

**Der filmische Realismus des chinesischen Kinos
im digitalen Zeitalter**

Inaugural-Dissertation
zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophie
der Universität Bayreuth

vorgelegt von

Yi Zeng

aus
Shandong, China

2023

Kurzfassung

Die deutschsprachige Forschung zum chinesischen Kino ist noch weitgehend unerforscht, insbesondere im Bereich des zeitgenössischen Films. Diese Dissertation untersucht, wie sich das chinesische Kino im digitalen Zeitalter entwickelt hat. Dabei werden sowohl das populäre Kino als auch das Kunstkino betrachtet. Im Zentrum steht die Frage nach dem filmischen Realismus. Gemäß André Bazin „muss am Anfang jedes Realismus in der Kunst ein ästhetisches Paradoxon gelöst werden“.¹ Das Kino, so Alain Badiou, funktioniert stets mit Paradoxien als Massenkunst und schafft auf seine eigene, audiovisuelle Weise neue Synthesen.² Die Dissertation diskutiert, wie ausgewählte chinesische Filme eine eigene filmische Realität erschaffen, welche paradoxen Situationen sich dabei ergeben, welche neuen Synthesen entstehen und wo diese Mission scheitert. Zudem wird die Frage erörtert, wie die digitale Technologie das chinesische Kino verändert hat und ob sie letztlich eine Revolution im Kino auslösen kann.

¹ André Bazin: *Was ist Film*. Hg. von Robert Fischer, Übers. von Robert Fischer, Anna Düpee. Hungary: Alexander Verlag Berlin 2004, S. 356.

² Vgl. Alain Badiou: *Cinema*. Übers. von Susan Spitzer. Cambridge: Polity Press 2013, S. 210.

1. EINFÜHRUNG	1
1.1 Forschungsstand und Probleme	1
1.2 Forschungsgegenstand	4
1.3 Methoden	6
2. DAS KINO UND DER FILMISCHE REALISMUS	10
2.1 Bazin und die Ästhetik des filmischen Realismus	10
2.2 Der filmische Realismus im digitalen Zeitalter	18
3. DAS CHINESISCHE POPULÄRE KINO	26
3.1 Der Main-Melody-Blockbuster	31
3.1.1 <i>Hero</i> und Zhang Yimous Filmästhetik	31
3.1.2 Der neue Main-Melody-Blockbuster	41
3.1.3 <i>Wolf Warrior 2</i> und der filmische Realismus	46
3.1.4 <i>Wolf Warrior 2</i> in internationaler Perspektive	57
3.2 Die Main-Melody im Wandel	62
3.2.1 Der neue Versuch der Main-Melody	62
3.2.2 Der filmische Realismus in Main-Melody-Kriegsfilmen	67
3.2.3 Die Camouflage der Main-Melody	71
3.2.4 Die Main-Melody und die Kulturindustrie	81
3.3 Animationsfilm im chinesischen populären Kino	90
3.3.1 Der Animationsfilm und der filmische Realismus im digitalen Zeitalter	90
3.3.2 <i>Ne Zha</i> und der filmische Realismus	94
3.3.3 <i>Ne Zha</i> und die Main-Melody im digitalen Zeitalter	99
3.4 Zusammenfassung	108
4. DAS CHINESISCHE KUNSTKINO	113
4.1 Der filmische Realismus des Kinos Jia Zhangkes	115
4.1.1 Das Leben und die Poesie	115
4.1.2 Das Kino Jia Zhangkes und die anonymen Massen	119
4.2 Das chinesische Kunst kino und der filmische Realismus	139
4.2.1 Die Ästhetik der Übersetzung: die neue Generation des chinesischen Kunst kino	139
4.2.2 China in der Übersetzung	143
4.2.3 Ästhetik der Totalen	145
4.2.4 Das Gedächtnis und das Kristallbild	157
4.2.5 Die Technik und der filmische Realismus	176
4.3 Der filmische Realismus und der Dokumentarfilm	180
4.3.1 Dokumentation oder Fiktion?	180

4.3.2 Das Geschichtenerzählen und der Dokumentarfilm	186
4.4 Zusammenfassung	190
5. SCHLUSS: DAS UNREINE CHINESISCHE KINO IM DIGITALEN ZEITALTER	
198	
LITERATUR	208
FILME	212

1. Einführung

1.1 Forschungsstand und Probleme

Bei der Eingabe von „China“ in das Google-Suchfeld werden verschiedene Ergebnisse angezeigt, jedoch ist die überwiegende Mehrheit von negativer Natur. Ähnliches geschieht, wenn das chinesische Schriftzeichen für „Amerika“ (美国) in die chinesische Suchmaschine Baidu (百度) eingegeben wird. Besonders interessant wird es jedoch, wenn man die Google-Bildsuche auf China fokussiert. Im Vergleich zu anderen asiatischen Ländern wie Korea und Japan wird China mit einem anderen Image präsentiert. Während Japan und Korea hauptsächlich ihre berühmten Wahrzeichen zeigen, werden im Fall von China vor allem Staub, Menschenmassen während einer Pandemie und Xi Jinping in den Vordergrund gestellt. Was sehen wir also, oder was können wir im Zeitalter der Visualität sehen? Neben dem Internet erhalten wir auch durch das Kino auch einen visuellen Eindruck von der Welt. Was sagt uns das Kino als siebte Kunst, als visuell-akustisch-multimediale Kunst, über China oder genauer gesagt: Wie präsentiert sich China in kinematografischen Bildern?

Es gibt im deutschsprachigen wissenschaftlichen Raum nur sehr begrenzte Studien zum zeitgenössischen chinesischen Kino. *Das chinesische Kino nach der Kulturrevolution* von Karl Sierek und Guido Kirsten beschäftigt sich mit dem chinesischen Kino im Zeitraum von 1976 bis 2011.³ Stefan Kramers neuestes Buch *Der chinesische Film* bezieht sich auf die Entwicklungsgeschichte des chinesischen Kinos von 1896 bis 2021.⁴ *Neues Ostasiatisches Kino*, herausgegeben von Ivo Ritzer und Marcus Stiglegger, widmet dem chinesischen Kino ein eigenes Kapitel, das vor allem eine Einführung in die chinesische fünfte Generation bietet.⁵ Außerdem gibt es *Erzählen von China* von Clemens von Haselberg, das sich

³ Karl Sierek, Guido Kirsten (Hg.): *Das chinesische Kino nach der Kulturrevolution: Theorien und Analysen*. Marburg: Schüren 2011.

⁴ Stefan Kramer: *Der chinesische Film*. München: edition text + kritik 2022.

⁵ Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger (Hg.): *Neues ostasiatisches Kino*. Ditzingen: Reclam 2015.

speziell mit den chinesischen Wuxia-Filmen beschäftigt.⁶ Dabei ist anzumerken, dass unter diesen Studien der sinologische bzw. kulturwissenschaftliche Schwerpunkt den größten Anteil ausmacht. Zusätzlich sind im deutschsprachigen Forschungsbereich kaum Studien zum chinesischen Kino aus medienwissenschaftlicher, insbesondere filmästhetischer Perspektive vorhanden. Zudem stützen sich diese Studien meist ausschließlich auf das chinesische Kino der fünften und sechsten Generation oder eine noch frühere Phase, was einen Mangel an Aktualität bedeutet.

Zugleich existieren kaum einheimische chinesische Filmtheorien. Europäische und amerikanische Ansätze haben die chinesisch-sprachige Filmwissenschaft immer dominiert. Das Problem besteht darin, dass es als wenig angemessen erscheint, über das chinesische Kino in einer Weise zu sprechen, die sich der Dominanz westlicher Theorien nicht entziehen kann. Wie können wir sicher sein, dass das chinesische Kino in diesem Prozess nicht zum Objekt des westlichen Blicks geworden ist? Wenn die verwendeten Werkzeuge westlich sind, kann die Analyse dann als chinesisch betrachtet werden?

An dieser Stelle kann meine persönliche Erfahrung einen besonderen Einblick bieten. Obwohl die Verwendung des Wortes „ich“ in wissenschaftlichen Arbeiten oft als unangebracht angesehen wird, möchte ich einige Punkte hervorheben, die eng mit der Wahl meiner Forschungsthemen und dieser spezifischen Perspektive verbunden sind. Ich bin in der Volksrepublik China geboren und aufgewachsen und wurde bis zu meinem Bachelorabschluss in chinesischer Tradition erzogen. Nach meinem Masterstudium begann ich, mich der westlichen wissenschaftlichen Forschungsweise anzunähern, was mich zu dieser Dissertation führte.

Zu Beginn meines Masterstudiums war es für mich schwierig, akademisch zu denken und zu schreiben. Während meines Bachelorstudiums bestand meine wichtigste Aufgabe darin, eine der schwierigsten Sprachen der Welt zu erlernen – Deutsch. Dies mag meinen Kollegen aus China bekannt vorkommen, die ihren Abschluss an der Fremdsprachenfakultät einer chinesischen Universität gemacht haben. Schließlich stieß ich auf das kulturell Schockierendste und Schwierigste,

⁶ Clemens von Haselberg: *Erzählen von China: Genrespezifische Identitätskonstruktionen im Wuxia-Film*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2019. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-658-24858-1> (Stand: 10.09.2022).

was ich in meiner bisherigen akademischen Karriere erlebt habe: das Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit und die Frage, wie man einen effektiven, funktionalen und strukturierten wissenschaftlichen Aufsatz verfasst, der der logozentrierten Denkweise entspricht. Dies liegt wahrscheinlich daran, dass das Bildungssystem in China stark von dem in Deutschland abweicht. Noch bedeutender ist jedoch, dass die Art und Weise, wie Wissen in den verschiedenen Kulturen konstruiert wird, sich unterscheidet.

Wie bereits zu Beginn dieses Abschnitts erwähnt wurde, gehen beispielsweise die in Google oder Baidu angezeigten Suchergebnisse von einem bestimmten Image aus. Für China existieren eindeutig verschiedene Bilder in verschiedenen Kontexten. Dies deutet darauf hin, dass in jeder Kultur ein anderes Bedeutungssystem vorherrscht, das die Funktionsweise der Visualität beeinflusst. Somit fühle ich mich manchmal seltsam, wenn ich versuche, mich über internationale Nachrichten zu informieren, die China oder Europa betreffen, da ich weder mit den chinesischen noch mit den westlichen Medien übereinstimme. Oft habe ich das Gefühl, dass ich an einem Punkt stehe, der zu keiner Seite gehört. Obwohl ich immer noch besser Chinesisch als Deutsch spreche, hat sich meine Denkweise dennoch grundlegend verändert. Diese interkulturelle Erfahrung hat dazu geführt, dass ich nun grundlegend anders denke und schreibe als zuvor.

