

# Hapkido

## *Tradition – Philosophie – Technik*

*Übersetzung von Kapiteln aus dem gleichnamigen Buch von Mark Tedeschi; erschienen im Weatherhill Verlag, 2000, ISBN 0-8348-0444-1*

### **Definition der Kampfkünste**

Um Teile zu verstehen, muss man erst das ganze verstehen. Um Hapkido oder andere Kampfkünste wahrhaft zu verstehen, müssen wir erst auf das größere Rahmenwerk schauen, durch welches alle Kampfkünste definiert werden oder handeln.

Sichtbar sind alle Kampfkünste zusammengesetzt aus einer Philosophie, verbunden durch spezifische physische Techniken. Diese philosophischen Systeme sind oftmals eng verbunden durch größere religiöse oder moralische Strukturen, welche vollständige Kulturen und Zivilisationen umfassen. Als Ergebnis teilen sich viele Kampfkünste verschiedene philosophische Ähnlichkeiten.

Augenscheinlich beschreiben alle in der Kampfkunstwelt verinnerlichten philosophischen Systeme das Folgende:

- Absicht der (Kampf-)Kunst
- Grundlegende Einstellungen
- Moralische Werte
- Ästhetik
- Philosophische Prinzipien
- Technische Prinzipien

Das philosophische System einer Kampfkunst ist entscheidend, um die genaue Reichweite ihrer physischen Techniken zu beschreiben. Alle physischen Techniken die in der Welt der Kampfkünste verinnerlicht sind, können in sieben Basisbereichen eingeordnet werden:

- Angriffstechniken
- Ausweich- und Blocktechniken
- Haltetechniken
- Wurftechniken
- Waffentechniken
- Inner(e) (-liche) Techniken
- Heilungstechniken

Ob sie angreifen oder verteidigen, stehen oder sitzen, alle physischen Techniken sind der Versuch einen/m Gegner anzugreifen, zu blocken, auszuweichen, zu halten oder zu werfen. Die Unterschiede in den Techniken zwischen den zahlreichen Kampfkünsten, sind definiert durch ihren einzigartigen Weg, wie sie einen oder mehrere der oben genannten sieben Basistechnikbereiche benutzen oder kombinieren. Dieses wird mehr festgelegt von der Philosophie, da die Techniken selbst oftmals sehr ähnlich sind.

## **Hapkido definieren**

Die meisten Kampfkünste betonen zwei oder drei Technikbereiche. Hapkido ist deshalb so einzigartig, da es versucht alle sieben Technikbereiche zu integrieren: angreifen, ausweichen und blocken, halten, werfen, Waffen- und innere (-liche) Techniken (Meditation, Atmung, innere Energieentwicklung), und Heilung. Die ersten sechs Bereiche sind auffallend gleich während des formalen Trainings. Der siebte Bereich, die Heilungstechniken, sind gewöhnlich Teil des Meistergrad-Trainings und fokussieren spezifische Heilungskünste sowie Akupunktur, Massage und Medizin.

Hapkido's zusammengestellte Reichweite von Techniken wurde größtenteils für die Selbstverteidigung entwickelt, und um ein Rahmenwerk anzubieten für die Perfektionierung des Charakters durch die Integration von mentalen, physischen und geistigen Werten. Die physischen Techniken werden charakterisiert durch einen konstanten Fluss von Angriffs-, Ausweich- und Block-, Halte- und Wurftechniken. Konstante Körperbewegung und flüssige Kreisbewegungen sind gestaltet worden, um sich mit der Kraft eines Gegners zu mischen. Die Taktiken wechseln zwischen hoch-aggressiven und verteidigenden Methoden, mit der Kraft, hergestellt durch den Gebrauch des ganzen Körpers. Die Techniken können große als auch kleine Kreisbewegungen beinhalten, abhängig von der Taktik.

Hapkido gebraucht über 1100 Kerntechniken, welche intuitiv modifiziert und kombiniert worden sind, um tausende von Variationen zu kreieren. Hapkido wird häufig identifiziert durch seine zahlreichen ungewöhnlichen und spektakulären Tritte. Die extreme und vielseitige Natur dieser Kampfkunst hat zu ihrem weit verbreitetem Gebrauch, sowohl bei Gesetzeshütern, Militärexperten als auch der gemeinen Öffentlichkeit geführt.

