

Zum Ursprung des Taijiquan in der Kriegskunst - Teil 5: Taijiquan als Kampfkunst

Gliederung

Einführung.....	2
Kampfkunst.....	2
Kampfsport.....	4
Kampfchoreografie.....	4
Kämpferische Bewegungsmeditation.....	5
Nahkampf.....	5
Mischformen.....	6
Kriegskunst und benachbarte Disziplinen.....	6
Kriegskunst und Sport.....	8
Kriegskunst, Kampfkunst und Sport.....	10
Kriegskunst und Kampfkunst.....	12
Kriegskunst und kämpferische Bewegungsmeditation.....	12
Kriegskunst und Kampfchoreografie.....	15
Fazit.....	18
Lebenslauf des Autors.....	18
Literatur.....	19

Einführung

Die vorherigen vier Beiträge dieser Artikelreihe über den Ursprung des Taijiquan in der Kriegskunst waren vorwiegend dem Einsatz von Waffen gewidmet. Der fünfte Teil hat einen anderen Fokus, er beleuchtet ganz allgemein das Verhältnis des Taijiquan zu den Konzepten „Kampfkunst“ und „Kriegskunst“. Dabei wird aufgezeigt, dass sich in einigen Aspekten die Ursprünge des Taijiquan in der Kriegskunst ganz unabhängig vom Waffeneinsatz darlegen lassen.

Kampfkunst

Das Taijiquan kann aus einer Vielzahl an Blickwinkeln betrachtet werden. Im vorliegenden Fall soll es um Taijiquan als Kampfkunst gehen. Was aber ist das eigentlich – eine Kampfkunst? Es gibt für das Konzept der Kampfkunst (englisch: „martial art“) verschiedene Definitionen, die meist bestimmte Aspekte in den Vordergrund rücken. Häufig wird dabei die Kampfkunst von dem Kampfsport klar abgegrenzt. Diese Unterscheidung ist aber nicht sinnvoll, da die beiden Konzepte in vielen Systemen sehr eng miteinander verzahnt sind. Auch die strikte Trennung in Systeme für den „echten“ Kampf und solche für „simulierte“ Kämpfe ist nicht wirklich brauchbar, weil man in zahlreichen Traditionen enge Zusammenhänge zwischen dem Training für den realen Kampf und für Vorführungen findet. Eine sehr allgemeine und brauchbare Definition liefert Peter A. Lorge in seinem exzellenten Buch „Chinese Martial Arts – From Antiquity to the Twenty-first Century“ von 2012¹:

„[...] Ich definiere „Kampfkünste“ als die verschiedenen Fertigkeiten oder Praktiken, die einen Ursprung als Methoden für den Kampf haben. Diese Definition schließt daher viele Aktivitäten aus den Bereichen der Darbietung, Religion oder Gesundheitsförderung ein, die keine direkte Anwendbarkeit im Kampf mehr haben, aber eindeutig dort entstanden sind [...].“

Bereits 1989 haben Alexander Dolin und German Popow in ihrem Buch „Kempo, die Kunst des Kampfes – ostasiatische Kampfsportarten“ den Begriff der Kampfkunst ähnlich weit gefasst. Lorges Definition ist allerdings konkreter und er erläutert und ergänzt sie noch mit einigen Hinweisen:

1. Eine Kampfkunst entsteht nicht dadurch, dass jemand aufgrund seines Wesens und seiner Anlagen der geborene Kämpfer ist. Damit es sich um eine „Kunst“ handelt, muss ein Lehrsystem vorliegen, innerhalb dessen Fähigkeiten und Techniken überliefert werden.
2. Die Ausübung einer Kampfkunst ist äußerst individuell. Die Fähigkeiten, die ein Lehrer einem Schüler beibringt, sind stark geprägt von den Voraussetzungen des Lehrers und des Schülers. Diese Neigungen umfassen sowohl den Charakter als auch die körperlichen Voraussetzungen. Daher ist es sehr schwer, eine Kampfkunst ohne Änderungen von einer Generation an die nächste zu übergeben. In aller Regel handelt es sich um lebendige, sich verändernde Traditionen.

¹ „[...] I define „martial arts“ as the various skills or practices that originated as methods of combat. This definition therefore includes many performance, religious, or health-promoting activities that no longer have any direct combat applications but clearly originated in combat [...].“

3. Es gibt keine einzelne Kampfkunst, die alle denkbaren Formen der Anwendbarkeit im Kampf in sich vereint.
4. Diese Definition von „Kampfkunst“ knüpft den Begriff nicht an den asiatischen Kulturraum. Sie betont die Universalität des Konzeptes, Fähigkeiten für den Kampf innerhalb von Lehrsystemen zu tradieren, das sich überall auf der Welt herausgebildet hat.
5. Im Kern geht es bei einer Kampfkunst um Gewaltanwendung. Sogar bei einer bloßen Vorführung liegt der Ursprung der Bewegungen in Konzepten, wie ein Kampf gewonnen werden kann. Da für den Menschen die effektive Gewaltanwendung elegant und ästhetisch ansprechend aussehen kann, hat sie eine lange Tradition im Bereich von Theater, Tanz und ähnlichen Darstellungen.
6. Da die Effektivität eines Menschen im Kampf durch die Verwendung einer Waffe sehr stark erhöht wird, liegt der ursprüngliche Schwerpunkt der meisten Kampfkünste im Bereich der Waffenanwendungen.
7. Die Definition umschließt das Erlernen im Umgang mit Wurf- und Schusswaffen, bis hin zu modernen Feuerwaffen.
8. Es ist eine sehr junge Entwicklung, sowohl in China als auch anderswo auf der Welt, die chinesischen Kampfkünste als Methoden der reinen Selbstverteidigung, Selbstkultivierung und Gesundheitsförderung anzusehen. Diese Assoziationen, die sehr stark die Gewaltvermeidung betonen, werden durch die enge Verbindung zwischen Kampfkunst und Religion verstärkt, die in China vorliegt. Tatsächlich aber sind Kampfkünste älter als Daoismus und Buddhismus und wurden für den Großteil der chinesischen Geschichte außerhalb eines religiösen Kontextes betrieben, meist im militärischen Umfeld.

Der Hinweis auf den Einsatz von Fernwaffen ist völlig korrekt und ein Grund dafür, warum im ersten Teil der Artikelreihe auch auf Schuss- und Wurfwaffen eingegangen wurde. Um die Diskussion für den vorliegenden Artikel nicht zu kompliziert zu gestalten, werden hier allerdings „Kampfkünste“ als Methoden für den reinen Nahkampf verstanden.

