

Jürgen Sorg

Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der Kampfhandlung im Martial Arts Film

Karate is a form of martial arts in which
people who have had years and years of
training can – using only their hands and feet
– make some of the worst movies in the
history of the world.
(Dave Barry)

The action picture, thriving on vulgarity,
carnality, and sensuous appeal, is a paradigm
case of popular film. It is also manifestly an
instance of craft. If we want to understand the
full range of what movies can do, we do well
to pause over even a despised genre like the
chop-socky [...].
(David Bordwell)

I.

Angetrieben durch den kinetischen Reiz, den filmische Kampfkunstformen auszuüben scheinen, finden sich in den gegenwärtigen westlichen Actiongenres immer häufiger Elemente und Formen des Martial Arts Kinos. Blockbuster wie *Blade*, *The Matrix*, *Charlie's Angels*, *Kill Bill* und *300* bedienen sich hinlänglich der choreographierten Kampfkunst als spektakuläres Action-Moment. Unterstützt wird Hollywood dabei vor allem auch von Actionfilm-Regisseuren und -Choreographen aus Hongkong, die mit zusätzlicher Hilfe der digitalen Film- und Bildbearbeitung maßgeblich dazu beitragen, auch mit kampfkunstungeübten Darstellern publikumswirksame Kampfbewegungen und Kämpfe zu inszenieren.

Gleichzeitig erlebt aber auch das Martial Arts Genre selbst eine Renaissance und Filme wie *Tiger and Dragon*, *Hero* und *House of Flying Daggers* ernten weltweit Aufmerksamkeit. Das Hongkong Actiongenre, das in den 1970er Jahren vor allem mittels der Popularität Bruce Lees erstmals über die asiatischen Grenzen hinaus bekannt wurde und in den USA gar eigene Genreproduktionen motivierte, durch die Dominanz der Billigproduktionen aber primär in der

Subkultur zirkulierte,¹ ist massenattraktiv geworden. Heute gehören seine Formen zum Fundus von Mainstream-Actionfilmen.

Die Attraktivität des Martial Arts Kinos und seiner Formen verdankt sich indes vornehmlich zweier Faktoren. Zum einen weisen vor allem die neueren Produktionen einen qualitativen Sprung hinsichtlich ihrer narrativen und formalästhetischen Gestaltung auf, die sie so einem breiteren Publikum zugänglich machen, zum anderen – und das wird im Folgenden herauszustellen sein – zeigt sich gerade in den narrativ trivialeren Filmen, dass sich der Reiz dieses Kinos insbesondere seiner durch die Dominanz der Kampfhandlung konstituierten *spielerischen Natur* verdankt.

So finden sich im Martial Arts Film eine Reihe referentialisierter und emergierter Spielformen wie Kampfspiele, Runden, Spielfelder, Levels, Spezialtechniken, Wettkämpfe, Turniere etc. Die zentrale Spielform markiert allerdings das Kampfspiel,² das sich im Martial Arts Kino stets in Form der Kampfkunst präsentiert. Als *Spielformen in der filmischen Erzählung* handelt es sich bei den Kampfdarstellungen im Martial Arts Kino im Gegensatz zum Spektakel und den „sensuous appeals“³ des konventionellen Action- und Attraktionenkino jedoch nicht nur um sinnlich-attraktives Füllmaterial, das sich problemlos in Erzählungen verarbeiten lässt.⁴ Das Kampfspektakel *domi-*

1 „Der ‚Kung-Fu-Film‘ oder ‚Eastern‘ eroberte die Ghettokinos und die Schachtelfilmtheater, und das was da [...] ein vorwiegend jugendliches Publikum begeisterte, tat das seinige, die moralische Reputation des Films gründlich zu ruinieren. [...]; das ‚Knochenbrecher‘-Kino wurde nur als neuerlicher Angriff von „Schmutz und Schund“ gesehen“ (Seeßlen: „Bloße Hände, Goldene Ernte“, S. 21).

2 Denn als „*Kampf um etwas*“ und „*eine Darstellung von etwas* [Herv. i. O.]“ (Huizinga: Homo Ludens, S. 22), weist der Kampf hier zwei wesentliche funktionale und strukturelle Aspekte des Spiels auf: die Agonalität der Handlung sowie dessen Darstellung in einer sichtbaren Ordnung. Diese beiden Gesichtspunkte des Spiels werden in den Kampfkünsten gewissermaßen vereint, indem der Kampf hier vor allem „*einen Kampf um etwas*“ darstellt [Herv. i. O.]“ (ebd.). Denn der kampfkunstbasierte Kampf realisiert sich stets in Form gelernter, symbolischer und regelgeleiteter Bewegungs- und Handlungsabfolgen; strukturell und funktional handelt es sich bei dieser Form der Kampfhandlung somit um eine relativ prägnante Form des Spiels, die auch in ihrer filmischen Umsetzung kaum etwas von dieser Prägnanz verliert.

3 Bordwell: Planet Hong Kong, S. 178. Gemeint sind hier Formen des Spektakels wie beispielsweise Verfolgungsjagden, Schießereien etc.

4 Vgl. Leschke: „Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 6. Leschke zufolge lassen sich derartige *Spielformen* aufgrund ihrer narrativen Autonomie problemlos in Erzählungen einbinden. Diese Autonomie resultiert dabei „aus deren eigenständiger Motivation und Logik, die vollkommen unabhängig von denen der Narration sind, in die sie eingebettet werden. Spielelemente in diesem Sinne stellen also autonome Sequenzen dar“ (ebd., S. 6f.). Solche Formen finden sich dabei zuhauf im massen-

niert hier das Handlungsgeschehen. Und zwar derart, dass die „narrative Mechanik von Motivation und Aktion“⁵ bedeutend irritiert und so eine Handlungslogik realisiert wird, die vielmehr einer *Spiel*logik entspricht. Die Erzählung tritt in den Hintergrund und wird zur Rahmung der Kampfszene bzw. verkümmert zur Nummernrevue. Folglich bleibt im Martial Arts Kino „zwischen den endlos scheinenden Kämpfen so wenig Zeit, eine Person kennenzulernen“, so Seeblen, „daß daraus eine eigene Filmsprache entsteht, die dem traditionellen europäisch-amerikanischen Erzählkino zuwiderläuft.“⁶ Damit einher geht freilich auch eine spezifische Rezeptionshaltung, die mit dem Spielerischen des Martial Arts Kinos korrespondiert: das Kampfgeschehen selbst wird hier zum dominanten Gegenstand von Beobachtung und Bewertung.

Das *Spielerische* im Martial Arts Kino offenbart sich somit nicht nur in der Referenz auf Formen des Spiels, sondern insbesondere in der durch die Dominanz der Kampfhandlung realisierten *Struktur*. Im Martial Arts Kino handelt es sich also um erzählte Spiele und folglich um Hybridkonstruktionen, in denen Spielformen strukturbildend auftauchen. Damit sind gleichsam auch Formeffekte angesprochen, wie sie ebenfalls in den Hybridisierungstendenzen des postmodernen und postklassischen Spielfilms⁷ zunehmend zu beobachten sind. In diesem Zusammenhang zeigt gerade das Martial Arts Kino, dass das Spielerische nicht nur ein Phänomen des gegenwärtigen massenattraktiven Spielfilms, sondern konstitutiver Bestandteil des Actionkinos ist.

So sollen hier zunächst die strukturellen Gemeinsamkeiten der dominierenden Kampfhandlung im Martial Arts Kino hinsichtlich ihrer *spielerischen* Gesichtspunkte thematisiert werden. Dabei wird zu zeigen sein, dass das Handlungsgeschehen ebenso wie die Dramaturgie hier weniger durch eine narrative

attraktiven Spielfilm, allen voran im so genannten ‚high concept‘ Film: „high concept can be identified through the surface appearance of the films: a high tech visual style and production design which are self-conscious to the extent that the physical perfection of the film’s visuals sometime ‚freezes‘ the narrative in its tracks“ (Wyatt 2004, zit. in: Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“, o.S.). Damit wird gleichsam auch auf den Trend zum Spektakulären im massenattraktiven Film seit den 1990er Jahren hingewiesen, der in diesem Band an verschiedenen Stellen unter einem Begriff des Spielerischen bzw. des Spiels verhandelt wird.

5 Ebd., S. 8.

6 Seeblen: „Bloße Hände, goldene Ernte“, S. 22.

7 Spätestens seit den 1990er Jahren finden sich im massenattraktiven Spielfilm Erzählformen, die sich durch Achronizität, Wiederholungen, logische Brüche in der erzählten Welt, Intertextualität und -referentialität usw. auszeichnen, und so – freilich in Grenzen – auch narrative Erwartungen auf Seiten des Zuschauers irritieren. Vgl. hierzu auch Eder: „Die Postmoderne im Kino“; Distelmeyer: „Die Tiefe der Oberfläche“.

Logik als vielmehr durch einen spielerischen Formzusammenhang konstituiert wird, der dominant mit einer *spielaffinen* Rezeptionshaltung einhergeht. Diesem spielerisch-morphologischen Gefüge verdankt sich wiederum die Emergenz und Emanzipation spezifischer medialer Formen des Martial Arts Kinos, die derzeit prominent im Massenmaterial zirkulieren. Diese Formprozesse und rezeptiven Effekte sind Gegenstand folgender Überlegungen.

II.

Zunächst einmal scheint es sinnvoll, die Hybridität des Martial Arts Kinos vor dem Hintergrund seiner kulturellen Tradition und seines Diskurspotenzials zu reflektieren. Denn während beispielsweise aktuelle Filme wie *Tiger and Dragon*, *Hero* und *Jet Li's Fearless* aufgrund ihrer narrativen Komposition einem hermeneutisch-interpretativen und Filme wie *Sbaolin Soccer* und *Kung Fu Hustle* aufgrund ihrer formalästhetischen Experimente einem medienästhetischen Diskurs prinzipiell offen stehen, wird ein Gros dieses Genres von filmwissenschaftlicher und filmkritischer Seite auch heute noch wenig beachtet.⁸ Der Grund hierfür liegt vor allem im Fehlen eines filmanalytischen Instrumentariums, das die *spielerische* Spezifik des Martial Arts Kinos erfassen könnte. Denn diese ist in traditionellen *erzähl*orientierten Modellen kaum abbildbar. Die Erzählhandlungen des Martial Arts Kinos allerdings sind schlichtweg zu trivial, um philologisch ernst genommen zu werden.⁹ Immer wieder finden sich hier dieselben Heldengeschichten, die einfachen Plotstrukturen folgen und sich normativ allesamt auf ein simples Gut-Böse-Schema reduzieren lassen. Fünf grundlegende Erzählhandlungen identifizieren dabei Palmer u.a. im chinesischen Martial Arts Kino, das historisch gesehen gleichsam den Ursprung aller Martial Arts Genreentwicklungen bildet¹⁰:

-
- 8 Sicherlich finden sich gerade im *Auteur*-Kino Ausnahmen, beispielsweise im japanischen Martial Arts Kino *Kurosawas*. Aber auch im Hongkong Kino *King Hus*, *Tsui Harks*, *Sammo Hungs*, *Ching Siu Tungs*, *John Woos* usw. lassen sich charakteristische Filme und Filmstile identifizieren, die sich zudem narrativ und filmästhetisch von den Massen- und Billigproduktionen des Genres unterscheiden und so auch vom professionellen Filmdiskurs beachtet werden.
 - 9 Dabei ist anzumerken, dass ein Großteil der Martial Arts Filme lange Zeit ohnehin nur auf dem Videomarkt erhältlich war und oftmals nur schlecht geschnitten und synchronisiert zirkulierte. Die Erzählhandlung teilte sich nur selten mit, was dem Erfolg dieses Genres allerdings keinen Abbruch tat.
 - 10 Das Martial Arts Genre entstand im frühen 20. Jahrhundert zunächst als literarische Gattung (der *wuxia*-Roman). Diese bildeten bald die Vorlage zahlreicher Martial Arts Filme, u.a. auch für den ersten Film dieses Genres *Thief in the Car*, der 1920 in Shanghai, der damaligen Filmmetropole Chinas, produziert wurde. Mit den

1. „Shaolin versus the Wu Tang or Ching officials;
2. revolutionary uprisings, Mings versus chings, Chings versus the Republic, and the Boxer Rebellion;
3. Chinese against foreigners (the Japanese);
4. revenge against the killer of one's family or sifu, retrieval of land, a girl, or a kung fu manual;
5. and protection of the underdog.“¹¹

Topoi und Stoffe dieser Erzählhandlungen bilden vornehmlich traditionelle chinesische Legenden und Mythen der Ritter- und Schwertkämpfer aus der Zeit der Mongolenkämpfe. Diese narrativen Einflüsse können allerdings auf einige wenige, tradierte Wertmuster und Moralvorstellungen¹² minimiert werden, denn bindende *literarische* und *dramaturgische* Traditionen fehlen in der Filmproduktion Chinas und Hongkongs (und im ganzen südostasiatischen Raum) fast gänzlich.¹³ Zum einen ist die chinesische Literatur von faktualen Genres wie Chroniken und staatlichen Verwaltungsdokumenten geprägt. Zum anderen werden die fiktionalen Genres als minderwertig betrachtet. Im Gegensatz zu westlichen Konzepten, ist die chinesische Fiktion von episodischer und fragmentarischer Natur. Charaktere werden kaum ausdifferenziert, sind Standardfiguren oder werden zumindest radikal stereotypisiert.¹⁴ An Stelle einer kausal-motivational verknüpften Handlung tritt in dieser Erzählform meist die reine Aneinanderkettung von Ereignissen. In dieser kulturellen Tradition mag der Grund für die einerseits brachiale Stereotypisierung aller Hauptfiguren,

politischen Entwicklungen Ende 1940 (u.a. kriegerische Konflikte zwischen China und Japan, der chinesische Bürgerkrieg, Sieg der kommunistischen Partei Chinas) wurde die Filmproduktion nach Hongkong verlagert, wo der Martial Arts Film in den 1950er und 1960er Jahren zunehmend an Popularität gewann. Heute gehören neben Hongkong bzw. China, Japan und Korea, in denen Kampfkünste ohnehin zum Bestandteil kultureller Repertoires zählen, vor allem auch die USA zu den Hauptproduzenten von Martial Arts Filmen. In Europa finden sich insbesondere in Frankreich entsprechende Genreproduktionen (*Yamakasi*, *Les fils du vent*, *Banlieu 13*, *Kiss of the dragon*, *Chok-Dee*). ‚Independent Martial Arts Filme‘ finden sich indes weltweit (z.B. in Deutschland *Kampfansage*, vgl. auch german-kungfu.com).

