

Sebastian Knoll

Actionscan – Zeitlupe, Mikroskopie und Röntgenaufnahme: Der naturwissenschaftliche Blick im Martial-Arts-Film

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14630>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Knoll, Sebastian: Actionscan – Zeitlupe, Mikroskopie und Röntgenaufnahme: Der naturwissenschaftliche Blick im Martial-Arts-Film. In: Thomas Nachreiner, Peter Podrez (Hg.): *Fest-Stellungen*. Marburg: Schüren 2014 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 25), S. 73–84. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14630>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Actionscan – Zeitlupe, Mikroskopie und Röntgenaufnahme: Der naturwissenschaftliche Blick im Martial-Arts-Film

»Es ist vielleicht nützlich, die Kompliziertheit hervorzuheben,
die mit Worterklärungs-Versuchen von Bewegung verbunden ist.«

Rudolf von Laban¹

»Nur ein Narr kann glauben,
Action im Kino sei eine Sache für Grobiane.«
Andreas Kilb²

Einführung

In der rasanten Action Komödie *THE GREEN HORNET* (USA 2011) von Michel Gondry ist die zweite Hauptfigur Kato (Jay Chou) ein schier unbezwingbarer Kämpfer. Im Kampf gegen mehrere Angreifer gleichzeitig, sieht er in der Raserei des Kampfes die Waffen und Bewegungen seiner Gegner stets *bevor* sie gegen ihn eingesetzt werden können. Die Detailaufnahme eines seiner Augen ist den Actionsequenzen stets vorangestellt (Abb. 1), um anschließend den Blickwinkel des effizient reagierenden Kämpfers einzunehmen (Abb. 2). Zeit und Raum werden hier wortwörtlich gedehnt und originell in die Subjektivität seines Helden überführt. Mit der analytischen Präzision eines Meisterdetektivs registriert Kato blitzschnell die Gefährlichkeit der Angreifer um Sekunden später deren Attacken abzuwehren. Die subjektive Kamera repräsentiert dabei für einen Moment die fast insektenhafte, weil blitzschnelle Wahrnehmung Katos und hebt die jeweils bedrohlichen Waffen und Manöver der Gegner farblich deutlich hervor. Diese blitzschnellen Manöver einer übermenschlichen Auffassungsgabe gleichen einer martialischen »Wahrscheinlichkeitsrechnung«: Wer im näheren Umkreis der umstehenden Angreifer kann als erstes wie und mit welcher Waffe gefährlich werden und wie ist diesen Angriffen zu begegnen?

In diesem speziellen Stilmittel von *THE GREEN HORNET* steckt vielleicht die Essenz der Verwendung der Zeitlupe, sowie der veränderten Zeitwahrnehmung als solches im Martial Arts Film überhaupt: Die Bewegung bzw. die ganze Welt wird beinahe bis zum Stillstand verlangsamt, aber erst dadurch wird sie analysierbar, werden die rasanten Manöver der Kämpfer für den Zuschauer genau betrachtbar, die Folgen für die Figuren der Fabel beschreib- und nachvollziehbar. Die überragenden kämpferischen Fähigkeiten des Helden, seine Reflexe und schnelle Auffassungsgabe treten überdeutlich hervor. Darüber hinaus bewirkt der Wechsel von Verlangsamung und Beschleunigung eine rhythmische Gestaltung der Kampfsequenzen. Die Auswirkungen der Gewalt wie sie in der Zeitlupe

¹ Rudolf von Laban: *Kinetografie – Labanotation: Einführung in die Grundbegriffe der Bewegungs- und Tanzschrift*. 1955. Wilhelmshaven 1995, S. 25.

² Andreas Kilb: Zwei Schwerter für ein Ave Caesar: Kommt der Sandalenfilm zurück? »Der Adler der Neunten Legion« fliegt voraus. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (Feuilleton), 02. März 2011, S. 29.

sichtbar wird, birgt darüber hinaus das Pathos oft vollendeter Bewegung im kämpferisch-athletischen Vollzug. Diese Beobachtung scheint sich auf den ersten Blick mit der primären Seherfahrung von Actionfilmen ganz allgemein gesprochen zu widersprechen: Analytischer Zugang und Kontrolle über Kraft und Bewegung scheinen im krassen Gegensatz zur euphorisierenden Wirkung der ekstatischen Sogwirkung von Actionsequenzen zu stehen. Der *Actionfilm* als zunächst noch allgemein gefasstes filmisches Genre stellt die Spektakularität seiner Bewegungselemente in den Mittelpunkt und verhilft ihnen durch geschickte dramaturgische Inszenierung und Montage zu einer Bildwirkung, die durch ihre attraktiven Schauwerte die Aufmerksamkeit des Zuschauers bündeln.³ Susanne Rieser bringt es auf den Punkt, wenn sie über das moderne Actionkino schreibt:

