



## Recherche und Choreographie von Kampf-/Actionszenen

**Maunzilla hat Folgendes geschrieben:** Was ich immer so absurd finde, ist, wenn man in Filmen Leute sieht, die Schwerter auf dem Rücken tragen.

Kommt darauf an. Kurze Schwerter können vom Rücken gezogen werden (sie müssen etwas kürzer als der Arm sein). Ein paar wenige Kulturen haben die tatsächlich auf dem Rücken getragen, z.B. die Kelten. Dennoch funktioniert das schnelle Ziehen deutlich besser von der Hüfte - deshalb hat sich das vermutlich nicht durchgesetzt :wink: ... schon die Römer hatten ihre Schwerter an der Seite hängen.

Mit Aufkommen der Bastard- und Zweihandschwerter in Europa wurden die durchaus auch auf dem Rücken getragen, aber eher als Alternative zum Verstauen auf einem Karren oder dem Pferd. Also einfach, weil die Schlepperei an der Hüfte ungemütlich war. Die wurden dann vor dem Kampf erstmal in aller Ruhe ausgepackt. Für das schnelle Zwischendurch-Scharmützel hatte der edle Ritter vermutlich eh noch was Handlicheres am Gürtel hängen, an das man schneller ran kam.

Also ja - sowas wie Aragorn, der seinen riesigen Zweihänder elegant vom Rücken zieht, geht physikalisch nicht. Sieht aber cool aus...

Aber das ist dann ohnehin eine Grundsatzfrage, die auch wieder vom Genre abhängt. Wie viel Realismus darf es sein?

Wenn man das ganze Setting eher realistisch ansetzt - also authentischer historischer Roman oder Gegenwarts-Setup mit realistischen Figuren (also keinen James Bond oder Jason Bourne), dann finde ich es auch gut, wenn Kampfszenen auf realistische Machbarkeit hin gestaltet werden.

Bedeutet vor allem, dass die deutlich weniger spektakulär ausfallen, sondern eher chaotisch, kurz und unangenehm, und auf jeden Fall komplett unritterlich. Und dass der Opponent eventuell eher durch Zufall zu Tode kommt, als durch die Kampfkunst des Protagonisten. Weil die halt nur in Trainings-Katas mit vorgeplantem Ablauf so funktioniert.

Und beim sich anbahnenden Straßenkampf oder Barschlägerei das Weite gesucht werden sollte, solange es noch geht.

Bei Fantasy oder einem Actionthriller gibts ja auch noch mal eine große Skala an Abstufungen. Die Action muss zum Grundton passen. Wenn die Erzählstimme eher bunt und popcornmäßig ist, dann kann auch die Action vollkommen verrückt und unrealistisch sein. Gehts eher in eine düstere, intensive und realistischer anmutende Stimmung (auch wenn es nicht realistisch ist), dann muss auch die Action so choreographiert und beschrieben sein, dass sich ein Minimum an Glaubwürdigkeit einstellt. Man muss dabei auch immer die Vorbildung der Leserzielgruppe bedenken. Sowas wie das Langschwert auf dem Rücken hat sich inzwischen rumgesprochen, das würde ich persönlich inzwischen z.B. vermeiden.

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