- 11 Palmer u.a.: *The Encyclopedia of Martial Arts Movies*, S. xiii.
- 12 Beispielsweise das chinesische Konzept des *yi*, das ein System von Bruderschaft, Ehre und Gerechtigkeit bezeichnet. Vgl. hierzu auch Teo: *Hong Kong Cinema*, S. 175ff.
- 13 Vgl. Hall: *John Woo: The Films*, S. 13-31; Seeßlen: „Bloße Hände, Goldene Ernte“.
- 14 Vgl. Hall: *John Woo: The Films*, S. 14ff.

Handlungs- und Stilelemente sowie andererseits die Nähe zu bildhaften, musikalischen, tänzerischen und insbesondere kämpferischen Ausdrucksweisen des Martial Arts Kinos liegen.¹⁵

Aber auch im Martial Arts Genre lassen sich Erzählqualitäten unterscheiden. So finden sich bereits in den Schwertkämpfergeschichten der 1960er Jahre mit der Zunahme westlicher literarischer und filmischer Einflüsse beispielsweise in King Hus Intrigen und Verrat verhandelnden Filmen *Come Drink with Me* (1966) oder *A Touch of Zen* (1969) verhältnismäßig vielschichtige Erzählungen. Allerdings verschwinden diese zunehmend mit den Massenproduktionen Hongkongs in den 1970er Jahren. Stattdessen setzt der Martial Arts Film verstärkt auf die Kampfhandlung, die nun endgültig zur *raison d'être* dieses Genres wird, während die Erzählung lediglich noch Rahmungsfunktionen übernimmt. Und so wird die Anordnung der zahlreichen Kampfsequenzen in Form einer nach Intensität und performativer Qualität variierenden Kampf-Kampf-Endkampf-Konstruktion zum wesentlichen Konzept der Dramaturgie. Wesentliches Erzählmateriale bilden dabei Kampfstile, -techniken, Waffen sowie nach Kampfstil, Waffenausrüstung und Schwierigkeitsgraden unterschiedene Figuren. Um die Vielzahl der Kampfhandlungen zusätzlich zu motivieren, kreisen die Rahmenerzählungen zudem oftmals um spezifisch *kampffaffine Milieus*, beispielsweise die der Kampfsportschulen: Hier finden sich immer wieder die gleichen charakteristischen *Figuren*¹⁶, die vornehmlich nach Kampfschulzugehörigkeit bzw. Kampfstil unterschiedenen werden, *Konflikte* wie Rache, Konkurrenz und Eifersucht, *Schauplätze* wie Arenen und Trainingshallen sowie *Ideale*¹⁷ wie Mut, Pflicht, Loyalität, Ehre und das Streben nach Sieg und Perfektion. Aber nicht nur die zentralen Elemente der Erzählung, sondern auch die Plotkonstruktionen selbst folgen dem episodisch-seriellen Duktus der Kampfhandlung:

15 In diesem Zusammenhang sei auch auf die Peking- oder Beijing-Oper hingewiesen, die für die Genese des Martial Arts Kinos gerade in bewegungs-ästhetischer Hinsicht prägend war.

16 Die Figuren Attribuierungen nach Kampfstil, Waffenausrüstung, Körpereigenschaften (vgl. die genretypischen *Bronzekämpfer*, z.B. in *The 18 Bronzemen*) sind dabei essentielle Unterscheidungskriterien der Figuren im Genre. Vgl. auch Bordwell: „How to Watch a Martial Arts Movie“, S. 11: „Individuals are distinguished less by psychology than by their adherence to a martial arts school.“

17 Sehr häufig wird auch auf die Verhaltenskodices aus der Ritterzeit zurückgegriffen, beispielsweise auf das chinesische *yi* oder das japanische *bushido*, den Kodex der Samurai (vgl. auch Anm. 12). Aber auch konfuzianistische, taoistische und buddhistische Geisteshaltungen und Moralvorstellungen, die ohnehin eng mit den asiatischen Kampfkünsten verbunden sind, finden sich als Ideale im Martial Arts Film.

By mixing and matching heroes, villains, fighting traditions, master/-student relationships, and contrary tones, martial arts moviemakers arrived at what we might call an ‚additive‘ conception of plot. Episodes and off-center incidents casually fill out the overall structure. Characters come and go, new villains may be introduced fairly late, chance meetings may provoke fights or inspiration [e.g., the discovery of a combat technique by noticing an animal’s predatory strategies]. By the standards of western plotting [...], martial arts movies look fairly ramshackle. [...] ‚This, and therefore that‘ is replaced by ‚This...and then that...and then that.‘¹⁸

Heutige Martial Arts Filme kennen freilich auch an westlichen Konventionen orientierte Plot- und Erzählkonstruktionen. Denn zum einen wurden narrative Formen westlicher Genres in das Martial Arts Kino übernommen,¹⁹ zum anderen entstand mit dem internationalen Erfolg des Genres in den USA eine eigene Genrevariante.²⁰ Wenngleich auch in diesem Prozess die Rahmenerzählungen komplexer und die Figuren psychologischer wurden, das Charakteristikum dieses Kinos bleibt die Dichte, Dynamik und Artistik der dargebotenen Aktionen.

Besonders deutlich wird dies im dominierenden Fandiskurs, wo sich Aufmerksamkeit und Reaktionen einzig der Bewegungs- und Kampfästhetik verdanken, während die Erzählhandlung allenfalls als ornamentales Beiwerk verhandelt wird.²¹ Bezeichnungen wie *Kung Fu Film*, *Karatefilm*, *Kickboxfilm*, *Ninja-*

18 Bordwell: „How to Watch a Martial Arts Movie“, S. 11.

19 Ein erster Schritt bestand in den späten 1970er Jahren darin, Kampfhandlungen der vormals historischen Szenarien und Settings in die zeitgenössische Großstadt zu verlagern (und damit zugleich auch technologische Feuerwaffen dem Waffenarsenal des Kung-Fu hinzuzufügen), vor deren Hintergrund beispielsweise dann auch Erfahrungen von Unterdrückung und Kolonialismus sowie der Konflikt von Tradition und Moderne erzählerisch verarbeitet werden konnten. Ebenso übernahm das Hongkong Kino westliche Genrekonventionen wie Comedy (vgl. Filme Sammo Hungs und Jackie Chans), Fantasy (vgl. *A Chinese Ghost Story*) und Crime (vgl. *Police Story* und das Kino John Woos). Siehe hierzu Teo: *Hong Kong Cinema*; Umard: *Film ohne Grenzen*; Kramer: *Schattenbilder*. Zum Einfluss Bruce Lee’s und der gegenseitigen Beeinflussung des Hongkong und des amerikanischen Actionkinos siehe auch Seeßlen: „Bruce Lee“.

20 Ebenfalls in den 1980er Jahren entstand in den USA das (patriotische) Genre des *American Martial Arts*, das Bewegungs-, Kampfästhetik und Dramaturgie der asiatischen Vorbilder übernahm und mit eigenen Erzählhandlungen rahmte. Vgl. hierzu Lott: *The American Martial Arts Film*.

21 Vgl. z.B. PIJ Rance: *Martial Arts*; Palmer u.a.: *The Encyclopedia of Martial Arts Movies*. In beiden finden sich Bewertungskategorien, die einzig die in den Filmen dargestellten Martial Arts betreffen. Rances Auswahl der zu behandelnden Filme

film, *Samurai*film usw. machen hierbei mehr als deutlich, wie die Vielfalt der Martial Arts Filme differenziert und dadurch gleichsam auf ihr verbindendes Element verwiesen wird: nämlich auf Basis der verschiedenen waffenlosen sowie waffenbasierten Kampfkünste. Nicht anders werden die Martial Arts Filme dann auch beworben und so heißt es auf dem DVD-Klappentext des thailändischen Blockbusters *Ong-bak*:

Ting (Tony Jaa) klettert blitzschnell am Körper seines überraschten Gegenübers hoch – und spaltet ihm von oben mit beiden Ellenbogen schier den Schädel. Er ist ausgebildet in Muay Thai, dem härtesten Kampfsport der Welt – und diese Fähigkeit ist er bereit für seinen Auftrag einzusetzen.²²

Erzählrahmen in *Ong-bak* bildet der Diebstahl einer heiligen Reliquie (der Kopf einer Buddha-Statue) aus einem kleinen thailändischen Dorf. Der Protagonist Ting (Tony Jaa), der die thailändische Kampfkunst Muay Thai Boran beherrscht, wird von den Dorfältesten damit beauftragt, die Reliquie wiederzubeschaffen. Sein Weg führt ihn zunächst nach Bangkok, wo er immer wieder seine Kampffähigkeiten einsetzen muss, bis er am Ende die Reliquie findet. In einem finalen Kampf besiegt Ting seine Gegner und bringt die Statue zurück in sein Heimatdorf. So viel zum Erzählinhalt, der in seiner Grundstruktur freilich bereits in unzähligen Martial Arts und Actionfilmen Verwendung fand. Die filmkritische Auseinandersetzung mit *Ong-bak* liest sich bei Gerle dann folgendermaßen:

[*Ong-bak* ist] die harte Variante eines Jackie Chan-Films, in dem die artistischen Elemente den gewalttätigen ebenbürtig sind. Ähnlich wie bei den erklärten Vorbildern Bruce Lee, Jackie Chan und Jet Li dient die dünne Handlung lediglich als lockere Schnur für das, auf was es im Martial-Arts-Film ankommt: den Kampf Mann gegen Mann, wobei der junge Tony Jaa kein schlechter Epigone der chinesischen

spiegelt ferner eindeutige Kampfkunstpräferenzen wieder: „The martial arts film genre examined by this book is composed of movies showcasing the high-kicking, fast-punching, sword-slashing Chinese and south-east Asian martial arts. Judo and sumo have no place here“ (Rance: Martial Arts, S. 9). Noch eindeutiger liest sich ein Fankommentar zu *Ninja Warriors* auf IMDb: „If you are watching this film, you obviously have an appreciation for ninja film. [...] A similarity can be drawn with pornography; the viewer forfeits acting, plot, cinematography, whatever, for the subject matter. If you watch this film, you want to see ninjas, and that is what you get. The end fight is great, some good training scenes, and the film is enjoyably ornamented with ninja mythology.“

22 *Ong-bak* (DVD von Ascot Elite Home Entertainment 2005).

Handkanten-Stars ist. Hinzu kommt, dass der Muay-Thai-Stil, mit dem der Thailänder seine Gegner reihenweise außer Gefecht setzt, weit spektakulärer anzuschauen ist als die eher tänzerischen Bewegungsabläufe von Karate oder Kung Fu.²³

Hier zeigt sich deutlich, dass die *performative Qualität* des Kampfes und der Kampfbewegungen, die sich eben nicht nur in der filmischen Inszenierung und Choreographie entfaltet, sondern bereits den performativen Fähigkeiten der Darsteller sowie dem Bewegungsspektrum der jeweiligen Kampfkunststile zugrunde liegt, zum wesentlichen Alleinstellungs- und Differenzkriterium wird. Und so besteht für Rance darin auch das wesentliche Merkmal dieses Kinos:

The styles of fighting used by the protagonists in these movies are defined by the talents of the performers, and are also fundamental to many plot-lines.²⁴

Sowohl in obigem Beispiel als auch in Rances Genredefinition verdeutlicht sich daneben auch die *dramaturgische Funktion* des Protagonisten und seiner figuralen Ausstattung. Denn die Handlung wird im Martial Arts Kino nicht wie in konventionellen Erzählungen vom psychologischen Realismus und der motivationalen Entwicklungsfähigkeit ihres Figureninventars vorangetrieben, sondern maßgeblich durch dessen (vornehmlich statischen wenngleich auch erweiterbaren) *Kampfeigenschaften* und den notwendig daraus resultierenden *Kampfhandlungen*. In *Ong-bak* etwa erfolgt die Auftrags Erfüllung des Protagonisten eben nicht aus einer selbstmotivierten Entscheidung, sondern ist vielmehr durch seine Kampffähigkeit *bestimmt*. Während die Figur in Erzählungen gewissermaßen als gesetzter Ursprung sowie Träger der Handlung fungiert, findet sich diese im Martial Arts Kino entmachtet, indem sie zum *Objekt* ihrer figuralen Kampfeigenschaften und somit des Kampfactes wird.²⁵ Der Kampfact selbst und folglich das Spiel wird stattdessen zum Subjekt des Handlungsgeschehens. Die Motivationslogik der Erzählung wird damit erheb-

23 Gerle: „Filmkritik zu Ong Bak“.

24 Rance: Martial Arts, S. 9. Rances Definition orientiert sich dabei am Vorschlag von Mintz aus dem Jahr 1978, wonach Martial Arts Filme sich dadurch auszeichnen, dass „competence as a martial arts performer determines role and behaviour in the plot“ (Mintz: The Martial Arts Film, S. 11).