In seinem Buch „Fight Choreography“ erläutert John Kreng, dass man eine Kampfhandlung unter drei Aspekten betrachten kann: Selbstverteidigung, Sport und Kunst. Dabei versteht er unter „Kunst“ die Bereiche der Selbstkultivierung und Gesundheitsförderung, die üblicherweise mit „Kampfkunst“ assoziiert werden. Das Konzept der verschiedenen Aspekte veranschaulicht Kreng sehr schön mit einer Darstellung sich schneidender Kreise. Da eine solche Darstellungsform für die weitere Diskussion hilfreich ist, wird sie hier ebenfalls verwendet (s. Abb. 1). Allerdings wird ein vierter Aspekt ergänzt und die drei anderen Bereiche etwas umfassender interpretiert als Kreng es tut, um konform zu der oben stehenden sehr weiten Definition für Kampfkunst zu bleiben. Zur Veranschaulichung werden konkrete Beispiele für Kampfkunststile genannt, die maßgeblich in einen der Bereiche fallen. Damit ist nicht gemeint, dass diese Kampfkünste die anderen Aspekte völlig ignorieren, sondern lediglich, dass ein bestimmter Bereich deutlich dominiert.

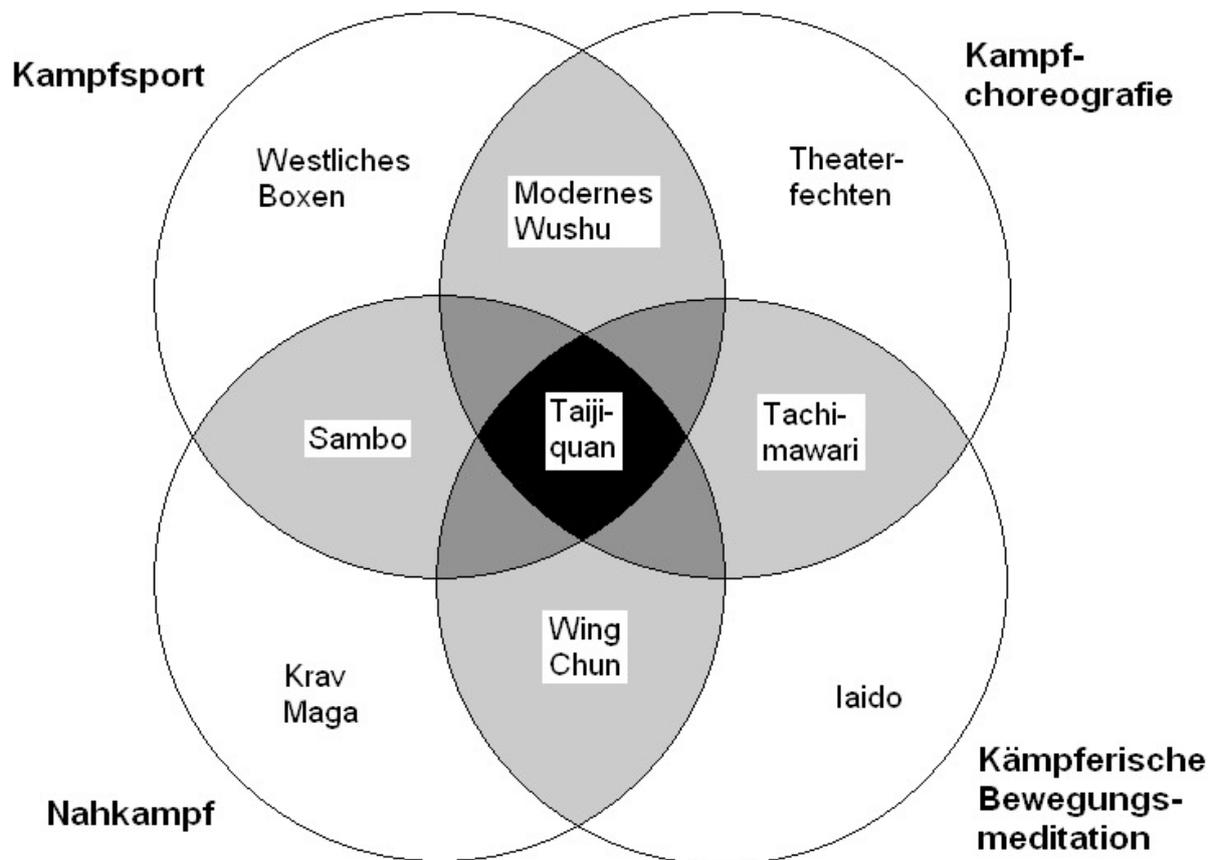


Abb. 1: Einteilung der Kampfkünste in vier Bereiche. Für jeden der Bereiche und für einige der Überschneidungsmöglichkeiten werden konkrete Beispiele genannt. Das Bild basiert auf einer Abbildung von John Kreng (2008).

Kampfsport

Heutzutage unterscheidet man im Sport ganz grundsätzlich zwischen Leistungssport und Breitensport. Diese Unterscheidung gilt damit auch für den Kampfsport (englisch: „combat sport“):

1. Mit Leistungssport bezeichnet man das intensive Ausüben eines Sports mit dem Ziel, im Wettkampf eine hohe Leistung zu erreichen. Im Kampfsport bedeutet dies, eine körperliche Auseinandersetzung im Rahmen gegebener Regeln zu gewinnen und besser zu sein als der Gegner. Ein typisches Beispiel wäre hier das westliche Boxen.
2. Beim Breitensport geht es um sportliche Aktivitäten, die hauptsächlich der körperlichen Fitness, der Erhaltung der Gesundheit sowie dem Spaß am Sport dienen. Da das Konzept des Breitensports eine recht neue Entwicklung ist, gibt es kaum traditionelle Kampfkünste, die in diesen Bereich fallen. Ein modernes Beispiel ist das Tae Bo, eine Fitness-Sportart, die Elemente aus asiatischen Kampfsportarten wie Karate, Taekwondo oder Kickboxen mit Aerobic verbindet.

Kampfchoreografie

Der Begriff Kampfchoreografie (englisch: „fight choreography“) wird meist als ein Synonym für Bühnenkampf verwendet, was sich sehr konkret auf die Darstellung von Gewalt in Theater, Film und Fernsehen bezieht. Im vorliegenden Fall soll der Begriff wesentlich weiter

verstanden werden, als jede Art von simulierter Gewaltdarstellung vor einem Publikum, unabhängig von dem Medium oder dem Zweck der Präsentation. Umfasst sind sowohl frei geführte Schaukämpfe als auch choreografierte Kämpfe zwischen Kontrahenten und Schattenkämpfe, bei denen die Gegner gar nicht real auftauchen. Damit fallen auch Vorführungen von Taiji-Soloformen in diese Kategorie. Tatsächlich argumentieren einige Autoren sogar, dass bereits bei einem Publikum von nur einer einzigen Person, nämlich dem Darsteller selbst, von einer Vorführung gesprochen werden kann. Bei einer so weiten Auslegung würde auch eine individuell gelaufene Soloform in diese Kategorie fallen, falls es der ausführenden Person vor allem um ästhetische Aspekte geht. Ein Beispiel für eine Kampfkunst aus dem Bereich der Kampfchoreografie ist das westliche Theaterfechten.

