

Martin Meyer

# Kampfsport im Kino: Genres im Martial-Arts-Film

## Zusammenfassung

Der Artikel definiert, basierend auf der Filmtheorie, fünf Genretypen des Martial-Arts-Films. Dazu werden ihre Charakteristika beschrieben, auf Filmbeispiele angewandt sowie Sub-Genres isoliert.

## Schlagworte

Martial Arts Cinema; Martial Arthouse; Blaxploitation; Wuxia; Wire-Fu; Chambara; Boxfilm; Martial Arts Videospiele; Zatoichi; Yojimbo; Shaolin; Bruce Lee; Jackie Chan; Jean-Claude van Damme; Chuck Norris; Jet Li; Mark Dacascos; Steven Seagal; David Carradine; Michelle Yeoh; Angela Mao; Tony Leung; Zhang Ziyi; Maggie Cheung; Wong Kar-wai; Ang Lee; Zhang Yimou; Stephen Chow; Sammo Hung

## Contact

Dr. Martin Joh. Meyer

[Universität Vechta](https://www.uni-vechta.de)

[dr.martin.joh.meyer@me.com](mailto:dr.martin.joh.meyer@me.com)

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) and published in the [JOMAR | Journal of Martial Arts Research](https://www.jomar.com) (ISSN 2567-8221) on 2019-04-12.  
For more: [j-o-mar.com](https://www.j-o-mar.com)

## Erstquelle

Dieser aktualisierte, überarbeitete Artikel wurde zuerst veröffentlicht in:

Happ, S. & Zajonc, O. (Hrsg., 2013). Kampfkunst und Kampfsport in Forschung und Lehre 2012. 2. Symposium der Kommission ‚Kampfkunst und Kampfsport (i.G.)‘ vom 20.-21. September 2012 in Hamburg. Hamburg: Czwalina.

## Einleitung

Viele Sportler erlebten ihren ersten Kontakt mit den Kampfsportarten vor dem Bildschirm – nahezu jeder jüngere Kampfkünstler kann aus dem Stehgreif ein Filmvorbild angeben, das ihn zum Sport inspiriert und motiviert hat. Klangvolle Namen wie Jean-Claude van Damme, Chuck Norris, Jet Li, Jackie Chan, Mark Dacascos oder Steven Seagal werden allesamt von der Popularität Bruce Lees überstrahlt, der den Kampfsportfilm von einer Hongkonger Provinztradition in eine weltweite Gattung überführte. Im Fahrwasser der Legende Bruce Lee driftet der Kampfsportfilm seit den 1970er Jahren zwischen glanzlosen, industriellen Trashfilmen und hochanspruchsvollen, bildgewaltigen Performanzfilmen.

Im Folgenden soll auf Basis der Genretheorie eine einführende Strukturierung des Kampfsportfilms als Gattung erarbeitet werden.

## Gattungsgenese

Wie auch in anderen Teilen der Welt baute der Stummfilm maßgeblich auf den Regeln des klassischen Theaterhandwerks und seiner Erzählungen auf. Gerade der Verzicht auf Sprache legte das Gewicht auf die darstellerische Performanz. In Japan entwickelte sich auf der Basis des Kabuki der Samuraifilm, parallel dazu in China frühe Kung-Fu- und Schwertfilme, die Anleihen an der Peking-Oper nahmen (vgl. Morris, Li & Chan, 2005, S. 35). Die Traditionen der zugrunde liegenden Theaterformen begründeten die stilistischen Unterschiede des japanischen und chinesischen Kampfsportkinos, die sich z. T. bis heute erhalten haben. Allgemein werden »Thief in the Car« (1920) und »Monkey fights Golden Leopard« (1926) als Grundsteine des chinesischen Martial-Arts-Film angesehen (vgl. Meyers, 2001, S. 50). Eine kurze Blütezeit folgt mit hauptsächlich schnell produzierten Kung-Fu-Streifen, die von der qualitativ herausstechenden 18-teiligen Schwertkampfsaga »Burning of the Red Lotus Monastery« (1928) angeführt werden (vgl. Umard, 1998, S. 70). Bereits zu diesem frühen Zeitpunkt enthält die junge Gattung zahlreiche Fantasy-Elemente und Kung-Fu-Zauberei, welche mit den später obligatorischen Seilzügen und Verdrahtungen inszeniert werden.

In der Folge wird der chinesische Martial-Arts-Film zusehends unterdrückt und mit dem Aufkommen der kommunistischen Herrschaft schließlich verboten (vgl. ebd.). Als künstlerische Enklave dient Hongkong, das mit »Battle in the Boxing Ring« (1938) seinen ersten Martial-Arts-Film vorlegt (bezeichnenderweise ein Remake eines 1928 in Shanghai gedrehten Stummfilms; vgl. Hunt, 2003, S. 8) und in den 1970er Jahren durch die Studios Golden Harvest und Shaw Brothers die Blütezeit des Kung-Fu-Films (Wuxia pian) einleiten wird: Allein im Zeitraum 1971-1973 werden etwa 300 Kung-Fu-Filme in Hongkong produziert (vgl. ebd., S. 3).

Im Zentrum dieser Epoche stehen die vier vollendeten Filme, die Bruce Lee hervorbrachte (vgl. Kramer, 1997, S. 259). Sie revolutionierten den Kampfsportfilm in seiner Aussage, Ästhetik, Glaubwürdigkeit und Rezeption maßgeblich (s. u.). Bruce Lees Absicht, die überbordende Fantastik im Martial-Arts-Film durch glaubwürdige Kämpfer sowie authentische Techniken zu ersetzen und statt fantastischer Wuxia-Novellen (vgl. Schnelle & Suchsland, 2008, S. 88) neuzeitliche Heldengeschichten zu erzählen, harmonierte perfekt mit dem jungen Trend, Elemente des japanischen Chambara-Films für das Hongkong-Kino zu adaptieren: Der Martial-Arts-Film wurde dadurch ernsthafter, dramatischer und aktueller.

Diese Entwicklung erleichterte es dem amerikanischen Publikum, den bislang eher exotischen Kampfsportfilm anzunehmen und erklärt den unerwarteten wie durchschlagenden Erfolg der

amerikanisch-chinesischen Co-Produktion »Enter the Dragon« (1973; deutscher Titel: »Der Mann mit der Todeskralle«), einer Variante früher James-Bond-Filme, die den Mythos Bruce Lee begründete. Schon vorher war das amerikanische Publikum durch eingestreute Kampfszenen in größeren Produktionen mit asiatischer Kampfkunst bekannt gemacht worden. Auch die Serien »The Green Hornet« (1966-1967, mit Bruce Lee in einer Nebenrolle) und »Kung Fu« (1972-1975) trugen dazu ihren Anteil. Umstritten ist die Beteiligung Bruce Lee's an »Kung Fu«, da er ein der späteren Serie sehr ähnliches Konzept unter dem Titel »The Warrior« entwarf. Gesichert ist, dass Bruce Lee als Hauptrolle für »Kung Fu« gehandelt wurde, bevor schließlich David Carradine gecastet wurde. Nach dem Tod Lee's emanzipierte sich der amerikanische Martial-Arts-Film, indem sich seine Heldenfiguren von ihren asiatischen Bezügen lösten (d. h. die Kampfsportkenntnisse von US-Amerikanern wurden nicht mehr durch Asienaufenthalte erklärt) und typisch amerikanische Storylines adaptiert wurden (vgl. Meyers, 2001, S. 223).