25 Vgl. in diesem Zusammenhang auch Rainer Leschkes Beitrag in diesem Band. Die narrativen Effekte der ‚narrativen Portale‘, die Leschke beschreibt, sind durchaus mit denen der Kampfacte vergleichbar – in beiden zeigt sich die strukturstiftende Kraft der Formimplementierungen, mittels der die narrative Motivationslogik maßgeblich beeinflusst wird.

lich zurückgedrängt. Stattdessen hat man es hier mit einer Motivationslogik des Spiels zu tun,²⁶ die dadurch gekennzeichnet ist, dass die (regelgeleiteten) Spielakte bzw. ihre dynamischen Vollzüge im motivationalen Zentrum des Handlungsgeschehens stehen. Der Erzählrahmen dient im Martial Arts Film lediglich noch der narrativen Plausibilisierung der Kampfakte, die hier zum grundlegenden und entscheidenden Konfliktlösungsmittel werden: ihrer primären Motivierung und Legitimierung. Denn durch diesen wird nicht nur der zentrale Konflikt der Erzählhandlung eingeführt – und es geht im Martial Arts Film stets um einen Konflikt zwischen zwei oder mehreren gegnerischen oder rivalisierenden Parteien –, sondern ebenso die normative Basisausstattung der Figuren, die diese einer Seite des Gut-Böse-Konflikts zuordnen und aus der das Primärmotiv, beispielsweise eines der Ehre, der Rache oder des sportlichen Antriebs in Wettkampfkontexten,²⁷ abgeleitet wird.

Die Gesamtdramaturgie entfaltet sich indes durch die Aneinanderkettung von einzelnen Kampfhandlungen, die zwar allesamt über eine eigene Spannungsdramaturgie und Eigenlogik verfügen, die aber in ihrer Abfolge und Kumulation eine spielaffine Steigerungslogik offenbaren, die im finalen Showdown ihre idealtypische Vollendung findet. Die erzählerisch-normativ motivierte Dramaturgie wird hier durch eine *spielerisch-additiv* motivierte ersetzt. Prototypisch findet sich dieser Handlungsverlauf beispielsweise in *Game of Death*, in der der Held (Bruce Lee als Billy Lo) – bevor er auf seinen Endgegner trifft – in einer mehrstöckigen Pagode verschiedene von Stockwerk zu Stockwerk stärker werdende Gegner besiegen muss. In *The 36th Chamber of Shaolin* ist der Protagonist (Gordon Liu als San Te) nicht von Beginn an mit Kampffähigkeiten ausgestattet. Stattdessen fokussiert der Plot das Training des Helden, das dabei ca. eine Stunde des 113-minütigen Films ausmacht. Die Dramaturgie, die erzählerisch zusätzlich durch ein in der Rahmenhandlung verhandeltes Rachemotiv motiviert wird, entfaltet sich dabei in der Addition von Kampfbewegungen, die der Held in den *Kammern der Shaolin* erlernt, und die im Endkampf zu ihrem Klimax und gleichsam zur Auflösung des erzählerischen Konflikts kommt.

In *Bloodsport* findet sich eine weitere Variante, die noch deutlicher offenbart, dass die Dramaturgie im Martial Arts Film einer Spiellogik folgt. Erzählrahmen bildet ein Kampfsportturnier, für das der Protagonist (Jean Claude van

26 Auf die Motivationslogik des Spiels wird in Kapitel IV noch einmal detaillierter eingegangen.

27 Neben dem sehr populären Rachemotiv und den simplen Wettkampf-Konflikten im Stile von ‚My kung-fu is stronger than yours!‘ finden sich im Martial Arts Kino – vor allem in den amerikanischen Genrevertretern – häufig auch Handlungsmotive aus sozialen Aufstiegsgeschichten.

Damme als Frank Dux) sein Leben lang trainiert hat. Mittel und Ziel des Dramas sind gleichsam die der Spielveranstaltung: die Einzelkämpfe des K.O.-Verfahrens und das Finale des Turniers, in dem Protagonist und Antagonist aufeinander treffen. Die dramaturgische Entwicklung verdankt sich hier fast vollständig der Logik der Spielveranstaltung. Die Legitimation und Motivation der Kämpfe ist hierbei – nebenbei bemerkt – verhältnismäßig einfach zu haben, denn diese bedürfen nur geringer erzählerischer Anstrengungen: Die etablierten Signale der Wettkampfkonstellation genügen.²⁸ Der Figur mag in der Rahmenerzählung zwar eine zusätzliche Motivation zugeschrieben werden,²⁹ doch bleibt die additive und kumulative Logik der Spieldramaturgie im Martial Arts Film von der Motivationslogik der Erzählung unberührt. Die dramaturgische Entwicklung verdankt sich hier, wie die drei Beispiele zeigen, 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.

Die Kämpfe sind im Martial Arts Kino also elementare und unausweichliche Bestandteile der Fiktion. Sie sind allerdings nicht mehr nur Ziel, sondern Mittel und Movens des Dramas und somit motivationales Zentrum des Handlungsgeschehens. Und hierin liegt offensichtlich auch das Erfolgsrezept sowie das Problem der Kampfhandlung. Denn zum einen ist Innovation im Gegensatz zu konventionellen Filmerzählungen im Martial Arts Kino verhältnismäßig einfach zu generieren: Kampfkünste werden ausgetauscht, neu erfunden oder gegeneinander ins Spiel gebracht, sie werden akrobatisch und bewegungsästhetisch erweitert,³⁰ und dank der mittlerweile produktionstechnisch

28 Das Kampfsportturnier ist zudem narrativ autonom, d.h. es kann prinzipiell an jeder Stelle in der Erzählhandlung auftauchen und stellt somit eine beliebte *Spielform* im Martial Arts Kino dar. Das Turnier bzw. der Wettkampf findet sich daher in endlosen Filmen des Martial Arts Genres sowie anderer Actiongenres, beispielsweise in: *Enter the Dragon*; *Savate*; *The Quest*; *Game of Death*; *Chok-Dee*; *Ong-bak*; *Kickboxer*; *Lionheart*; *No Retreat, No Surrender*; *American Samurai*; *American Shaolin*; *Jet Li's Fearless*; *Undisputed 2*; *The Showdown*; *The Karate Kid*; *Rocky*.

29 In *Bloodsport* beispielsweise durch ein Ehrversprechen an den väterlichen Trainer, das durch die Verletzung eines teilnehmenden Freundes (Ray Jackson) im Kampf mit dem Antagonisten (Chong Li) mit einem zusätzlichen Rachemotiv verstärkt wird.

30 Vgl. z.B. die so genannte *wire work*, eine Bühnen-Technik, die es erlaubt, Darsteller an Seilen befestigt verschiedene spektakuläre Stunts ausführen zu lassen. Gerade in den Schwertkämpfer-Filmen des Wuxia-Genres finden sich diese Techniken vielfach, bspw. in den schwebenden Verfolgungsjagden in *Tiger and Dragon*.

verhältnismäßig günstig zu realisierenden Spezial- sowie CGI-Effekte kann auch der dargestellte Kampf selbst in seiner filmischen Darstellungsästhetik, die weit über konventionelle filmische Mittel wie Schnitttechnik und Zeitlupeneffekte hinausgehen,³¹ aufpoliert werden. Gleichzeitig verbraucht sich der Reiz an Kampf- und Bewegungsformen trotz ihrer Redundanzen und strukturellen Gleichförmigkeiten verhältnismäßig langsam. Der Wiederholung von Kampfakten und -bewegungen steht also nichts entgegen, solange nur hinsichtlich der Performanzen und ihrer filmischen Darstellung hinreichend Varianz generiert wird. Und auch hier zeigt sich erneut die Nähe zum Spiel, denn die Gleichförmigkeit und Wiederholung der Handlungselemente ist konstitutives Merkmal des Spiels,³² während diese in Erzählungen aufgrund ihrer narrativen Dysfunktionalität eher zurückgedrängt werden.

Zum anderen erscheint die filmanalytische Beschäftigung mit der Kampfhandlung ebenso wie mit den residualen Erzählungen im Martial Arts Kino zunächst wenig viel versprechend. Denn die Kämpfe lassen sich nur schwerlich interpretatorisch fassen, sie entziehen sich aufgrund ihrer Eindeutigkeit gewissermaßen der Sinnzuschreibung.³³ Sie verfügen zwar gerade hinsichtlich ihrer Gewaltmomente „seit jeher wenn nicht über den Charme des Anstößigen, so doch als sinnliche Attraktion zumindest über Aufmerksamkeit“³⁴. Jedoch ist der Gewaltgehalt der Kämpfe im Vergleich zu anderen Genreangeboten verhältnismäßig gering, um ernststen Interpretationsbedarf zu evozieren.³⁵ Zudem verliert dieser durch die Choreographie der Kampfdarstellung

31 So finden sich mittlerweile von *x-ray views* (*Romeo Must Die*) über Comicformen (*Kung Fu Hustle*) bis hin zur *Bullet Time* (*Araban, The One*) verschiedenste Formen ästhetischer Aufwertung im Martial Arts Kino.

32 Für Huizinga ist die Wiederholung wesentliches formales Kennzeichen des Spiels: „Sie [die Wiederholung] gilt nicht allein vom Spiel als ganzem, sondern auch von seinem inneren Aufbau. In beinahe allen höher entwickelten Spielformen bilden die Elemente der Wiederholung, des Refrains, der Abwechslung in der Reihenfolge so etwas wie Kette und Einschlag“ (vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 18).

33 Freilich können auch Bewegungs- und Kampfformen prinzipiell einen interpretationsfähigen Überschuss produzieren. Die Eindeutigkeit dieser Handlungen minimiert das Bedeutungspotenzial allerdings massiv. Auch der Diskurs macht mehr als deutlich, dass interpretative Rezeptionsakte kaum eine Rolle spielen.

34 Leschke: „Gelöste Gewalt“, S. 64.

35 So übersteigen beispielsweise die Gewaltdarstellungen im von John Woo maßgeblich geprägten Genre des „Heroic Bloodshed“ (vgl. Fitzgerald: *Hong Kong's Heroic Bloodshed*) die des Martial Arts Kinos in jeder Hinsicht, sowohl qualitativ als auch quantitativ. In ihrer emanzipierten Erscheinung, die stellenweise zur bloßen Phänomenalität reduziert wird, evoziert sie neben der sinnlichen Überwältigung vor allem eben durch ihre prinzipielle Polyvalenz komplexen Interpretationsbedarf. „Gelöste Gewalt, also Gewalt jenseits festgefüger Sinnmodelle, ist aufgrund

stark an Prägnanz, so dass hinsichtlich der Attraktionskraft die Gewalthaltigkeit der Kampfhandlungen hinter die Eleganz der Kampfbewegungen tritt. Das was bleibt ist also die reine Bewegungs- und Kampfästhetik, die für Andreas Busche gar „über eine Aura des Majestätischen, Geheimnisvollen“³⁶ verfügt und so durchaus in Kategorien des Erhabenen zu behandeln wäre.³⁷ Aber auch diese ist formalästhetisch zu unauffällig, um den kulturellen Interpretationsapparat nachhaltig zu reizen. Dieser tut sich ohnehin sehr schwer, massenmediale Angebote unter Kategorien des Ästhetischen zu begreifen, vor allem wenn es sich wie beim Martial Arts Film um ein derart ‚triviales Unterfangen‘ handelt. Zwar werden unter anderem Bewegungen und Kämpfe des Martial Arts Kinos hinsichtlich ihrer choreographischen Praxis beispielsweise als Tänze³⁸ oder hinsichtlich ihrer kinematografischen Darstellung unter einem produktionsästhetischen Fokus³⁹ analysiert sowie qua symbolischer Aufladung wie beispielsweise im gender-orientierten Körper-Diskurs⁴⁰ oder in Andersons

ihres nicht vollzogenen Sinnbezugs extrem offen: Es gibt kaum Determinanten für die Sinnsetzung in der Interpretation. Genrekonventionen, kulturelle Codes, Wertedekonstruktionen verlaufen in der Regel nicht so eindeutig, daß sie zwangsläufig zu befolgende Muster für die Sinnzuschreibung auszubilden vermöchten: [...] der irritierenden Sinnlosigkeit der Gewaltdarstellungen korrespondiert so eine ungeheure Ausdehnung des Interpretationsspielraums“ (Leschke: „Gelöste Gewalt“, S. 73).

36 Busche: „Die Schlange im Schatten des Adlers“.

37 Der Bewegung der ‚Martial Arts‘ ließe sich u.a. ein (inhalts)ästhetischer Rezeptionsmodus zuschreiben, den Schiller in „Anmut und Würde“ entfaltet hat, in dem er die Schönheit der Bewegung als Anmut definiert hat: „Anmut ist eine *bewegliche* Schönheit; eine Schönheit nämlich, die an ihrem Subjekte zufällig entstehen und ebenso aufhören kann. Dadurch unterscheidet sie sich von der *fixen* Schönheit, die mit dem Subjekte selbst notwendig gegeben ist“ (Schiller: „Anmut und Würde“, S. 70). Vgl. in diesem Zusammenhang auch Röthig: „Sport und Ästhetik“. Kategorien wie Anmut und Grazie stellen Röthig zufolge für die sinnliche Schönheit des Bewegungsausdrucks Teil der ästhetischen Dimensionen des Sports darstellen.