Kämpferische Bewegungsmeditation

Die kämpferische Variante der Bewegungsmeditation (englisch: „moving meditation“) gehört zum Bereich der sogenannten aktiven Meditation. Grundsätzlich geht es bei der Meditation darum, durch Achtsamkeits- oder Konzentrationsübungen den Geist zu beruhigen und zu sammeln und/oder erweiterte Bewusstseinszustände zu erreichen. Bei der Bewegungsmeditation wird dieses Ziel durch achtsames Handeln erreicht, indem körperliche Bewegungen mit besonderer Aufmerksamkeit durchgeführt werden. Für die hier durchgeführte Abgrenzung verschiedener Aspekte der Kampfkünste ist mit der kämpferischen Bewegungsmeditation jegliches Kampfkunsttraining gemeint, das philosophischen, spirituellen oder religiösen Zwecken dient. Dies geht weit über die reine Meditationspraxis hinaus. Eine Kampfkunst, bei der die Bewegungsmeditation das zentrale Thema darstellt, ist das Iaido, die japanische Kunst des Schwertziehens.

Nahkampf

Beim Nahkampf (englisch: „hand-to-hand combat“) handelt es sich um die ernste physische Auseinandersetzung auf kürzeste Distanz zwischen Kontrahenten mit dem Ziel einer Überlegenheit über die Gegenpartei. Eine Schädigung des Gegners wird dabei zumindest billigend in Kauf genommen. Heutzutage werden für den Nahkampf drei Bereiche unterschieden, der zivile, polizeiliche und militärische Nahkampf:

1. Der zivile Nahkampf ist die Domäne der Selbstverteidigung und der Notwehr, bei denen es um die Vermeidung und Abwehr von Angriffen auf die seelische oder körperliche Unversehrtheit eines Menschen geht. Während die Art der Verteidigung den Angriff sicher und endgültig abwenden muss, soll doch die mildeste Variante gewählt werden, bei der der Angreifer nach Möglichkeit nicht zu Schaden kommt. In der zivilen Selbstverteidigung spielt der Umgang mit Waffen kaum eine Rolle. Lediglich die wenigen legalen Waffen, wie etwa der im letzten Artikel dieser Reihe vorgestellte Taschenstock, kommen hier in Betracht. Dagegen ist die unbewaffnete Verteidigung gegen einen bewaffneten Angreifer durchaus von Relevanz. Eine Kampfkunst aus diesem Bereich ist der deutsche Anti-Terror-Kampf (ATK), der in den 1960er Jahren speziell für die effektive Selbstverteidigung entwickelt wurde.
2. Der polizeiliche Nahkampf fällt in den Bereich dessen, was juristisch als die Anwendung von „unmittelbarem Zwang“ durch Sicherheitskräfte bezeichnet wird. Hierbei muss zwingend das sogenannte Verhältnismäßigkeitsprinzip gewahrt werden, eine Verletzung des Gegners ist daher nach Möglichkeit zu vermeiden. Bei den Systemen für den polizeilichen Nahkampf spielen nicht-letale Waffen eine Rolle, wie etwa Knüppel bzw. Schlagstöcke, auf die ebenfalls im vorherigen Artikel eingegangen

wurde. Ein Beispiel für ein polizeiliches Nahkampfssystem ist das deutsche Ju Jutsu, das Ende der sechziger Jahre des letzten Jahrhunderts im Auftrag des Bundesinnenministeriums für die deutschen Sicherheitsbehörden entwickelt wurde. Bei der Zusammenstellung berücksichtigte man Techniken aus den japanischen Kampfkünsten Jiu Jitsu, Judo, Karate und Aikido.

3. Das Ziel des militärischen Nahkampfes ist es, einen Gegner auszuschalten. Eine Schädigung des Kontrahenten, also dessen Verletzung oder Tod, ist in aller Regel gewollt, was diese Kampfweise drastisch von dem zivilen und polizeilichen Nahkampf unterscheidet. In diesem Bereich wird meist der Umgang mit letalen Waffen gelehrt, z. B. mit dem Messer. Ein relativ bekanntes militärisches Nahkampfssystem ist das Krav Maga der israelischen Armee.

Mischformen

Tatsächlich sind die Kampfkünste, die sich klar einer der vier Kategorien zuordnen lassen, relativ selten. Die meisten Systeme sind Mischformen, die in Abbildung 1 in den Schnittbereichen der vier Kreise liegen. So ist etwa das moderne chinesische Wushu, das in den 1950er Jahren von der Regierung der Volksrepublik China auf traditionellen chinesischen Kampfkünsten basierend standardisiert wurde, wobei vor allem auf Aspekte der Publikumswirksamkeit Wert gelegt wurde, am ehesten in der Schnittmenge zwischen Kampfsport und Kampfchoreografie anzusiedeln. Eine Kampfkunst, die eine Mischung aus Kampfchoreografie und kämpferischer Bewegungsmeditation darstellt, ist das Tachimawari, in dem die Choreografie des Schwertkampfes für das japanische Kabuki-Theater tradiert wird. Ein Beispiel für ein System im Übergangsbereich von der kämpferischen Bewegungsmeditation zum Nahkampf ist das Wing Chun, das eine traditionelle chinesische Kampfkunst ist, die auf effektive Selbstverteidigung ausgerichtet ist. Für die Schnittmenge zwischen Nahkampf und Kampfsport wäre das Sambo zu nennen, das zunächst in den 1920er Jahren von der sowjetischen Armee erstellt und später als Wettkampfsportart weiterentwickelt wurde.

Natürlich können sich in einer Kampfkunst auch mehr als zwei Aspekte überschneiden. Es ist in der Tat so, dass sehr viele Kampfkünste in die Schnittmenge aus allen vier Bereichen fallen. Wo jeweils der Schwerpunkt des Trainings liegt, ist häufig vor allem von der Lehrerin oder dem Lehrer abhängig. Für das Taijiquan gilt dies in jedem Falle, es ist eindeutig im Schnittbereich aller möglichen Aspekte des Kampfkunsttrainings angesiedelt.

Kriegskunst und benachbarte Disziplinen

Nachdem zunächst der Begriff Kampfkunst beleuchtet wurde, soll es nun um die Kriegskunst gehen. Im engeren Sinne wird unter Kriegskunst (englisch: „art of war“) die strategische Kriegsführung verstanden, also das Wissen und die Fertigkeiten, die ein Feldherr benötigt. Im weiteren Sinne umfasst es auch das sogenannte Kriegshandwerk, also das Wissen um die praktischen Methoden der Kriegsführung aus Sicht der Soldaten und Kämpfenden. Im vorliegenden Artikel wird der Begriff mit der erweiterten Bedeutung verwendet.