## Gattungs- und Genredefinition

Nach Mintz (1983, S. 11) definiert den Martial-Arts-Film, dass einerseits Kampfsportkompetenz und -anwendung kennzeichnend für die Rollengestaltung sind und andererseits Kampfsportperformance den Plot dominiert. In starker Ausprägung dient die Storyline nur als Träger oder Verbindungsstück zwischen Kampfszenen – in seiner schwachen Form steht der Erzählungsverlauf über den Kampfszenen – welche die Handlung vorantreiben oder Motive bzw. Charakterzüge veranschaulichen. Aus der Kampfkunstperspektive zählen sowohl Filme mit Waffenstilen (z. B. der Samurai-Film) als auch mit waffenlosen Stilen (z. B. der Karate-Film) zum Kampfsportfilm. Genres entstehen, wenn ein prototypischer Film vom Publikum so gut angenommen wird, dass Produzenten durch Fortsetzungen, Variationen und Spin-Offs kommerziell an die Vorlage anknüpfen wollen (vgl. Mikos, 2003, S. 253). Die Offenheit gegenüber Variationen etabliert umgekehrt auch Standards, die das Gerüst des jungen Genres definieren. Hickethier (2003, S. 79) zufolge sind Genres demnach „spezifische Erzählkonzepte.“ Genrefilme orientieren sich somit an „lang existierende(n) Erzählformen, deren Kenntnis beim Publikum tief verankert ist“ (ebd., S. 80). Die Gesamtheit an Varianten, basierend auf dem Prototypen, bilden das Ensemble eines Genres. Allerdings sind Genres auch dynamische Konstruktionen, weil „jeder neue Film, der einem Genre zugeordnet wird, dieses verändert“ (ebd., S. 70) und sich gerade in umfassenden Genres (z.B. Western) einzelne Genrefilme sehr weit vom Prototypen entfernen können oder sogar eigene Subgenres ausblühen (z. B. den Spätwestern, Italowestern).

## Genres im Martial-Arts-Film

Im Zuge dieses Artikels wird eine neue Strukturierung der Gattung Kampfsportfilm vorgelegt. Bisher ist eine Aufteilung anhand der gezeigten Kampfsportart gängig. Tatsächlich gibt es prototypische Karate-, Kung-Fu- oder Muay-Thai-Filme ebenso wie Samurai- und Ninja-Filme. Genrevertreter teilen sich dabei neben der hauptsächlich gezeigten Kampfsportart oft das gesellschaftliche bzw. historische Setting und auch die Handlungsverläufe ähneln einander, z. B. weil sie sich mit der spezifischen Kampfkunsthethik auseinander setzen. In neuerer Zeit ist diese Einteilung aber obsolet, weil nicht nur die Anzahl und Bandbreite der in einem Film dargestellten Kampfsportarten wächst, sondern sich moderne Plots längst von ihren verkrusteten Erzählstrukturen gelöst haben.

Der vorliegende Strukturentwurf basiert auf Gemeinsamkeiten in Handlung, Dramatik sowie Ästhetik und legt fünf Hauptgenres zugrunde, die im Folgenden vorgestellt werden sollen:

- Der Heldenfilm
- Der Gesellschaftsfilm
- Der Kampfstil-Film
- Der Kunst-Film
- Kung Fu Comedy

## Der Heldenfilm

Bezeichnend für den Heldenfilm ist, dass sich die Dramaturgie auf die Entwicklung des Helden konzentriert oder aber dieser der Gesellschaft als Ganzes gegenübergestellt wird. Im letzteren Fall wirkt der Held deplatziert und behauptet sich nur dadurch, dass er der talentierteste Kampfkünstler ist (vgl. Mintz, 1983, S. 54-56). Ob Zatoichi, Yojimbo oder Caine – der Held gerät eher zufällig in ein gespanntes gesellschaftliches Szenario und ist Katalysator für dessen Lösung.

Eine Ausnahme bildet das Subgenre Shaolin-Erziehung (Hunt, 2003, S. 58). In dessen prototypischem Film »Die 36 Kammern der Shaolin« (1978) ist der Held San Te kein Ortsfremder, sondern reift durch den Handlungsort, das Shaolin-Kloster. Erst beharrliches Kung-Fu-Training und moralische Einsicht versetzen ihn in die Lage, sich gegen die mandschurische Knechtschaft zu wehren. Aber San Te verändert auch den Ort, indem er schließlich den 35 Trainingskammern eine weitere hinzufügt mit dem Ziel, sein Volk von den Mandschuren zu befreien. Hunt (2003, S. 63) erkennt darin einen Drei-Akt, der dem Verlauf von Initiationsriten folgt: Zunächst wird der Held isoliert und ihm seine Schwäche aufgezeigt, es folgt der aufopfernde Ritus (in diesem Fall das Training) und schließlich die gesellschaftliche Reintegration durch moralische Integrität.

Das „shaolin-pädagogische“ Konzept wurde seither vielfach variiert und auch für amerikanische Produktionen adaptiert (z.B. in »Karate Tiger 1«, 1986; »Karate Kid«-Reihe ab 1984; »Rocky«-Reihe, ab 1976). In aktuelleren Verfilmungen bewegt sich der Konflikt weg von einer Individuum/Gesellschaft-Polarität hin zu einer deutlich komplexeren intra- und interindividuellen Konfliktszenerie (z.B. »Creed«-Reihe, ab 2015; »Warrior«, 2011; »Cobra Kai«, 2018).

Eine besondere Form des Heldenfilms ist der Zwillingsfilm. Die Aufspaltung des Helden in zwei gleich aussehende oder bedeutende Figuren (je nach Plot Klone oder eineiige Zwillinge) dient zur Illustration moralischer Gegensätze und schildert damit eine Art Yin-Yang-Kampf. Dieser Typ kommt sowohl im amerikanischen Kino vor (Jean-Claude van Damme mit »Replicant«, 2001; »Double Impact«, 1991; vgl. Lott, 2004, S. 136), als auch im Hongkong-chinesischen (Jackie Chan in »Twin Dragons«, 1991; vgl. Umard, 1998, S. 112). Oft bekämpfen sich die Zwillinge im Verlauf der Story zunächst und sind erst gemeinsam dazu in der Lage, das Böse zu besiegen. Die Stärke des Individuums basiert somit auf dem Gleichgewicht zwischen guten und bösen Charaktereigenschaften. Ein besonderes Beispiel für den Zwillingsfilm ist Jet Lis »The One« (2001), in welchem sich die Verschiedenheit der Heldenverkörperungen in der Art der verwendeten Kampfsportart äußert: Der „gute“ Li beherrscht Bagua, der „böse“ Xingyi (vgl. Hunt, 2003, S. 199).