38 Anderson schlägt vor, Kampfhandlungen als Tänze zu modellieren und mit musikalischen Kategorien wie Rhythmus, Form und Bewegung zu analysieren: „For such a purpose, stage and screen fight directors routinely use musical terminology to describe the rhythmic nature of many theatrical fights. [...] This sort of language describes choreographed martial movement in musical terms, which provides a useful alternative to static description“ (Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“, o.S.). Vgl. auch Anderson: „Violent Dances“.

39 Bordwell interessiert sich dabei vor allem für die qua filmischer Techniken verstärkte Fähigkeit des Martial Arts Kinos, „to carry the character’s percussive energy down into the fibers of our bodies“ (Bordwell: „How to Watch a Martial Arts Movie“, S. 12). Vgl. ders.: Planet Hong Kong; ders.: „Aesthetics in Action“.

40 Siehe z.B. Tasker: Spectacular Bodies.

Konzept der „movement-story“⁴¹ gar interpretierbar gemacht, allerdings bleiben diese Herangehensweisen Ausnahmen im fandominierten Martial Arts Diskurs.

Im Martial Arts Kino besteht also schlicht kein Deutungsbedarf. Denn interpretative Bemühungen, die notwendig der hermeneutischen Differenz bedürfen, werden durch das Material nicht herausgefordert; Neues oder Abweichendes findet sich hier nur auf der Ebene der Kampfdarstellungen und diese wiederum sind trotz der spielerischer Raffinessen zu wenig fremd und distanziert, um in einem Verstehens- und Deutungsakt angeeignet zu werden. Das zeigt sich deutlich im Fandiskurs, der durch subjektive Geschmacksbekenntnisse und Bewertungshaltungen geprägt ist, die fast ausschließlich den performativen Aspekten des Kampfesgeschehens sowie der performativen Fähigkeiten der Darsteller gelten. Der Grund dafür liegt in der spielerischen Natur des Martial Arts Kinos, denn Spielformen bedürfen für ihre Verwirklichung und ihr Prozessieren keiner interpretativen Anstrengung. Spiele müssen gespielt werden. Und so markiert der Martial Arts Film gleichsam eine Rezeptionshaltung, die im traditionellen Erzählkino kaum und wenn, dann nur punktuell vorkommt:

In einem Film dieses Genres rutscht der Held, schon fast in eine ausweglose Lage gebracht, auf dem Treppengeländer eine Treppenflucht hinunter, dabei gleichzeitig aus zwei Pistolen feuernd, wobei er seine sämtlichen Gegner erledigt. Diese Szene wurde im Kino mit spontanem Beifall bedacht.⁴²

Die hier von Gregor geschilderte Reaktion der Zuschauer verdankt sich offenkundig der *performativen Qualität* der dargestellten Handlung. Und sie ist darüber hinaus prinzipiell für jede Form von Performanz vorstellbar. So finden sich

41 Vgl. Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“. Anderson schlägt vor, Einzelkämpfe mit Blick auf ihr narratives Potenzial zu analysieren, indem er sie als „movement stories“ (ebd., o.S.) konzipiert. Durch die symbolische Aufladung der choreographierten Kampfsequenzen schreibt er diesen eine erzählerisch-normative Valenz zu, modelliert diese aber auf einer individual-rezeptiven Basis, d.h. die Bedeutungszuschreibungen sind immer schon abhängig von eigenen (Bewegungs-/Kampf-/Gewalt-)Erfahrungen.

42 Gregor: „Kino in Hong Kong“, S. 34. Bei dem Genre, auf das Gregor hier anspielt, handelt es sich zwar um das Hongkonggenre des großstädtischen Detektivfilms, allerdings ist dieses hinsichtlich der Dominanz sowie der damit einhergehenden strukturellen und rezeptiven Effekte der Actionelemente mit dem Genre des Martial Arts Films vergleichbar. „Das Action-Element [...], das schon die Kung-Fu-Filme charakterisiert, bestimmt naturgemäß auch das neue Genre des Detektiv-, Polizei- oder Gangsterfilms“ (Gregor: „Kino in Hong Kong“, S. 34).

Beifallsbekundungen oder ähnliche Reaktionen freilich auch im Dispositiv des Erzählkinos,⁴³ beispielsweise während Actionsequenzen wie Autorennen, Schießereien oder spektakulärer Stunts. Überdies aber auch dann, wenn der Film selbst als Resultat performativer Praktiken in den Blick rückt. Entsprechende Reaktionen gelten dann nicht dem filmischen innerdiegetischen Geschehen, sondern vielmehr den Praktiken des filmischen Erzählens und somit produktionsästhetischen Gesichtspunkten. Sie markiert damit eine außerdiegetische Rezeptionshaltung, die freilich auch vom Film selbst provoziert werden kann, dann nämlich, wenn der Film den Zuschauer beispielsweise durch Irritation in Distanz setzt und so gleichsam seine Konstruktionsprinzipien vorführt.⁴⁴ Ohne diese rezeptiven Potenziale des Spielfilms, auf die in diesem Band bereits mehrfach hingewiesen wurde, weiter auszuloten, zeigt sich das gemeinsame Moment dieser Reaktionen darin, dass sie Resultat einer *spielaffinen Beobachtungs- und Bewertungshaltung* sind, mit der nicht mehr das *Was?*, sondern das *Wie?* des Darstellungsgeschehens den Rezeptionsprozess bestimmt.

III.

Während Erzählungen vornehmlich *interpretatorisch-identifikatorische* Rezeptionshaltungen⁴⁵ provozieren, in der die interpretativ zu vollziehende Rekonstruktion des Plots und der identifikatorisch zu vollziehende mentale Nachvollzug der Handlungsmotive des Figureninventars die funktionalen und vom Material her intendierten Rezeptionsmodi markieren, werden diese Modi im Martial Arts Film zugunsten einer *spielerisch-immersiven* und *-evaluativen* Rezeption⁴⁶ aufgegeben:

-
- 43 Der Beifall in seinen verschiedenen Realisierungen (Applaus, Lobrufe, Pfiffe usw.) markiert dabei eine etablierte, traditionelle Zuschauerpraxis in performativen (also artistischen, künstlerischen und sportlichen) Darbietungszusammenhängen wie Theater, Zirkus, Tanz, Sport usw.
- 44 Zu den rezeptiven Anstrengungen, die durch derartige *Spielmomente* in Erzählungen herausgefordert werden, siehe auch den Beitrag von Henriette Heidbrink in diesem Band.
- 45 Dabei ist völlig klar, dass auch – wie bereits angesprochen – Erzählungen nicht ausschließlich interpretatorisch-identifikatorisch rezipiert werden. Allerdings bedürfen Erzählungen für ihr Funktionieren der interpretativ zu rekonstruierenden *Fabula*, die aus der spielerischen Beobachtung allein nicht zu leisten wäre. Dass im Übrigen unterschiedliche identifikatorische Rezeptionsprozesse zu unterscheiden wären, darauf sei hier zunächst nur verwiesen. Ihrer argumentativen Entfaltung bedarf es für die obigen Ausführungen nicht.
- 46 Venus hat in diesem Zusammenhang die spielerische Rezeption als spezifische in Spielzusammenhängen herausgeforderte semiotische Operation konzipiert: „Das

Most people love to watch gymnastics during the Olympics, but fail to see the similarity between those athletes and the martial artists starring in these films. Yet, both strive for excellence, are great athletes, train all their lives, have strength, concentration, and grace and beauty in motion. Both are exciting to watch and fill the viewer with a feeling of exhilaration.⁴⁷

Deutlich zeigt sich in Palmers u.a. Vergleich zwischen Martial Arts Darstellern und Sportathleten die für den Martial Arts Film charakteristische Rezeptionshaltung, die auch in Spiel- und Sportzusammenhängen dominant vorherrscht: Der Zuschauer wird zum *spielenden Beobachter* und *Begutachter* regelgeleiteter Bewegungsvollzüge und -abfolgen. Und obgleich der Zuschauer hier nicht *aktiv spielt*,⁴⁸ handelt es sich doch um eine Form spielerischer Beschäftigung mit dem (Spiel)Material. Spiele sind zwar handlungslogisch dadurch gekennzeichnet, dass sie zu (regelgeleiteten) Handlungen herausfordern, also zunächst einmal *gespielt* werden müssen. Die Spielhandlung selbst ist dabei aber keineswegs nur auf ein *aktives Spielen* bzw. auf aktive Teilnahme am Spielgeschehen angewiesen. Bereits der mentale Nachvollzug einer spielerischen Darstellungshandlung auf Seiten des Zuschauers (gewissermaßen als immersives, auf Anschlussoperationen spekulierendes *Mitfiebern*) verwirklicht Venus⁴⁹ zufolge bereits ein Spiel. Ferner geht damit eine Bewertungshaltung einher, in der das Spielgeschehen nach „Maßgabe der bekannten Spielstruktur“⁵⁰ evaluiert wird. Diese spielerisch-kontemplativ und -evaluative Rezeptionshaltung, die sich

Spiel setzt [...] zu seiner Verwirklichung zwei Operationstypen voraus: Spielen und Bewerten. Der empirische Gehalt spielerischer Semiose muss zumindest teilweise im Spiel erzeugt werden (Spielen) und diese Erzeugung, der Spielverlauf, muss nach Maßgabe der bekannten Spielstruktur bewertet werden (einerseits im Sinne der Regelkonformität, andererseits nach komparativen oder absoluten Geschicklichkeits-, Strategie- und Kombinatorik-Kriterien). Beide Operationstypen können vom selben Agenten vollzogen werden, können aber auch auf verschiedene Agenten verteilt werden (Spieler/Schiedsrichter, Spieler/Publikum)“ (Venus: Masken der Semiose, S. 307f.). Im Übrigen wird hier auf eine Rezeptionshaltung verwiesen, die gerade auch für die Beziehung von Zuschauer und Spieler in Sportzusammenhängen in Anschlag zu bringen wäre.

47 Palmer u.a.: The Encyclopedia of Martial Arts Movies, S. xiii.

48 Die aktive Teilnahme am Handlungsgeschehen ist im Film nicht möglich, anders als beispielsweise im Computerspiel, bei dem das Bildschirmgeschehen maßgeblich von der Aktivität des Spielers abhängt, weil der Spieler gleichsam zum *Träger* der Darstellungshandlung wird.

49 Venus: Masken der Semiose, S. 306.

50 Ebd., S. 308.

durch die rezeptiven Operationen *Spiele und Bewerten*⁵¹ auszeichnet, umfasst dabei sowohl das simple Goutieren sowie den immersiven Mitvollzug von Bewegungsabläufen, die vor dem Hintergrund eines individuellen Handlungs- und Regelwissens⁵² entsprechend auch bewertet werden können. Hier rücken dann insbesondere auch die performativen und taktischen Qualitäten des Kampfesgeschehens in den Blick. Die dargestellten Bewegungsabfolgen und das zentrale Handlungsziel eines Kampfes – das Schlagen des Gegners – sind obendrein derart selbstevident, dass sie sich noch grundsätzlich jedem Zuschauer mitteilen.⁵³ Und so wird durch die Kampfhandlung eine Rezeptionshaltung angestoßen, die sowohl den Laien wie auch den Connaisseur und „cult aficionado“ anspricht, „the hardcore fan, who knows the difference between Mantis and Crane, Shaolin and *wu dang*, ‚northern leg‘ and ‚southern fist‘ [Herv. i. O.]“.⁵⁴

Somit offenbart das Kampfspiel im Martial Arts Film neben seinen performativen Qualitäten, die gemäß ihrer Regelkonformität sowie Choreographie bewertet werden können,⁵⁵ gerade auch in seiner agonalen Struktur seine gratifikatorischen Potenziale. Für den Zuschauer bedeutet dies, dass neben den performativen *Fähigkeiten* des Darstellers, auf die Palmer u.a. oben anspielen, auch der *Spielverlauf* der Darstellungshandlung zum Gegenstand der spielerischen Rezeption wird; und zwar der des einzelnen Kampfes selbst, wie auch der Abfolge der Kämpfe untereinander, wie es beispielsweise in Turnieren der Fall ist.⁵⁶ Diese Form der Spiel- bzw. Level-Dramaturgie weist dabei, wie be-

51 Vgl. ebd., S. 307.

52 Im Martial Arts Kino beispielsweise als Wissen über Bewegungsabläufe, Formen, Stile, Effekte, Anwendbarkeit usw. der verschiedenen Kampfkünste.

53 Bei komplexeren spielerischen Handlungszusammenhängen im Sport wie beim Cricket oder eben auch beim Schach teilen sich die gratifikatorischen Potenziale ohne ein Minimum an Regelwissen hingegen kaum mit.

54 Hunt: Kung Fu Cult Masters, S. 4. Dabei vermittelt der Film Hunt zufolge dem Zuschauer auch selbst dieses Wissen: „they [die Martial Arts Filme; JS] are [...] a form of learning, an ongoing ‚education‘ of the audience. Lau Kar-leung’s kung fu films teach us about the traditions and application of Southern Shaolin styles. Bruce Lee explains his ‚no style‘ Jeet Kune Do in the television series *Longstreet* (1972) and the incomplete *Game of Death/Sin and Youxi* (1972/1978)“ (ebd.).

55 Ähnlich wie beispielsweise auch bei der Begutachtung von Bewegungsabfolgen in künstlerischen Sportdisziplinen wie Eislaut, Gymnastik oder Turnen, wo regelkonforme Ausführung, Innovation, Kreativität, Ausdruck usw. der jeweiligen Kuren zum Gegenstand der Bewertung werden.