Actionkino lebt von Actionsequenzen. [...] Ihre Pracht entfalten sie [...] in den sekunden- bis sekundenbruchteilkurzen Einstellungen, in denen sich die Bilder vom narrativen Kontext emanzipieren, sich der Figuren und Gegenständlichkeiten entledigen: in der ikonographischen Anarchie von Explosionen und Implosionen, Eruptionen und Detonationen, Aufprall und Auflösung.⁴

Richard Dyer beschreibt in seinem Essay über die eigene Seherfahrung beim Betrachten von Actionfilmen gerade die Momente attraktiver Bewegungsdynamik als signifikant für das Genre, sogar für das Medium des Films insgesamt.⁵ Anknüpfend an die oft kolportierte Legende der in Panik geratenen Zuschauer beim Anblick des Films des einfahrenden Zuges (*L'ARRIVÉE D'UN TRAIN EN GARE DE LA CIOTAT*) der Gebrüder Lumière von 1895 konstatiert er die im Film vermittelte Bewegungsdarstellung als die eigentliche, vom großen Publikum lustvoll wahrgenommene Energiequelle des populären Unterhaltungskinos:

[...] be it vast or tiny, train crashes or water fleas [...]; such staged delights as the Keystone Cops, cowboys and Indians, Fred and Ginger, climaxes *à la* Griffith; and all those attempts to make cinema move analogously to music, as in animated abstract ballets or «symphonies» of the great modern cities.⁶

Und weiter: »The triumph of the word «movie» over the more static «pictures» or evocative «flicks» is not just a product of US cultural imperialism; it also catches something of the sensation we expect when we go to the cinema.«⁷

Zuschauerpsychologisch gesprochen »[...] dominiert [...] im Actionfilm zunehmend der Schock-Effekt und die viszerale Überwältigungsstrategie des Spektakulären die narrative Plausibilisierung und psychologische Motivation der Charaktere«⁸.

³ Eine umfassende und vertiefende Definition bzgl. des Actionfilms als filmisches Genre, siehe auch Michael Gruteser: Eintrag: »Actionfilm«. In: Thomas Koebner (Hrsg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart 2002, S. 13–15.

⁴ Susanne Rieser: Absolute Action. Zur Politik des Spektakels. In: *Film und Kritik: Action, Action... 4*, 1999, S. 5–20; S. 5f.

⁵ Vgl. Richard Dyer: Action! In: José Arroyo (Hrsg.): *Action/Spectacle Cinema. A Sight and Sound Reader*. London 2000, S. 17–21.

⁶ Ebd., S. 18.

⁷ Ebd.

⁸ Thomas Morsch: Die Macht der Bilder: Spektakularität und die Somatisierung des Blicks im Actionkino. In: *Film und Kritik: Action, Action... 4*, 1999, S. 21–43; S. 30.

Kurz: Die filmwissenschaftliche Behandlung des Actionfilms hat oft und zuerst auf das »überwältigende«, das chaotisch-unkontrollierte des Actionfilms geblickt. Eine Komponente, die äußerst wichtig zum Verständnis etlicher Filme dieses Genres ist. Der vorliegende Text unternimmt den Versuch gerade in der hysterischen Dynamik von Kampfhandlungen in Martial Arts Filmen ordnende filmische Verfahren zu untersuchen die das Chaos der Zusammenstöße gliedern, ihnen Struktur und informellen Gehalt verleihen. Mit dieser Methode der quasi-wissenschaftlichen Organisation des Blicks, knüpft der Martial Arts Film an eine lange Tradition des wissenschaftlichen Films an, bedient sich zeitweise dessen narrativer- und visueller Strukturen.