Für die weitere Diskussion soll analog zum Vorgehen bei der Kampfkunst verfahren werden, indem verschiedene Bereiche und deren Schnittmengen grafisch dargestellt und diskutiert werden. Eine ähnliche Grafik hat Nabil Ranné in seinem Buch „Die Wiege

des Taijiquan“ verwendet, um die unterschiedlichen Einflüsse auf die Entstehung des Taijiquan zu verdeutlichen (s. Abb. 2).

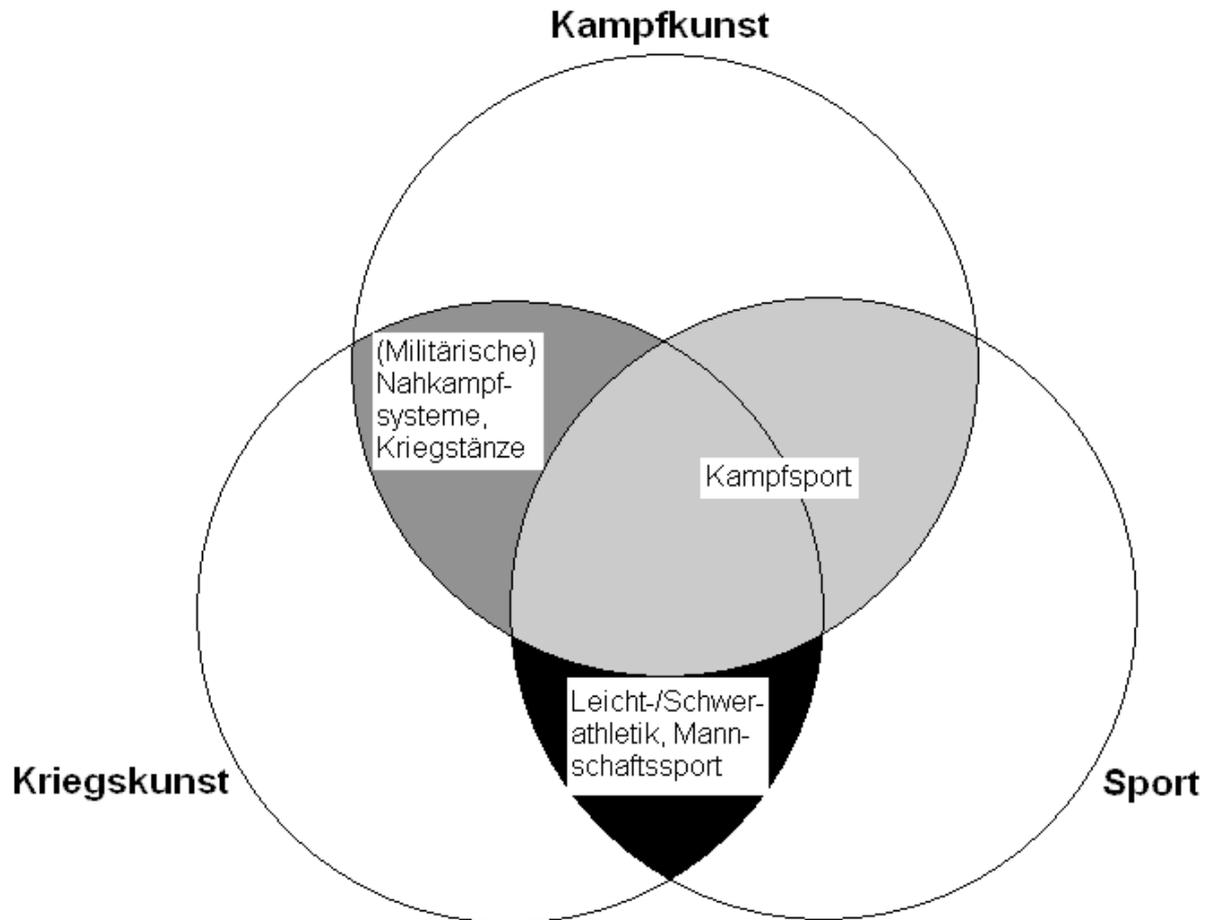


Abb. 2: Überschneidungen zwischen den Bereichen Kampfkunst, Sport und Kriegskunst. Das Bild basiert auf einer Abbildung von Nabil Ranné (2011).

Dabei sind drei Unterschiede zur bisherigen Diskussion zu beachten:

1. Die Perspektive ist jetzt etwas erweitert, da mit den umfassenden Begriffen Sport und Kriegskunst zwei Bereiche dabei sind, die weit über ein Kampfgeschehen hinausgehen.
2. Während es bislang vor allem um ein modernes Verständnis von Kampfkunst ging, soll nun die historische Dimension dazukommen.
3. Für die weitere Diskussion sind vor allem die Schnittbereiche von Interesse, eine detaillierte Behandlung der eigenständigen Konzepte „Kriegskunst“ und „Sport“ wird nicht erfolgen.

Kriegskunst und Sport

Wie weiter oben erläutert wurde, hat Sport vor allem zwei Aspekte: Wettkampf und Gesundheit bzw. Fitness. Während die explizite Trennung in Leistungssport und Breitensport eher eine moderne Entwicklung ist, sind diese beiden Funktionen seit alters her Teil des

Sports. Seine Ursprünge sind dabei stark in der militärischen Geschichte verankert, vor allem was Leicht- und Schwerathletik sowie Mannschaftssport angeht. Einige leichtathletische Disziplinen schulen koordinative Fähigkeiten, die für einen Krieger relevant waren, was z. B. beim Speerwurf ganz offensichtlich ist. Darüber hinaus werden in der Leichtathletik, vor allem bei den Laufdisziplinen, die generelle Fitness, Leistungsfähigkeit und Ausdauer gestärkt. Alle diese Eigenschaften waren von entscheidender Bedeutung für Soldaten, so dass das Training in der Leichtathletik eine große Rolle in deren Ausbildung spielte. In diesem Zusammenhang ist auffällig, dass die ältesten Disziplinen der antiken olympischen Spiele allesamt Wettläufe waren. Besonders deutlich ist der militärische Bezug beim Hoplitodromos, dem „Wettlauf der schwerbewaffneten Fußsoldaten“. Bei diesem Wettkampf traten die Athleten in der kompletten Rüstung, inklusive dem großen schweren Schild, der griechischen Infanteristen (Hopliten) an.

Bei der Schwerathletik wird vor allem die Körperkraft gestärkt. Auch hier ist die Relevanz für das soldatische Training der vergangenen Zeiten offensichtlich. Gerade im alten China hat man der Körperkraft ganz besondere Bedeutung beigemessen, sie galt als zentrale Eigenschaft für einen guten Krieger. Daher spielte das Gewichtheben eine besondere Rolle, sowohl für das Training der Soldaten als auch als Wettkampf, der die militärische Eignung eines Mannes zur Schau stellte.