Die Hapkidophilosophie, wie die Philosophien vieler Kampfkünste, hebt die Integration von Geist, Körper und Seele hervor; die Perfektionierung des menschlichen Charakters; soziale Verantwortlichkeit; und angemessener Gebrauch von Gewalt. Entwicklung innerer Energie ist fundamental für jedes Training, angetrieben von zunehmender Gesundheit und wachsender Effizienz bei den Selbstverteidigungstechniken.

Hapkido begann in Korea und wuchs zu einem internationalen (Kampf-) Stil. Viele seiner frühen Pioniere leben und lehren heute in den Vereinigten Staaten.

## **Andere zusammengesetzte/ausgewählte (Kampf-)Künste**

Hapkido entwickelte sich in der Mitte des 20ten Jahrhunderts durch das selektive Zusammenführen einer großen Bandbreite existierender Kampffähigkeiten mit neuen Innovationen. Die Quellen vieler Hapkidotechniken dienten auch der Gründung anderer Kampfkünste des 20ten Jahrhunderts wie Teakwondo, Judo, Aikido und dem modernen Jujutsu. Als ein Ergebnis gibt es merklich viele Ähnlichkeiten bei den Techniken, obwohl alle diese Kampfkünste dazu tendieren, sich speziell auf einzelne Technikbereiche zu fokussieren. Das Teakwondo hebt Schläge und Tritte hervor, und entfaltet sich rapide zu einem großen internationalen Sport. Das Judo ist hauptsächlich ein Sport, der auf Würfen und Bodentechniken basiert. Aikido konzentriert sich auf gewaltfreie vermischt mit

untergeordneten Gelenkgriffen (-hebeln), Haltegriffen und KO-Techniken („takedowns“). Jujutsu stellt Gelenkgriffe (-hebel), Haltegriffe und Würfe und manchmal eine limitierte Anzahl von Angriffstechniken heraus.

Andere Kampfkünste, welche die Haupttechnikbereiche früher deutlich umrissen hervorhoben, sind in der „gegenüberliegenden“ (s.u.) Tabelle aufgelistet. Einiger dieser Systeme sind ziemlich unklar oder begrenzt auf bestimmte geographische Gebiete. Von diesen Künsten besitzt wahrscheinlich das Tai Chi Chuan die größte Anzahl von Praktizierenden, wird aber selten in seiner Ganzheit praktiziert. Kuk Sool Won und Hwa Rang Do, zwei koranische Kampfkünste, sind ziemlich gut verwurzelt in spezifischen Regionen.

Auch gibt es viele die über Jahrzehnte verschiedene Künste trainiert haben und nachträglich ihre eigenen zusammengesetzten Lehrsysteme oder Kampfstile entwickelten. Ihre Ideen sind gewöhnlich begrenzt auf einige Schulen oder eine Gruppe von Schulen. Folglich sind deren Theorien als Ganzes nicht weit verbreitet und erreichbar in der Gemeinschaft der Kampfkünste. Das heißt nicht, das das was sie tun ohne Wert ist. Weisheit kann von überall zu jeder Zeit kommen. Die meisten Innovationen in einem Stil oder einer Technik keimen in Individuen. Entweder sind sie Rebellen oder ein Teil einer größeren globalen Organisation, die gewöhnlich angetrieben werden, durch einen tiefen Glauben in ihre Fähigkeiten zu verbessern oder zu reformieren. Es sollte daran erinnert werden, das die meisten großen Kampfkunstsysteme ursprünglich als kleine unklare Künste begannen.

### Zusammenfassung der ausgewählten Künste

| Kampfkunst       | Ursprung | Zeit             | Charakteristika   |
|------------------|----------|------------------|---|
| Hapkido          | Korea    | 20te Jahrhundert | Kombiniert alle großen Technikbereiche; Angriffe, Haltetechniken, Würfe, Waffen, innere Künste und Heilung                  |
| Aiki Ryu Jujutsu | Japan    | 12te Jahrhundert | Kominiert Gelenkgriffe, Haltetechniken, Würfe und eine begrenzte Anzahl von Angriffen                                       |
| Aikido           | Japan    | 20te Jhr.        | Gewaltfreie Gelenkgriff, Haltetechniken und KO-Techniken; Gelegenheitsangriffe; entwickelt from Aiki-Jujutsu.               |
| Bando            | Burma    | 15te Jhr.        | Kombiniert Angriffe, Griff-/Ringtechniken; betont erst Rückzug und attackieren von den Aussenseiten der Arme des Angreifers |