Nun möchte ich zu den Forschungsthemen zurückkehren. Nach Ansicht des Hongkonger Kulturwissenschaftlers Rey Chow, der sich auf literarische Diaspora und kulturübergreifende Studien spezialisiert hat, ist ein China als *das andere* grundsätzlich zweifelhaft. Zudem betrachtet Chow den sogenannten westlichen Blick als einen Teil Chinas, mit anderen Worten: Es ist ein globalisierter und modernisierter Staat, und es besteht das Bewusstsein, dass es von der westlichen Welt als anders betrachtet wird. Für Chow sind sowohl chinesische als auch westliche Studien, die nach einem China suchen, irreführend, denn in der heutigen globalisierten Welt kann China nicht nur chinesisch sein.⁷ In diesem Zusammenhang wird deutlich, dass der Einfluss des westlichen Kinos und der westlichen Filmtheorien nicht ausgeschlossen werden kann, wenn es darum geht,

⁷ Vgl. Rey Chow, Paul Bowman: *The Rey Chow reader*. New York: Columbia University Press 2010. S. 149–151. Mit Chows Idee im Hinterkopf werde ich dies im zweiten Teil der Arbeit anhand von Beispielen aus dem chinesischen Kunstkino näher erläutern.

über das chinesische Kino zu sprechen, da sie bereits ein wesentlicher Bestandteil des Kinos sind, und, was noch bedeutsamer ist, das chinesische Kino schon tiefgreifend beeinflusst haben. Die Verwendung westlicher Theorien zur Analyse des chinesischen Kinos ist also nicht das Problem; die Herausforderung besteht darin, unerforschte Teile sowie problematische Teile dieser großen Theorien zu entdecken. Zugleich versucht diese Arbeit, durch die Verknüpfung mit westlichen Theorien neue Möglichkeiten der Reflexion über das chinesische Kino zu schaffen.

1.2 Forschungsgegenstand

Die Diskussion über das chinesische Kino birgt Heikles, nämlich die chinesischen Main-Melody-Filme. Sie werden gewöhnlich als ausschließlich ideologische Instrumente betrachtet. Jedoch ist ein Film nie völlig ideologisch oder abstrakt. Die wiederholte Behauptung, die Main-Melody-Filme seien aufgrund ihres ideologischen Zwecks problematisch, bietet uns keine neuen Perspektiven. Wird die Entwicklung des chinesischen Mainstreamkinos im letzten Jahrzehnt genauer betrachtet, zeigt sich, dass sich die Main-Melody-Filme stark verändert haben. Nach fast 30 Jahren Entwicklung ist der chinesische Main-Melody-Film nicht mehr auf Krieg und historische Themen beschränkt, sondern hat verschiedene Ausdrucksformen hervorgebracht. Vor allem in den letzten zehn Jahren haben chinesische Filme mit Main-Melody neue Ausdrucksformen in verschiedenen Filmgenres entwickelt. Im letzten Jahrzehnt, als der chinesische Filmmarkt stark expandierte, dominierten inländische Blockbuster fast vollständig den chinesischen Filmmarkt. Selbst Hollywood ist nicht mehr der unschlagbare Konkurrent. Lange bevor *Wolf Warrior 2*⁸ Chinas Kassenschlager der Filmgeschichte wurde, hatten die Main-Melody-Filme begonnen, ihr Erscheinungsbild zu verändern. Obwohl *Wolf Warrior 2* auf den ersten Blick keinen Main-Melody-Film bildet, ist das Hauptthema eng mit der Hauptstimme der heutigen chinesischen Gesellschaft verbunden. Unter Bezugnahme auf die kulturkritischen Theorien von Siegfried Kracauer und Walter Benjamin werden wir uns später den Film *Wolf Warrior 2* genauer ansehen. Andere bedeutende populäre Filme des zeitgenössischen

⁸ *Wolf Warrior 2*, Wu Jing, 2017.

chinesischen Kinos werden in diesem Teil ebenfalls besprochen, einschließlich einiger der wesentlichen zeitgenössischen chinesischen Main-Melody-Filme wie *My People, My Country*⁹ und *The Battle at Lake Changjin*¹⁰. Weitere populäre chinesische Filme, die nicht unbedingt als Main-Melody-Filme klassifiziert werden, werden ebenfalls in dieser Arbeit diskutiert, da sie eine gemeinsame Stimme mit der Main-Melody teilen, mit anderen Worten: Auch sie spiegeln die Main-Melody bis zu einem gewissen Grad wider. Das Ziel besteht darin, die Fragen zu beantworten: Wie hat sich das chinesische populäre Kino in den letzten zehn Jahren verändert? Und was sagen uns diese Filme über China und die Chinesen heute?

Nach der Erörterung des chinesischen Mainstream- bzw. Populärkinos im ersten Teil ist es unvermeidlich, dass auch der Nicht-Mainstream-Teil des chinesischen Kinos in die Diskussion einbezogen wird. Teil II konzentriert sich daher auf das zeitgenössische chinesische Kunstkino. Gerade im Hinblick auf die chinesische sechste Generation sind das europäische Kino und die westliche Filmtheorie nicht zu vernachlässigen. Der Grund liegt auf der Hand: Sowohl der italienische Neorealismus als auch die französische Nouvelle Vague hatten einen weitreichenden Einfluss auf die chinesische sechste Generation. In diesem Kapitel wird zunächst das Kino von Jia Zhangke aus medienästhetischer Perspektive analysiert. Dabei ist es von Bedeutung zu erfassen, wie sich der filmische Realismus im populären Kino von dem im Kino nach Jia Zhangke präsentierten unterscheiden lässt. Darüber hinaus ist es notwendig, das chinesische Kunstkino in einem breiteren Rahmen zu diskutieren. Welche neuen Namen können neben Jia Zhangke und Lou Ye nach der sechsten Generation gefunden werden? Gibt es eine siebte Generation? Welche möglichen neuen Verbindungen gibt es zwischen dem chinesischen Kunstkino und dem europäischen Kino sowie der europäischen Filmtheorie? Diese Fragen werden im zweiten Teil der Arbeit aus medienästhetischer und -philosophischer Perspektive auf der Grundlage der Theorien von André Bazin, Gilles Deleuze, Alain Badiou, Jacques Rancière sowie Siegfried Kracauer und Walter Benjamin untersucht.

⁹ *My People, My Country*, Ning Hao, Xu Zheng, Xue Xiaolu, Wen Muye, Chen Kaige, Zhang Yibai, Guan Hu, 2019.

¹⁰ *The Battle at Lake Changjin*, Dante Lam, Chen Kaige, Tsui Hark, 2021.

1.3 Methoden

Nach der Klärung der beiden Hauptforschungsgegenstände sind nun die Forschungsmethoden dieser Arbeit zu klären. Wie der Titel andeutet, ist der Realismus das Kernproblem dieses Werks. Die Beziehung zwischen Kino und Realismus scheint seit der Geburt des Kinos paradox zu sein. Die Frage, welche Art von Realität das Kino erzeugen und ob es als real bezeichnet werden kann, war in der Geschichte des Kinos stets präsent. Die vom Kino geschaffene Realität und die objektive Realität, die wir leben und wahrnehmen, sind offensichtlich nicht dieselben. Ungeachtet dessen, wie realistisch Spezialeffekte oder die 3D-, 4D- oder VR-Technologie sind, sie können die physische Realität nicht identisch wiedergeben. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Realität des Kinos falsch ist und die objektive Realität die einzige wahre ist. Richard Rushtons Diskussion im Vorwort seines Buchs *The Reality of Film* ist hier relevant.¹¹ Indem er den Fall von Annette Kuhn vorstellt, behauptet Rushton, dass die Bilder des Films Teil der realen Welt werden können oder, um konkreter zu sein, dass die Filmbilder eine Welt der Erinnerung zu schaffen vermögen, die unsere reale Lebenserfahrung beeinflusst.¹² Dennoch bleibt die Frage: Kann diese durch Bilder geschaffene Existenz genauso real sein wie etwas, das physisch existiert? Dazu argumentiert Rushton, dass es irreführend ist, Traum und Fantasie als das Gegenteil von Realität zu betrachten. Stattdessen sollte die imaginäre Welt als Teil der Realität wahrgenommen werden. Traum und Fantasie sind nicht unwirklich, nur weil sie einen irrationalen Teil der Realität darstellen. Sie machen uns vielmehr bewusst, dass wir mit der Irrationalität koexistieren und dies auch immer der Fall war. Anders ausgedrückt: Die filmische Realität existiert als Imagination, Fantasie oder Traumprozess und bildet verschiedene Realitäten oder Sphären der Realität.

Allerdings erscheint das Problem der Realität für diese Arbeit als zu komplex. Hier steht das Kino im Mittelpunkt, insbesondere das zeitgenössische chinesische Kino. Das Hauptthema ist daher die ästhetische Haltung gegenüber der Realität, also der Realismus des Kinos. Als Vertreter des filmischen Realismus bildet die Filmtheorie

¹¹ Sieh das Buch von Richard Rushton: *The Reality of Film*. Manchester, New York: Manchester University Press 2011.

¹² Vgl. Ebd. S. 4–6.

von Andre Bazin eine der bedeutendsten Quellen für den theoretischen Hintergrund der Arbeit. Bazins Filmtheorie wird von vielen Kritikern als eine realistische Theorie betrachtet, die allein von der Objektivität der Kamera abhängt. Dabei haben sie jedoch einen bedeutenden Punkt übersehen: Bazin glaubt nicht an eine reine, vom menschlichen Geist losgelöste sogenannte reale Welt. Die vermeintlich objektive Realität, die wir sehen und fühlen, ist auch eine Realität, die vom menschlichen Bewusstsein beeinflusst und umgestaltet wurde.¹³ In diesem Sinne gibt es eine Gemeinsamkeit zwischen dem Prozess der Wahrnehmung der Realität von Filmen und der objektiven Realität. Wie das Betrachten von Filmen ist auch der Prozess des Sehens der Welt eine Art Rekonstruktion und Interpretation. Außerdem hat Bazin nicht definiert, was Realität ist, sondern, was ein Realismus im Kino sein kann. Für ihn liegt die Kunst immer im Prozess des Künstlichen.¹⁴

Folglich werden in dieser Arbeit verschiedene Arten von Realismus im Kino besprochen. Es wird nicht darüber diskutiert, was Realität ist oder was wahr und was falsch ist, sondern welche Art von Realität ein Filmautor oder ein Film als wahr oder falsch ansieht und unter welchen Bedingungen das der Fall ist. Auf diese Weise knüpft das Kino an eine höchst philosophische Frage an, nämlich an das Kino als Ontologie. Der französische Philosoph Alain Badiou betrachtet es als eine ontologische Kunst. Für ihn ist die Frage, die das Kino aufwirft, diejenige, was gezeigt wird, wenn etwas gezeigt wird. Außerdem sieht Badiou im Kino die Möglichkeit der Geburt eines Ereignisses, gerade weil das Kino einen Bruch schaffen kann, eine Möglichkeit bietet, auf eine Leere zu verweisen, die nicht benannt werden kann, oder einen Bruch, das heißt eine reale Möglichkeit, eine Realität, die noch kommen wird. Ein weiteres Ziel dieser Arbeit ist es also, eine neue Synthese aus dem zeitgenössischen chinesischen Kino abzuleiten. Konkret geht es bei der Arbeit mit den genannten Forschungsobjekten im Wesentlichen um

¹³ James Tweedie: „THE EVENT OF CINEMA: ALAIN BADIOU AND MEDIA STUDIES“. In: *Cultural Critique* 82 (2012), S. 95. DOI: <https://doi.org/10.5749/culturalcritique.82.2012.0095>.