In den Mannschaftssportarten werden die Teamarbeit und das Zusammenspiel einzelner Individuen innerhalb einer Gruppe geübt und verbessert. Auf einem antiken Schlachtfeld war dies wahrscheinlich die relevanteste Fähigkeit der Soldaten einer Armee. Aus diesem Grunde waren auch Mannschaftssportarten im soldatischen Training beliebt. So gab es in der Antike Ballsportarten, die unter anderem im militärischen Umfeld gespielt wurden, die als Vorläufer des modernen Fußballs gelten: in Griechenland das Episkyros (s. Abb. 3) und in China das Cuju (s. Abb. 4).

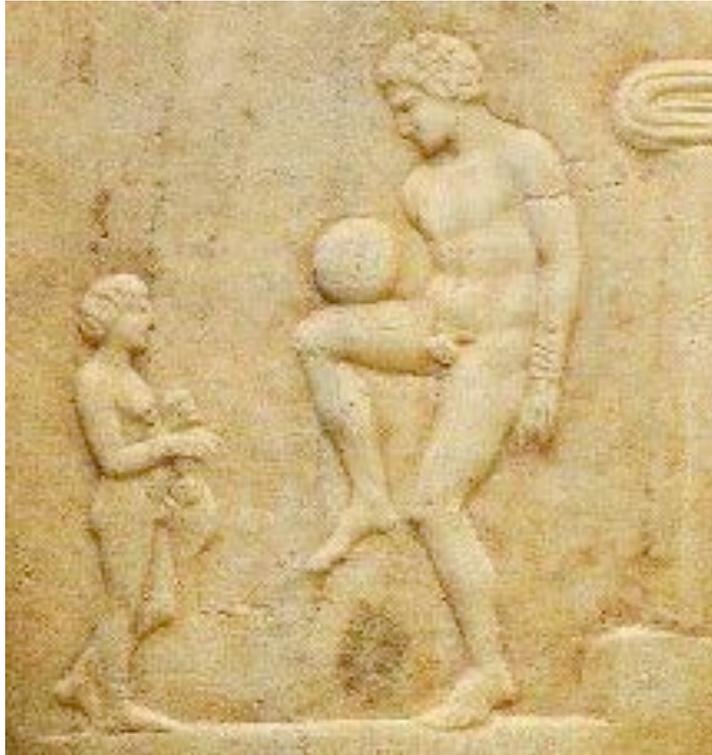


Abb. 3: Attisches Grabrelief, das einen Spieler des griechischen Fußballvorläufers Episkyros bei der Ballbalance zeigt.
Quelle: Wikimedia Commons



Abb. 4: Illustration aus dem chinesischen Volksbuch „Die Räuber vom Liang-Schan-Moor“ (14. Jahrhundert). Der Holzschnitt, der aus einer Buchausgabe aus der Ming-Dynastie (1368-1644 n. Chr.) stammt, stellt die Diener eines Präfekts beim Ballspiel Cuju dar, das als Vorläufer des modernen Fußballs gilt.
Quelle: Wikimedia Commons

Die Schnittmenge zwischen Sport und Kampfkunst stellt, wie bereits dargestellt wurde, den Kampfsport dar. Das Konzept des Kampfsports ist schon sehr alt, er wurde sowohl im zivilen als auch im militärischen Umfeld praktiziert. Eine der ältesten belegten Kampfsportarten ist das Ringen, was sowohl für China als auch für die europäische Kultur gilt. Im antiken Griechenland wurde das Ringen Pale genannt, es war die erste Disziplin bei den olympischen Spielen, die keinen Wettlauf darstellte (s. Abb. 5). Im alten China war Ringen als Jiao Di bekannt, was wörtlich etwa „Hornstoßen“ bedeutet. Später wurde ein eigenständiges Wort für „Ringen“ eingeführt, Shuaijiao, das heute noch für den Ringkampf verwendet wird (s. Abb. 6).

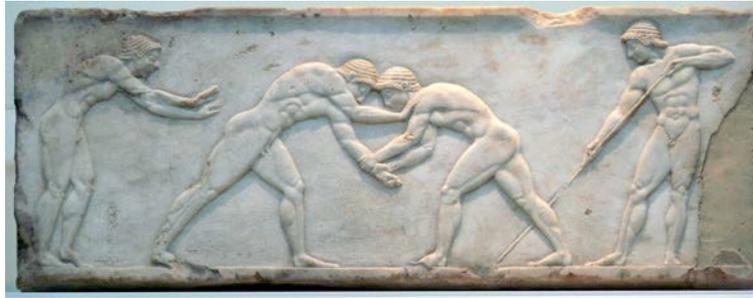


Abb. 5: Griechisches Grabrelief (ca. 510-500 v. Chr.), das zwei Athleten beim Ringkampf (Pale) zeigt.
Quelle: Wikimedia Commons



Abb. 6: Chinesisches Bild aus der Qing-Dynastie (1644-1911 n. Chr.), auf dem Soldaten beim Ringen (Shuaijiao) dargestellt sind.
Quelle: Wikimedia Commons

Grundsätzlich wurde im alten China weder dem Ringen noch dem Boxen (chinesisch: Shoubo) eine große Relevanz für das Geschehen auf dem Schlachtfeld zugesprochen. Nichtsdestotrotz war das Ringen, im Gegensatz zum Boxen, von jeher ein wichtiger militärischer Wettkampf, bei dem Männer ihre Eignung als Krieger unter Beweis stellen konnten. Hierfür gab es einige gute Gründe:

1. Dem Ringen wurde unterstellt, dass es bei seiner Ausübung vor allem auf die Körperkraft ankommt. Wie bereits oben beim Gewichtheben erwähnt, wurde diese Eigenschaft als überaus relevant für einen guten Krieger angesehen.
2. Die Ausbildung der Soldaten zielte darauf ab, auf dem Schlachtfeld gegen Gegner anzutreten, die Rüstung tragen. In diesem Zusammenhang sind Schläge mit der bloßen Faust oder Tritte mit dem Fuß nicht sehr effektiv. Dagegen sind eine gute Standkraft und die Fähigkeit, Gegner zu Boden werfen zu können, auch im Massenkampf durchaus relevante Eigenschaften.
3. Bei Wettkämpfen ist das Verletzungsrisiko der Soldaten beim Ringen deutlich geringer als beim Boxen, das damals ohne Bandagen oder Boxhandschuhe betrieben wurde.



Abb. 7: Marc Mazalairas (rechts) trainiert mit einem Schüler Tuishou, die Übung der „Schiebenden Hände“ des Taijiquan. Das Tuishou hat einige auffällige Ähnlichkeiten mit dem chinesischen Ringkampf (Shuaijiao).