|              |           |           |   |
|--------------|-----------|-----------|---|
| Cha-yon Ryu  | USA       | 20te Jhr. | Kombiniert Hapkido, Taekwondo, Shaolin kung fu und Shito Ryu Karate.  |
| Cuong Nhu    | Vietnam   | 1965      | Shotokan Karate vermischt mit Aikido, Judo, Wing Chun, Vovinam, Tai Chi und Boxen.  |
| Hanmudo      | Korea/USA | 1989      | Auswuchs von Hapkido, Kuk Sool Won und anderen koreanischen Künsten; umfassend zusammengesetztes System   |
| Han Pul      | Korea     | 1963      | Auswuchs des Hapkido  |
| Hwa Rang Do  | Korea     | 20te Jhr. | Entwickelt aus den ursprünglichen koreanischen Künsten; kombiniert Angriffe, Haltetechniken, Würfe, Waffen, Heilung und innere Künste (Methoden). |
| Judo         | Japan     | 19te Jhr. | Hauptsächlich ein Sport der Würfe und Bodenhaltetechniken beinhaltet; eingeschränkte Angriffe; entwickelt aus Jujutsu                             |
| Jujutsu      | Japan     | 17te Jhr. | Kombiniert Gelenkgriffe, Haltetechniken, Würfe und manchmal eine eingeschränkte Anzahl von Angriffen.   |
| Kajukenbo    | Hawaii    | 1947      | Kombiniert Karate, Judo, Jujutsu, Kenpo und chinesischen Boxen; Kreiert von 5 Leuten  |
| Kuk Sool Won | Korea     | 20te Jhr. | System aus trad. Koreanischen Kampffähigkeiten; Angriffe, Haltetech.; Würfe, Waffen, Heilung und Innere Künste                                    |
| Lua          | Hawaii    | 18te Jhr. | Möglicherweise erloschen: Kombinierte Griff-/ Ringtechniken, bezog sich hauptsächlich auf das Wissen über die Anatomie                            |

|                        |                       |           |  |
|------------------------|-----------------------|-----------|--|
| Mu-Tau-Pankration      | Griechenland/USA      | 20te Jhr. | Greek Pankration verbunden mit Thai Kick Boxen und Savate; kombiniert Angriffe und Ring-/Grifftechniken                      |
| Nippon Kenpo           | Japan                 | 20te Jhr. | Kombiniert Judo-, Karate- und Aikidotechniken  |
| Sambo                  | Russland              | 20te Jhr. | Russischer Volksringerstil fusioniert mit Elementen des Judo, Jujutsu und Freistilringen                                     |
| Shintaido              | Japan                 | 1966      | Kombiniert Karate, Judo, Jujutsu, Kendo, Bojutsu und Shaitsu; gebraucht weiche Kreisbewegungen                               |
| Shooto (Shooto Ringen) | Japan                 | 20te Jhr. | Sport der Sambo, Judo, Jujutsu, Ringen und Thai Boxen vermischt; kombiniert Angriffe und Ring-/Grifftechniken                |
| Silat                  | Malaiisches Peninsula | 14te Jhr. | Eingeborenen Kunst von Indonesien, Malaysia und den Phillipinen ; vermischt Angriffe, Ring-/Grifftechniken, Waffen und Tanz  |
| Taekwondo              | Korea                 | 20te Jhr. | Karateähnlicher Stil der besonders Tritte hervorhebt; beschränkte Anzahl von Gelenkhebeln                                    |
| Tai Chi Chuan          | China                 | 14te Jhr. | Kombiniert Angriffe, Würfe, Haltegriffe, Waffen und Inneren Künsten; In den USA hauptsächlich für die Gesundheit praktiziert |

Für eventuelle Übersetzungsfehler möchte ich mich entschuldigen!  
Für inhaltliche Fehler übernehmen wir keine Gewähr!

Daniel Timpe  
Trainer und Träger des 2. Dan