Ein weiteres Subgenre des Heldenfilms ist der Antiheldenfilm. Lott (2004, S. 149-150) markiert am Beispiel der »Bloodfist«-Reihe folgende Merkmale:

- Der Held ist ein kampfsportherfahrener, sozialer Außenseiter.
- Der Held ist durch selbst begangenes Unrecht (kriegs-) oder innere Dämonen traumatisiert (ähnlich der »Rambo«-Figur; vgl. ebd., S. 125).

- Der Held wird von betrügerischen Autoritäten manipuliert und zum Kampf provoziert.
- Der Held wird stets von anderen verfolgt/bedroht.
- Der Held obsiegt zwar, jedoch ist das Filmende oft ein bitteres. Die persönlichen Heldenqualen werden nicht bewältigt.

Dieses Subgenre ist amerikanisch dominiert und greift den einzelgängerischen Westernhelden auf, z.B. in der »John Wick«-Reihe (ab 2014). Eine gängige Spielart in diesem Subgenre ist der Gefängnisfilm, so z.B. die »Undisputed«-Quadrologie (ab 2002) oder der von der Kritik gefeierte »A Prayer before Dawn« (2017).

Auch im Handicapfilm wird der friedliche Protagonist von korrumpierten Gruppen oder Organisationen angegriffen. Aufgrund seiner Behinderung wird der Held anfangs unterschätzt. Die Meisterung seines Handicaps und die moralische Überlegenheit des Helden sichern ihm aber den Sieg über das Böse. Der blinde Zatoichi tritt in seinen Verfilmungen als Verteidiger des einfachen Volkes auf, welches ihn zuvor freundlich aufgenommen hat, und rückt das gesellschaftliche Unrecht wieder gerade (vgl. Meyers, 2001, S. 193). Der Zatoichi-Stoff ist in Japan seit Beginn der gleichnamigen Serie (1962) immer wieder variiert worden, zuletzt 2008 mit einer weiblichen Protagonistin (auch der Charakter Chirrut Îmwe in »Rogue One: A Star Wars Story« ist eine eindeutige Referenz auf Zatoichi). Auch im chinesischen Kampfkunsthilfen existiert eine Tradition körperlich behinderter Helden (vgl. Hunt, 2003, S. 39), z.B. in »The One-Armed Swordsman« (1967), »Crippled Avengers« (1978) und »House of Flying Daggers« (2004).

Das verbreitetste Subgenre innerhalb des Heldenfilms ist eine Plattform, die den (selbstlosen) Vergeltungskampf eines auf sich gestellten Kampfkünstlers schildert. Im weitesten Sinne teilt diese „Martial Chivalry“ (Lott, 2004, S. 7) bzw. chinesisch „Wuxia pian“ genannte Form Stilelemente der populären James-Bond-Reihe: Ein übermächtiger Bösewicht, viele Schergen, eine gesellschaftliche Bedrohung, ein einsamer Held – stereotypisch ein Mönch, Polizist oder Ronin (vgl. ebd., S. 20). Bruce Lee's »Enter the Dragon« ist eine eindeutige James-Bond-Adaption (vgl. ebd., S. 13), vermischt mit konfuzianischen Motiven, die den Agenten in einen Rächer der Familienehre umdeuten. Steven Seagal folgt in »Alarmstufe Rot« (1992) Aikido kämpfend den »Stirb Langsam«-Szenarien (vgl. Meyers, 2001, S. 248), welche letztlich das James-Bond-Thema variieren, ebenso wie Jet Li als auf sich gestellter Polizist in »Kiss of the Dragon« (2001; vgl. Lott, 2004, S. 139). Der Held gerät unabsichtlich in ein Dilemma und kann dieses durch Aufrichtigkeit, Selbstgenügsamkeit und Kampfkunst lösen. Die »Police Story«-Reihe, obwohl eher dem akrobatischen Kunstfilm zugeordnet (s.u.), kann ebenso dem (Polizei-) Heldenfilm zugeordnet werden wie der indonesische Zweiteiler »The Raid« (2011; 2014).

Eine Variante der Martial Chivalry ist der Rächer-Film. Im Unterschied zum obigen Subgenre begibt sich der Held willentlich in einen Kampf, um – dem konfuzianischen Ehrgefühl folgend – den Tod seines Meisters, seiner Geschwister oder Eltern zu rächen (vgl. Umard, 1998, S. 71). In »Lady Snowblood« (1973), das maßgebliche Vorlage für Tarantinos »Kill Bill« (2003) war, wird die titelgebende Heldin allein aus dem Grund gezeugt, stellvertretend für die gesamte Familie Rache zu nehmen (vgl. Mintz, 1983, S. 152-154). Neben dem chinesischen Kino ist dieses Subgenre vor allem im amerikanischen Raum wegen seiner Nähe zum Western beliebt. »Enter the Dragon« bildet, wie angedeutet, einen klugen Mix von Martial Chivalry und Rächer-Film: Zwar wird die Hauptfigur Lee von einem britischen Offiziellen gebeten, sich als Agent auf die Insel des kriminellen Han einzuschleusen, doch erhält dieser Auftrag für den Shaolin-Mönch Lee auch eine persönliche Rache-Komponente.

## Der Gesellschaftsfilm

Der Gesellschaftsfilm des Martial Arts Cinema ist eine Variante des klassischen Actionfilms und Spiegelbild des Heldenfilms: Im Heldenfilm werden Charakter und Entwicklung der Hauptfigur vor dem gesellschaftlichen Portfolio aufgezeigt. Demgegenüber ist der Held im Gesellschaftsfilm Anzeiger, Metapher oder Bekämpfer sozialer bzw. nationaler Missstände. Im nationalistischen Gesellschaftsfilm dienen der Held und seine Kunst als Symbol kultureller Identität. Seine kämpferische Dominanz und Leichtigkeit steht für getanzten Nationalstolz.