56 Agonale Spiele erzeugen durch ihre Orientierung an einem identifizierbaren Handlungsziel, dem Gewinnen, eine zusätzliche rezeptive Spannung, die sich in der Handlungsabfolge des Kampfesgeschehens entfalten: „Dramatisches, wie es kein Drama und kein Film unmittelbarer darstellen könnte, findet sich [...] in den

reits gezeigt wurde, auf die wesentliche Handlungsstruktur im Martial Arts Film hin. Die spielerische Beobachtungs- und Bewertungshaltung wird im Martial Arts Film folglich nicht nur durch die Einzelkämpfe selbst, sondern durch ihre spielerisch-additive Anordnung dominant angesprochen. Damit werden gleichsam zwei wesentliche Spielmomente in der Rezeption aktualisiert: das *Beherrschen* der Spielakte (durch die qua Regelwissen zu attribuierende regelkonforme Performanz) und das *Gewinnen* des Spiels (durch Schlagen des Gegners bzw. der Gegner).

Das gratifikatorische Potenzial des Martial Arts Films verdankt sich allerdings nicht nur seiner *Spielbarkeit*. Durch die rhythmisierte und choreografierte Darstellung des Kampfgeschehens gehen mit der spielerischen Rezeptionshaltung darüber hinaus insbesondere auch motorische Stimuli einher:

We need no special training to grasp vigorous, well-structured movement. More exactly, it's not so much that we grasp it as that it grabs us; we respond kinaesthetically, as when we tap our toes to music or hammer the air at a basketball game. These films literally grip us; we can watch ourselves tense and relax, twitch or flinch.⁵⁷

Bordwell⁵⁸ weist hier auf ein rezeptives Moment im Martial Arts Kino, das insbesondere die *kinästhetischen* Dimensionen der oben beschriebenen spielerischen Rezeptionshaltung markiert. Im Grunde genommen wird hier die *Gefühlsdimension* der durch die Kampf- und Bewegungshandlungen instantiierten rezeptiven Spiel- und Bewertungsoperationen angesprochen; ein Modus ästhetischer Rezeption also, der gewissermaßen *vorkognitiv* funktionalisiert und prozessiert wird.

sportlichen Endspielen und Meisterschaften, in denen Sieg und Niederlage, Erfolg und Scheitern so eng zusammenliegen“ (Grupe: Vom Sinn des Sports, S. 68).

57 Bordwell: Planet Hong Kong, S. 244.

58 Einen ersten Erklärungsansatz für diese rezeptiven Effekte findet Bordwell in Sergei Eisensteins Konzept des „expressive movement“: „First, the filmmaker had to discover concrete actions which an actor could be trained to execute in simplified and stylized form. Then the filmmaker had to devise a way of sharpen and further dynamize the expressive movements. And at key moments these techniques could cooperate, double, and intensify one another in an assault on the spectator's senses. If the effort was successful, the force of the movement and its onscreen presentation would stir in the viewer's body a palpable echo of the actor's gesture“ (Bordwell „Aesthetics in Action“, S. 88).

Anderson⁵⁹ geht davon aus, dass vor allem die individuelle Körper- und Bewegungserfahrung, also das prozedural-sensomotorische Wissen des Einzelnen, diese Form ästhetischer Rezeption maßgeblich prägt. Ein Großteil dieses Wissens ergibt sich dabei bereits aus der Physiologie des menschlichen motorischen Systems und kann somit als intersubjektiv vergleichbar gedacht werden. Anderson zufolge ist somit prinzipiell jeder Mensch in der Lage, dargestellte Bewegungsabfolgen und -effekte affektiv nachzuvollziehen und aus dieser Haltung heraus kinästhetische Reaktionen zu erfahren:

Any given segment of the audience, although lacking [...] prior knowledge of the martial arts, will still get enough information through the viewed movement to experience some type of kinesthetic response.⁶⁰

Ein kampfkunsterfahrener Zuschauer hingegen mag das Dargestellte an eigene Kampferfahrungen zurückbinden: „That is, any members of the audience who know what it feels like to throw somebody through the air“⁶¹. Eine weitere und letzte Form kinästhetischer Rezeption verdankt sich Anderson zufolge gewissermaßen unmöglicher bzw. hochspektakulärer Bewegungen, in der vor dem Hintergrund der eigenen Bewegungsmöglichkeiten „a kinesthetic appreciation for the performer’s virtuosity“⁶² entstehen kann. In gewisser Weise sind hiermit auch *Bewegungsutopien*⁶³ angesprochen. Bewegungen also, die

59 Vgl. Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“. Anderson bezieht sich hier vor allen Dingen auf John Martins kinästhetische Theorie des Tanzes (Martin: *The Modern Dance*, 1933, zit. in: Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“, o.S.). Da jeder Mensch prinzipiell weiß, wie es sich anfühlt, einen menschlichen Körper zu bewegen, kann die dargestellte Bewegung Anderson zufolge eine Reaktion auf Seiten des Zuschauers „through a process of the viewer’s muscular sympathy or empathy“ evozieren: „[...] every time a person sees another human body move, s/he implicitly understands what this movement might ‚feel‘ like“ (ebd., o.S.).

60 Ebd.

61 Ebd.

62 Ebd.

63 Der Begriff lehnt sich an den der „Steuerungsutopie“ von Jens Meinrenken an, den er in diesem Band diskutiert. Bewegungsutopien, die sich vor allem im Genre des Wuxia-Films (vgl. z.B. *Hero* und *Tiger and Dragon*) finden, rühren Andreas Busche zufolge gar an ein altes Versprechen des Kinos seit Lumières Eisenbahn: „[...] der Magie der reinen Bewegung, entbunden endlich von aller Gravitation und Logik. Eine vollkommene Einheit von Zeit und Raum bei gleichzeitiger Aufhebung der natürlichen Kontinuität von Bewegungsabläufen“ (Busche: „Die Schlange im Schatten des Adlers“). Mit Blick auf die Steuerungs- und Bildformen der *Bullet Time* sieht auch Meinrenken ein wesentliches Moment dieser Form in der

in der außermedialen Wirklichkeit nicht möglich wären, beispielsweise das Fliegen und Schweben in *Tiger und Dragon* oder die *Bullet Time*-Bewegungen in *The Matrix*. Die Unmöglichkeit dieser Bewegungen beruht allerdings weniger auf bewegungsmotorischen Grundlagen, als vielmehr auf physikalischen Gesetzen. Somit bleiben sie trotz bzw. auch gerade wegen ihrer *utopischen Virtuosität* kinästhetisch rezipierbar.

Der hier skizzierte kinästhetische Rezeptionsmodus markiert im Grunde genommen das *immersive* Moment der spielerischen Beschäftigung mit dem Kampf- und Bewegungsgeschehen im Martial Arts Kino: die Einfühlung in die psychophysische Mechanik der Kampffakte und -bewegungen. Diese allein verwirklicht allerdings noch keine spielerische Rezeptionshaltung und folglich kein Spiel. Dies geschieht erst, indem die dargestellten Kampfbewegungen vor dem Hintergrund eines (Spiel-)Regelwissens mental nachvollzogen und reflexiv evaluiert werden, sie also quasi *gespielt* und *bewertet* werden. Das Regelwissen wird folglich zum Beobachtungsinstrument von Spielformen. Um die dargestellten Bewegungsabläufe aber zu spielen, bedarf es gleichsam der immersiven Einfühlung. Der kinästhetische Modus ist der spielenden Beobachtungs- und Bewertungshaltung somit vorgelagert. Dabei ist es weniger entscheidend, in welcher Weise und Tiefe körperliche kinästhetische Effekte dann letztlich in Erscheinung treten. Diese Gefühlsdimensionen sind zu vernachlässigen, da sie ja ohnehin, wie Anderson es in seiner Heuristik abzubilden sucht, nur vor dem Hintergrund subjektiven Wissens zu beschreiben wären. Wichtig scheint hier vielmehr, dass mit dem Darstellungsgeschehen im Martial Arts Kino eine rezeptive Haltung angestoßen wird, die nicht nur kognitiv, sondern vor allem auch somatisch und emotiv funktioniert:

You know how after you watch a Kung-Fu Movie, you feel like you're a bad motherfucker?⁶⁴

They offer us the illusion of mastering the action.⁶⁵

Dass es sich bei dem kinästhetischen Rezeptionsmodus im Übrigen um einen sehr massenwirksamen handelt, mag die Attraktivität und Popularität des Martial Arts Kinos und der Spielform des Kampfes zusätzlich begründen.⁶⁶

Verdichtung von Raum und Zeit, in der die dargestellte *Bullet Time*-Bewegung skulpturale Qualitäten gewinnt.

64 Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts“, o.S.

65 Bordwell: Planet Hong Kong, S. 244. Der hier von Bordwell beschriebene rezeptive Eindruck, das dargestellte Kampfgeschehen gewissermaßen *gemeistert* zu haben, verdankt sich dabei insbesondere der immersiven Einfühlung.

66 Das gilt freilich auch für jede Bewegungsform in Darbietungskontexten wie im Theater, Tanz, Zirkus und Sport.

Denn dieser Modus funktioniert auch unabhängig von der reflexiven und analytischen Beobachtung und Bewertung und bedarf daher prinzipiell keinerlei intellektueller Anstrengungen auf Seiten des Zuschauers. Spielerische Raffinesse des Martial Arts Kinos offenbaren sich allerdings erst mit einer regelwissenbasierten reflexiven Evaluation des Kampfgeschehens. Wesentliche gratifikatorische Potenziale des Martial Arts Kinos entfalten sich vor allem also auch auf Basis von Kennerschaft. Nebenbei bemerkt wird mit dem kinästhetischen Modus auf eine Rezeptionshaltung verwiesen, die auch für jede Actionsequenz im Film in Anschlag zu bringen wäre. Denn wenngleich auch „the sheer kinetic energy and an ability to exhilarate the viewer“⁶⁷ ein wesentliches Moment des Martial Arts Kinos zu markieren scheint, findet sich dieses gratifikatorische Potenzial freilich bei jeder (filmischen) Darstellung menschlicher Bewegungsabläufe.

IV.

Die vorangegangenen Überlegungen haben gezeigt, dass der Martial Arts Film im Gegensatz zu konventionellen filmischen Erzählungen nicht auf interpretative Bemühungen angewiesen ist. Der Versuch mit Deutungs- und Verstehensinstrumentarien an den Martial Arts Film zu gehen, führt stattdessen unweigerlich dazu, diesen als *trivial* abzustempeln. Denn die Erzählhandlungen vermögen kaum zu überzeugen und die Spielform des Kampfes verlangt eine spielaffine Rezeptionshaltung. Das *Zusammenspiel* von Erzählhandlung und Spielform allerdings verweist im Martial Arts Film auf einen auffälligen Form- und Funktionszusammenhang, der hier bereits skizziert wurde und im Folgenden unter dem Gesichtspunkt seiner medienmorphologischen Spezifik erneut aufgegriffen werden soll.

Rücken Spielformen und Spielfunktionen und ihre performativen, taktischen und strategischen Aspekte in den Vordergrund des filmischen Darstellungsgeschehens, werden die Interpretations- und Identifikationsangebote systematisch mehr oder weniger stark konterkariert. Die interpretativ-identifikatorische Rezeptionshaltung kann dann zugunsten einer spielerisch-immersiven und -evaluativen aufgegeben werden. Auch wenn mit der Dominanz der Kampf- und Bewegungsformen im Martial Arts Kino vornehmlich ein solcher spielaffiner Rezeptionsmodus korrespondiert, handelt es sich hier jedoch keineswegs nur um eine reine Sport- und Spielveranstaltung, sondern freilich immer noch um eine filmische Erzählung.

67 Palmer u.a.: The Encyclopedia of Martial Arts Movies, S. xiii.

Und so finden sich auch in den Martial Arts Filmen Figuren und Ideale, mit denen sich ein Zuschauer *identifizieren* kann. Ihre Funktionen beschränken sich allerdings auf die narrative Plausibilisierung des Kampf(spiel)geschehens. Damit ist gleichwohl etwas gewonnen, was in Spielzusammenhängen nur selten vom Spiel selbst geleistet werden kann: die normative Aufladung der am Spiel Beteiligten.⁶⁸ Denn indem diese nicht mehr nur qua Funktion, sondern als *Erzählfiguren* agieren, wird die in Spielumgebungen eigentlich unerlässliche Chancengleichheit gleichsam überwunden. Die Spielparteien sind nicht mehr bloß Funktionsstellen im Spielgeschehen, sondern handelnde bzw. spielende *Personen*⁶⁹, die normativ in *Gut und Böse* differenziert werden. Dem Zuschauer wird durch diesen narrativen Prozess der Personalisierung die Entscheidung, welchem *Team* er folgen bzw. welche *Spielfigur er spielen soll*, gewissermaßen abgenommen. Obendrein wird er nur selten enttäuscht werden, denn sofern die Erzählhandlung den Helden nicht scheitern lässt, geht das Spiel meist zu seinen Gunsten aus – er gewinnt.

Die Figuren allerdings bleiben ohne große Tiefe und ausgearbeitete Geschichte. Ihre zumeist einfach konstruierten Handlungsmotive (Rache, sportlicher Ehrgeiz, Loyalität etc.) dienen ohnehin nur der Motivierung möglicher Kampfhandlungen.⁷⁰ Die Motive allerdings sind derart unspezifisch und allgemein, dass die Figuren hinsichtlich ihrer motivationalen Ausstattung kaum zu unterscheiden sind. Die Qualitäten von Figuren verdanken sich vielmehr der kämpferischen Performanz, d.h., indem den Figuren durch die spielerische Rezeptionshaltung raffinierte kämpferische Leistungen und Regelbeherrschung attribuiert werden, bedürfen sie keiner weiteren psychischen und emotionalen Tiefe. Denn sie bleiben – zumindest in der erzählten Geschichte – Träger der Handlungen, obwohl sich das Handlungsspektrum meist nur auf den Kampf reduziert (handlungslogisch gesehen, fungiert die Figur nicht als Subjekt des Handlungsgeschehens, sondern als Objekt des Kampfactes). Ihre Funktionalität beweist sich vielmehr im erfolgreichen Ablauf der Kampfhandlungen.