Für Bazin stellt das Kino einen surrealen Spiegel dar, der uns eine verzögerte Reflexion zeigt; der Gegenstand, der im Film erscheint, ist ein Bild, aber es hat eine Identifikationsfunktion, mit anderen Worten: Das Objekt, das wir im Film sehen, ist eine Substanz zwischen dem Realen und dem Falschen, einerseits ein reales, wahrnehmbares Bild, andererseits nicht genau das Objekt, auf das verwiesen oder gespiegelt wird. Wir können die Bilder identifizieren, aber sie sind dennoch Bilder von etwas, nicht das Ding selbst (S. 108)

¹⁴ Vgl. André Bazin: *Was ist Film*. Hg. von Robert Fischer, Übers. von Robert Fischer, Anna Düpee. Hungary: Alexander Verlag Berlin 2004, S. 306–309.

zwei Aspekte: Zum einen darum, das populäre Kino aus einer anderen Perspektive als jener der ideologischen Propaganda zu betrachten, und zum anderen darum, das chinesische Kunstkino kreativ zu beobachten und seine Beziehung zu anderen Genres, Filmtheorien und anderen nationalen Kinos zu überdenken.

Wenn es um China geht, wird es interessant, heikel und sogar gefährlich. Es gibt nicht nur Dinge, die auf den ersten Blick schwer zu verstehen sind, sondern auch Situationen, mit denen man wahrscheinlich noch nie konfrontiert wurde. Ein Blick auf die chinesische Gesellschaft zeigt, dass es viele Brüche gibt, die verwirrend sind. Erstens verbirgt sich hinter dem Sozialismus mit chinesischen Merkmalen eine spätkapitalistische Gesellschaft. Heißt das, dass die Chinesen vor ähnlichen Problemen stehen wie die Menschen in den westlichen Ländern? Bis zu einem gewissen Grad trifft das zu. Der Konsumismus ist in China allgegenwärtig, und das Kino ist seit Langem eines der bedeutendsten Elemente des Konsumismus. In den letzten Jahren ging das Filmeschauen immer mehr mit dem Anschauen von Stars einher, oder besser gesagt, die Stars sind zu den Hauptanziehungspunkten an den Kinokassen geworden. Selbst Main-Melody-Filme müssen eine Vielzahl von Stars einsetzen, obwohl ihre Handlungen weit von historischen Ereignissen entfernt sind. China als das andere ist genau das geworden, was die Hollywoodfilmindustrie vor Jahrzehnten erreicht hat, und das in noch extremerer Form. Außerdem haben Regisseure wie Jia Zhangke, der einst als Nicht-Mainstream galt und vom chinesischen Filmmarkt verbannt wurde, Versuche in der Popkultur gestartet. Er dreht jetzt Kurzvideos, arbeitet mit Tik-Tok zusammen, dreht Werbespots und wird allmählich selbst zu einem Star.

All diese widersprüchlichen Situationen im zeitgenössischen chinesischen Kino lassen sich nicht einfach mit einer binären Logik erklären. Genau deshalb sind hier Badiou philosophische Überlegungen, vor allem seine Gedanken über das Kino, hilfreich. Für Badiou ist „Philosophy (is) the thinking of ruptures or of relationships that are not relationships.“¹⁵ So betrachtet er das Kino als einen Ort, an dem philosophisches Denken stattfinden kann. Mit anderen Worten sieht Badiou das Kino als ein philosophisches Experiment und ein demokratisches Emblem. Für ihn hat das Kino die Fähigkeit, Begegnungen von Konzepten zu ermöglichen, die

¹⁵ Alain Badiou: *Cinema*. Übers. von Susan Spitzer. Cambridge: Polity Press 2013. S. 206

einander fremd sind, uns mit Situationen zu konfrontieren, deren Verständnis uns als unmöglich erscheint.

Wie sieht das zeitgenössische chinesische Kino aus, wenn China als etwas primitives *anderes* entzaubert wurde? Wie hat die Globalisierung des Kinos vor diesem Hintergrund das Kino der *anderen*, insbesondere das chinesische Kino, verändert? Darüber hinaus hat die Beziehung zwischen der sich ständig aktualisierenden Technologie und dem Kino stets die Grenzen des Kinos in Frage gestellt. Bedeutet allerdings die digitale Technologie eine echte Revolution des Kinos, oder führt sie es in eine Art Sackgasse? Diese Fragen ziehen sich wie ein roter Faden durch die Arbeit und werden anhand konkreter Beispiele eingehend erörtert.

2. Das Kino und der filmische Realismus

2.1 Bazin und die Ästhetik des filmischen Realismus

In *Ontologie des photographischen Bilds* beschäftigt Bazin sich mit den fundamentalen Eigenschaften der Kamera, die sich von denen anderer Künste unterscheiden lässt. Die Entstehung der Bildenden Kunst liegt nach Bazins Ansicht in einem grundsätzlichen Bedürfnis der menschlichen Psyche begründet, nämlich dem Bedürfnis „nach Schutz vor der Zeit. Denn der Tod ist nichts anderes als ein Sieg der Zeit“.¹⁶ Grundsätzlich besteht das Bedürfnis der menschlichen Psyche darin, vom Tod befreit zu sein und nach Unsterblichkeit zu streben.

Anders als die Malerei sind jedoch Fotografie und Film Erfindungen, „die das Verlangen nach Realismus ihrem Wesen nach endgültig befriedigen“.¹⁷ Die Kamera befreit die Fotografie und später den Film von der Suche nach Ähnlichkeit und Nachahmung. Diese realistische Tendenz bezeichnet Bazin als eine Eigenheit der Fotografie, die sich von der Malerei darin unterscheidet, dass sie objektiv ist: „So heißt denn auch die Linsenkombination, die bei der Photographie das menschliche Auge ersetzt, treffend ›objektiv‹“.¹⁸ Zudem bedeutet die Essenz des Phänomens für Bazin nicht die Vollendung der Technik, sondern bildet einen psychischen Faktor, weil die Fotografie es zum ersten Mal geschafft hat, ein Bild der Welt in einer automatischen Weise zu gestalten, ohne dass menschliche kreative Intervention vonnöten wäre: „Alle Künste gründen auf der Anwesenheit des Menschen; nur in der Photographie genießen wir seine Abwesenheit“.¹⁹ Die Abwesenheit des Menschen ermöglicht es der Fotografie, ihren Gegenstand auf eine natürliche Weise auf uns wirken zu lassen.²⁰ Laut Bazin erlaubt es die Fotografie, die materielle Welt objektiv aufzunehmen und zu zeigen.

Lorenz Engell knüpft an Bazins Ansicht an und argumentiert dabei, dass es in der Fotografie zwischen den aufgenommenen und den vor den Zuschauern gezeigten

¹⁶ Bazin, 2004, S. 33.

¹⁷ Ebd, S. 36.

¹⁸ Ebd.

¹⁹ Bazin, 2004, S. 37.

²⁰ Vgl. ebd.

Objekten keine Abweichung gibt.²¹ Am Beispiel des Kinos Lumières legt Engell zudem Bazins Behauptung dar, dass in die Entstehung der kinematografischen Bilder im Gegensatz zur Malerei keine menschliche Kreativität involviert ist.²² In ähnlicher Weise argumentiert Rancière, dass der kinematografische Automatismus die Objekte anders aufnimmt, als sie vom menschlichen Auge gesehen werden, bevor sie sich aufgrund ihrer beschreibenden und erzählerischen Eigenschaften als verständliche Objekte, Personen oder Ereignisse qualifizieren lassen.²³

Wie Bazin hält Siegfried Kracauer die Objektivität im Kino für unerlässlich. Er beruft sich auf die Objektivität der Kinematografie, indem er zunächst die grundlegenden Eigenschaften des Films als identisch mit denen der Fotografie erklärt und für die Einzigartigkeit des Films, der Bewegung, plädiert.²⁴ Der Film unterscheidet sich somit von anderen Kunstarten wie Fotografie und Malerei darin, dass er seine Beziehung zur Realität anders ausformt als die übrigen Kunstformen. Sowohl die Fotografie als auch die Malerei geben ihre Beziehung zur Wirklichkeit nur im Stillstand wieder, während der Film sie in Bewegung zeigen kann.²⁵ „Filme sind, anders gesagt, in einzigartiger Weise dazu geeignet, physische Realität wiederzugeben und zu enthüllen, und streben ihr deshalb auch unabänderlich zu“, so Kracauer.²⁶

Der Ton bringt dem Kino ein weiteres grundlegendes Element der Realität, das sowohl in der Malerei als auch in der Fotografie fehlt. Die Frage, ob die Einführung des Tonfilms eine bedeutende ästhetische Revolution in der Geschichte des Kinos herbeigeführt hat, war stets von entscheidender Bedeutung – anders ausgedrückt: Ob der Tonfilm das Kino dazu geführt hat, realistischer zu werden, stand im Mittelpunkt der Debatte. Bazins Ansicht nach erreichte der

²¹ Vgl. Engell, 2010, S. 13.

²² Vgl. Engell, 2010, S. 13 f.

²³ Vgl. Rancière, 2016, S. 2.

²⁴ Vgl. Siegfried Kracauer: Die Zwei Haupttendenzen. In: *Theorie des Films*. Übers. von Friedrich Walter, Ruth Zellschan. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1985, S. 57–65.

²⁵ Vgl. ebd. „Wenn es eine Ästhetik des Films gibt, lässt sie sich in einem Wort zusammenfassen: ›Bewegung‹“, zitiert nach Kracauer und Clair, *réflexion faite*, S. 96.

²⁶ Ebd.