In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu wissen, dass der Martial Arts Film häufig filmische Bilder zur Darstellung seiner dynamischen Abläufe von äußerster Präzision gebraucht. In der kriegerischen Unruhe eines Kampfes in einem Martial Arts Film gibt es Momente in denen der Blick auf das Detail inmitten der Kämpfenden hervorgehoben wird. *Martial Arts* Film meint hier: Die Gruppe all jener – zumeist, aber nicht ausschließlich ostasiatischer – Filme, in denen komplex arrangierte Kampfhandlungen zwischen den Protagonisten stattfinden und einen wichtigen Anteil sowohl an seiner filmischen Struktur sowie an seinen Vermarktungsmechanismen haben. Die visuellen Strategien zur Umsetzung rasanter Kampffaktionen sind Ausdruck eines konzentrierten Interesses an der Darstellung kinetischer Manöver.

Auf den ersten Blick scheint die Methode der Präzisierung von »Action« erstaunlich: Die filmischen Verfahren zur genauen Darstellung rasanter Bewegungsabläufe scheint der archaischen Dynamik eines Zweikampfes scheinbar entgegenzustehen. Die Strategie durch die Verlangsamung der Bewegung den Informationsgehalt der kinetischen Aktionen zu steigern, hat der Actionfilm ebenso mit dem wissenschaftlichen Film, dem Experimentalfilm, wie mit der filmischen Sportreportage gemeinsam. Die manipulierte Veranschaulichung soll nähere Erkenntnisse über kinetische Prozesse, Auswirkung und/oder Wettkampfergebnisse und Spielverläufe bringen.

Die Auflösung dieser Kämpfe in verschiedene Einstellungsgrößen, Aufnahmewinkel und Wiedergabegeschwindigkeiten blickt auf eine mittlerweile lange Tradition filmrethorischer Möglichkeiten zurück. Oder anders: Der Umgang mit Film war stets geprägt von inhaltlichen und ästhetischen Entscheidungen die das dort Abgebildete zum Gegenstand einer Untersuchung werden ließen. Filmischer Raum und filmische Zeit »[...] unterwerfen sich ganz und gar dem Filmschaffenden [...]« und erweisen sich als »[...] elastisch und gefügig [...]«⁹, wie Wsewolod Pudowkin bereits 1926 in seiner Schrift *Filmregisseur und Filmmaterial* feststellte.

Und wie in kaum einem anderen Medium erweist sich Film hier als geeignetes »Werkzeug«, welches uns »[...] das normalerweise nicht Sichtbare sehen läßt [...]«. Und wird so zu einer »[...] Erweiterung unseres Sinnesorgans, wie auch das Mikroskop eine Erweiterung bedeutet. [...] Dieses Zeit/Raum-Analyseinstrument Film kann unser Verständnis

⁹ Wsewolod Pudowkin: *Die Zeit in Großaufnahme: Aufsätze, Erinnerungen, Werkstattnotizen*. Hermann-Ernst Schauer (Übers.). Berlin 1983, S. 233.

der Zeit/Raum–Beziehungen in der Welt verändern«¹⁰, wie der Experimentalfilmer und Sammler optischer Medien Werner Nekes diagnostiziert.

In den hier ausgewählten wenigen Beispielen wird es um die detaillierte Schilderung kinetischer Prozesse gehen, wie sie im Laufe unterschiedlicher Stadien eines Kampfverlaufs ansichtig werden. Die fotografischen und tricktechnischen Mittel nutzend, ist im Martial Arts Film gelegentlich ein ausgeprägtes Interesse an einer Montage mit Einstellungen zu beobachten, die in die Imitatio eines medizinisch- naturwissenschaftlichen Blickes treten. Die analytischen Perspektiven und Einstellungen innerhalb rasanter Kampfsequenzen fügen sich wie die strukturierende Interpunktion eines schriftlichen Textes in das kinetische Geschehen etlicher Martial Arts Filme. Gewiss: Neu ist das nicht. Bereits 1936 stellt Walter Benjamin in seinem »Kunstwerkaufsatz« die analytischen Fähigkeiten der Filmkamera heraus. Für ihn machen die filmtechnischen Möglichkeiten erst die hohe Analysierbarkeit des im Film dargestellten aus: »Unter der Großaufnahme dehnt sich der Raum, unter der Zeitlupe die Bewegung.«¹¹ Der Kameramann wird bei ihm zum Chirurgen, der durch seine Arbeit »... tief in das Gewebe der Gegebenheit eindringt«¹². Die fotografischen Bilder der Filmkamera sind daher »vielfältig zerstückelte, deren Teile sich nach einem neuen Gesetze zusammen finden«¹³.