68 Dieser Prozess ist in Spiel- und Sportzusammenhängen ungleich komplexer: hier greifen neben individuellen Sinnmustern vor allem auch soziale, kulturelle und sportspielspezifische Faktoren. Fantum und Teampräferenzen sind beispielsweise im Fußball kaum vom Spielgeschehen selbst abzuleiten. Vgl. hierzu auch Grupe: *Vom Sinn des Sports*, S. 53ff. Zur Narrativierung von Sportberichterstattungen im Fernsehen siehe auch Neitzel: „Fußball – gespielt und erzählt“.

69 Indem die Figur in Erzählungen gewissermaßen als gesetzter Ursprung der Handlung fungiert, kann diese in der Rezeption zum *personalen Subjekt* werden.

70 Indem Figuren mit einfachen Motiven ausgestattet sind, generieren sie gewissermaßen auch ein höheres Identifikationspotenzial. Motive wie ‚für eine Sache einstehe‘ sind quasi derart unspezifisch und gleichsam ‚universal‘, dass sich fast jeder damit identifizieren kann.

Und so liegt in der Eindeutigkeit der Figuren auch der Grund, weshalb diese samt ihrer Motive eingängig und narrativ plausibel wirken.

Die Figuren im Martial Arts Film fungieren somit zumindest funktional als personalisierte *Spielfiguren*⁷¹ – das zeigt sich vor allem in der Funktionalisierung sowie Darstellung der Nebenfiguren: Sie dienen lediglich als Spielmaterial für die Protagonisten, sind also spiellogisch gesehen nichts weiter als Hürden bzw. Hindernisse im Sinne des regelgeleiteten Spielablaufs. Zudem werden diese oftmals nur nach äußeren Merkmalen unterschieden, wie beispielsweise in *Enter the Dragon*, wo sich Lee (Bruce Lee) in einer der Endszenen einer Vielzahl in Karateanzügen gekleideter Gegner stellt, oder in *The Quest*, wo die einzelnen Figuren durch die traditionelle Kleidung ihres jeweiligen Kampfstils unterschieden werden. Diese Figuren, deren prinzipielle Kampffähigkeit sowieso schon zur figuralen Grundausrüstung gehört, werden dabei nur selten erzählerisch-motivational eingeführt. Diese Form der Figurenausrüstung dient vorwiegend dazu, gegnerische Parteien voneinander unterscheidbar zu machen.

Auch die anderen wesentlichen Elemente der Erzählhandlung finden sich im Martial Arts Film spielerisch *eingefärbt*. Neben den eindeutig identifizierbaren Spiel-Räumen und -Szenerien wie Boxringe, Arenen und Gefahrenparcours (z.B. die Trainings-Kammern in *The 36th Chamber of Shaolin* oder *American Shaolin*) weisen auch die genretypischen Kampfsportschulen, Pagoden, Hinterhöfe, treppengesäumten Wirtshäuser usw. spiellogische Entsprechungen auf: sie begrenzen⁷² ebenso wie sie zusätzliche Handlungen motivieren (vgl. z.B. *Yamakasi*, *Les fils du vent* oder *Ong-bak*: Treppenhäuser, Fassaden, Autos, Menschen etc. werden gleichsam zu herausfordernden Hindernissen und Spielgeräten eines Parcours).⁷³ Mit der Pagode und freilich mit jedem weiteren verschiedene Räume beinhaltenden Ort, wird zudem das Spielprinzip des Levels sinnfällig umgesetzt wie bereits am Beispiel von *Game of Death* beschrieben. In *The Matrix* hingegen wird das Spiel in einen eigenen narrativierten Raum, in dem eigene Fiktionskonventionen gelten, verlagert: in die Matrix, „a world without rules and controls, without borders or boundaries, a world

71 Im Gegensatz zu Erzählfiguren sind Spielfiguren dadurch gekennzeichnet, dass ihr Motivations- und Handlungsspektrum regelgeleitet und oftmals statisch ist. Spielfiguren sind kaum entwicklungsfähig.

72 Spiele finden immer innerhalb wie auch immer realisierter „Grenzen von Zeit, Raum und Sinn“ (Huizinga: *Homo Ludens*, S. 146) statt. Spielfelder markieren in diesem Sinne die für das Spiel so notwendige Innen-Außen-Grenze. In ihrer narrativen Einbettung der Spielfelder verschwindet diese Grenze zunehmend, allerdings bleiben die funktionslogischen Entsprechungen erhalten.

73 Vgl. in diesem Zusammenhang auch Distelmeyer: „Die Tiefe der Oberfläche“, S. 85. Distelmeyer verweist dabei auf Räume und Orte, die spezifische Anschluss-handlungen motivieren.

where anything is possible“⁷⁴. Die Matrix wird selbst zum Spielfeld mit expliziten Spielregeln: Alles ist möglich. Und so werden auch hier auf einfache Weise die (zumal *utopisch virtuos*) Kampffakte narrativ plausibilisiert.

Im Martial Arts Film lässt sich zudem der auffällige Gebrauch von Waffen und ähnlichen *Spielmitteln* beobachten: Schwerter, Speere, Feuerwaffen aber auch *Superkräfte* (z.B. Unverwundbarkeit wie in *Bulletproof Monk*, magische Fähigkeiten wie in *A Chinese Ghost Story* usw.) und *Spezialtechniken* (beispielsweise der *Dim Mak* in *Bloodsport* oder die *5-Finger-Herz-Pressur-Explosions-Technik* in *Kill Bill 2*). Die Verwendungsweisen und Anwendungskontexte dieser Spielformen bedürfen dabei kaum zusätzlicher erzählerischer Motivation; ihr Handlungszusammenhang sowie ihre kausalitätsstiftende Kraft wird auch hier mehr als deutlich: Sie motivieren Kämpfe.

Zuletzt entsprechen auch die narrativen Ideale und Ziele der Martial Arts Filme spielerischen Handlungsmomenten: Indem der Kampf zum wesentlichen Mittel der Konfliktlösung wird, ist er gleichsam auch der zentrale Motor aller Erzählhandlungen. Es geht im Martial Arts Kino folglich stets darum, einen wie auch immer plausibilisierten Konflikt zwischen zwei oder mehreren gegnerischen oder rivalisierenden Parteien dadurch zu lösen, dass ein entscheidender Kampf gewonnen wird, ein oder mehrere Gegner endgültig geschlagen werden oder eine alles entscheidende Kampftechnik oder -fertigkeit erlernt wird. Die Einlösung des narrativen Versprechens ist gleichsam immer schon mit Beendigung bzw. Gewinnen des Kampfes gegeben.⁷⁵ Und auch bei diesen wesentlichen Erzählradikalen handelt es sich im Grunde genommen um narrative Spielfunktionen, denn wie Huizinga deutlich macht, funktionalisiert das Spiel stets einen „*Kampf um etwas* [Herv. i. O.]“⁷⁶. Dieses agonale Prinzip liegt somit jedem Martial Arts Film zugrunde,⁷⁷ so dass mit dem Kampffakt eine prägnante Spielform – als kompositorisches Prinzip – im Zentrum des Handlungsgeschehens fungiert.

Man hat es im Martial Arts Film folglich mit einer medienmorphologisch auffälligen Verschaltung narrativer und spielerischer Formen zu tun, die auf

74 Morpheus (Lawrence Fishburne) in *The Matrix*, zit. in: Hunt: Kung Fu Cult Masters, S. 185.

75 Das Kampfspektakel im Martial Arts Kino hat, um mit Leschke zu sprechen, also „jene Eigenqualität gewonnen, die die ausstehende Einlösung des narrativen Versprechens vergessen macht“ (Leschke: „Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 8).

76 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 22. Vgl. auch Anm. 1.

77 Dieses ludische Prinzip offenbart sich wie bereits dargestellt insbesondere auch in der dramaturgischen Anordnung der Kämpfe untereinander: in der sich aus der Wiederholung und Gleichförmigkeit seiner Elemente ergebenden additiven und kumulativen Levelstruktur.

wesentlichen Formebenen medialer Angebote Effekte entfalten: auf der Ebene der *Konstruktion* (logische Verknüpfung der Einheiten) und des *Materials* (Darstellung des Inhalts).⁷⁸ Einerseits lassen sich strukturelle Effekte der Implementierung von Spielformen in Erzählungen beobachten (Verwirklichung einer Spiellogik), andererseits der morphologische Zusammenhang von Spielformen und narrativer Gestaltung (kampffähige Figuren, Orte etc.). Um diese Zusammenhänge zu modellieren, bietet es sich an, auf Kenneth Burkes quasi-analytisches System der Motivgrammatik zurückzugreifen.⁷⁹

Burkes Handlungsmodell unterscheidet dabei fünf Dimensionen, die jedem Handlungssystem zugrunde gelegt werden können: „agent“ (Handlungsträger) – „agency“ (Handlungsmittel) – „scene“ (Handlungsort) – „act“ (vollzogene Handlung) – „purpose“ (Handlungsabsicht, -ziel).⁸⁰ Die Handlungs- und Motivdimensionen für die Handlungssysteme der Erzählung und des Spiels lassen sich idealtypisch wie folgt konkretisieren:

	agent	agency	scene	act	purpose
Erzählung	Erzählfigur(en)/ Charakter(e)	Ordnung der Dinge, spezifische Objekte (z.B. das <i>Elixier</i>)	Raumzeitlich spezifizierte Welt	Konfliktlösung	Aufhebung/ Ende des Konflikts
Spiel	Spielfigur	Spielzeug/ Spielgerät	Spielfeld	Spielzüge	Sieg/ Idealverlauf

Abbildung 1: Idealtypische Füllung der Burke’schen Handlungspentade

78 Mediale Formen lassen sich nicht nur auf den Ebenen des *Materials* und der *Konstruktion* differenzieren, sondern daneben auch auf der Ebene der *Komposition* (Konfiguration der sinnlich wahrnehmbaren Einheiten). Die Logik dieser medienanalytischen Dreiteilung markiert dabei gleichsam die elementare, funktionale und formale Dimension medialer Sachverhalte.

79 Vgl. Burke: A Grammar of Motives. Zur Funktionalisierung des Burkschen Handlungsschemas als Vergleichsperspektive für Spiel- und Erzählanalysen siehe den Beitrag von Jochen Venus in diesem Band sowie Venus: Masken der Semiose, S. 323-324.

80 „In a rounded statement about motives, you must have some word that names the *act* (names what took place, in thought or deed), and another that names the *scene* (the background of the act, the situation in which it occurred); also, you must indicate what person or kind of person (*agent*) performed the act, what means or instruments he used (*agency*), and the *purpose*. Men may violently disagree about the purposes behind a given act or about the character of the person who did it, or how he did it, or in what kind of situation he acted; or they may even insist upon totally different words to name the act itself. But be that as it may, any complete statement about motives will offer *some kind* of answers to these five questions: what was done (*act*), when or where it was done (*scene*), who did it (*agent*), how he did it (*agency*), and why (*purpose*)“ (Burke: A Grammar of Motives, S. xv).

Ein wesentlicher Unterschied zwischen den Handlungssystemen des Spiels und der Erzählung lässt sich dabei vor allem hinsichtlich ihrer jeweiligen morphologischen Schwerpunkte markieren. Während in Erzählungen die Erzählfigur (*agent*) als Subjekt des Handlungsgeschehens und gleichsam als wesentlicher Identifikationsanker der Rezeption fungiert, liegt der morphologische Schwerpunkt im Spiel auf dem Spielakt bzw. auf dynamischen Vollzügen (*act*), die freilich vor dem Hintergrund eines Regelwerks realisiert werden und so auch auf Basis eines Regelwissens gespielt und bewertet werden können. In ihren konkreten Materialisierungen verwirklichen Erzählung und Spiel wiederum unterschiedlich relevante Formzusammenhänge, die aber allesamt auf ihr jeweiliges morphologisches Zentrum verweisen (vgl. Abb. 1.). Spielfiguren (Spielsteine, Spieler), Spielgeräte (Karten, Bälle, Würfel), Spielfelder (Parcours, Arenen, Tabellen) und Spielziele (Gewinnen, Beherrschen, Lösen) in Spielzusammenhängen motivieren zwar jede für sich unterschiedliche Spielakte, sie bleiben aber auf den Akt ausgerichtet. In Erzählungen dagegen werden durch die *agency*- und *scene*-Dimensionen vornehmlich die Fiktionskonventionen etabliert und so gleichsam die diegetische Welt, in der die Figuren agieren, narrativ plausibilisiert. Die *act*- und *purpose*-Dimensionen dienen wiederum der normativen Aufladung der Erzählfiguren, die für die Etablierung des narrativen Konflikts unabdingbar ist.