Stummfilm seinen Höhepunkt im Jahr 1928.²⁷ Jedoch behauptet Bazin weiterhin, dass der Höhepunkt des Stummfilms gleichzeitig auch sein Ende markierte.²⁸ Er kritisiert, dass dem Stummfilm vor allem ein Element der Realität fehlte: der Ton. Im Gegensatz dazu waren die Vertreter des Stummfilms der Meinung, dass dieser bereits ein perfektes Niveau der Filmkunst erreicht hatte und der Tonfilm nur Chaos hervorrufen konnte.²⁹ Bazin kritisierte im Wesentlichen, dass der Stummfilm trotz der Komplexität seiner Bilder defizitär war, da er, abgesehen von einigen Filmen von Stroheim und Dreyer, die Essenz des Stummfilms nur in der künstlerischen Gestaltung sah.³⁰ Für Bazin muss das künstlerische Element nicht zwangsläufig aus dem Kino ausgeschlossen werden, aber er neigte dazu, sich mehr dem filmischen Realismus zuzuwenden.

Für Bazin ist die ästhetische Revolution des Kinos also nicht mit dem Aufkommen des Tonfilms verbunden. Vielmehr liegt die grundlegende Revolution des Kinos für Bazin in den Bildern und ihrer Beziehung zur Realität. Infolgedessen sprach Bazin von zwei Tendenzen unter den Regisseuren zwischen 1920 und 1940. Es gab, wie er erklärt, „Regisseure, die an das Bild, und andere, die an die Realität glauben“.³¹ Für Bazin ist das Bild aus zwei Teilen gestaltet, nämlich aus der „Gestaltung des Bilds selbst und dem [...] Hilfsmittel der Montage“.³² In *Die Entwicklung der Filmsprache* argumentiert Bazin zudem unter Verweis auf Filme wie *Citizen Kane* von Orson Welles, Werke von Jean Renoir und den italienischen Neorealismus dafür, dass sich die Filmsprache in dieser Zeit grundlegend veränderte und entwickelte, was er für die wahre Revolution des Kinos hält. Diese Tonfilme, so Bazin, „verzichtete[n] auf Metaphern und Symbolik, um sich mit allen Kräften um den Eindruck objektiver Wiedergabe zu bemühen“.³³

Nach Bazin steht das Montagekino auf der Gegenseite des filmischen Realismus. Er führt hier drei Arten der Montage an: die Parallelmontage, die Beschleunigungsmontage und die Attraktionsmontage. Das von Sergei Eisenstein

²⁷ Vgl. Bazin, 2004, S. 90.

²⁸ Vgl. ebd.

²⁹ Vgl. Bazin, 2004, S. 90.

³⁰ Vgl. Bazin, 2004, S. 94.

³¹ Bazin, 2004, S. 91.

³² Ebd.

³³ Bazin, 2004, S. 108.

erfundene und entwickelte Konzept der Attraktionsmontage bezeichnet Bazin vor allem als das Gegenbeispiel zu einem realistischen Kino. Er betont, dass die Montage zu stark mit Dekor und Licht interagiert und dass dadurch die Realität ihr wahres Gesicht verliert. Mithilfe der gänzlich mit Symbolen und Metaphern dekorierten Attraktionsmontage versucht der Regisseur, dem filmischen Bild einen Sinn zu geben, der nichts mit den Bildern zu tun hat.³⁴ In diesem Fall verortet er den Sinn des Films bei der Montage, sodass die Zuschauer mit einem bestimmten Sinnsystem konfrontiert werden.³⁵ Die Beziehung zwischen dem Film und der Realität wird dadurch künstlich aufgebaut, was dem Realismus widerspricht. Dies gilt nicht nur für das russische Kino (Montage), sondern auch für das deutsche (Licht und Dekor).³⁶

Wenngleich es nicht explizit zum Ausdruck kommt, fällt doch auf, dass Bazin von Anfang an die Revolution des Kinos in der Hinwendung zum Realismus sah. Darum schätzt Rohmer Bazin als einen Menschen ein, „der das Kino liebte, weil es sich für die Realität interessierte, und er, Bazin, diese Realität liebte“.³⁷ Für Bazin ist die Tendenz zum Realismus unaufhaltsam. In diesem Fall setzte der Ton nicht *dem* Kino, sondern einem bestimmten Kino ein Ende. So argumentiert Bazin: „Zwar bedeutete der Ton für eine bestimmte Ästhetik der Filmsprache den Tod, doch nur für sie, die sich am weitesten von der realistischen Bestimmung des Films entfernt hatte“.³⁸ Ihm zufolge sind die Fortschritte des Kinos unabhängig von komplexem Dekor und von Beleuchtung oder Perfektion des Bilds zu denken, denn „seit dem Ende der expressionistischen Irrelehre und vor allem seit Beginn des Tonfilms lässt sich auf der Leinwand eine deutliche Tendenz zum Realismus erkennen“.³⁹

Außerdem ist der Realismus vor dem italienischen Neorealismus nach Bazin kein wirklicher Realismus. Er stellt hier die Frage: „Ist der ‚Neorealismus‘ nicht in erster Linie eine humanistische Weltanschauung und dann erst ein Regiestil? Und

³⁴ Vgl. Bazin, 2004, S. 92 f.

³⁵ Vgl. ebd.

³⁶ Vgl. Bazin, 2004, S. 93.

³⁷ Fischer, Robert: Was ist Kino, was ist Film? In: Was ist Film. Hgg. V. Robert Fischer. S. 12.

³⁸ Bazin, 2004, S. 107.

³⁹ Bazin, 2004, S. 307 f.

ist dieser Stil selbst nicht wesentlich dadurch bestimmt, dass er ganz hinter die Realität zurücktritt?“⁴⁰ Der Realismus, so Bazin, bezeichnet vor allem den ästhetischen Willen.⁴¹ Lorenz Engell stimmt in diesem Punkt mit Bazins Thesen überein, indem er ebenfalls auf den einzigartigen Stil des Neorealismus aufmerksam macht: „Das neorealistische Filmverständnis widerspricht nicht nur der Auffassung Hollywoods, sondern ebenso derjenigen Eisensteins oder der Konzeption der Schwarzen Ästhetik“.⁴² Der italienische Neorealismus implizierte keine Kopie der vergangenen Generation, obwohl der Vorgänger schon eine „Auseinandersetzung zwischen Realismus und Ästhetizismus“⁴³ enthielt. Bazin erklärt weiter, dass der Neorealismus nach dem Krieg neue Lösungen für eine besondere Form des Kinos erschaffen hat.⁴⁴ Seiner Ansicht nach lässt sich unter der Form eine bestimmte Ästhetik verstehen.

Mit dem Schlusssatz in *Ontologie des photographischen Bilds* läutete Bazin eine neue Episode der Kinogeschichte ein: „Andererseits ist der Film eine Sprache“. Weiter erklärt er in *Die Entwicklung der Filmsprache*, dass die Montage dem Film die Möglichkeit gibt, eine eigene Sprache zu werden. In ähnlicher Weise gibt André Malraux an, dass der Film von Anfang an als Kunst bezeichnet werden kann, und zwar aufgrund der Montage: „Sie (Montage) sei das, was ihn wirklich von der einfachen animierten Photographie unterscheidet, nämlich tatsächlich eine Sprache“.⁴⁵ Obwohl Bazin das Montagekino kritisierte, weil für ihn die Kompliziertheit der Schnitte und die Dekoration die Montage von ihrer visuellen Natur zu einer zusätzlichen, abstrakten Symbolisierung übergehen lassen, lehnte er die Montage im Kino nicht ab. Auch der Neorealismus verwendet Montage, allerdings in einer anderen Weise als der Expressionismus und das russische Kino. Bazin behauptet, dass der Neorealismus ähnlich wie das revolutionäre russische Kino, vor allem *Panzerkreuzer Potemkin*, eine weitere Entwicklung für das Kino

⁴⁰ Bazin, 2004, S. 97.

⁴¹ Vgl. Bazin, 2004, S. 295.

⁴² Engell, 1992, S. 162.

⁴³ Nach Bazin gab es im italienischen Kino schon vor dem Krieg die Tendenz zum Realismus, vgl. ebd.

⁴⁴ Vgl. ebd.

⁴⁵ Bazin, zitiert in André Malraux: Dt. »Versuch einer Psychologie des Films« in Joseph Rován (Hg.), *DOK 50, Sondernummer Film und Kultur*, Stuttgart: Blüchert-Verlag 1950, S. 2–7, in: *Was ist Film*. Hg. V. Robert Fischer, 2004, S. 91.

brachte, indem beide Bewegungen mehr ästhetisches Bewusstsein aufweisen als der deutsche Expressionismus, dessen Werke durch Dekor, Licht und Schauspielkunst artifiziell erzeugt werden.⁴⁶ Obwohl die Bilder des Neorealismus meistens grob und imperfekt sind, lässt sich die Entwicklung des Neorealismus nicht bestreiten: „Sein Realismus führt keineswegs zu einem ästhetischen Rückschritt, sondern bewirkt im Gegenteil einen Fortschritt der Ausdrucksfähigkeit, eine triumphale Weiterentwicklung der Sprache des Films und seine Erweiterung seiner stilistischen Möglichkeiten“.⁴⁷

Bazin geht des Weiteren auf die Kreativität des Kinos von Orson Welles ein, indem er die Verwendung der Tiefenschärfe hervorhebt, die in der Kinogeschichte zuvor nicht üblich gewesen war.⁴⁸ „Während bei der klassischen Kameraführung das Objektiv nacheinander auf verschiedene Stellen der Szene scharfgestellt wird, erfasst es bei Orson Welles mit gleicher Schärfe den gesamten visuellen Raum, der damit zugleich zum dramatischen Raum wird.“⁴⁹ Mithin ergänzte Orson Welles die filmische Realität durch die Tiefenschärfe, mit der eine wesentliche Eigenschaft der Realität durch die kinematografischen Bilder gezeigt werden kann, nämlich die Kontinuität.⁵⁰ Anders als der klassische Filmschnitt, zum Beispiel die Schuss-Gegenschuss-Technik, bei der die Einstellungen nacheinander in einer logischen Abfolge angeordnet werden, nutzte Orson Welles die Tiefenschärfe, sodass die Kontinuität der Wirklichkeit nicht durch den Filmschnitt unterbrochen wurde.⁵¹ In diesem Fall bestimmt der Schnitt nicht mehr, was die Zuschauer sehen sollen, und ist nicht mehr in der Lage, eine a-priori-Bedeutung herzustellen.⁵² Zudem argumentiert Bazin, dass die Aufmerksamkeit der Zuschauer durch die Tiefenschärfe aktiviert wird: „[D]er Zuschauer selbst wird gezwungen, in dieser Art Parallelepiped kontinuierlicher Realität, dessen Schnittfläche die Leinwand bildet, das besondere dramatische Spektrum der Szene zu erkennen“.⁵³

⁴⁶ Vgl. Bazin, 2004, S. 307.