Hieraus ergibt sich folgende Überlegung: Könnte es sein, dass der Martial Arts Film als Teilbereich des Actionfilms gerade diese analytische Fähigkeit, seine wissenschaftliche Verwertbarkeit benötigt, um bestimmte Aspekte der kinetischen Energie der Kampfhandlungen sowohl zu ästhetisieren als auch durch Kenntlichmachung einzelner Teile – sprich: durch eine Form filmischer »Versachlichung« – in den Fokus der Aufmerksamkeit des Betrachters zu rücken? Hier entblättert sich das Detail, scheint im Moment der Einstellung kurz auf, um wichtige Informationen über den Stand der Kampfhandlung preiszugeben. Das ist insofern interessant, da man auf den ersten Blick meinen könnte, dem Martial Arts Film dessen größter Attraktionsgehalt die kämpferischen Begegnungen seiner Protagonisten darstellen, sei es um eine derart präzise »Berichterstattung« nur gering bestellt.

Die vielleicht präziseste Untersuchung der Zeitlupe in Bezug auf den Actionfilm hat Jürgen Keiper angestrengt. Keiper verteilt die Funktion der Zeitlupe nach seinem Verständnis auf zwei wesentliche Bereiche: Auf den Authentizitätsanspruch der Zeitlupe aus ihrem dokumentarischen Geltungsanspruch heraus sowie auf »[...] bestimmte psychische Erscheinungsformen«¹⁴. Aufbauend auf Pudowkin ist hier die intrapsychische Erfahrung der Protagonisten unter extremen Bedingungen gemeint: »Insofern überlagern sich in den Großaufnahmen der Zeit zwei verschiedene Realitätsbezüge innerhalb eines fiktionalen Systems.«¹⁵

¹⁰ Werner Nekes: Was geschah wirklich zwischen den Bildern? In: Walter Schobert (Hrsg.): Uliisses: ein Film von Werner Nekes. Köln 1987, S. 7–37; S. 37.

¹¹ Walter Benjamin: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. [Sonderausgabe]. Frankfurt 2003, S. 36.

¹² Ebd., S. 32.

¹³ Ebd.

¹⁴ Jürgen Keiper: Zeitlupe – Die Ästhetik des Schmerzes, der Zerstörung und des Todes. In: *Film und Kritik: Action, Action...* 4, 1999, S. 83–89; S. 88.

¹⁵ Ebd.

Tatsächlich aber baut gerade das Spektakuläre der Gewalttätigkeit auf eben jene Detailversessenheit und Abschilderungsgenauigkeit welches analytische Montage und Zeitlupe mit sich bringen. Anders ausgedrückt: Umso genauer wir das sehen können, was sich unseren Augen normalerweise entzieht, desto größer ist der Respekt vor der energetischen Kraft der Kampfereignisse.

Im Folgenden sollen bestimmte Aspekte dieser Präzisionsstrategien – Detailaufnahme, Zeitlupe und simuliertes Röntgen – genauer untersucht werden.



Abb. 1&2

Zeitlupe und Detail

Gerade die »verlangsamte« Geschwindigkeit durch die Zeitlupendarstellung von tatsächlich sehr schnellen und daher für das menschliche Auge nur sehr ungenau zu erfassen Bewegungen stellt ein faszinierendes Element dar, dessen sich der Martial Arts Film immer wieder gerne bedient. Sei es um Spektakuläres sichtbar zu machen, oder um für den Betrachter etwa zu schnelle Bewegungen und Kampfmanöver nachvollziehbar zu machen.¹⁶ Erst in der technisch raffinierten fotografischen Schilderung des Geschehens

¹⁶ Der Kampfchoreograph und Stuntman John Kreng erkennt einen derartigen Gebrauch der Zeitlupe in den Filmen *ONG BAK* (Thailand 2003) und *ENTER THE DRAGON* (HK/USA 1973). In *ONG BAK* beschreibt er eine Stelle, an der die Kampftechnik des Hauptdarstellers Tony Jaa zu schnell gewesen wäre, um sie vollständig wahrzunehmen. *ENTER THE DRAGON* zitiert Kreng als Beispiel für die Verwendung der Zeitlupe für die Präsentation einer – für die damalige Zeit – neuartigen und exotischen Kampftechnik, die nur verlangsamt dargestellt vollständig wahrgenommen werden konnte (vgl. John Kreng: *Fight Choreography: the Art of Non-Verbal Dialogue*. Boston 2008, S. 400).