Foto: Archiv M. Mazalairas

Es ist auffällig, dass es einige relevante Ähnlichkeiten zwischen dem Ringen und dem Tuishou, der Praxis der „Schiebenden Hände“ im Taijiquan gibt (s. Abb. 7). Der Ringkampf kann in vielerlei Hinsicht als ein Vorläufer des Tuishou betrachtet werden:

1. Beide Systeme stellen eine Methode dar, um kampfrelevante Fähigkeiten mit möglichst geringem Verletzungsrisiko zu trainieren.
2. Anders als beim Ringkampf ist die Ausführung des Tuishou als regelrechter Wettkampfsport, also mit konkreten Regeln und Schiedsrichtern, recht neu. Nichtsdestotrotz stellte es von Anfang an eine Möglichkeit für Kampfkünstler dar, ihre Fähigkeiten in einer freundschaftlichen Weise ohne Verletzungsabsicht, also quasi „sportlich“, zu messen.

3. In beiden Methoden wird in einem ähnlichen Kampfabstand bzw. in einer vergleichbaren Kampfsituation gearbeitet: Die Kontrahenten befinden sich im Stand und haben ständigen Körperkontakt.
4. Andere Distanzen, die für einen unbewaffneten Soldaten auf dem Schlachtfeld wenig relevant sind, wie etwa die Trittdistanz oder der Bodenkampf, spielen höchstens eine untergeordnete Rolle.
5. Das Ziel ist in beiden Fällen, das Gleichgewicht des Gegners zu brechen, während das eigene Gleichgewicht erhalten bleiben muss.
6. Im Gegensatz zu einigen anderen Kampfsportarten werden weder beim Ringen noch beim Tuishou Bewegungsmuster oder Reflexe eintrainiert, die im Ernstfall ggf. hinderlich wären. Dieser Aspekt wird im nächsten Artikel noch etwas ausführlicher behandelt.

Kriegskunst und Kampfkunst

Weiter oben wurde das Modell eingeführt, nach dem man Kampfkünste unter vier Aspekten betrachten kann: Kampfsport, kämpferische Bewegungsmeditation, Kampfchoreografie und Nahkampf. Die Überschneidungen dieser vier Bereiche mit der Kriegskunst sollen einzeln behandelt werden, wobei dies für den Kampfsport oben bereits geschehen ist.

Kriegskunst und kämpferische Bewegungsmeditation

Für die weitere Diskussion soll die kämpferische Bewegungsmeditation noch stärker differenziert werden. Auf der einen Seite steht die Wortbedeutung im engeren Sinne, also eine tatsächliche meditative Praxis in der Bewegung für spirituelle oder religiöse Zwecke bzw. zur Selbstkultivierung. Auf der anderen Seite soll der Begriff hier sehr weit interpretiert werden und für den Aspekt einer Kampfkunst stehen, durch den sie für den Praktizierenden zu einem ganzheitlichen Weg, Dao, wird. Gemeint ist hier ein komplettes Lebenskonzept, das mit ethisch-moralischen Wertmaßstäben auch alltägliche Entscheidungen des Kampfkünstlers beeinflusst. Dieser Aspekt einer Kampfkunst fand beispielsweise im japanischen Bushido, dem „Weg des Kriegers“ der Samurai, eine sehr intensive Ausprägung.

Wenn man die Entstehung des Konzepts von Kampfkunst als Lebensweg diskutieren will, dann ist es notwendig, zwischen regulären Soldaten und den Angehörigen elitärer Kriegerkassen zu differenzieren. Die Entwicklung dieser Kriegerkassen verlief in ihren Grundzügen in China und Europa sehr ähnlich. In beiden Regionen hat sich in der Bronzezeit der Typus eines Kriegers herausgebildet, der aufgrund der hohen Kosten der notwendigen Ausrüstung zu wohlhabenden und einflussreichen Familien gehörte. In China fand diese Entwicklung während der Shang-Dynastie (ca. 16. bis 11. Jh. v. Chr.) und teilweise noch in der Zhou-Dynastie (ca. 1122/1045-256 v. Chr.) statt (s. Abb. 8), in Europa innerhalb der mykenischen Kultur (ca. 17. bis 11. Jh. v. Chr., s. Abb. 9).



Abb. 8: Statue von Fu Hao in Yinxu. Fu Hao (gestorben ca. 1200 v. Chr.) war einer der berühmtesten weiblichen Generäle der chinesischen Geschichte. Interessanterweise konnten sich Frauen während der Shang-Dynastie noch als Kriegerinnen hervortun, erst in der darauffolgenden Zhou-Dynastie kam es zu sozialen Verhältnissen, die nur noch Männern eine militärische Karriere offen ließ.
Quelle: Wikimedia Commons



Abb. 9: Detail von der sogenannten „Kriegervase“ aus Mykene, 12. Jh. v. Chr., das einen mykenischen Krieger in kompletter Rüstung zeigt.
Quelle: Lakodaemon, the Enigmas of the Bronze Age

Die aristokratische Kriegerelite, die ein sehr hohes soziales Ansehen genoss, dominierte anfangs das Kriegsgeschehen, das im Grunde „unter sich“ ausgetragen wurde. Obwohl bereits zu dieser Zeit die Kriegerkaste von Heeren aus regulären Soldaten begleitet wurde, waren die Aristokraten den Soldaten aufgrund besserer Bedingungen bezüglich Ausrüstung, Training und Ernährung so weit überlegen, dass auch Schlachten mit tausenden von Soldaten durch einige hundert Elitekrieger entschieden wurden. Dabei war es das Ziel eines Aristokraten, auf dem Schlachtfeld einen aristokratischen Krieger der Gegenseite zu stellen und sich im individuellen Duell mit ihm zu messen. Der Umgang der Kriegerkaste miteinander war dabei relativ stark formalisiert und unterlag bestimmten Regeln. Diese Regeln wurden überliefert und verstärkt durch mündlich tradierte Epen, in denen der Mut und die Kraft der Helden besungen wurden und in denen die Konsequenzen für diejenigen geschildert wurden, die den Ehrenkodex der Krieger missachteten. Am Rande sei bemerkt, dass sich dieser Kodex allerdings tatsächlich nur auf andere Aristokraten bezog. Das Verhalten der bronzezeitlichen Elitekrieger gegenüber den regulären Soldaten der Gegenseite war nicht gerade als besonders ritterlich zu bezeichnen.

Insgesamt lässt sich also sagen, dass die Kampfkunst für die aristokratischen Krieger der Bronzezeit in China wie in Europa definitiv über ein reines Nahkampfsystem hinausging. Das gesamte Leben dieser Krieger wurde durch den Kampf und die Vorbereitung darauf dominiert. In der Selbst- und Fremdwahrnehmung war die Rolle als Krieger, dessen Handeln durch einen starken Ehrenkodex geregelt war, der alles entscheidende Lebensinhalt. Hier war die Kampfkunst also ganz eindeutig als ein Weg, Dao, zu verstehen, den die Krieger gingen. Hieraus ergeben sich zwei relevante Schlussfolgerungen:

1. Die Funktion der Kampfkunst als Lebensweg ist uralte und reicht in China und Europa mindestens bis in die Bronzezeit zurück.
2. Der Ursprung des Konzepts ist naheliegenderweise im militärischen Bereich verankert, nicht im zivilen.