⁴⁷ Bazin, 2004, S. 307.

⁴⁸ Vgl. Bazin, 2004, S. 310.

⁴⁹ Bazin, 2004, S. 310.

⁵⁰ Vgl. Bazin, 2004, S. 310.

⁵¹ Vgl. ebd.

⁵² Vgl. ebd.

⁵³ Ebd.

Außerhalb der Kontinuität bringt die Schärfentiefe ebenfalls die Mehrdeutigkeit der Realität auf die Bilder. Laut Bazin widmet sich das Montagekino nicht der Repräsentation der Mehrdeutigkeit.⁵⁴ Zugleich setzt die Schärfentiefe die Mehrdeutigkeit wieder in die Struktur des Bilds ein, „zwar nicht notwendigerweise (die Filme Wylers sind kaum mehrdeutig), aber als Möglichkeit“.⁵⁵ Der Verzicht auf das Schuss-Gegenschuss-Verfahren ermöglicht es dem Kino von Orson Welles, die Integrität der Wirklichkeit wiederzugeben, ohne sie zu zerlegen. Darum bewahrt der Film ihre Mehrdeutigkeit. Nach Bazin soll der Realismus vor allem *show and explain* bieten, statt die Zuschauer von einem vorherrschenden Gedanken zu überzeugen.⁵⁶ Die Einschätzung des Filmbilds erfolgt durch den Betrachter, nicht durch den Regisseur.

Neben der Schärfentiefe bezeichnet Bazin die Plansequenz als einen der wesentlichen Faktoren für den filmischen Realismus. Die Schärfentiefe ist ebenfalls eine Art der Plansequenz. Allerdings kann die Art und Weise, wie ein Film durch Schärfentiefe und Plansequenz einen Realismus entwirft, unterschiedlich sein. Im Vergleich mit dem Kino Orson Welles hat der italienische Neorealismus eine andere Filmsprache. Laut Bazin findet er im Kino eine Richtung zur Wiedergeburt realistischen Erzählens.⁵⁷ Vor allem Rossellini und De Sica werden als Vorbilder des Realismus angesehen: „Die Methoden von Rossellini und De Sica sind weniger spektakulär, aber auch ihr Ziel ist es, die Montage auf ein Minimum zu reduzieren, die Wirklichkeit in ihrer tatsächlichen Kontinuität auf die Leinwand zu bringen“.⁵⁸ Das Minimum an Montage bedeutet nicht nur eine Reduzierung des Filmschnitts, sondern hängt auch von anderen Faktoren ab. Beispielsweise sind die Sequenzeinstellung und die Tiefenschärfe die bedeutendsten Methoden hierfür. Die Zuschauer folgen der Kamerabewegung durch die *non-stop*-Plansequenzen, um die filmische Welt aufzunehmen, als betrachteten sie die reale Welt. In diesem Fall ermöglicht die Plansequenz es dem

⁵⁴ Vgl. Bazin, 2004, S. 104.

⁵⁵ Bazin, 2004, S. 104.

⁵⁶ André Bazin: „On Why We Fight: History, Documentation, and the Newsreel.“ In: Janathan Kahana (Hg.): *The documentary film reader: history, theory, criticism*. Oxford: Oxford University Press 2016. S. 350.

⁵⁷ Vgl. Bazin, 2004, S. 108.

⁵⁸ Bazin, 2004, S. 106.

Film, den Zuschauern einen vollständigen Prozess der Veränderung in der Zeit zu zeigen. Laut Bazin ist das Kino des Neorealismus imstande, „die wirkliche Zeit der Dinge, die Dauer des Geschehens in sich aufzunehmen, die der klassische Filmschnitt klammheimlich durch eine intellektuelle, abstrakte Zeit ersetzt hatte“.⁵⁹ Kurz gesagt, der Neorealismus hat sich von der abstrakten Zeit losgesagt, die von Schnitten und von einer Ursache-Wirkung-Beziehung geprägt ist.

Darin stimmt Engell mit Bazin überein, und zwar führt Ersterer ausführlicher aus: „Man kann das Nacheinander zweier Zustände durch einen Vorher-/Nachher-Schnitt darstellen, aber wenn man wirklich sehen will, wie etwas anders wird, wie etwas zu etwas anderem wird, dann muss man die Kamera ununterbrochen durchlaufen lassen“.⁶⁰ Dies zeigt, dass der Film durch die Plansequenzen fähig ist, das natürliche Vergehen der Zeit auf die Leinwand zu transportieren. Darum wird die Veränderung im Laufe der wirklichen Zeit für die Zuschauer zum ersten Mal sichtbar. „Nun dann wird, erneut, das Zeitverhältnis nicht durch unser Denkvermögen konstruiert, sondern in den Vorgängen selbst angetroffen.“⁶¹

Abgesehen von den Schärfentiefen und der Plansequenz spielen die Laiendarsteller für Bazin eine bedeutende Rolle im Hinblick auf den filmischen Realismus. Laut ihm soll der Regisseur passende Plätze für die Laienschauspieler im Drehbuch finden, sodass die Zuschauer den Eindruck von Wahrhaftigkeit erlangen. So argumentiert Bazin: „Die Laien werden natürlich nach ihrer speziellen Eignung für die Rolle ausgewählt, die sie spielen sollen, wegen einer physischen oder biographischen Übereinstimmung also“.⁶² Das Rohmaterial ist durch ein aktuelles Drehbuch und eine wahrhaftige Darstellung zu einer Ästhetik des Neorealismus geworden.⁶³ In diesem Fall schauspielern sie nicht wie im Theater, sondern sie versuchen, sich wie in Alltagssituationen zu verhalten. Jedoch leugnet auch Bazin nicht die Funktion professioneller Schauspieler. Dazu gibt er an: „Professionalität ist kein Hinderungsgrund, im Gegenteil; doch sie reduziert sich auf eine Geschmeidigkeit, die dem Schauspieler hilft, die Ansprüche der

⁵⁹ Ebd.

⁶⁰ Engell, 2010, S. 142.

⁶¹ Ebd.

⁶² Bazin, 2004, S. 305.

⁶³ Vgl. Bazin, 2014e, S. 306.

Regie zu erfüllen und besser in seine Rolle einzudringen“.⁶⁴ Mit anderen Worten lässt sich festhalten: Der Regisseur ist dafür verantwortlich, erstens passende Rollen für die Schauspieler zu finden und zweitens sie zu motivieren, die Rolle umfassend zu verstehen und in sie einzuziehen. Zusammenfassend lässt sich argumentieren, dass das Kino von Orson Welles und der italienische Neorealismus Tiefenschärfe, Plansequenz und Laiendarsteller einsetzen, um die wahrgenommene Kontinuität und Mehrdeutigkeit der Realität in eine wahrheitsgetreue filmische Darstellung zurückzuführen.

2.2 Der filmische Realismus im digitalen Zeitalter

Der kinematografische Realismus war von der Geburt des Kinos an widersprüchlich. Laut Bazin muss zu Beginn jedes Realismus in der Kunst „ein ästhetisches Paradoxon gelöst werden“.⁶⁵ Auf der einen Seite geht es dem Realismus darum, die Wirklichkeit abzubilden. Auf der anderen Seite ist das Kino damit jedoch unfähig, sie identisch zu reproduzieren. Deshalb impliziert Kunst grundsätzlich nicht eine getreue Abbildung der Wirklichkeit, sondern eine Auswahl und Interpretation von einzelnen Phänomenen.⁶⁶ Angesichts der Realismustheorie von Bazin gilt es zuerst, den wesentlichen Unterschied zwischen Reproduktion und Repräsentation der Wirklichkeit zu klären. Der filmische Realismus verfolgt sodann nicht das Ziel, eine zweite Wirklichkeit zu produzieren. Stattdessen soll die realistische Tendenz, so Bazin, darin bestehen, „[...] mehr Realität ins Werk zu bringen“.⁶⁷ Der Realismus ist ihm zufolge zunächst ästhetisch, nicht realistisch. Darum behauptet er, „dass es in der Kunst nie einen ›Realismus‹ gab, der nicht zuallererst und zutiefst ›ästhetisch‹ war“.⁶⁸ Allerdings basiert der Realismus in der Kunst auf artifiziellen Methoden und soll deswegen vor allem ästhetisch behandelt werden⁶⁹, denn „Kunst ist nicht die getreue Abbildung der

⁶⁴ Bazin, 2004, S. 304.

⁶⁵ Bazin, 2004, S. 356.

⁶⁶ Vgl. ebd.

⁶⁷ Vgl. ebd.

⁶⁸ ebd., S. 306.

⁶⁹ Vgl. ebd., S. 308.

Wirklichkeit“.⁷⁰ Jedoch stellt sie eine Abbildung der Wirklichkeit dar. Fraglich bleibt, ob das Wort „getreu“ allgemeingültig ist, mit anderen Worten: Das Kino ist in der Lage, Abbildungen der Wirklichkeit zu schaffen. Das Ziel des filmischen Realismus besteht nicht darin, ein getreues Abbild der Wirklichkeit hervorzubringen. Stattdessen geht es oft darum, eine Welt zu schaffen, die verfälscht wirkt. Der filmische Realismus strebt insgesamt danach, die Welt so wiederzugeben, wie sie war, als sie noch keine Entfremdung bestand. So behauptet Bazin, dass das Kino einen Ort darstellt, an dem die Welt anders sein kann, als sie ist.⁷¹

Gilles Deleuze teilt ähnliche Gedanken über das Kino, die er in seinem Buch *Das Zeit-Bild* mit Bezug auf *Die Mächte des Falschen* anspricht.⁷² Obwohl Deleuze nicht explizit eine klare Ablehnung der „getreuen Abbildung der Wirklichkeit“ ausspricht, ist es offensichtlich, dass er eine verfälschte Abbildung mit dem Zeitbild und eine getreue Abbildung mit dem Bewegungsbild, insbesondere mit dem *Sensory-Motor*-Schema, assoziiert. Deleuze bezieht sich wie Bazin auf die Werke von Orson Welles und verbindet sie mit der Frage nach der Wahrheit. Er argumentiert, dass Welles Figuren nicht verurteilt werden, sondern sich in einem ständigen Prozess des Werdens befinden.⁷³ Deleuze ist der Ansicht, dass Welles Filme nach Wahrheit fragen, aber keine Wahrheit produzieren, weshalb sie auch als eine filmische Analogie zu den philosophischen Ideen Nietzsches gesehen werden können.⁷⁴ Eine bemerkenswerte Eigenschaft von Welles Filmen ist für Deleuze, dass sie dem *Sensory-Motor*-Schema widersprechen und es kein Urteil über die Figuren gibt, das sie zu bestimmten Reaktionen zwingt. Stattdessen bleiben sie in einem instabilen und undurchschaubaren Zustand. Für Deleuze stellt die Aufhebung des sensomotorischen Schemas eine neue Phase dar: vom Kino des Bewegungsbilds hin zum Kino des Zeitbilds. Das Zeitbild lässt sich nicht auf ein sensomotorisches Schema reduzieren. Die Wahrheit wird, so Deleuze, mit dem Zeitbild in Frage

⁷⁰ ebd., S. 356.