Entsprechend oft werden historische Phasen aufgearbeitet, die Demarkationslinien der chinesischen Kulturgesellschaft überspringen, z.B. die Zeit der streitenden Reiche (475-221 v. Chr.), die Tang- (618-907), Ming- (1368-1644) und Qing-Dynastie (1644-1911) sowie die Boxeraufstände (um 1900). Zur deutlicheren Abgrenzung chinesischer Kampfkunst und als Aufarbeitung der sino-japanischen Kriege und des Zweiten Weltkriegs werden in den Filmen häufig Ausländer bekämpft (vgl. Lott, 2004, S. 35). Vor allem Japaner werden als „arrogante, niederträchtige, heimtückische Kreaturen dargestellt“ (Umar, 1998, S. 71) und eignen sich aufgrund ihrer eigenständigen Kampfkunstkultur (Karate, Judo etc.) visuell hervorragend als Gegner (z.B. in der »Ip Man«-Reihe, ab 2008). Erstaunlich ist hierbei, dass viele berühmte Wuxia-Schauspieler der 60er und 70er wie Jimmy Wang Yu und David Chiang keine klassisch chinesische Kampfkunst zeigen, sondern Gemengelagen aus japanischen, chinesischen, koreanischen und sogar westlichen Kampfkünsten (vgl. Morris et al., 2005, S. 44). Dies gilt erst recht für Bruce Lee, dessen Jeet Kune Do ein Scherenschnitt weltweiter Stilrichtungen ist. Trotz der historisch bedingten Zwietracht zwischen Japan und China gelang 1971 eine bemerkenswerte Co-Produktion von Katsu Productions (Japan) und Golden Harvest (Hongkong): Ein Crossover des jeweiligen nationalen Handicapfilms namens »Zatoichi and the One-Armed Swordsman«. Interessanterweise existieren zwei verschiedene Schlusszenen – in der japanischen Version gewinnt Zatoichi, in der chinesischen indes verliert er (vgl. ebd., S. 43).

Typische Plotverläufe beinhalten Diebstahl von Kulturgütern (vgl. Meyers, 2001, S. 128), Provokationen und Erniedrigungen oder den Meistermord – verursacht durch Ausländer. Die letzteren beiden vereint Bruce Lee in seinem richtungsweisenden Werk »Fist of Fury« von 1972. Hier spielt er Chen Zhen, der die Ermordung seines (historischen) Meisters Huo Yuanjia im Shanghai der 1920er aufklären will. Es stellt sich heraus, dass der Leiter einer rivalisierenden, japanischen Kampfsportschule dahinter steckt. Japaner stellt der Film als „unmoralische Lüstlinge“ (Umar, 1998, S. 85) dar, die das chinesische Volk, repräsentiert durch eine Kung-Fu-Schule, denunzieren. Der getötete Meister versinnbildlicht den verlorenen Nationalstolz, der korrupte chinesischstämmige Polizeichef den opportunistischen Schwächling (vgl. ebd.). Furious widersetzt sich Chen dem Unrecht und hinterlässt eine blutige Rachespur auf der Suche nach dem Mörder. Jackie Chan führte die Story im pragmatisch betitelten »New Fist of Fury« (1976) weiter, in welchem er den Tod des Lee-Charakters Chen Zhen rächt (vgl. Meyers, 2001, S. 97). Interessanter ist die Neuverfilmung des ursprünglichen Plots mit Jet Li. In »Fist of Legend« (1994) ist der Held nicht einseitig nationalistisch, sondern sowohl patriotisch als auch kosmopolitisch: Als Student an der Kyoto-Universität pocht er auf sein Bildungsrecht, heiratet seine japanische Freundin und tötet im Verlauf der Handlung – im Vergleich zur Bruce-Lee-Version – „nur“ einen japanischen Militaristen (vgl. Hunt, 2003, S. 154). Seine Kampfkunst ist dabei längst heterogen und seine Trainingsmethoden westlich beeinflusst.

Die außergewöhnliche »Once upon a Time in China«-Hexalogie mit Jet Li in den 90er Jahren und die Martial-Arthouse-Verfilmungen von Zhang Yimou (ab 2002, s.u.) haben demgegenüber

eine nach innen gerichtete nationalistische Perspektive. Erstere reflektieren die gesellschaftlichen Umbrüche im modernen China und stellen eine deutliche Quo vadis?-Frage, letztere positionieren das Individuum in der kulturellen Gemeinschaft. Deswegen hat man Zhang Yimou vorgeworfen, dass seine Filmaussage in *Hero* (2002) lautet, der Einzelne müsse sich dem Gemeinwohl im kommunistischen Sinne unterordnen (vgl. Schnelle & Suchsland, 2008).

In »Above the Law« (1988) thematisiert Steven Seagal totalitäre Tendenzen in einer Demokratie: Seagal deckt unter Zuhilfenahme seiner Aikidokünste ein politisches Komplott auf und wird daraufhin von korrupten staatlichen Organen verfolgt. Letztendlich scheitert der US-Präsident an seiner totalitären Hybris, über dem Gesetz (above the law) zu stehen und dem Helden widerfährt Gerechtigkeit (vgl. Lott, 2004, S. 96). In der südafrikanisch-amerikanischen Co-Produktion »Kill or Be Killed« (1980) wird der von James Ryan gespielte Held vom ehemaligen Nazi-General Baron von Rudloff zu einem Kampfsportturnier gezwungen, welches den Baron über die Schmach anlässlich der Olympischen Spiele in Berlin 1936 hinwegtrösten soll, als sein deutsches Karate-Team vom japanischen Olympioniken Miyagi besiegt worden war. Deutlich wird dabei die nationalsozialistische Herrenmensch-Propaganda vorgeführt und im Finalkampf zwischen Ryan und von Rudloffs stärkstem Kämpfer Luke symbolisch vernichtet. »Kill or Be Killed« zog aufgrund seines Erfolgs den ähnlich innovativ betitelten Nachfolger »Kill and Kill Again« (1981) nach sich, in welchem es James Ryan mit dem bösen Marduk aufnimmt, der – dürstend nach Weltherrschaft – eine Armee von gedankenkontrollierten Karateka aufstellt (vgl. ebd., S. 135).

Ebenfalls nationalistisch verbrämt sind einige amerikanische Martial-Arts-Filme aus den 1980er Jahren, die Facetten des Kalten Krieges aufgreifen. Im vierten Teil der Boxfilmreihe *Rocky* von 1985 kämpft Titelheld Sylvester Stallone als Verkörperung amerikanischer Grundwerte gegen den Sowjet Ivan Drago, gespielt vom schwedischen Kampfsportler Dolph Lundgren. Nach einem Sputnik-haften Rückschlag, als Drago Rockys Freund Apollo Creed im Ring tötet, kann Rocky den symbolischen Kampf der ideologischen Systeme boxerisch für sich entscheiden (Der Konflikt zwischen den Familien Drago, Creed und Balboa wird im 2018 erschienenen »*Creed 2*« aufgearbeitet).