Zwei wesentliche morphologische Logiken lassen sich in diesem Formzusammenhang anhand der Burke'schen Motiv- bzw. Formgrammatik⁸¹ entfalten: die *ways of placement*, die Platzierung von Motiven innerhalb der Pentade, sowie die *ratios*, welche die aus der Platzierung der Motive resultierenden Motivverhältnisse zwischen Handlungsdimensionen der Pentade bezeichnen. Die fünf Dimensionen finden sich in ihren konkreten Materialisierungen gewöhnlich in einem spezifischen Handlungszusammenhang, der sich aus der jeweiligen Platzierung von Motiven ergibt. Dieser Handlungszusammenhang folgt dabei idealiter den „principles of consistency“⁸² und „determination“⁸³. Gemeint ist hiermit, dass ein motivationales Zentrum die restlichen Dimensionen derart prägen kann, dass diese immer auch auf dieses Zentrum verweisen und

81 Der Motiv-Begriff weist in diesem Zusammenhang eine semantische Ambivalenz auf, indem er *Antrieb* und *Beweggrund* einer Handlung ebenso wie das ästhetische *Thema*, wie es beispielsweise in der Kunst und Musik verwendet wird, bezeichnet. Auch der Formbegriff weist eine ähnliche Zweiseitigkeit auf. So lässt sich mit diesem ebenso eine strukturelle Einheit im Sinne einer gelösten und isolierten Form wie eine *Formfunktion* und *-effekt* denken. Indem der Formeffekt vor allem hinsichtlich seiner strukturellen Effekte als Handlungsdeterminante stark gemacht wird, lassen sich Motiv und Form hier synonym verwenden.

82 Burke: *A Grammar of Motives*, S. 9.

83 Ebd., S. 15.

so bestimmte formrelevante *ratios* entstehen. Gleichsam kann sich auf diese Weise eine synekdocheische Beziehung zwischen den Dimensionen herausbilden, Burke spricht hier vom „container and thing contained“⁸⁴, eine Handlungsdimension beinhaltet gewissermaßen die andere und vice versa – je nach Perspektive.

Auf dieser Basis lassen sich nun auch die strukturellen Formeffekte beschreiben, die sich aus der Motivkraft der Spielform des Kampfes ergeben. Denn als *act*-Form markiert die Kampfhandlung die *zentrale* Form spielerischer Handlungszusammenhänge, mit deren Implementierung in die Erzählung gleichsam ein Prozess der Motivplatzierung (*placement*) realisiert wird. Und so tendieren auch die anderen Dimensionen dazu, unter dem Gesichtspunkt der dominanten Spielform Gestalt zu gewinnen und formrelevante *ratios* auszubilden. Der Kampffakt als motivationales Zentrum im Martial Arts Film kann somit wie oben skizziert in allen anderen Dimensionen *beinhaltet* sein: *agent-act* (kampffaffine Figuren), *agency-act* (kampffaffines Gerät, bzw. kampffaffine Techniken und figurale Eigenschaften), *scene-act* (kampffaffine Spielfelder), *purpose-act* (kampffaffine Ideale). Entscheidend aber ist, dass nicht alle *ratios* gleichermaßen formrelevant erscheinen.⁸⁵ Dies hängt maßgeblich von der narrativen Gestaltung des jeweiligen Materials ab. Die *agency-act ratio* wird beispielsweise dann wichtig, wenn in der Geschichte Waffen, Kampftechniken oder Kampfeigenschaften eine zentrale Rolle spielen, wie z.B. in *Snake in the Eagle's Shadow*, in dem die Kampftechnik zum entscheidenden Mittel der Konfliktlösung wird und daher über weite Strecken das Lernen dieser Techniken in den Vordergrund gerückt wird. In *Blade* beispielsweise sind es die verschiedenen Waffen wie Silberpfeile, silberne Schwerter, knoblauchgetränkte Projektile usw., die zu wesentlichen Mittel gegen die gegnerischen Vampire werden und auffällig in Szene gesetzt werden. Dennoch finden sich hier *alle* Formdimensionen spielerisch geprägt, indem sie gleichsam der Motivation von Kampfhandlungen dienen.

Der Gesamtzusammenhang der Handlungsdimensionen unterliegt gewissermaßen einem morphologischen Band, d.h. indem Spielformen in Erzählun-

84 Ebd., S. 3.

85 Gleiches gilt freilich auch für Formzusammenhänge in Spielen. In Ballspielen wie Fußball beispielsweise scheint die *scene-act* Relation formrelevanter als die der *agent-act*. Die Handlungsvollzüge sind zwar auch im Fußball von den Spielern abhängig, doch werden die für das Spiel entscheidenden Handlungsvollzüge vor allem durch das Spielfeld motiviert und begrenzt: Je nach Ort auf dem Fußballfeld sind spezifische Spielakte nicht nur erlaubt bzw. untersagt, sondern gleichsam ‚sinnvoll‘ und besonders anschlussfähig. In Kartenspielen wiederum ist das Spielfeld kaum relevant. Die Handlungen werden hier vor allem vom Spielmaterial – den Karten – determiniert.

gen implementiert werden, können je nach Form bestimmte Handlungsdimensionen zu morphologischen Schwerpunkten werden und so gleichsam das Handlungsgeschehen spielerisch prägen, insofern also auch narrative Strukturen determinieren. Das motivationale Zentrum wird funktionslogisch gesehen zum Subjekt des Formzusammenhangs. Im Martial Arts Film ergibt sich folglich ein auf den Kampfsakt ausgerichteter spielerischer Formzusammenhang, in der nicht mehr wie in konventionellen Erzählungen, die *agent*-Position motivational als entscheidend dargestellt wird, sondern die Kampfhandlung. Man hat es im Martial Arts Film also gleichsam mit *Erzählungen von Spielen* zu tun. Und zwar in der Art, dass das Handlungsgeschehen hier einen spielerischen Form- und Funktionszusammenhang konstituiert, der vor dem Hintergrund eines narrativen Form- und Funktionszusammenhangs profiliert wird.⁸⁶

Nicht jede Spielformimplementierung weist dabei aber diese syntagmatischen Effekte auf. Denn Spielformen können problemlos in Erzählungen implementiert werden, so lange die *agent*-Position das motivationale Zentrum bleibt. Spielformen in diesem Sinne realisieren dann keine Form des *placement*, sondern fungieren als narrativ-autonome Zwischenspiele der Erzählung⁸⁷, die von der Narration problemlos verarbeitet werden können. Solche Spielformen verfügen nämlich prinzipiell „über keinen notwendigen Ort innerhalb der Narration“, sondern sie lassen sich „bedenkenlos von vorne nach hinten kopieren“⁸⁸, wie beispielsweise Verfolgungsjagden, Stuntsequenzen oder auch konkretisierte Spielsequenzen wie Basketballspiele oder Pokerpartien.⁸⁹ Auch in *The Karate Kid*, *Rocky* oder *Troy* beispielsweise fungieren die Kampfsequenzen als autonome Actionsequenzen ohne strukturelle Effekte. Als Ziel des Dramas realisieren die Kämpfe hier zwar eine eigene Spannungsdramaturgie, allerdings wird die narrative Mechanik durch die Spielform nicht irritiert; der narrative Progress bleibt vornehmlich kausal motiviert und wird vom Figureninventar vorangetrieben. Man hat es hier vielmehr mit zwei parallel verlau-

86 Das Spielgeschehen selbst bleibt u.a. insofern narrativ strukturiert, als es Anfang, Mitte und Ende kennt.

87 „Implementiert man jedoch Spielsequenzen in Narrationen, dann verhalten sich diese Sequenzen narrativ neutral. Sie füllen Erzählzeit und führen ebenso spektakulär wie zuverlässig zur gewünschten Entscheidung. Einer derartigen Logik unterliegt noch jede Verfolgungsjagd im Film. Die möglichst opulente Inszenierung sinnlich wahrnehmbarer Differenzen in Wettkampf-Konstellationen fungiert in Narrationen als eine Art spielerischer Joker, als Füllmaterial mit Eigenspannung und Eigenlogik, das nahezu an jedem narrativen Ort anzubringen ist“ (Leschke: „Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 6); vgl. auch Anm. 4.

88 Ebd., S. 7.

89 Vgl. z.B. *Casino Royale*, in der die Pokerpartie ein wesentliches Spannungselement der Erzählhandlung darstellt.

fenden Handlungslogiken zu tun, indem die Dramaturgie der Kampfspiele mit der Gesamtdramaturgie der Erzählung gleichgeschaltet wird, wobei letztere dominant bleibt und erstere Surplus wird.

Indem allerdings Kampfsequenzen wie im Martial Arts Film *wiederholt* auftauchen, entfaltet die *act*-Dimension ihre formstiftende Kraft. Die Kämpfe rhythmisieren nicht nur das Handlungsgeschehen und übernehmen dadurch auch Rahmungsfunktionen, sondern die *agent*-Position der Erzählung wird in diesem Prozess des *placement* gleichermaßen entmachtet, so dass die Motivationslogik der Erzählung konterkariert und eine eigene spielerisch-additive Mechanik verwirklicht wird. Freilich kann man diesen medienmorphologischen Tendenzen entgegenwirken, indem die *agent*-Position dadurch gestärkt wird, dass zusätzliche Handlungsmotive eingeführt werden, die nicht der Kampfhandlung dienen. Dies lässt sich beispielsweise in Martial Arts Mischgenres wie der Kung-Fu Romanze (vgl. z.B. *Tiger and Dragon* oder *House of Flying Daggers*) beobachten, in denen gewissermaßen zwei Formtendenzen gegeneinander laufen: Einerseits bleibt die Kampfhandlung wesentliches Konfliktlösungsmittel, andererseits wird das *morphologische Band* beispielsweise durch eine Liebesgeschichte nicht konsequent beibehalten. Figuren erhalten zusätzliche Motive, weitere Konflikte und Handlungsziele werden eingeführt und diese dienen allesamt nicht der Kampfhandlung; Erzählhandlungen solcher Art wirken oftmals schlicht aufmoduliert.

Das wiederholte Funktionalisieren einer Spielform realisiert folglich struktur determinierende Kräfte, indem diese durch die Rhythmisierung des Handlungsverlaufs zum motivationalen Zentrum des Handlungsgeschehens werden kann. Ein einmaliges Auftauchen ist hingegen problemlos von der Narration zu verarbeiten. Spielformen entfalten ihre syntagmatische Wirkung also vornehmlich durch ihren *reflexiven* Gebrauch. Der Vorteil solcher Formimplementierungen liegt dabei auf der Hand: Figuren, Handlungen, Orte usw. müssen erzählerisch kaum mehr motiviert werden und wirken dennoch narrativ plausibel; ein performativ überzeugender Protagonist beispielsweise muss nicht großartig narrativ entfaltet werden, der Kampf bzw. die Kampffähigkeit selbst wird zum Prinzip der Figurencharakterisierung (z.B. in *Blade* oder *The Matrix*). Mit den Kampfhandlungen können zudem auf sehr einfache Weise Entscheidungen herbeigeführt werden, die narrative Strukturen gleichsam zu Ende führen.

Spielformen in Erzählungen ermöglichen zudem Anschluss handlungen, die narrativ nur schwerlich zu motivieren wären und somit neue Möglichkeiten der Konstruktion von Plotstrukturen. Spielformen erlauben zudem Schwächen in der Figuren-, Konflikt- und Plotkonstruktion auf einfache Weise zu ‚überspielen‘. Denn indem Kampfhandlungen auffällig im Material auftauchen, wird die interpretativ-identifikatorische Rezeptionshaltung ohnehin durch eine

spielerisch-immersive und -evaluative abgelöst. Und die *Qualität* dieser Filme verdankt sich in dieser Rezeptionshaltung der spielerischen Raffinesse. In Raymond Lees *Dragon Inn* wird dies gleichsam explizit vorgeführt, wenn die durchaus komplexe militärische Intrigen und Verrat verhandelnde Erzählung nach 90 Minuten damit endet, dass die Gefolgsmänner des Helden verkünden: ‚Oh, we’re going to fight anyway. Let’s start now!‘ Der Plotverlauf wird plötzlich aufgegeben und *deus-ex machina* Konstruktionen bestimmen den Fortgang: bereits ausgeschiedene Figuren tauchen wieder auf und andere verschwinden einfach, ohne dass dies in irgendeiner Form erzählerisch motiviert und aufgelöst wird. Das gratifikatorische Potenzial des Films wird damit aber keineswegs gemindert.

Unter den Produktionsbedingungen heutiger Massenangebote ermöglichen Spielformen daher eine willkommene Möglichkeit, Aufmerksamkeit zu generieren. Und so finden sich gegenwärtig Spielformen gerade auch des Martial Arts Kinos zuhauf im massenattraktiven Film. *Kill Bill Vol. 1* und *Vol. 2* sowie *The Matrix* und *Blade* sind beste Beispiele dafür, dass die Vielzahl der Formen des Martial Arts Films im Hollywoodkino angekommen sind: So finden sich neben den Martial Arts Kämpfen genretypische Figuren (Pai Mei in *Kill Bill Vol. 2*), Waffen (Katanas, Nunchakus, Wurfsterne etc.), spielaffine Szenerien (die Matrix), Kampfgesten (die Bruce-Lee Handbewegung von Neo in *The Matrix*), Spezialtechniken (z.B. der gesprungene Schwertangriff von Achilles in *Troy*), Trainingssequenzen (z.B. *Rocky*, *The Matrix*, *Kill Bill Vol. 2*) usw. Bei all diesen Formen handelt es sich um prägnante Spielformen des Martial Arts Kinos, die gleichsam allesamt die Kampfhandlung mit beinhalten. Sie funktionieren als Metonymien und als Metonymien können diese Formen Kampfhandlungen motivieren und ihre strukturdeterminierende Kraft entfalten. Kampfhandlungen lassen sich zudem leicht variieren, so dass auf einfache Weise ein Großteil der Erzählzeit spektakulär und massenwirksam gefüllt werden kann. Dass durch die formstiftende Kraft der Kampfhandlung die Motivationslogik der Erzählung irritiert wird, tut dem ganzen keinen Abbruch. Im Gegenteil, kann so doch zugleich das dramaturgische Potenzial spielerischer Handlungszusammenhänge nutzbar gemacht werden.