wird oft erst sichtbar, um was es wirklich geht: Die Kraft und Geschwindigkeit des Kämpfers entscheidet über dessen Sieg oder Niederlage. Im Endkampf des Martial Arts Klassikers *THE PRODIGAL SON* (HK 1981) von Sammo Hung wird die Aufmerksamkeit vor allem auf einzelne Körperteile, Hände und Füße gelenkt, um die Wichtigkeit des ausgeübten Kampfstils zu unterstreichen. Der passgenaue und in Zeitlupe gefilmte Tritt unter das Kinn des Gegners (Abb. 3) sowie dessen Antwort darauf mit einem Kopfstoß gegen die Stirn des Kontrahenten (Abb. 4) bilden eine rhetorische Figur, an deren Ende die Zermürbung beider Parteien steht. Ähnlich frappant: die geballte Faust des vom Helden Su Can (Vincent Zhao) imaginierten Kampfes gegen den Wushu Gott (Jay Chu) in *TRUE LEGEND* (VC 2010) von Yuen Woo Ping. Su Cans Faust schrammt an der Bekleidung des überlegenen Gegners entlang und sorgt in der Detailaufnahme für deutlich sichtbaren Abrieb an dessen Ärmel (Abb. 5&6). Rasche Bewegungsabfolgen sowie ihre verlangsamte Darstellung wechseln sich im Verlauf dieses Kampfes in schneller Folge ab. Der Kampf gewinnt somit seine visuelle Qualität durch den permanenten Wechsel von (fotografischer) Verlangsamung und anschließender Beschleunigung durch die Rückführung in die gewohnte Geschwindigkeit schneller Abläufe.

In *KUNG FU HUSTLE* (HK 2004) von Steven Chow wird der Kern der in den Kampfkünsten enthaltenen Bewegungskonzeption beim Namen genannt: »In der Welt des Kung Fu ist Schnelligkeit die höchste Kunst«, sagt einer der Hauptschurken (Bruce Leung), nachdem er zur Demonstration seiner Macht eine aus nächster Nähe selbst abgefeuerte Revolverkugel zum Kopf zwischen Zeige- und Mittelfinger aufgefangen hat. Die Lehre dieser gefährlichen Demonstration für alle Umstehenden ist schnell umrissen: Derjenige Kämpfer mit den schnellsten Reflexen ist der im Kampf überlegene. Durch dieses selbstmörderische Unterfangen demonstriert der zur Unterstützung der Kriminellen herbeigerufene legendäre Kung Fu Meister »Beast« seine Überlegenheit über seine künftigen Gegner, wie seine Auftraggeber. Doch in der parodistischen Übertreibung steckt bereits ein filmisches Grundmuster eines ganzen Genres: Um die Größe des Augenblicks erfassen zu können, wird die übermenschliche Schnelligkeit des Meisters in kristallklaren Zeitlupenbildern inszeniert. Vom Auslösen des Abzugs, über den Ausstoß von Treibladung und Projektil aus dem Lauf, bis zum lässigen Auffangen der Kugel zwischen Zeige- und Ringfinger des Meisters herrschen praktisch filmisch arrangierte Laborbedingungen (Abb. 7).

Der Zeitlupe, Groß- und Detailaufnahme fallen somit im Fluss der Montage oft die Funktion eines exakten und empirisch gesicherten Analyseinstruments zu. Die Detailaufnahme verdichtet Informationen über den jeweiligen Stand des Zweikampfes und schafft so einen eigenen, mikrosphärischen Informationsraum, der dem Betrachter in der Dynamik des Gefechts Klarheit über den Zustand der Situation verschafft. Die Zeitlupe hingegen schafft Klarheit über komplexe Bewegungsverhältnisse durch den zusätzlichen Beobachtungsraum, den sie für den Betrachter herstellt. Durch die artifizielle, sprich »filmische« Verlangsamung der Bewegung führt sie deren tatsächliche »Geschichte« – also ihre Verortung in der Welt »normaler« Geschwindigkeitswahrnehmung – jedoch stets mit sich.



