremfall sogar töten können, allerdings sind Techniken, die den Tod durch Explodieren des Herzes hervorrufen, nicht bekannt. Eine Wirkung auf das Herz ist allerdings durchaus denkbar, da auch bei einer Herzmassage durch Kompression des Brustkorbs direkt Druck auf das Herz ausgeübt wird. In seltenen Fällen kann es bei einer sogenannten *Commotio cordis* („Herzerschütterung“) während eines 15 Millisekunden dauernden Zeitfensters zu einem tödlichen Kammerflimmern kommen.¹¹

Obwohl für Laien oft unglaublich, (im Film „Männer, die auf Ziegen starren“ macht man sich über die „Kunst des langsamen Todes“ dahingehend lustig, dass eine Geschichte über einen Kampfkunstmeister erzählt wird, der laut Überlieferungen von einem Angreifer mit einem Kyushu-Schlag nur leicht angetippt wurde. Der Kampfkunstmeister sei daraufhin gestorben – 18 Jahre danach¹²). gibt es in verschiedenen Kampfkünsten ohne Zweifel Techniken, die verspätet Schaden zufügen. Diese haben allerdings bei einem unmittelbaren Angriff wenig Nutzen.

⁹ vgl, Dim-Mak – der Mythos tödliche Berührung der Nervenpunkte, <<https://kampfsportarten-abc.de/kampfsportarten-liste/dim-mak/>> (09.05.19)

¹⁰ Reinisch, Kyushu, S. 12.

¹¹ vgl, ebd. S 114-115.

¹² vgl, Grant Heslov, The Men Who Stare at Goats, USA 2009.

3. Asiatische Kampfkünste und UFC

Während der 1980er Jahre begann die Erfolgswelle der Mixed-Martial-Arts-Kämpfe in den USA. Den Zuschauern wurden Kämpfe wie in den berühmtesten asiatischen Martial-Arts-Filmen versprochen – allerdings wurden diese schnell enttäuscht, als sie sahen, dass auf Grund ihrer Ineffizienz hohe Sprünge und Salti mit anschließenden Tritten durch Greif- und Ringertechniken ausgetauscht wurden. Als das Publikum begann abzuwandern, wurde von offizieller Seite gegengesteuert. Man köderte die von Kampf-Choreografien verwöhnte Zuschauerschaft der UFC durch Geldpreise für Kämpfer für den „Knockout of the Night“. Außerdem wurden Verträge von erfolglosen Athleten verlängert, solange diese einen außergewöhnlichen Kampfstil hatten – man wollte den Zuschauern den Glauben vermitteln, sie sähen einen ihrer geliebten Martial-Arts-Filme. So kam es dazu, dass der hoch akrobatische aber meist ineffektive Crane-Kick aus dem Film *Karate Kid* von mehreren Kämpfern immer häufiger eingesetzt wurde. Ein weiterer Tritt aus dem Filmuniversum kam beim Kampf Pettis gegen Henderson 2010 zum Einsatz: Während des Matches rannte Pettis an der Ringbegrenzung entlang, um dann mit gestreckten Beinen ins Gesicht von Henderson zu springen – Fans taufte diesen Sprungkick „Matrix-Kick“, da dieser fast identisch im gleichnamigen Film auftaucht.

Wichtig zu erwähnen ist auch, dass es sich beim Einfluss zwischen Film und Realität nicht um eine Einbahnstraße handelt. Hat zum größten Teil die Choreografie der Martial-Arts-Filme die MMA beeinflusst, so gibt es auch Beispiele wo genau das Gegenteil der Fall ist. In Filmen wie *Cradle 2 The Grave*, *Redbelt* und *Warrior* finden sich Elemente aus der UFC-Szene – so werden hier Ringer- und Greiftechniken gezeigt, die früher keinen Platz in Martial-Arts-Filmen gefunden hätten.¹³

¹³ Daniele Bolelli, *How Gladiatorial Movies and Martial Arts Cinema Influenced the Development of The Ultimate Fighting Championship*, Long Beach, S.4-11.

4. Fazit

Zusammenschließend lässt sich also feststellen, dass es Verbindungen zwischen Martial-Arts-Filmen und der Realität gibt. Viele Techniken, die in übertriebener Form in Filmen dargestellt werden, wie etwa die „Fünf-Punkte-Pressur-Herzexplosions-Technik“ aus *Kill Bill – Volume 2* gibt es auch in der Realität. Zwar keine Technik, die ein Herz nach fünf gegangenen Schritten ausschaltet, doch kann man mit verschiedenen Kyushu-Techniken zeitversetzt körperliche Schäden und Schmerzen verursachen.

Auch UFC und MMA im Allgemeinen stehen in ständiger Wechselwirkung mit Martial-Arts-Filmen. Unerfahrene Zuschauer wunderten sich zunächst, warum die in den Filmen gezeigten, hoch effektiven Techniken fast nie zum Einsatz kamen. Hier liegt die wohl größte Diskrepanz zwischen Fiktion und Realität – die im Kino gezeigten Techniken sollen gut aussehen und das Publikum unterhalten und nicht als Lehrfilm für Budokas fungieren. Dass es allerdings auch einen Austausch in die andere Richtung gibt, zeigen Filme, in denen realistische Techniken – wie etwa Ringertechniken – zu sehen sind.

5. Bibliographie

Monographien

Daniele Boletti, *On the Warrior's Path. Philosophy, Fighting and Martial Arts Mythology*, New York 2008.

Mark Jancovich u.a., *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Opposition Tastes*, Manchester 2003.

Stefan Reinisch, Jürgen Höller und Axel Maluschka, *Kyusho: Angriffspunkte in Selbstverteidigung und Kampfsport*, Aachen 2012.

Jürgen Sorg, *Enter the Games of Death*, Bielefeld 2007.

Dixon W. Wheeler, *Film Genre 2000: New Critical Essays*, Albany 2000.

Artikel

Aaron Anderson, Kinesthesia in Martial Arts Films. *Action in Motion, Jump Cut*, no. 42, 1998.

Daniele Bolelli, *How Gladiatorial Movies and Martial Arts Cinema Influenced the Development of The Ultimate Fighting Championship*, Long Beach, o.J..

Internetquellen

Dim-Mak – der Mythos tödliche Berührung der Nervenpunkte, <<https://kampfsportarten-abc.de/kampfsportarten-liste/dim-mak/>> (09.05.19)

Filme

Grant Heslov, *The Men Who Stare at Goats*, USA 2009.

Videospiele

Mortal Kombat (Serie), Avalanche Software, Midware Games und Warner Bros. Interaktive Entertainment, Multiplattform, 1992-2019.

Shaq Fu, Delphine Software International und Electronic Arts, Multiplattform, 1994.