Vom Nationalismus ist es nicht weit bis zum Rassismus. Der waffenlose Zweikampf als Manege des darwinistischen „Survival of the Fittest“ eignet sich cineastisch als Metapher zur Visualisierung von Rassismus. Die wenigsten Kampfsportfilme fokussieren diese Thematik direkt, dennoch schimmert sie oft durch, besonders in Verbindung mit einschlägigen Gattungen wie der Blaxploitation. Auch hier nimmt der viel zitierte »*Enter the Dragon*« eine wichtige Position ein. Um den Film international marktorientierter zu gestalten, setzt sich das Hauptdarstellertrio aus dem weißen John Saxon, dem asiatischen Bruce Lee und dem schwarzen Jim Kelly zusammen (vgl. Hunt, 2003, S. 162). Gerade durch Kelly zitiert der Film Anleihen aus der Blaxploitation, wenn dieser durch weiße Polizisten gegängelt wird und diese mittels Karate ausschaltet. Ebenso verteidigt Lee auf der Überfahrt seine Landsmänner gegen einen zudringlichen Weißen. Demgegenüber wird das Klischee des erotisch unersättlichen Schwarzen bedient, wenn Kelly gleich eine ganze Gruppe von (asiatischen) Gespielinnen für die Nacht auswählt (vgl. Lott, 2004, S. 52), Roper sich mit der (weißen) Sekretärin des Oberschurken begnügt und Lee – zum Hohn des chinesischen Publikums (vgl. Hunt, 2003, S. 166) – enthaltsam bleibt. Mehr als jeder andere Film trug Lee's perfekt definierte Muskulatur aber auch dazu bei, die „feminisierte“ Darstellung asiatischer Männer im westlichen Film zu revidieren (vgl. ebd., S. 53). Gleichwohl schien die Zeit noch nicht reif für einen chinesischen Hauptdarsteller in einer amerikanischen Serienproduktion: Ob Lee als „zu“ chinesisch oder als zu muskulös für die Darstellung des sanftmütigen Helden in »*Kung Fu*« galt, ist umstritten (vgl. ebd., S. 67). Mit David Carradine, der schließlich die Figur

erfolgreich spielte, etablierte sich der Prototyp des weißen Leinwandhelden mit fernöstlichen Kampfkunstkennnissen, in dessen Tradition u.a. Chuck Norris, Jean-Claude van Damme und Steven Seagal stehen.

Infolge Kellys Darstellung in »Enter the Dragon« entwickelte sich ein eigener Martial-Arts-Zweig innerhalb der Blaxploitation (z.B. »Black Belt Jones«, 1974; »Black Samurai«, 1977; »Afro Ninja«, 2009). Typisch für Blaxploitation-Produktionen wird auch hier der weiße Rassismus invertiert, indem z.B. Weiße hinterrücks und kaltblütig kämpfend dargestellt werden (vgl. Lott, 2004, S. 53). In »Three the Hard Way« (1974) versucht Kelly gemeinsam mit zwei weiteren Stars des afroamerikanischen Kinos den rassistischen Millionär Feather aufzuhalten, der mittels eines mysteriösen Giftes die schwarze Bevölkerung weltweit auszulöschen plant (vgl. ebd., S. 52; eine Parodie auf den Plot beinhaltet die Blaxploitation-Hommage »Black Dynamite«, 2009). Äußerst bemerkenswert ist, dass das männliche Trio gegen Filmende von einem weiblichen Martial-Arts-Dreieckspann unterstützt wird. Dieses versinnbildlicht einerseits weibliche Emanzipation (durch die Namensgebung: die Gräfin, die Prinzessin, die Kaiserin), andererseits das friedvolle Zusammenleben ethnischer Gruppen (jeweils eine weiße, schwarze und asiatische Darstellerin) unter dem Dach der USA (in deren Nationalfarben die drei Frauen einfarbig gekleidet sind).

Rassismuvorwürfe formuliert auch Jet in »Born to Defense« (1986). Die im amerikanisch besetzten Gebiet Chinas angesiedelte Story spielt kurz nach Weltkriegsende. Jet Li muss beobachten, wie US-Marines die chinesische Zivilbevölkerung demütigen, vergewaltigen und verprügeln. Als Li seine ihm zuge dachte Rolle als Boxsack nicht mehr erträgt und zwei seiner besten Freunde von Amerikanern in den Tod getrieben werden, beginnt er einen Rachezug im Martial-Arts-Stil, an dessen Ende zwei tote Marines stehen. »Born to Defense« steht diametral zum Spätwerk Li's, in welchem er sich selbst als gewandten Kosmopolit in einer modernen Weltbürgergemeinschaft definiert: In »Kiss of the Dragon« (2001) unterstützt er selbstlos eine französische Zwangsprostituierte, in »Lethal Weapon 4« (1998) kontert er Mel Gibsons machismatische Provokationen („Enter the dragqueen“) schlagkräftig aus und wird durch die Aufnahme in die Riege der »Expendables« (2010) mit amerikanischen Actionstars vom Schlage eines Bruce Willis und Arnold Schwarzeneggers gleichgestellt. Zu dem Zeitpunkt hat Jackie Chan mit seinen multikulturellen US-Kung-Fu-Komödien längst den Weg der ost-westlichen Aussöhnung beschritten, deren Plots oft Chans augenzwinkernde Reifung zum amerikanischen Staatsbürger thematisieren (z.B. »Rush Hour«, 1998; »Shang-High Noon«, 2000).

Das Jahr 1973 markiert die Emanzipation der weiblichen Kampfsportheldin. Der Chambara-Streifen »Lady Snowblood« erscheint und mit ihr der Typus der blutdürstenden Heldin (s.o.). Auch in »Enter the Dragon«, dessen künstlerischer Impact sich in so vielen abspaltenden Filmgenres und -motiven erweisen lässt, spielt mit Angela Mao eine Frau aufgrund ihrer Kampfsportfertigkeiten – und nicht ihrer Schönheit wegen – eine maßgebliche Filmrolle (vgl. Meyers, 2001, S. 153). Im Jahr davor hatte sie mit Golden-Harvest-Produktionen wie »Deadly China Doll« und »Lady Whirlwind« den Grundstein gelegt (vgl. Mintz, 1983, S. 148), doch erst »Enter the Dragon« machte Mao und ihre Heldenfigur weltweit bekannt.

Zeigte sich das chinesische Kino nun begeistert und reif für Martial-Arts-Heldinnen, war es letztlich noch nicht bereit für verheiratete Martial-Arts-Darstellerinnen: Nach Maos Heirat ein paar Jahre später gab sie auf männlichen Druck ihre Filmkarriere auf (vgl. Meyers, 2001, S. 155). Erst 1992 konnte sich Michelle Yeoh als würdige Nachfolgerin Maos etablieren. Regisseur Stephen Tong stellte für den zweiten Aufguss des Police-Story-Franchise Yeoh an die Seite von Jackie Chan und legte ihre Rolle auf Augenhöhe an: Ihr Selbstbewusstsein, ihr gesellschaftlicher Status als Inspektorin und ihre gleichwertigen Martial-Arts- und Stuntfähigkeiten erfrischten nicht nur

den Plot, sondern ließen die bisher typische Frauenrolle in »Police Story«, die von Meggie Cheung gespielte, leicht dümmliche und strapazierende Freundin des Helden, unzeitgemäß aussehen (vgl. Meyers, 2001, S. 125). Zuvor hatte Yeoh mit »Yes, Madam« (1985) den prototypischen Film mit kampfsportheorientierten Polizistinnen in der Hauptrolle abgedreht, welcher aber erst nach dem unerwarteten Erfolg der eigentlichen Fortsetzung »Royal Warriors« (1986) in die Kinos kam (vgl. ebd., S. 156-157). »Yes, Madam« war auch Ausgangspunkt der Hongkong-Karriere von Cynthia Rothrock, die die zweite Hauptrolle neben Yeoh spielte. Die amerikanische Karateweltmeisterin wurde eine ebenso erfolgreiche Kampfkunst-Darstellerin wie Yeoh, musste aber im chinesischen Filmbusiness neben Geschlechtsstereotypen auch gegen Diskriminierung aufgrund ihres kaukasischen Aussehens ankämpfen (vgl. ebd., S. 160). Michelle Yeoh gelang durch die Bond-Verfilmung »Tomorrow Never Dies« (1997) eine Wiederholung ihrer Rollenevolution von »Police Story 3« auf der Weltbühne, indem sie als erste Frau überhaupt (und noch dazu als Asiatin) der James-Bond-Figur (gespielt von Pierce Brosnan) wirklich ebenbürtig war.