Abb. 3–6

Bilder vom Inneren des Körpers – Röntgenbilder, Magnetomographie, Mikroskopie

Einen Schritt weiter geht der Martial Arts Film in seiner Intensivierung der kinetischen Prozesse der Zweikämpfe, wenn sich der Blick der Detailaufnahme auf Bereiche in das Innere des Körpers verlagert. Auf diese Weise gelingt etwas Sonderbares: Indem er sich der medizinischen bildgebenden Verfahren auf dem jeweiligen Stand der Technik bedient, stellt der Film eine Verbindung zur technologischen Gegenwart seiner Herstellungszeit her. Der Betrachter erkennt das medizinische Bild im »Kampfbild« und integriert es problemlos im Fluss der Aktionsmontage.

Hier gelingt ein Brückenschlag in zwei Richtungen: Zur technischen Gegenwart des empirischen Blicks, ebenso wie zurück zu den historischen Anfängen des Films. Die Frühzeit des Kinos kennt sowohl in wissenschaftlichen Salons, ebenso wie auf dem europäischen Jahrmarktkino die Betrachtung wissenschaftlich-exakter Körperbilder: Ein Röntgenfilm eines verdauenden Magens (Abb. 11) sowie eines schlagenden Herzens wurde bereits durch die Dr. MacIntyre-Filme¹⁷ zwischen 1896 und 1909 einem größeren Publikum zugänglich gemacht (Dr. MacIntyre's X-Ray Films). Die Faszination der teilweise heute noch erhaltenen Röntgenfilme¹⁸ liegt vor allem darin, dass im Gegensatz zur herkömmlichen Röntgenfotografie der untersuchte Gegenstand nicht statisch, sondern im Rahmen seiner natürlichen Bewegungsausführungen gezeigt werden konnte.

Eine weitere These lautet nun, dass sich der Martial Arts Film diesen medizinischen Blick gewissermaßen aneignet, um das verwirrende Hin und Her des Kampfesgeschehens mit »harten« Fakten anzureichern, um somit Ursache und Wirkung nachvollziehbar zu machen. In dem Film *THE CONDEMNED* (HK 1976) von David Chiang wird für den Bruchteil einer Sekunde der Blick auf den Teil eines Skeletts gewährleistet, dessen entsprechende Partien durch einen gezielten Fußstoß brechen. Die Montagefolge folgt dabei von der Naheinstellung von außen auf das Geschehen (Abb. 8) ins »Körperinnere« des Skelettapparates (Abb. 9). Der Arm des Opfers wird für einen Augenblick in einer Art anonymen »Versuchsraum« gezeigt; der Umschnitt schildert wieder die Schmerzartikulation des Getroffenen. *THE CONDEMNED* stellt vielleicht das früheste Beispiel einer wissenschaftlich- »medizinischen Montage« in einem Martial Arts Film dar.

Gelegentlich wird der alles offenlegende Blick der Röntgenfotografie oder der Computertomographie genutzt, um die zerstörerische Wirkung der Schläge und Tritte kenntlich zu machen. Die unbestechliche Qualität des naturwissenschaftlichen »Kameraauges« schiebt sich im Tumult der Montage für einen Augenblick vor den Ablauf der Filmac-

¹⁷ Der schottische Arzt, Forscher und Filmpionier Dr. John Mcintyre (1859-1928) experimentierte bereits ab 1897 als einer der ersten Wissenschaftler mit dem Anfertigen von Aufnahmen, die innere Organe und Gelenkfunktionen aus der Perspektive von Röntgenaufnahmen wiedergaben. Die von Mcintyre überlieferten Filme zeigen die Bewegungen eines Froschbeines, den Magen eines verdauenden Menschen, sowie ein schlagendes menschliches Herz. Mcintyre präsentierte seine Aufnahmen sowohl vor Fachpublikum, ebenso wie auf öffentlichen Screenings. Mehr zu John Mcintyre unter: <http://www.victorian-cinema.net/macintyre>.