V.

Die vorangegangenen Überlegungen sollten insbesondere auf zwei wesentliche Formdimensionen aufmerksam machen: die Funktionslogiken der Formimplementierung sowie die rezeptiven Effekte der Spielform des Kampfes. Denn erst in der Perspektivierung beider Dimensionen der Form, der Angebotsseite sowie der *Psychologie* der Form, entfaltet sich ihre morphologische Prägnanz.

Von rezeptiver Seite verwirklichen sich Spielformen dadurch, dass diese auf Basis eines Regelwissens *Spielfunktionen* aktualisieren. Auf Seite des Angebots lassen sich hingegen die morphologischen Handlungszusammenhänge sowie die syntagmatischen *Effekte* der Spielformimplementierung beschreiben. Dazu wurde in diesem Zusammenhang auf die Motiv- und Formgrammatik von Burke zurückgegriffen, die es erlaubt, eine architektonische Perspektive auf das Formgeschehen einzunehmen. Denn indem auf Basis der Burke'schen Grammatik das Handlungsgeschehen in die formrelevanten Handlungselemente dimensioniert werden kann, lassen sich gleichermaßen spielerische und erzählerische Formzusammenhänge vor dem Hintergrund eines allgemeinen Handlungsbegriffs vergleichen. Die Burke'sche Grammatik dimensioniert gewissermaßen die *Materialebene* medialer Formen, auf der die Effekte der Implementierung von Spielformen bezüglich des morphologischen Handlungsgefüges beobachtet werden können. Die auf der Ebene des Materials implementierten Spielformen wie die des Kampfes prägen den morphologischen Handlungszusammenhang allerdings derart, dass sich die Formeffekte vor allem auch auf der funktionalen Ebene der *Konstruktion* entfalten: im Martial Arts Film durch die Verwirklichung einer nach ludischen Prinzipien folgenden Dramaturgie und Handlungslogik. Die Materialebene stellt insofern die morphologische Basis narrativer und ludischer Konstruktionsprinzipien dar. Daneben wäre freilich auch noch die *Kompositionsebene* der Form zu analysieren. Denn Formen verwirklichen sich stets auch als spezifische Konfigurationen sinnlich wahrnehmbarer Einheiten. In dieser Arbeit wurde diese Ebene bewusst übergangen, jedoch wäre das Verhältnis der kompositorischen und ästhetischen Prinzipien von Spielformen zu den Formebenen des Materials und der Komposition in einem nächsten Schritt morphologisch zu entfalten. Denn es ist anzunehmen, dass auch durch spezifische Kompositionsformen Spielfunktionen verwirklicht werden können: bestimmte Schnitttechniken oder auch Kameraeinstellungen können Kampfdarstellungen sehr unterschiedlich in Szene setzen, so dass dadurch auch kämpferische Qualitäten sehr unterschiedlich zur Geltung kommen; hier wäre auch nach den Authentifizierungsstrategien im Martial Arts Kino zu fragen, denn heutige Kampfdarstellungen orientieren sich immer öfter an ‚realistischen‘ Kampf- und Bewegungsabfolgen, die freilich auch die spielerische Beschäftigung anders herausfordern.

Die hier am Gegenstand des Martial Arts Films diskutierten Formprozesse ließen sich freilich auch für den Actionfilm verallgemeinern. Denn auch hier beobachtet man die Tendenz, dass *Actionsequenzen* verstärkt zum formstiftenden Attraktionsmoment gegenwärtiger Produktionen werden. Wenngleich nicht jede *Action* regelgeleitete Spielakte darstellt, so verlangt diese doch immer noch eine spielerisch-immersive und -evaluative Rezeptionshaltung. Das Beobachtungsinstrument basiert hier freilich nicht auf dem Regelwissen konkreter

Spielzusammenhänge, kann aber beispielsweise vor dem Hintergrund eines Wissens über produktionsspezifische Aspekte performative Qualitäten unterscheiden: Actionsequenzen können als ‚besser oder schlechter gemacht‘ beobachtet und bewertet werden. Und so kann mit Blick auf den durch Spielformen dominant provozierten Rezeptionsmodus abschließend vielleicht auch eine Antwort auf Bordwells Frage gegeben werden: „If we think of a story as a chain of causes and effects, actions and reactions, then what do we do with those moments when the story seems to halt and we are forced simply to watch and listen?“⁹⁰ *Wir spielen sie!*

Literaturverzeichnis

- Anderson, Aaron: „Violent dances in martial arts films“, in: Jump Cut: A Review of Contemporary Media, Nr. 44, September 2001, <http://www.ejumpcut.org/archive/jc44.2001/aarona/andersontextonly.html>, 01.08.2006.
- Anderson, Aaron: „Kinesthesia in martial arts films. Action in motion“, in: Jump Cut: A Review of Contemporary Media, Nr. 42, Dezember 1998, <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC42folder/anderson2/index.html>, 01.08.2006.
- Bordwell, David: „How to Watch a Martial Arts Movie“, in: Chute, David (Hrsg.): *Heroic Grace: The Chinese Martial Arts Film*, Los Angeles 2003, S. 9-12.
- Bordwell, David: „Aesthetics in Action: Kung Fu, Gunplay, and Cinematic Expressivity“, in: Yau, Esther C. M. (Hrsg.): *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, Minneapolis 2001, S. 73-93.
- Bordwell, David: *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Cambridge/London 2000.
- Busche, Andreas: „Die Schlange im Schatten des Adlers“, in: *die tageszeitung*, 15.05.2003, <http://www.taz.de/pt/2003/05/15/a0139.1/text>, 10.08.2006.
- Burke, Kenneth: *A Grammar of Motives*, Berkeley 1969 [1945].
- Distelmeyer, Jan: „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywoodkinos“, in: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster 2002, S. 63-95.

90 Ebd., S. 178.

- Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: ders. (Hrsg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, Münster 2002, S. 9-61.
- Fitzgerald, Martin (Hrsg.): Hong Kong's Heroic Bloodshed, Herts 2000.
- Gerle, Jörg: „Filmkritik zu Ong-bak“, in: Film Dienst, Nr.25, Dezember 2004, <http://film-dienst.kim-info.de/kritiken.php?nr=7447>, 02.10.2006.
- Gregor, Ulrich: „Kino in Hongkong: aktiv, hektisch, enthusiastisch“, in: epd-film, 11/94, S. 30-35.
- Grupe, Ommo: Vom Sinn des Sports: Kulturelle, pädagogische und ethische Aspekte, Schorndorf 2000.
- Hall, Kenneth E.: John Woo – The Films, Jefferson, North Carolina, London 1999.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel [1938], Reinbek 2004.
- Hunt, Leon: Kung Fu Cult Masters. From Bruce Lee to Crouching Tiger, London/N.Y. 2003.
- Kramer, Stefan: Schattenbilder – Filmgeschichte Chinas und die Avantgarde der achtziger und neunziger Jahre, Dortmund 1996, S. 253-297.
- Leschke, Rainer: „Die Spiele massenmedialen Erzählens oder Warum Lola rennt, Schiller zuschaut und Kant die Angelegenheit immer schon begriffen hat“, Siegen 2004, <http://www.medienmorphologie.de/content/SpielErzaehlung.pdf>, 10.01.2004.
- Leschke, Rainer: „Gelöste Gewalt“, in: Laser, Björn u.a. (Hrsg.): Die dunkle Seite der Medien. Ängste, Faszinationen, Unfälle, Frankfurt a.M. 2001, S. 64-79.
- Lott, M. Ray: The American Martial Arts Film. Jefferson, North Carolina 2004.
- Mintz, Marilyn D.: The Martial Arts Film. South Brunswick, New York 1978.
- Neitzel, Britta: „Fußball – gespielt und erzählt. Überlegungen zur Narrativierung von Spielen in der Fernsehübertragung“, in: dies. (Hrsg.): FFK 9 – Dokumentation des 9. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums an der Bauhaus-Universität Weimar, Weimar 1997, S. 271-288.
- Ong-bak DVD, Ascot Elite Home Entertainment 2007.
- Palmer, Bill u.a.: The Encyclopedia of Martial Arts Movies. Lanham, Maryland 2003.

- Rance, PTJ: Martial Arts, London 2005.
- Röthig, Peter: „Sport und Ästhetik“, in: Haag, Herbert (Hrsg.): Sportphilosophie. Ein Handbuch, Schorndorf 1996, S. 209-228.
- Schiller, Friedrich: „Über Anmut und Würde“, in: derselbe: Kallias oder über die Schönheit. Über Anmut und Würde, Stuttgart 1994 [1793], S. 69-139.
- Seeßlen, Georg: „Bloße Hände, Goldene Ernte“, in: epd-film, 11/94, S. 21-29.
- Seeßlen, Georg: „Bruce Lee: Die Choreographie eines Ghetto-Zorns“, in: epd-film. 8/93, S. 25-27.
- Tasker, Yvonne: Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema, New York 1993.
- Teo, Stephen: Hong Kong Cinema – The Extra Dimensions, London 1997.
- The Internet Movie Database: Ninja Warriors, user comment. <http://www.imdb.com/title/tt0199854/usercomments>, 11.11.2006
- Umard, Ralph: Film ohne Grenzen – Das neue Hongkong Kino, Lappersdorf 1996.
- Venus, Jochen: Masken der Semiose. Zur Inkongruenz medientheoretischer Perspektiven, Universität Siegen 2005 (Diss.).

Filmverzeichnis

- 300 (USA 2007, Regie: Zack Snyder).
- A Chinese Ghost Story (Hongkong 1987, Regie: Ching Siu-Tung).
- A Touch of Zen (Taiwan 1969, Regie: King Hu).
- American Samurai (USA 1992, Regie: Sam Firstenberg).
- American Shaolin (USA 1991, Regie: Lucas Lowe).
- Arahan (Südkorea 2004, Regie: Ryoo Seung-Wan).
- Banlieu 13 (Frankreich 2004, Regie: Pierre Morel).
- Blade (USA 1998, Regie: Stephen Norrington).
- Blade II (USA/Deutschland 2002, Regie: Guillermo del Toro).
- Blade: Trinity (USA 2004, Regie: David S. Goyer).
- Bulletproof Monk (USA 2003, Regie: Paul Hunter).

Bloodsport (USA 1988, Regie: Newt Arnold).

Casino Royale (USA/GB/Deutschland/Tschechien 2006, Regie: Martin Campbell).

Charlie's Angels (USA/Deutschland 2000, Regie: Joseph McGinty).

Chok-Dee (Frankreich 2005, Regie: Xavier Durringer).

Come Drink with Me (Hongkong 1966, Regie: King Hu).

Crouching Tiger, Hidden Dragon (Taiwan/Hongkong/USA/China 2000, Regie: Ang Lee).

Dragon Inn (Hongkong 1992, Regie: Raymond Lee).

Enter the Dragon (Hongkong/USA 1973, Regie: Robert Clouse).

Game of Death (Hongkong/USA 1978, Regie: Robert Clouse).

Hero (Hongkong/China 2002, Regie: Yimou Zhang).

House of Flying Daggers (China/Hongkong 2004, Regie: Yimou Zhang).

Jet Li's fearless (China/Hongkong/USA 2006, Regie: Ronny Yu).

Kampfansage – Der letzte Schüler (Deutschland 2005, Regie: Johannes Jaeger).

Kickboxer (USA 1989, Regie: Mark DiSalle und David Worth).

Kill Bill Vol. 1 & Vol. 2 (USA 2003, 2004, Regie: Quentin Tarantino).

Kiss of the Dragon (Frankreich/USA 2001, Regie: Chris Nahon).

Kung Fu Hustle (China/Hongkong 2004, Regie: Stephen Chow).

Les Fils du Vent (Frankreich 2004, Regie: Julien Seri).

Lionheart (USA 1990, Regie: Sheldon Lettich).

Ninja Warriors (USA 1985, Regie: John Lloyd).

No Retreat, No Surrender (USA/Hongkong 1986, Regie: Corey Yuen).

Ong-bak (Thailand 2003, Regie: Prachya Pinkaew).

Police Story (Hongkong 1985, Regie: Jackie Chan).

Rocky (USA 1976, Regie: John G. Avildsen).

Romeo Must Die (USA 2000, Regie: Andrzej Bartkowiak).

Savate (USA 1997, Regie: Isaac Florentine).

Shaolin Soccer (Hongkong/China 2001, Regie: Stephen Chow).

Snake in the Eagle's Shadow (Hongkong 1978, Regie: Yuen Woo-Ping).
The 18 Bronzemen (Hongkong/Taiwan 1976, Regie: Joseph Kuo).
The 36th Chamber of Shaolin (Hongkong 1978, Regie: Liu Chia-Liang).
The Thief in the Car (China 1920, Regie: Pengnian Ren).
The Karate Kid (USA 1984, Regie: John G. Avildsen).
The Matrix (USA 1999, Regie: Andy und Larry Wachowski).
The One (USA 2001, Regie: James Wong).
The Quest (USA 1996, Regie: Jean-Claude Van Damme).
The Showdown (Südkorea 2005, Regie: Kim Jin-Sung).
Troy (USA/Malta/GB 2004, Regie: Wolfgang Petersen).
Undisputed II: Last Man Standing (USA 2006, Regie: Isaac Florentine).
Yamakasi – Les samourais des temps modernes (Frankreich 2001, Regie: Ariel
Zeitoun und Julien Seri).