Nur wenige Kampfsportfilme thematisieren explizit soziale Missstände. Neben nationalistischen Bezügen enthält Lee's »The Big Boss« (1971) aber beispielsweise auch Kritik an den Arbeitsbedingungen chinesischer Tagelöhner. Erst 1993 zeichnet der amerikanische Film »Only the Strong« anschaulich ein düsteres Bild von sozialen Unruhen zwischen Jugendlichen verschiedener Volksgruppen. Schauplatz ist eine High School in Miami. Dort erzieht die Hauptfigur (Dacascos) gewaltbereite Schüler durch Capoeira-Training und versucht den grassierenden Drogenhandel zu bekämpfen. Die perspektivlosen Schüler im Film sind mehrheitlich Einwanderer aus Jamaika und Brasilien, die resignierte Lehrerschaft hingegen weiß (vgl. Lott, 2004, S. 169). Die brasilianische Kampfkunst Capoeira, deren Bewegungsphilosophie musikalisch, tänzerisch und spielerisch ist, stellt der Film als pädagogisches Instrument dar, findet aber keine wirklichen Lösungen für die Missstände. Eine besondere Form des sozialen Missstands ist die Umweltzerstörung, deren Problematik in vielen von Steven Seagals Werken durchscheint. Am deutlichsten in »On Deadly Ground« (1994), in welchem Seagal mithilfe von Eskimos eine rücksichtslose Ölbohrfirma aufzuhalten versucht (vgl. Lott, 2004, S. 100). Typisch für dieses Subgenre ist die Gegenüberstellung von naturverbundenen indigenen Völkern (Eskimos, Indianer) und skrupellosen Firmen, Lobbys und Staaten anhand eines spezifischen Umweltproblems. Ein bemerkenswertes Subgenre hat der thailändische Kampfsportfilm hervorgebracht. Sein prototypischer Film »Ong Bak« (2003) erzählt die Geschichte des erdigen Ting, der aufgrund seiner Muay-Thai-Ausbildung auserwählt wird, den gestohlenen Kopf der Dorfreihe wiederzubeschaffen, und dabei in die Wirren des Großstadtlebens gerät. Analog zum nationalistischen Kampfsportfilm dient auch hier kämpferische Performanz des Nationalsports Muay Thai als Symbol für Stolz und moralische Integrität. Die naive Unbeirrbarkeit Tings auf der Suche nach dem Steinkopf konterkariert Humlaes mondäne Unstetigkeit. Religiöses, liebevolles Dorfleben kontrastiert zur kapitalistischen, egoistischen Urbanität Bangkoks. Kurzum – Ong Bak prangert den gesellschaftlichen Werteverlust an, die Schatten der Moderne und die lebensweltliche Schere zwischen Provinz und Stadt. Der inoffizielle Nachfolger »Revenge of the Warrior« (2005) variiert den Plot neben den offiziellen, aber qualitativ schlechteren Fortsetzungen »Ong Bak 2« (2008) und »Ong Bak 3« (2010).

## Der Kampfstil-Film

Das puristische Genre des Martial-Arts-Films ist der Kampfstil-Film, weil er nicht nur bildlich, sondern auch narrativ Kampfsport thematisiert. Der Plot führt schnörkellos auf Kämpfe zwi-

schen (meist unterschiedlichen) Stilisten hin, die vornehmlich in Trainingshallen und auf Hinterhöfen ausgetragen werden (vgl. Sorg, 2007, S. 336).

Im Shaolin Circuit entfaltete sich ein Subgenre, das sich am ehesten als Schulkampffilm charakterisieren lässt (vgl. Meyers, 2001, S. 51). Im Zentrum der Geschichte stehen Auseinandersetzungen zwischen Adepten rivalisierender Kampfkunstschulen oder aber der verzweifelte Kampf eines Antihelden gegen Repressalien durch böartige Schüler (z.B. »Die Schlange im Schatten des Adlers«, 1978). Typischerweise eskaliert der Nachbarschaftsstreit, indem sich Meisterschüler und schließlich der Meister selbst einschalten und sich gegenseitig zu übertrumpfen versuchen, um die Überlegenheit ihres jeweiligen Kampfstils zu demonstrieren. Dabei steigt der Reiz mit der Verschiedenheit und Popularität der gezeigten Kampfstile. In Filmen mit historischem Setting werden häufig Shaolin und Wudang gegeneinander ausgespielt oder chinesische Kampfstile gegen japanische (z.B. »Ip Man«, 2008). Über den Sieg entscheidet aber nicht in erster Linie die stilistische Konkurrenzfähigkeit, sondern die moralische Überlegenheit, die sich in der Kampfdominanz des Helden abbildet.

Dies ist beim Turnierfilm (vgl. Lott, 2004, S. 19) anders, dessen (unvollendeter) prototypischer »Game of Death« (eigtl. 1972) sich von Moralität befreit, sondern ein „wissenschaftlicher („scientific“) Kung-Fu-Film“ (Hunt, 2003, S. 93) sein will. Im bezeichneten Filmfragment kämpft sich Bruce Lee die Stockwerke einer Pagode hinauf, jedes von einem Meisterstilisten bewacht, u.a. Dan Inosanto (Escrima) und Ji Han-jae (Hapkido). Lee besiegt seine Gegner, indem er deren Stilmerkmale gegen sie wendet und seinen eigenen Stil flexibilisiert (vgl. ebd., S. 92). Sein letzter und schwierigster Gegner (Kareem Abdul-Jabbar) ist dementsprechend stillos. Der Film reflektiert also die kämpferische Performanz und stellt gängige Bewegungsphilosophien in Frage. Technische Authentizität ist hierbei natürlich Voraussetzung.