⁷¹ Vgl. Lorenz Engell: *Playtime. Münchener Film-Vorlesungen*. Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft 2010, S. 156.

⁷² Vgl. Gilles Deleuze: *Cinema II: The Time-Image*. Übers. von Hugh Tomlinson, Robert Galeta. London, New York: Bloomsbury 2018, S. 131–160.

⁷³ Vgl. ebd., S. 146.

⁷⁴ Vgl. ebd., S. 142.

gestellt, wenn irrationale Schnitte an die Stelle der rationalen treten, die Dichotomie zwischen Gut und Böse nicht mehr gilt und letztendlich die Kräfte des Falschen in den kinematografischen Bildern aufsteigen.⁷⁵

Nach Deleuzes Überlegungen zum Kino vertieft Alain Badiou das Verhältnis zwischen Kino und Philosophie weiter, jedoch aus einer anderen Perspektive. Er betont die Unreinheit des Kinos und sieht daher auch die sogenannte getreue Darstellung der Wirklichkeit als problematisch an. Badiou argumentiert, dass das Wesen des Kinos nicht durch bestimmte Begriffe definiert werden kann, da es von Natur aus unrein ist. In ähnlicher Weise hinterfragt auch Jacques Rancière die Reinheit des Filmbilds und distanziert sich von Deleuzes Ansätzen, indem er die deleuzianischen Kategorien des Kinos in Zweifel zieht.⁷⁶ Sowohl Rancière als auch Badiou sind der Auffassung, dass es äußerst schwierig ist, Filmbilder zu klassifizieren. Sie sehen das Paradox zwischen Kunst und Denken, Sinnlichem und Rationalem, Denken und Nichtdenken im Kino als dauerhaft präsent. Aus diesem Grund lehnen sie es ab, von einer Kategorie des Kinobilds zu sprechen, geschweige denn vom Begriff des Realismus. Badiou spricht dennoch zumindest vom „Realen des Kinos“, wobei er betont, dass das Kino aus der Unendlichkeit hervorgeht und immer gegen diese Unendlichkeit kämpfen wird.⁷⁷

Im digitalen Zeitalter erscheint die Frage nach dem filmischen Realismus als noch paradoxer. Der Einsatz digitaler Technologien hat das Kino grundlegend verändert. Der Übergang von Zelluloidbildern zu digitalen Bildern erschwert, filmischen Realismus mit Konzepten wie Indexikalität in Einklang zu bringen. Stattdessen wird das Filmbild durch CGI (Computer-Generated Imagery) sowie andere Computer- und Digitaltechnologien definiert und nicht mehr durch die physische Qualität der gefilmten Objekte. Beleuchtung, Farbtöne und sogar Figuren können nach dem Dreh am Computer nachbearbeitet werden. In seinem Artikel *True Lies, Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory* untersucht Stephan Prince, wie sich durch den Einsatz digitaler Bilder und Technologien ein neuer

⁷⁵ Vgl. ebd., S. 282–284.

⁷⁶ Vgl. Jacques Rancière: *Film Fables*. Übers. von Emiliano Battista. London, New York: Bloomsbury 2016, S. 108.

⁷⁷ Vgl. Badiou 2004, S. 227.

Wahrnehmungsrealismus im Film etablierte.⁷⁸ Um diese Veränderungen zu illustrieren, zieht er drei Beispiele aus den 90er-Jahren heran: *Jurassic Park* (1993), *Forrest Gump* (1994) und *True Lies* (1994). Prince argumentiert mit den Thesen von Roland Barthes, André Bazin, Siegfried Kracauer und Stanley Cavell, die alle eine realistische Tendenz des Kinos unterstützen: einen fotografischen Realismus. Zugleich gibt es eine prominente Tendenz, den filmischen Formalismus zu befürworten, in der sich beispielsweise Rudolf Arnheim, Dziga Vertov und Sergei Eisenstein verorten lassen. Prince vertritt jedoch die Meinung, dass es nicht produktiv genug ist, die Dichotomie zwischen filmischem Realismus und Formalismus zu betonen. Für ihn schafft das digitale Kino einen Wahrnehmungsrealismus, der beide Aspekte vereint. Genauer gesagt: Obwohl es in den entstehenden Bildern keine fotografierbaren Ereignisse gibt, sind sie keine reinen Illusionskonstruktionen, so Prince.⁷⁹

Der Artikel *Digital Cinema: A False Revolution* von John Belton zeigt auf, dass die als digitale Kinorevolution bezeichnete Veränderung des Kinos keine revolutionäre Wirkung aufweist. Seiner Meinung nach ist die digitale Projektion keine neue Erfahrung für das Publikum.⁸⁰ Im Vergleich zu John Belton vertritt Lev Manovich eine neutralere Meinung zum digitalen Kino. Für Manovich ist das digitale Kino zu einer besonderen Art von Malerei geworden: „Cinema becomes a particular branch of painting – painting in time. No longer a kino-eye, but a kino-brush“.⁸¹ Manovich sieht im digitalen Zeitalter eine Befreiung des Kinos von seinen Einschränkungen und eine Rückkehr zu dem, was zuvor unterdrückt wurde.⁸² Mit anderen Worten hat sich das digitale Kino von seiner fotografischen Natur gelöst und der filmische Realismus ist nicht mehr der vorherrschende Modus.⁸³ Obwohl Manovich die Revolution des Kinos im digitalen Zeitalter nicht so vehement ablehnt wie Belton, betrachtet er den Realismus im digitalen Kino als

⁷⁸ Prince nennt es den „perceptual realism“. In: Stephen Prince: „True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory“. In: *Film Quarterly* 49 (1996), H. 3, S. 27–37. DOI: <https://doi.org/10.2307/1213468>.

⁷⁹ Übers. und vgl. ebd., S. 35.

⁸⁰ Vgl. John Belton: „Digital Cinema: A False Revolution“. In: *October* 100 (2002), S. 98–114, S. 104.

⁸¹ Lev Manovich: „WHAT IS DIGITAL CINEMA?“, S. 20.

⁸² Ebd., S. 20–21.

⁸³ Ebd.

grundsätzlich zweifelhaft. Während Prince für einen perzeptuellen Realismus plädiert, ist Manovich gegen den Realismus im digitalen Kino.

Da sowohl Manovich als auch Prince Bazins Thesen zum Realismus reflektieren, lohnt es sich, diese genau zu betrachten. Nach Bazin beruht der Realismus des Kinos nicht einfach auf der Nachahmung einer objektiven Realität. Für ihn ist uns eine reine oder absolute objektive Welt unzugänglich. Die Welt, die wir sehen, hören und wahrnehmen, stellt immer eine vermittelte Welt dar. Für Bazin setzt sich die Realität aus einer Reihe gemeinsamer, potenziell übertragbarer Anliegen zusammen.⁸⁴ Eine unvermittelte Wirklichkeit lässt sich weder wahrnehmen noch definieren. Mit einem Realismus jedoch können sich alle beschäftigen. Dementsprechend besteht die Aufgabe des Kinos *nicht* darin, die materielle Wirklichkeit eins zu eins nachzubilden oder zu imitieren, sondern darin, eine spezielle Wirklichkeit des Kinos zu schaffen, die die Zuschauerinnen und Zuschauer wahrnehmen können, mit anderen Worten: Der Film stellt etwas Reales dar, jedoch nicht im gleichen Sinne real wie die materielle Wirklichkeit, sondern als etwas, das von uns wahrgenommen werden kann.

Unter Rückgriff auf die Filmtheorien von André Bazin und Christian Metz referiert Tom Gunning ebenfalls präzise über das Verhältnis zwischen Indexikalität und filmischer Realität.⁸⁵ Für Gunning ist der fotografische Index als Marker des Realismus nicht mehr die Essenz der filmischen Realität. Die filmische Bewegung hingegen bildet den primären Identifikationsimpuls, wie er argumentiert.⁸⁶ Insbesondere führt Gunning eine Theorie des filmischen Realismus in Bezug auf die Animation ein. Ihm zufolge gelingt es dieser, einen „Eindruck von Realität“ zu vermitteln. Deshalb sind Animationsfilme genauso „glaubwürdig“ wie andere Filme.⁸⁷ Beim Begriff der Glaubwürdigkeit gilt es wieder auf Kracauer zurückgreifen. Er nimmt die kinematografischen Bilder als „Rettung der materiellen Wirklichkeit“ wahr.⁸⁸ Für Kracauer stellt das Kino die Materialität der physischen Welt nach, nicht die Welt des Materials. Das Kino lässt uns Dinge sehen,

⁸⁴ Vgl. Rushton: *The Reality of Film*. S. 45–48.

⁸⁵ Vgl. Tom Gunning: „Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality.“ In: *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*. 18 (1) (2007), S. 29–52.

⁸⁶ Vgl. ebd., S. 38.

⁸⁷ Ebd., S. 45.

⁸⁸ Kracauer: *Theorie des Films*.

die wir sonst nicht sähen. Anders gesagt, sehen wir nicht direkt die Dinge, sondern eine Version von ihnen, die die Materialität der Dinge beinhaltet.

Es bedarf jedoch einer genauen Erläuterung, worauf sich die Materialität der Dinge bezieht. In diesem Zusammenhang empfiehlt es sich, die Argumentationen von Deleuze nochmal heranzuziehen. Am Ende von *Cinema II: The Time-Image* geht er auf das kinematografische Bild im digitalen Zeitalter ein und argumentiert, dass das elektronische Bild vor allem eine neue Ästhetik impliziert, die darauf abzielt, die Unterscheidung zwischen dem sogenannten Außen und dem Innen aufzuheben und nicht mehr auf ein bestimmtes Ganzes zu verweisen. Deleuze stellt zudem fest, dass der Hauptgrund für die Transformation des Kinos in der Veränderung seiner ästhetischen Absichten und nicht in einer technologischen Kreation liegt. Ihm zufolge ersetzt das Zeitbild das Bewegungsbild, weil eine neue Art von *Will to Art* entstanden ist und nicht unbedingt eine spezifische Technik.⁸⁹ Obwohl Bressons Bilder beispielsweise keine Computer- oder Digitaltechnik verwenden, bringen sie uns eine neue Ästhetik des Kinos nahe, die auf einem modernen psychologischen Automaten basiert.⁹⁰ Mit den Worten von Deleuze handelt es sich um einen Bildmodus, der nicht mehr auf die motorische Aktion, das heißt das Zeitbild, angewiesen ist. Nach Deleuze bezieht sich das sogenannte digitale oder elektronische Bild vor allem auf eine Ästhetik und nicht auf die Technologie an sich. Die Materialität der Dinge, die auch als Materialität der Welt bezeichnet werden kann, ist eng mit dieser spezifischen Ästhetik verbunden.