Unterschiede zwischen China und Europa ergaben sich dann im Verlauf der weiteren Geschichte. Im militärischen Bereich blieb die Tradition in beiden Regionen lebendig, man denke etwa an die europäischen Ritter im Mittelalter. Im zivilen Bereich sieht es aber anders aus. In China wurde das Konzept der Kampfkunst als Lebensweg auch von zivilen Kampfkünsten aufgegriffen. Gerade in Kombination mit Daoismus und Buddhismus entwickelten sich zivile Kampfkünste, die später gerade für ihren ganzheitlichen Ansatz weltberühmt wurden, wie etwa das Shaolinquan. Diesen Sprung gab es, zumindest in dem Ausmaß, in Europa nicht. Hier blieben die im zivilen Bereich gelagerten Kampfkünste in aller Regel pragmatische Systeme zur Selbstverteidigung oder Methoden für den sportlichen Wettkampf.

Für die regulären Soldaten sahen die Kampfkünste von Anfang an anders aus als für die aristokratischen Elitekrieger. Ihre Rolle auf dem Schlachtfeld sollte sich ändern und in China wie Europa entwickelte sich das militärische Geschehen dahin, dass die Schlachten tatsächlich von den normalen Truppen der Armeen entschieden wurden. Eine Kriegerelite blieb zwar dennoch bestehen, die üblicherweise die Leitungspositionen in der Armee einnahm, aber das koordinierte Vorgehen der Soldaten wurde das entscheidende Element des Schlachtgeschehens (s. Abb. 10).



Abb. 10: Zeichnung aus der Ming-Dynastie, die einen Kampf zwischen Infanterie und Kavallerie darstellt. Zu dieser Zeit wurde das Ergebnis einer Schlacht nicht mehr durch die heldenhaften Aktionen einzelner Elitekrieger entschieden, sondern durch das koordinierte Vorgehen der regulären Soldaten.
Quelle: Wikimedia Commons

Dabei war das Handwerk des Kämpfens für die Soldaten von jeher primär eine pragmatische Angelegenheit. In China war es erst der berühmte General Qi Jiguang (1528-1588 n. Chr.), der auch den mystischen Aspekten des Kampfkunsttrainings einen gewissen Wert für die Ausbildung von Soldaten beimaß. Aber auch bei ihm herrschte Pragmatismus vor: Soldaten sollten Schlachten gewinnen, und nicht durch die Kampfkunst ihren Lebensweg bereichern.

Kriegskunst und Kampfchoreografie

Eine relevante Ausnahme für diese Regel finden wir, wenn wir uns der kämpferischen Bewegungsmeditation im engeren Sinne zuwenden. Historisch ist dieser Aspekt so eng mit der Kampfchoreografie verbunden, dass diese beiden Punkte gemeinsam diskutiert werden. In der Antike spielten sowohl in China wie auch in Europa Kriegstänze eine wichtige Rolle beim Training der Soldaten. In Griechenland war dies in der klassischen Zeit (ca. 500–323 v. Chr.) der Pyrrhiche, oder Pyrrhische Tanz, benannt nach dem Gott Pyrrhichos, der den Tanz erfunden haben soll (s. Abb. 11).



Abb. 11: „Ein Pyrrhischer Tanz“, Gemälde des Künstlers Sir Lawrence Alma-Tadema aus dem Jahr 1869. Solche Tänze waren im antiken Griechenland eine Methode, den jungen Soldaten die kampfrelevanten Bewegungsmuster beizubringen.
Quelle: Wikimedia Commons

Der Pyrrhische war eine Methode, jungen Soldaten in ihrer Ausbildung in voller Rüstung und unter Waffen die kampfrelevanten Bewegungen beizubringen. Dies galt einerseits für die individuellen Bewegungen eines einzelnen Kämpfers und andererseits für die koordinierten Bewegungen einer ganzen Gruppe von Soldaten. Pyrrhische Tänze wurden häufig bei religiösen Festen aufgeführt. In ihrer Funktion und den Rahmenbedingungen vergleichbare Kriegstänze gab es in China auch, besonders ausgeprägt in der Zhou-Dynastie. Diese Tänze wurden, analog zu dem griechischen Pyrrhische, im Rahmen von relevanten Festen aufgeführt.

Bei den Kriegstänzen spielten auch spirituelle bzw. rituelle Aspekte eine Rolle. Bei den antiken Griechen wurden solche Tänze etwa zur Ehrung der Götter aufgeführt und dienten als männliche Initiationsriten. In China dienten die Kriegstänze sowohl für die Tänzer als auch für das Publikum dazu, mit den Geistern der Vorfahren in Kontakt zu treten und diese zu ehren. Damit erfüllten die Kriegstänze auch für die regulären Soldaten eine spirituelle Funktion, die die Kampfkunst in diesem Aspekt auch für sie zur kämpferischen Bewegungsmeditation machte.

Dieser Punkt ist insofern besonders spannend, da die bronzezeitliche Kultur der chinesischen Kriegstänze weiter zurückreicht als 1000 v. Chr. Damit ist einerseits klar, dass nicht nur der Ursprung der Kampfkunst als Lebensweg, sondern auch die Verbindung von Kampfkunst und spirituellen Aspekten weit vor der Entstehung von Buddhismus und Daoismus liegen. Andererseits ist eindeutig, dass auch die kämpferische Bewegungsmeditation im engeren Sinne ihre Wurzeln in der Kriegskunst hat.

Analog zum Ringkampf und dem Tuishou gibt es auffällige Parallelen zwischen den chinesischen Kriegstänzen und der Praxis des Formenlaufens im Taijiquan. Auch hier gibt es zahlreiche Aspekte, in denen die Kriegstänze als Urahnen der Taiji-Formen angesehen werden können. Dabei gilt natürlich, dass in der heutigen Taiji-Szene die Betonung der Inhalte von Formen sehr unterschiedlich sein können, und je nach Stilrichtung und Lehrkörper die Schwerpunkte anders gesetzt sind:

1. Sowohl Kriegstänze als auch Taiji-Formen stellen Methoden dar, gewissermaßen „standardisierte“ Bewegungen und Kampfprinzipien, die sich im Einsatz als effektiv erwiesen haben, von einer Generation an die nächste weiterzugeben.
2. Eine primäre Funktion ist es in beiden Fällen, durch ständige Wiederholung bestimmte Bewegungsmuster über motorisches Lernen so sehr zu verinnerlichen, dass sie auch unter großem Stress abrufbar sind. Vor allem bei der individuellen Ausführung von

Kampftänzen oder Formen wird zu diesem Zweck die innere Wahrnehmung für den eigenen Körper geschult (s. Abb. 12).