Biographisch geprägt ist die amerikanische Produktion »Bloodsport« (1988), in der Jean-Claude van Damme den historischen Kampfkünstler Frank Dux spielt. Zentrum des Films bildet ein illegales, stilübergreifendes Kampfsportturnier. Da Kämpfer aus aller Welt antreten, ist die gezeigte Stilbandbreite außergewöhnlich (vgl. Lott, 2004, S. 105). Sorg (2007, S. 341) konstatiert:

„Die dramaturgische Entwicklung verdankt sich hier (...) einer spielaffinen Levelstruktur, die die strukturell redundanten Kampfhandlungen durch ein Ansteigen der Schwierigkeitsstufen (mehr Gegner, stärkere Gegner etc.) oder durch einen Prozess der kämpferischen Entwicklung (Addition von Bewegungen, Kampfstilen etc.) oder durch die zeitliche Ausdehnung der finalen Kämpfe in eine qualitative bzw. quantitative Steigerungsfolge stellt.“ Diese Levelstruktur ist Kennzeichen des Turnierfilms und wurde bei der Übertragung in das Computerspielmedium beibehalten (z.B. »Street Fighter«, »Mortal Kombat«, »Dead or Alive«, »Tekken«).

## Der Kunst-Film

*„The problem with kung-fu (...) is that it is fantasy. Once someone shoots someone else, everybody understands it. That’s reality. But when somebody does fantastic martial arts, that’s fantasy. You never see that in life. (...) You’re working with ballet“ (Meyers, 2001, S. 40).*

Diese, vom bekannten Martial-Art-Filmproduzenten Fred Weintraub zitierte Erkenntnis illustriert die performative Kunsthaftigkeit von waffenlosen Kampfsportarten in cineastischen Kontexten, weil sie nur in wenigen Filmszenarien historisch glaubwürdig sind und realistisch dargestellt werden (z. B. Chambara, Boxfilm). Insofern ist fast jede filmische Darstellung von Martial Arts äs-

thetisch legitimiert. Zwei Subgenres innerhalb des Kampfsportfilms haben sich auf die künstlerische Performanz spezialisiert und bilden somit das Genre Kunst-Film.

Für den jungen Jackie Chan, der bereits in »Enter the Dragon« eine Stuntrolle spielte, war es nicht leicht, aus dem Schatten Bruce Lees herauszutreten. Daher entwickelte er einen Kontrapunkt zum ernsthaften Alles-oder-Nichts-Stil, den Lee in seinen Rollen verkörperte (vgl. Morris et al., 2005, S. 47). Mit »Die Schlange im Schatten des Adlers« (1978) gelang Chan endlich ein Durchbruch, dessen Machart er bis heute beibehalten hat: seichter Klamauk mit erstaunlichen Actionszenen (vgl. Meyers, 2001, S. 99). Spätestens mit den erfolgreichen »Winners and Sinners« (1983) und »Police Story« (1985) trägt der Akrobatikkampffilm seine Signatur: Währenddessen der Raum ihn ständig bedroht und einzuengen versucht – sei es, dass er mit Flipperautomaten, Kühlschränken oder Motorrädern zerquetscht werden soll, mit Flaschen beworfen wird, gegen Glasinstallationen geschmettert oder von Hovercrafts überfahren wird – öffnet Chan den Raum durch waghalsige Klettereien an Häuserfassaden, Sprünge durch Einkaufswagen und Dachstürze. Gleichzeitig hält er mit blitzschnellen Kampftechniken Widersacher auf Distanz und bezieht auch hier den Raum desperat und flexibel mit ein.

Dabei besinnt sich Chan auf seine vielfältige Ausbildung an der Pekingoper: Vor allem Stühle und Leitern werden in Kampfhandlungen integriert und dompteurhaft zur Raumverteidigung umfunktioniert (vgl. Morris et al., 2005, S. 30-31). Zwar bedient sich Chan zeitweise des Undercrankings (Gegenteil des Slow-Motion-Effekts), dennoch ist seine Performanz – wie bei Bruce Lee – hochauthentisch: Auf Seilzüge und technische Hilfsmittel (Wire-Fu) verzichtet Chan bis in seine 50er; die halsbrecherische Dramatik wird durch mehrperspektivische Szenewiederholungen, legendäre Spann-Outtakes und nicht zuletzt den eindrucksvollen Katalog an Knochenverletzungen bezeugt. Mit den amerikanischen Produktionen »Rumble in the Bronx« (1994) und der »Rush Hour«-Trilogie (ab 1998) konnte Chan an seine Hongkong-Erfolge anknüpfen und ein weltweiter Star werden. Aufgrund seines fortgeschrittenen Alters musste Chan in jüngeren Filmen aber einen Teil seiner Authentizität zugunsten von Computertechnik aufgeben (z.B. in »The Tuxedo«, 2002), wodurch sein Ruf als chinesischer Buster Keaton (vgl. Meyers, 2001, S. 102) aber kaum gelitten hat.

Chan zelebrierte seine Authentizität nicht nur als Antwort auf Bruce Lee, sondern auch als Abgrenzung zu den fantastischen Vertretern des Wuxia-Films. Diese perfektionierten den Umgang mit mechanischen Hilfsmitteln, z.B. Seilzügen, um Helden das Fliegen zu ermöglichen. Die Ausstattung mit übermenschlichen Kräften diente auch als Trick, bekannte Heldengeschichten dem Publikum neu und interessanter erzählen zu können oder um gottähnliche Wesen „glaubwürdiger“ erscheinen zu lassen. Trotz des häufigen B-Movie-Einschlags durch haarsträubende Drehbücher und bizarre, rudimentäre Spezialeffekte ist dieser Filmtypus in Asien äußerst beliebt und brachte Meisterwerke des chinesischen Kinos hervor, u.a. »A Touch of Zen« (1971) von Produzent King Hu, »Die Legende von Buch und Schwert« (1987) von Ann Hui, »Swordsman« (1990) von Tsui Hark und »Ashes of Time« (1994) von Wong Kar-wai (vgl. Schnelle & Suchsland, 2008, S. 87-90). Das von Bruce Lee und Jackie Chan imprägnierte westliche Publikum konnte mit der Wire-Fu (Wire Work/ Kung Fu) genannten Martial-Arts-Zauberei wenig anfangen. Lott (2004, S. 7) glaubt, „the realm of implausibility so readily accepted by Asian audiences limits mass appeal to American audiences, which were more into ‚realism‘. Warriors who could flip up to the top of a fortress 30 feet high, or disappear in thin air, or catch knives with their hands and arrows between their teeth did not catch the fancy of the American viewer.“

Vermutlich war es der amerikanische Blockbuster Matrix (1999), dessen von Yuen Woo-ping choreografierte, computergestützte Wire-Fu-Szenen den Boden bereiteten für Ang Lee's »Tiger and