Unter Berücksichtigung der Argumentationen von Deleuze lässt sich erkennen, dass die Ästhetik des Digitalen das Innen und das Außen der Dinge aufhebt und stattdessen eine Ästhetik des Automaten hervorbringt.⁹¹ Dies führt uns zurück zu der Frage, die zu Beginn des Abschnitts aufgeworfen wurde, nämlich der Frage nach den Paradoxien des Kinos und des kinematografischen Realismus. Ob digital oder nicht, das Kino muss stets mit den Paradoxien zwischen Kunst und Nichtkunst sowie Ästhetik und Nichtästhetik arbeiten. Anders gesagt: Im Diskurs über das Kino und insbesondere den filmischen Realismus sollte stets das Paradoxon

⁸⁹ Vgl. Deleuze, 2018, S. 273.

⁹⁰ Vgl. ebd., S. 269–277.

⁹¹ Vgl. ebd., S. 274. „The fact is that the new spiritual automatism and the new psychological automata depend on an aesthetic before depending on technology.“

zwischen Kunst und Denken berücksichtigt werden. Die Auseinandersetzung mit dem Kino und dem filmischen Realismus setzt voraus, dass in paradoxen Paaren, Brüchen und letztlich unmöglichen Möglichkeiten gedacht wird. Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, anhand konkreter Filmbeispiele zu analysieren, wie der filmische Realismus in verschiedenen Filmgenres geformt und deformiert wird. Dies erfolgt im Rahmen von zwei Perspektiven des zeitgenössischen chinesischen Kinos, des Populärkinos und des Kunstkinos. Dies erfolgt im Rahmen von zwei Perspektiven des zeitgenössischen chinesischen Kinos, des Populärkinos und des Kunstkinos. Damit ergeben sich große Herausforderungen, nicht nur hinsichtlich des Umgangs mit den Paradoxien, die mit bestimmten Konzepten des Kinos verbunden sind, sondern auch in Bezug auf die Schaffung einer strukturellen Konstruktion der Arbeit.

Die folgende Analyse des zeitgenössischen chinesischen Kinos gliedert sich im Wesentlichen in zwei Teile: das Populärkino und das Kunstkino. Diese Unterteilung erscheint jedoch als höchst fragwürdig, insbesondere wenn die Ideen von Badiou und Rancière berücksichtigt werden. In der vorliegenden Arbeit geht es jedoch nicht darum, die Division des Populärkinos und des Kunstkinos erneut zu verkündigen. Obwohl sie in zwei separaten Kapiteln behandelt werden, ist es nicht das Ziel, die Filmbeispiele isoliert nach Genre zu analysieren. Die Intention ist vielmehr, sie ständig in einem gemeinsamen Kontext zu betrachten. So wird beispielsweise der Film *Wolf Warrior 2* sowohl im Kapitel über das Populärkino als auch im Kapitel über Kunstkino besprochen. Ebenso werden im Kapitel zum Populärkino Filme behandelt, die nicht dem Mainstream zuzuordnen sind.

Im Hinblick auf das chinesische Populärkino ist es vor allem wichtig, zu diskutieren, wie sich die filmische Ästhetik des Populären in den letzten Jahren entwickelt hat. Es geht darum zu erklären, wie sich die filmische Realität des chinesischen populären Kinos verändert hat und was diese Veränderungen uns über den relevanten sozialen Hintergrund, an den die Kultur gebunden ist, verraten können. Die Herausforderung besteht jedoch darin, in Bezug auf chinesische Populärfilme von Realismus zu sprechen, insbesondere in Bezug auf die Main-Melody-Filme, die generell als nicht realistisch und propagandistisch angesehen werden. Diese Herausforderung zeigt jedoch auch, warum es notwendig ist, einerseits die Bedeutung des Realismus im Kontext eines digitalisierten

audiovisuellen Mediums zu erweitern und andererseits neue Interpretationsmöglichkeiten für chinesische Main-Melody-Filme, insbesondere die neuen Main-Melody-Filme, sowie für andere Filmgenres des populären Kinos zu schaffen.

Im Anschluss wird das zeitgenössische chinesische Kunstkino mit dem Hauptthema des filmischen Realismus betrachtet. Der Schwerpunkt in diesem Teil liegt auf der Analyse des chinesischen Kunstkinos im Wandel des Stils. Von den Filmen der sechsten chinesischen Generation, darunter jene von Jia Zhangke, bis hin zu den jüngsten chinesischen Regisseuren, wird untersucht, was sich in ihren Bildern verändert hat und was unverändert geblieben ist. Obwohl es keine offizielle sechste Generation des chinesischen Kinos gibt, lassen sich dennoch Ähnlichkeiten in den Werken der jungen Regisseure und ihren Vorbildern feststellen. Wenn das Publikum ein Déjà-vu-Gefühl empfindet, was passiert genau? Ist das Kino ein Ort der Erinnerung? Wenn ja, welche Art von Erinnerung, und wem gehört diese Erinnerung? Dies sind einige der Fragen, denen versucht wird, nachzugehen.

3. Das chinesische populäre Kino

Das chinesische Wort *populär*⁹² hat zwei Bedeutungen. *Liu* bedeutet fließen, so, wie der Fluss fließt. *Xing* enthält eine kompliziertere Bedeutung. Es kann die Bewegung des Gehens bezeichnen und hat auch die Bedeutung von erlauben, akzeptieren und ausführen. Wenn *liu* und *xing* zusammengesetzt werden, ergibt sich ein neues Wort, das sich von den beiden Stammwörtern unterscheidet. „*Liuxing*“ wird durch zwei Verben in ein Adjektiv umgewandelt und bedeutet populär. Die chinesische Version von populär macht verständlich, was es bedeutet: unter den Massen zu fließen und allgemein akzeptiert zu werden. Hier stellt sich unweigerlich die Frage, wie das Kino einerseits die Massen erreichen und andererseits noch als Kunst bezeichnet werden kann.

Dazu behauptet der französische Philosoph Alain Badiou, dass das Kino unübertreffbar Massenkunst ist.⁹³ Anders als Künste, die als Schatz der Vergangenheit gefeiert werden, weist die Popularität des Kinos eine Art von Aktualität auf.⁹⁴ Allerdings birgt eine Massenkunst immer Widersprüchlichkeit. So führt Badiou aus:

But ‘mass art’ implies a paradoxical relationship. It is not at all an obvious relationship, because ‘mass’ is a political category, a category of political activism, whereas ‘art’ is an aristocratic category. ... In ‘mass art’ you have the paradoxical relationship between a purely democratic element and a historically aristocratic element.⁹⁵

Mit paradoxalen Objekten, die keine Beziehung aufbauen, entsteht die Transformation heterogener Objekte in eine integrale audiovisuelle Form, die neue Synthesen hervorbringt. Das Kino in Form eines audiovisuellen Mediums ist eine

⁹² Chinesisch: 流行, Pin Yin: liu xing.

⁹³ Das Kino, so führt Badiou aus, bildet eine Kunst der Massen, denn seine Popularität ist immer präsent. Weiter schreibt Badiou: „An art is a “mass art” if its masterpieces - great indisputable works of art – are seen and loved by millions of people, at the very time they were created. Adding “at the very time they were created” is important because we know that there can be an effect of pastness. Millions of people can go to museums because people love treasures and because tourism is also the tourism of treasure. [...] Chaplin’s films were seen all over the world, even by the Eskimos. And everyone instantly understood that these films were speaking about humanity, were speaking in a profound and crucial way about humanity, about what I would call “generic humanity” – in other words, about humanity beyond its differences.” In: Badiou: *Cinema*. S. 207.

⁹⁴ Ebd.

⁹⁵ Ebd.

Kunst, die sich an den Grenzen von Kunst und Nichtkunst positioniert. So betrachtet Badiou das Kino als eine unreine Kunst. Für ihn gehört diese unreine Kunst den Massen, was sie sowohl aristokratisch als auch demokratisch macht.⁹⁶

Weiter spricht er über die Beziehung zwischen dem Kino und den aristokratischen Künsten wie folgt:

[...] when all is said and done, cinema does indeed take something from all the arts, but it is usually what is most accessible in them. I would even say that cinema opens up all the arts, strips them of their aristocratic value and delivers them over to the image of life. As painting without painting, music without music, the novel without psychology, the theater with the charm of the actors, cinema is like the popularization of all the arts.⁹⁷

Die Grundlage des Kinos besteht darin, dass diese Kunst sowohl die Kunst und die Masse als auch die Kunst und die Nichtkunst betrifft, was stets Widersprüche hervorruft. Doch genau von diesem Punkt aus sieht Badiou die Möglichkeit, das Kino als eine philosophische Position zu betrachten. Das Ziel des Kinos besteht somit *nicht* darin, für die Trennung von Masse und Politik, von Kunst und Nichtkunst zu plädieren, sondern zu versuchen, eine neue Synthese zu erreichen, mit anderen Worten: Das Kino ergibt eine einzigartige Ästhetik, die an den Nichtbeziehungen arbeitet und versucht, sie sichtbar und hörbar zu machen.⁹⁸

Anders ausgedrückt, umfasst das Kino die aristokratischen Künste und verleiht ihnen eine neue Art von Vitalität. Für Badiou ist es die Popularisierung der aristokratischen Künste. So können diese die Massen erreichen, indem sie durch das Kino leichter zugänglich gemacht werden.

Dieser Gedanke findet sich bereits in Walter Benjamins Thesen wieder. In seinem berühmten Artikel über die Kunst in der Moderne weist Benjamin zunächst darauf hin, dass ein demokratischer Prozess stattfindet, bevor ein Kunststil entsteht. Und

⁹⁶ Badiou: *Cinema*. Badiou stellt weiterhin das Kino den anderen aristokratischen Künsten gegenüber, da das Verstehen der aristokratischen Kunst auf einer bestimmten Ausbildung beruht, während das Kino in der Lage ist, jeden zu begeistern. So schreibt Badiou: „[...] “art” encompasses the idea of creation and requires our having the means for understanding that creation, requires some proximity to the history of the art in question and therefore a particular kind of education. All this accounts for why “art” remains an aristocratic category, while “mass art” is typically a democratic category. In “mass art” you have the paradoxical relationship between a purely democratic element and a historically aristocratic element.” S. 208

⁹⁷ Ebd. S. 210.