3. Die Ausführung sowohl von Kriegstänzen als auch von Taiji-Formen konnte bzw. kann eine spirituelle Übung darstellen.
4. Bei den Kriegstänzen war offensichtlich das Aufführen der Tänze, vor allem von ganzen Gruppen, von zentraler Bedeutung. In vielen Taiji-Schulen sind Gruppenvorfürungen von Formen ebenfalls von Relevanz (s. Abb. 13). Bei einem solchen Training spielt die innere Wahrnehmung eine geringere Rolle, maßgeblich ist die äußere Wahrnehmung des Raumes um den individuellen Ausführenden herum. Die zeitliche und räumliche Synchronizität der einzelnen Individuen ist entscheidend, damit die Gruppe als Einheit fungieren kann. Bei den Kriegstänzen war dieses Verschmelzen zu einer Einheit natürlich das entscheidende Element für die Effektivität der Soldaten auf dem Schlachtfeld. Bei der modernen Taiji-Praxis ist diese Art von Training eine gute Übung für die Aufmerksamkeit in alle Richtungen, was eine entscheidende Fähigkeit für eine reale Kampfsituation darstellt.
5. Für die Kriegstänze war die begleitende Musik ein zentraler Faktor. Sie waren damit Teil der Tradition, innerhalb derer im Prinzip weltweit das militärische Training großer Gruppen sehr stark mit Musik verknüpft war. Auch in einigen Taiji-Schulen spielt Musik heutzutage beim Training oder bei Vorfürungen eine Rolle. Da die Musik fast automatisch die Synchronisierung der einzelnen SpielerInnen fördert, ist diese Art des Trainings sehr dicht an der Praxis der Kriegstänze.



Abb. 12: Dietmar Jarosch beim Laufen der langen Yang-Form. Gerade beim individuellen Laufen der Form wird die innere Wahrnehmung für den eigenen Körper geschult, um kampfrelevante Bewegungsmuster über motorisches Lernen zu verinnerlichen.

Foto: Archiv D. Jarosch



Abb. 13: Die Gruppe von Kong Shenfang (ganz vorne rechts) führt die Peking-Form vor. Beim Training für Gruppenvorführungen wird vor allem die Wahrnehmung nach außen geschult, da sich die einzelnen SpielerInnen miteinander synchronisieren müssen.
Foto: Archiv Kong Shenfang

Die Kriegstänze zeigen sehr deutlich, wie eng die vier Aspekte einer Kampfkunst miteinander verzahnt sein können. Der Aspekt der Kampfchoreografie liegt bei Gruppentänzen, die vor Publikum aufgeführt werden, auf der Hand. Ihre Funktion als kämpferische Bewegungsmeditation wurde anhand ihrer spirituellen bzw. rituellen Funktion dargelegt. Da zumindest der griechische Pyrrhiche auch in Form von Wettbewerben durchgeführt wurde, könnte er auch als Kampfsport angesehen werden. Und gleichzeitig dienten die Kriegstänze zuallererst der Ausbildung von Soldaten und waren somit eine Trainingsmethode für den realistischen Nahkampf.

Fazit

Die Wurzeln des Taijiquan in der Kriegskunst lassen sich ganz unabhängig von dem Einsatz von Waffen demonstrieren. Bei den Vorläufern relevanter Praktiken des Taijiquan handelt es sich um militärische Trainingsmethoden, die wenigstens bis in die Bronzezeit zurückverfolgt werden können. Dies ist einerseits der Ringkampf als Vorfahre des Tuishou und andererseits die Tradition der Kriegstänze als Urform der Soloformen. Der Ursprung relevanter Aspekte des Taijiquan wurde damit im vorliegenden Artikel für drei der vier Aspekte einer Kampfkunst hergeleitet: Kampfsport, Kampfchoreografie und kämpferische Bewegungsmeditation. Ein Aspekt fehlt noch, und zwar das „Kerngeschäft“ einer Kampfkunst: ihre Funktion als Nahkampfsystem. Hiermit wird sich der nächste Beitrag dieser Artikelreihe beschäftigen.

Lebenslauf des Autors

Dr. Jan Harloff-Puhr,

Jg. 1969, trainierte seit seiner Kindheit japanische Kampfkünste (Judo, Karate, Aikido, Kendo und Iaido), später wechselte er dann zum Taijiquan sowie dem europäischen Schwert- und Rapiersport. Seine wichtigsten LehrerInnen im Taijiquan waren bzw. sind Kong Shenfang, Dietmar Jarosch und Marc Mazalairas. Studium der Mineralogie (FU Berlin) und Werkstoffwissenschaften (University of Pennsylvania), danach Promotion im Fach Chemie (HU Berlin) und Bibliotheksreferendariat (TU Berlin und Bibliotheksschule Frankfurt am Main). Arbeitet derzeit als Leiter des Bereichs Fachinformation einer großen Forschungseinrichtung in Berlin.

Literatur

- RAFFAELE D'AMATO und ANDREA SALIMBETI: *Bronze age Greek warrior 1600-1100 BC*. Oxford : Osprey, 2011. - ISBN 978-1-84908-195-5
- KOSTAS DERVENIS und NEKTARIOS LYKIARDOPOULOS: *The martial arts of ancient Greece – modern fighting techniques from the Age of Alexander*. Rochester, Vt. : Destiny Books, 2007. - ISBN 978-1-59477-192-7
- ALEXANDER DOLIN und GERMAN POPOV: *Kempo, die Kunst des Kampfes – ostasiatische Kampfsportarten*. Berlin : Sport-Verl., 1989. - ISBN 3-328-00308-8
- JOHN KRENG: *Fight choreography – the art of non-verbal dialogue*. Boston, Mass. : Thomson Course Technology PTR, 2008. - ISBN 978-1-59200-679-3
- PETER A. LORGE: *Chinese martial arts – from antiquity to the twenty-first century*. New York : Cambridge University Press, 2012. - ISBN 978-0-521-87881-4
- ROBERT L. O'CONNELL: *Soul of the sword – an illustrated history of weaponry and warfare from prehistory to the present*. New York : Free Press, 2002. - ISBN 0-684-84407-9
- CHRISTOPHER J. PEERS: *Soldiers of the dragon – Chinese armies 1500 BC - AD 1840*. Oxford : Osprey, 2006. - ISBN 978-1-84603-098-7
- NABIL RANNÉ: *Die Wiege des Taijiquan – der soziokulturelle Kontext der chinesischen Kampfkunsttheorie mitsamt einer Analyse der ältesten Bewegungsformen des Taijiquan*. Berlin : Logos-Verl., 2011. - ISBN 978-3-8325-2477-7
- NICK SEKUNDA: *Greek hoplite – 480-323 BC*. Oxford : Osprey, 2000. - ISBN 1-85532-867-4
- TONG ZHONGYI: *The method of Chinese wrestling*. Berkeley Calif. : North Atlantic Books, 2005. - ISBN 978-1-55643-609-3