



Recherche und Choreographie von Kampf-/Actionszenen

Zur Choreographie von Schwertkämpfen finde ich die beiden hier ausgesprochen cooles Anschauungsmaterial:

Troja - Hektor vs. Achilles

Witcher - Geralt vs. Renfri

(interessant, weil hier ein paar Techniken aus den alten Renaissance-Schriften wie 'Half-Swording' genutzt werden - also dass man die Klinge mit einer Hand vorn packt, um bei einem Stoß mehr Kontrolle zu haben - für einen Stoß gegen Schwachstellen in der Rüstung eines gepanzerten Gegners)

Spiele als Quelle finde ich aber auch gar nicht so blöd, wenn die gut choreographiert sind. Die Herausforderung ist dann nur wieder, das richtige Vokabular für die Abläufe zu finden.

Lesen Sie [hier](#) die komplette Diskussion zu diesem Text ([PDF](#)).