¹⁸ Ein Video des Dokuments kann auf der Webseite des Scottish Screen Archives angesehen werden: <http://ssa.nls.uk/film.cfm?fid=0520> (Jan. 2013), (x-ray pictures of frog's knee joint and human heart beat // Full record for »DR. MACINTYRE'S X-RAY FILM«).

tion. Für Sekunden wird hier der Blick aus der analytischen Praxis des medizinischen Labors eingenommen und wie selbstverständlich sind diese Eindrücke in dem choreographierten Durcheinander der Geschehnisse integriert. Der Informationsgehalt dieses Stilmittels suggeriert dabei wissenschaftliche Überprüfbarkeit. Nicht allein die individuellen Affekte des Geschädigten führen hier zur gewünschten Empathie beim Zuschauer, vielmehr erfährt die Inszenierung des Schmerzes seine Steigerung durch die exakte »Beweiseinstellung« der Schmerzsursache. Ein Paradoxon der besonderen Art: Empathie mit dem Geschädigten wird beim Betrachter offenbar auch und gerade dort geweckt, wo der Verletzte für die Dauer einer Einstellung zur bloßen Messgröße instrumentalisiert wird. Diese Form der »Materialprüfung« am lebenden Menschen wird durch die kalten Kontrollinstanzen der optischen Apparate erst gewährleistet. Die Röntgenfotografie, die Rekonstruktion des Skelettsapparates, oder die Kamerafahrt vom Schädel über die Wirbelsäule hinab bis ins Steißbein durch das simulierte Computertomogramm im Endkampf von *ROMEO MUST DIE* (USA 2000) von Andrzej Bartkowiak »tauchen« in den Körper ein, um die Erkenntnisse über die verheerenden Auswirkungen eines Fußtritts an den Kopf vor Augen zu führen. Wie ein Brandherd folgt die Schockwelle von der zerberstenden Schädeldecke über die Halswirbelsäule hinunter bis ins Steißbein (Abb. 10). Die Kettenreaktion des Traumas wird durch die farbige CGI Aufnahme deutlich hervorgehoben.



Abb. 7&8

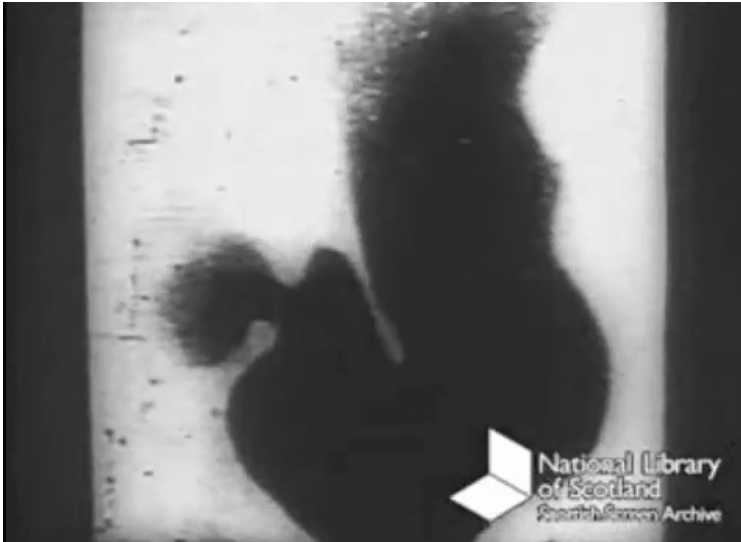
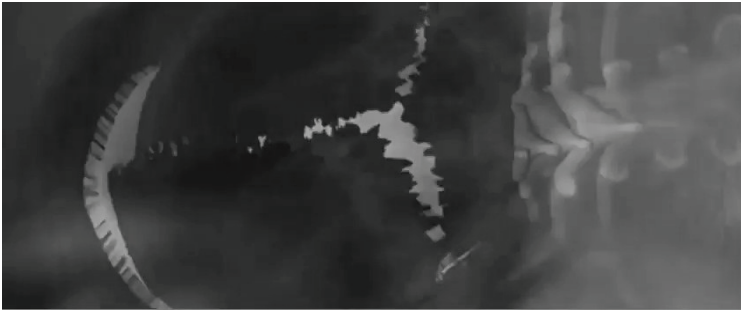