Dragon« (2000). In den USA als „Martial Arthouse“ beworben (Hunt, 2003, S. 182), war der Film des taiwanesischen Regisseurs der Überraschungserfolg der Filmfestivals in Cannes und gewann außerdem vier Oscars – trotz chinesischen Originaltons und englischer Untertitelung (vgl. Pekler & Ungerböck, 2009, S. 147). »Tiger and Dragon« als Prototyp des Martial Arthouse funktionierte, weil seine Helden (u.a. Zhang Ziyi) trotz übermenschlicher Kampfkunst unter allzu menschlichen Problemen leiden: Liebe und Eifersucht, Heldenmüdigkeit und Selbstüberschätzung. Die für chinesische Verhältnisse sanfte Dramaturgie (ebd., S. 202) und die bildgewaltigen, metaphorischen Martial-Arts-Auseinandersetzungen ordnen sich der Melodramatik unter und machen auf diese Weise den Film zugänglicher. Den künstlerischen Anspruch des Subgenres unterstrich Zhang Yimou, indem er für Hero (2002) neben Jet Li und Zhang Ziyi die berühmten Charakterdarsteller Tony Leung und Maggie Cheung engagierte. Auch dieser Film malt durch einen Rashomon-Effekt ein Gut-Böse-Sfumato und ist cineastisch einzigartig durch seine dominierende Farbensprache (vgl. Schnelle & Suchsland, 2008, S. 24-25). Yimou führte mit »House of Flying Daggers« (2004) und »Der Fluch der Goldene Blume« (2006) seine Martial-Arthouse-Trilogie zu einem furiosen Ende.

## Kung Fu Comedy

Als der Kung-Fu-Craze der frühen 1970er Jahre abebbte, liefen Komödien dem Kampfsportfilm den Rang ab. Erst gegen Ende des Jahrzehnts gelang mit der Mixtur aus Akrobatik, Kampfkunst und Comedy die erfolgreiche Etablierung eines neuen Genres (vgl. Umard, 1998, S. 72). Nicht zufällig fallen die Karriereanfänge von Jackie Chan in diese Periode.

Um dem Kampfsport eine komödiantische Funktion zukommen zu lassen, verlegten sich die Choreographen auf bizarre Kampfstile. In »Spiritual Boxer« (1975), das als Vorlage für diese Art Film legte, wird z.B. der Drunken-Master-Stil thematisiert (vgl. ebd., S. 86). Es folgen Produktionen mit realen und erfundenen Stilen wie dem Affen-, Katzenpfoten-, Gespensterkrallen-, Wäscherei-, Aal- und Müll-Kung-Fu (vgl. Hunt, 2003, S. 104). Statt Nunchakus und Tonfas kommen Wokpfannen, Schwertfische, Regenschirme, Fächer und Würstchenstränge zum Einsatz (vgl. ebd., S. 99). In »Miracle Fighters« (1982) zaubert sich ein taoistischer Magier gar ein drittes Bein (vgl. ebd., S. 105). Der triviale Plot erzählt zumeist die Entwicklung einer (vagabundierenden) Meister/Schüler-Beziehung (vgl. Umard, 1998, S. 94). Genre-Meister ist Sammo Hung, der mit »Knockabout« (1979) einen Klassiker vorlegt und zuweilen mit seinem Jugendfreund Jackie Chan zusammenarbeitet. Seit Mitte der 1980er Jahre verlor aber dieses Genre kontinuierlich an Bedeutung.

Erst 2001 gelang es Stephen Chow, mit »Shaolin Soccer« einen kreativen, computergestützten Neubeginn zu wagen. Chow, der auch die Hauptrolle spielt, erzählt die Geschichte einer Fußballmannschaft aus ehemaligen Shaolinmönchen, die nach vielen Trainingsstrapazen und Niederlagen gegen die gedopten Teufelsdrachen antreten. Der Film ist nicht nur in den frechen Dialogen eine Persiflage auf das Wuxia-Genre, sondern v.a. durch skurrile Computereffekte stark comichaft fotografiert. Die hart trainierenden Shaolinmönche und die technisch versierten, hochgezüchteten Profifußballer sind Metaphern für den Konflikt zwischen chinesischer Tradition und Moderne (vgl. Morris et al., S. 55-56). »Shaolin Soccer« avancierte zum seinerzeit erfolgreichsten Film in China, sodass Chow mit »Kung Fu Hustle« (2004) einen inoffiziellen Nachfolger produzieren konnte, dessen Stilistik und groteske Ideen seinem Vorgänger entsprechen.

## Fazit

Martial-Arts-Elemente erstrecken sich bis in die feinsten Ritzen nahezu aller visuellen Genres, westlich wie östlich, real wie animiert, im Action-, Drama-, Comedy- wie im Exploitation-Fach und anderen.

Eine vollständige Aufschlüsselung der Genre-Struktur müsste demzufolge auch Werke berücksichtigen, in denen Kampfsport unzweifelhaft eine hohe Bedeutung genießt, die aber durch Überlagerung anderer Genre-Elemente überstrahlt werden, so z.B. in den Bud-Spencer/Terence-Hill-Filmen und Shönen-Mangas wie »Dragonball« (ab 1984), »One Piece« (ab 1997), »Naruto« (ab 1999) oder »One Punch Man« (ab 2009).

Ebenso ist eine diagonale Verzahnung mittels Kampfstil-Klassifizierungen denkbar, die in der Filmwissenschaft ebenfalls Verwendung findet (Box-Film, Karate-Film, Kung-Fu-Film etc.).

## Literatur

- Hickethier, K. (2003). Genretheorie und Genreanalyse. In: J. Felix (Hrsg.), *Moderne Film Theorie*. (S. 62-96). Mainz: Bender.
- Hunt, L. (2003). *Kung Fu Cult Masters. From Bruce Lee to Crouching Tiger*. London/New York: Wallflower Press.
- Kramer, S. (1997). *Geschichte des chinesischen Films*. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler.
- Lott, R. (2004). *The American martial arts film*. Jefferson: McFarland.
- Meyers, R. (2001). *Great martial arts movies. From Bruce Lee to Jackie Chan and more*. New York: Citadel Press.
- Mikos, L. (2003). *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: UTB.
- Mintz, M.D. (1983). *The Martial Arts Film*. Rutland/Vermont/Tokyo: Charles E. Tuttle.
- Morris, M., Li, S. & Chan, S. (2005). *Hong Kong Connections. Transnational Imagination in Action Cinema*. Hongkong: Hongkong University Press.
- Palmer, B., Palmer, K. & Meyers, R. (2003). *The Encyclopedia of martial arts movies*. Washington: Scarecrow Press.
- Pekler, M. & Ungerböck, A. (2009). *Ang Lee und seine Filme*. Marburg: Schüren.
- Schnelle, R. & Suchsland, R. (2008). *Zeichen und Wunder. Das Kino von Zhang Yimou und Wong Kar-Wai*. Marburg: Schüren.
- Sorg, J. (2007). Enter the games of death. Zu Form, Rezeption und Funktion der Kampfhandlung im Martial Arts Film. In R. Leschke & J. Venus (Hrsg.), *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne* (S. 331-366). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Umard, R. (1998). *Film ohne Grenzen. Das neue Hongkong Kino*. Lappersdorf: Kerschensteiner.