

# Kampfchoreograf

Englisch: Fight Choreographer

STUNTS/BEGRIFFE

Choreografiert und trainiert Kampfszenen mit Schauspielern. Sorgt für realistische, sichere und filmisch wirkungsvolle Action.

Technische Details Kampfchoreografen arbeiten mit standardisierten Sicherheitsabständen: Schläge enden 15-20cm vor dem Ziel, Sprünge werden auf 2,5-3 Meter Höhe begrenzt. Sie verwenden Notationssysteme mit 127 definierten Grundbewegungen und koordinieren durchschnittlich 12-45 choreografierte Moves pro Kampfminute. Spezialisierungen umfassen Sword & Sorcery (Schwert-/Fantasykampf), Gun-Fu (Schusswaffen-Choreografie), Wire-Work (Drahtseil-Akrobatik) und Vehicle Combat (Fahrzeugkämpfe). Moderne Choreografen nutzen Previz-Software wie FrameForge 3D für Bewegungsplanung. Geschichte & Entwicklung 1966 etablierte Lau Kar-leung bei Shaw Brothers Studios erstmals den eigenständigen Beruf des Action Directors in Hongkong. Yuen Woo-ping prägte 1978 mit "Drunken Master" die filmspezifische Kampfgestaltung durch 360-Grad-Kameraführung grundlegend. 1999 brachte "Matrix" Wire-Fu-Techniken nach Hollywood, 2014 führte "John Wick" das Gun-Fu-Subgenre ein. Seit 2018 integrieren Choreografen Motion-Capture-Daten für digitale Stunt-Doubles und verwenden LED-Volumes für Echtzeit-Compositing von Kampfeffekten. Praxiseinsatz im Film Jackie Chan entwickelte für "Police Story" (1985) 47 individual choreografierte Stunts mit dokumentierten Kamerapositionen für jeden Move. "The Raid" (2011) verwendete traditionelle Silat-Kampftechniken, modifiziert auf 1,2-1,8 Sekunden pro Schlagaustausch für optimale Schnittfrequenz. Kampfchoreografen trainieren Darsteller durchschnittlich 3-8 Wochen vor Drehbeginn, wobei eine 3-minütige Kampfsequenz 8-12 Drehtage erfordert. Sie koordinieren mit Stunt-Koordinatoren, Special Effects und Kostümbildnern bezüglich Bewegungsfreiheit und Materialbelastbarkeit. Vergleich & Alternativen Kampfchoreografen unterscheiden sich von Stunt-Koordinatoren durch den Fokus auf ästhetische Bewegungsgestaltung statt Sicherheitsmanagement, von Zweitkamera-Operateuren durch kreative statt technische Verantwortung. Action Units (eigenständige Kampffilm-Teams) wie bei Marvel kombinieren beide Funktionen. Virtual Stunt Visualization ersetzt zunehmend praktische Vorplanung, während Motion-Capture-Anzüge mit 53 Trackingpunkten Live-Choreografie direkt in digitale Charaktere übertragen. Bei Budgets unter 2 Millionen Dollar übernehmen häufig Stunt-Koordinatoren die Kampfgestaltung.