Abb.9–11

Schluss

Wie die frühen Röntgenfilme McIntyres zeigen, ist das Staunen über die Filmbilder vom Innern des Körpers, seiner Details und Funktionen so alt wie das Medium des Films selbst. Die Geschichte der bewegten Bilder beinhaltet zugleich seine wissenschaftliche Nutzbarmachung. Das Interessante dabei ist nun, dass sich der Martial Arts Film mit seinem ausgeprägten und genreigenen Interesse an Bewegung und Körperlichkeit für die analytische Ordnungskraft des wissenschaftlichen Blicks besonders zu eignen scheint. Überpointiert könnte man die »Verwissenschaftlichung« der Kampfhandlungen im Martial Arts Film geradezu als eine »Schule filmischen Sehens« definieren. Erst die exakte Schilderung auch schnellster Bewegungen und innerer körperlicher Vorgänge lenkt den Blick auf die kinetischen und kämpferischen Kräfte. Erst die »Kamera« und somit das gesamte Arsenal filmischer und tricktechnischer Mittel »erschafft« den Kampf vor der Kamera. Was die Kamera nicht »sieht«, bleibt auch für den Zuschauer unzugänglich. Aber der Zuschauer wird sensibilisiert für die Vielfalt filmischer Montage und fotografischer Mittel. Die trockene Semantik der zugrunde liegenden Untersuchungsmethoden findet sich offensichtlich nicht mehr in den daraus resultierenden Bildern. Die unterschwellige Wissenschaftlichkeit haftet der Filmaction als miniaturisiertes Fragment an, als Gedankenblitz: Ein visueller Code, der die geballte Energie der schlagenden und trendenden Helden als ästhetisierte Information entlässt. Der Martial Arts Film, der die Mittel des wissenschaftlichen Blicks als Simulation schon frühzeitig in sein Repertoire filmischer Ausdrucksmöglichkeiten aufgenommen hat und in den Momenten seiner größten kinetischen Augenblicke – mitten im Kampfgeschehen – die Bilder der medizinischen Analyse präsentiert, verweist dabei zugleich auf die Möglichkeiten des Mediums selbst. Die Filmaction sucht häufig die Analyse seines eigenen gewalttätigen Tumults, gerade dort wo es zu faszinierenden Momenten körperlicher Entgleisungen kommt. Das archaische Geschehen des Kampfes wird überhaupt erst geformt und beherrschbar gemacht durch die Elemente seiner kontrollierenden filmischen Verfahren. Damit hat sich der Martial Arts Film – und in vielen Bereichen der gesamte Actionfilm an sich – erfolgreich den untersuchenden Blick empirischer Fotografie angeeignet und erfolgreich in sein ästhetisches Programm gewalttätiger Konfrontationen integriert. Die wissenschaftlichen Montageelemente stehen, wie gezeigt wurde, nicht für sich alleine, sondern sind oft in ein Netz filmischer Rhetorik eingebettet, das die Rasanz der dargebotenen Aktionen unterstützt.

Dabei sollte allerdings ein Aspekt nicht aus den Augen gelassen werden: Der geschickt eingesetzte Röntgenblick sowie das mikroskopische Präparat während der Kampfsequenzen arbeitet für die Dauer eines Augenblicks an der optischen Zersetzung des Kämpferkörpers. Die gepanzerte, verhärtete Körperarchitektur des Kämpfers tritt zurück hinter eine diaphane, in der Auflösung begriffenen Körperlichkeit. Der Blick durch das Mikroskop bzw. auf die Röntgenfotografie zeigt: Im Innern des Körpers des Kämpfers herrschen die gleichen fragilen Zustände wie bei jedem anderen Menschen auch – Knochen und Organe (z.B. *THE CONDEMNED, ROMEO MUST DIE*), Sehnen und Bänder (z.B. *REVENGE OF THE WARRIOR*) ein schlagendes Herz (z.B. *NINJA BUSHIDO*) oder ein empfindlich im Schädel schwimmendes Gehirn (z.B. *STORY OF RICKY*). Insofern stellt der Blick ins Innere des Körpers zugleich die Radikalisierung dessen dar, was bereits in

Zeitlupe, Groß- und Detailaufnahme angelegt war. Der Frage, wie etwas *genau* funktioniert, wird hier mit größtmöglicher Präzision nachgegangen. Ein Paradoxon der besonderen Art: Während den asiatischen Kampfkünsten bzw. demjenigen der sie vollendet beherrscht und ausübt stets eine geheimnisvolle Stärke anhaftet, wird das Kampfgeschehen in den hier gezeigten Beispielen nach Möglichkeit vollständig »auserklärt«. Der Martial Arts Film wird so zu einer Art visuellem Grenzerlebnis, das den Schlüssel zu einer Welt birgt, in der sich die scheinbar klar voneinander getrennten Pole zwischen subjektiver Wahrnehmung, wissenschaftlicher Beweisführung, Innen und Außen aufzulösen beginnen und ersetzt werden durch eine rhythmisch strukturierte Mischform eines hyperbolischen Bilderflusses.