⁹⁸ Ebd. „Cinema is unsurpassable as mass art.“

in diesem Sinne ist für ihn das Kino der Ort, an dem die Demokratisierung der Kunst stattfindet, insbesondere im Vergleich zu anderen Kunstformen wie der Malerei. Nach Benjamin stellt die Malerei eine Kunst dar, die in ihrem Wesen nicht massiv sein kann.⁹⁹ Im Gegensatz dazu reagiert das Publikum im Kino nicht als Individuum, sondern als Masse.¹⁰⁰ Ein großes Publikum ist somit ein Zeichen für eine Krise der Malerei.¹⁰¹ Diese Krise liegt kaum in der Erfindung der Photographie, sondern in dem „Anspruch des Kunstwerks [in Bezug] auf die Masse“¹⁰². Benjamin ist der Meinung, dass das Moderne einerseits einen Verfall der Kunst mit sich gebracht hat, andererseits die Kunst von religiösen Ritualen von ihrer Abhängigkeit befreit hat. Es ist die Kunst selbst, die zu den Massen gehen wollte. Die Aufgabe des Kinos als die Kunst der Neuzeit besteht dann darin, eine neue Art von Ästhetik zu entwickeln.

Eben diese moderne Ästhetik findet sich in den Thesen eines anderen französischen Philosophen wieder, Jacques Rancière. Für ihm besteht die Funktion einer Ästhetik darin, über Kunst selbst nachzudenken. So nimmt Rancière die Gemeinschaft/Gemeinschaft als das entscheidende Element der kinematografischen Ästhetik wahr:

„Sie [Ästhetik] ist der Gedanke der Veranschaulichung, die die Ideen vergemeinschaftet, die eine Gemeinschaft in den Besitz der anschaulichen Formen ihrer Ideen bringt. Die Ideen zu veranschaulichen, um sie unters Volk zu bringen, um die Trennung zwischen denen, die denken, ohne zu führen, und jenen, die fühlen, ohne zudenken, aufzuheben.“¹⁰³

Die Aufgabe der Ästhetik, laut Rancière, besteht darin, den Massen die Idee mit einem wahrnehmbaren Inhalt zu vermitteln. Durch das Eingreifen ästhetischer Mittel ist die Idee nicht länger ein leerer und abstrakter Begriff, sondern eine konkrete, sinnvolle Denkweise, und die Präsentation wird dementsprechend zum

⁹⁹ Vgl. Benjamin, 1961. S. 167.

¹⁰⁰ Vgl. ebd.

¹⁰¹ Vgl. ebd.

¹⁰² Walter Benjamin: *Illuminationen*. Frankfurt a. M: Suhrkamp 1961. S. 168.

¹⁰³ Jacques Rancière: „Die Geschichtlichkeit des Films“. In: Eva Hohenberger, Judith Keilbach (Hg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit: Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin: Vorwerk 8 2003, S. 230–246. S. 240.

Träger des Denkens der Idee. Somit bedeutet Ästhetik die Denkweise der Kunst.¹⁰⁴

Es ist die Verwirklichung des Denkens, die Formen einer konkreten und wahrgenommenen Realität von Ideen hervorbringt.¹⁰⁵ Für Rancière geht es in der Ästhetik des Kinos darum, Licht und Schrift zu vereinen, die Welt des Denkens mit der Welt des Nichtdenkens identisch zu machen.¹⁰⁶

Sowohl Rancière als auch Badiou zufolge birgt die Ästhetik des Kinos einen Widerspruch. Rancière sieht das Problem jedoch aus einer anderen Perspektive. Das Kino, so erklärt er, koexistiert immer mit einer Art Widerspruch, da es stets eine Kluft zwischen dem Bild und dem Gedanken gibt, die nicht einfach durch das Fühlen oder das Denken ersetzt werden kann. Insofern arbeitet das Kino daran, diese Kluft mit audiovisuellen Medien darzustellen.¹⁰⁷ Es macht das Kino jedoch auch zu einer Kunst des Transzendenten. Das Kino, so Rancière, wird zu einem Medium der transzendentalen Kunst, nicht weil es anderen Medien überlegen ist, sondern weil es eine einzigartige Ästhetik schafft, die die absolute Unterscheidung zwischen dem Inneren und dem Äußeren aufhebt. Das heißt, es hebt den absoluten Kontrast zwischen dem Wahrgenommenen und dem Gedachten, den unvereinbaren Widerspruch zwischen dem Intellektuellen und dem Sinnlichen auf. An dieser Stelle stimmt jedoch Badiou mit Rancière überein. Auch nach Badiou's Worten verbindet das Kino das Wahrnehmbare und das Intelligente untrennbar miteinander. Indem er die Filme von Rossellini und Bresson erwähnt, beschreibt er das Kino als eine Kunst der Wunder wie folgt:

What is the difference, in cinema, between the sensible and the intelligible? There isn't any, in actual fact. The intelligible, in cinema, is only a heightening of the sensible, a color or a light of the sensible. This is also why cinema can be an art of the sacred, as it is an art of the miracle. I'm thinking of Rossellini's or Bresson's films.
Do Rossellini and Bresson separate the sacred or the intelligible from the sensible?

¹⁰⁴ Vgl. Ebd. S. 240.

¹⁰⁵ Vgl. ebd.

¹⁰⁶ Vgl. Jacques Rancière: „Die Geschichtlichkeit des Films“. In: Eva Hohenberger, Judith Keilbach (Hg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit: Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin: Vorwerk 8 2003. S. 237.

¹⁰⁷ Rancière behauptet, dass „die Filmkunst mehr als eine Kunst“ und „ein spezifischer Modus der Anschauung ist“. Weiter erklärt er, dass dieser Modus „den Gegensatz zwischen einer inneren und einer äußeren Welt, einer Welt des Geistes und einer Welt der Körper beseitigt, den Gegensatz zwischen Subjekt und Objekt, zwischen der wissenschaftlich bekannten Natur und dem empfundenen Gefühl“. S. 237.

No ,they don't, because cinema makes it possible for the sacred or the intelligible to appear as the purely sensible.¹⁰⁸

Nach Badiou kann das Kino „das innere Licht des Sichtbaren erscheinen lassen“¹⁰⁹, und „das Sichtbare wird selbst zum Ereignis“¹¹⁰. Auf diese Weise sind einzigartigen Synthesen für das Kino möglich, was Badiou als „basically a synthesis of the sensible and the intelligible“ bezeichnet. Ein Beispiel für die oben genannte Transzendenz stellt das Gesicht im Kino dar. Das Filmbild eines Gesichts ist intuitiv, im Gegensatz zum Gesicht in der Literatur, das eine wörtliche Beschreibung erfordert. Die Beschreibung eines körperlichen Merkmals in der Literatur kann nur durch den Einsatz abstrakter Wörter (alphabetische Sprache) erfolgen, beispielsweise die Verwendung von Adjektiven oder Adverbien wie groß/klein und lang/kurz. Im Gegensatz dazu ist das filmische Gesicht ein wahrnehmbarer Gegenstand, der ohne verbale Sprache erkannt werden kann. Das macht das Kino in erster Linie zu einer Kunst der Wahrnehmung, nicht zu einer Kunst des Lesens. Zusammenfassend lässt sich argumentieren, dass das populäre Kino einerseits eine Kunst der Wahrnehmung, andererseits Unterhaltung, eine Kunst der Massen ist. Als eine Massenkunst enthält es stets eine Widersprüchlichkeit. Daher fokussiert der folgende Abschnitt die Ambivalenz des Kinos. Der zeitgenössische chinesische populäre Film wird als Forschungsobjekt zur Vertiefung des Themas herangezogen. Außerdem erfolgt der Versuch, das populäre Kino aus einer spezifischen Perspektive im Zusammenhang mit der digitalen Technologie zu interpretieren. Zudem soll die zentrale Frage dieser Arbeit aufgegriffen werden: Wie verhält sich das alles zum filmischen Realismus? Bringt die Digitaltechnik mehr Realität ins Kino? Und schließlich: Ist das digitale Kino wirklich eine Art Revolution? Im folgenden Abschnitt wird zunächst auf das spezifische Verhältnis zwischen Kino und der filmische Realismus eingegangen und anschließend anhand von Beispielen aus dem chinesischen Populärkino analysiert.

¹⁰⁸ Badiou: *Cinema*. S. 213–214.

¹⁰⁹ Ebd. S. 214.

¹¹⁰ Ebd.

3.1 Der Main-Melody-Blockbuster

3.1.1 *Hero* und Zhang Yimous Filmästhetik

Zhang Yimous *Hero* (2002) markiert den Beginn der Ära der Blockbuster in China. Als Chinas erster Spielfilm, der über 100 Millionen Yuan wert war, kann *Hero* als bedeutender Meilenstein für den kommerziellen Erfolg inländischer Blockbuster in China betrachtet werden. Zhang Yimou gilt auch als einer der repräsentativsten Regisseure des chinesischen Populärkinos. Im Folgenden wird der Versuch einer vergleichenden Analyse repräsentativer chinesischer Blockbuster unternommen, um herauszufinden, wie sie sich in den letzten Jahren entwickelt und verändert haben.

Badiou's Thesen verweisen auf eine einzigartige Form des Heldentums:

Cinema conveys a unique sort of heroism. And, as is well known, it is the last bastion of heroes today. Our world is so unheroic, and yet cinema continues to feature heroic figures. It is impossible to imagine cinema without its great moral figures, without the battle between Good and Evil. There is obviously an American aspect to this, the political perspective of the ideology of Western, which is sometimes disastrous. But there is also an amazing side to this capacity of heroism, amazing in the way that Greek tragedy could be: presenting typical characters of the great conflicts of human life to an enormous audience.¹¹¹

Heldentum ist von zentraler Bedeutung für das populäre Kino. Im chinesischen Kino, insbesondere im chinesischen Populärkino, stehen Heldentum sowie der Kampf zwischen Gut und Böse stets im Mittelpunkt. Der Filmtitel *Hero* bezieht direkt auf dieses Thema. Die Botschaft, die der Film vermitteln möchte, wird zu Beginn in Form eines Textes präsentiert: „Es gibt Millionen von Gründen, nicht zu töten, aber um zu töten, braucht man nur einen“. Basierend auf dieser Aussage werden im Film verschiedene Arten von Helden vorgestellt. Wu Ming verkörpert eine Form des Heldentums. Zu Beginn des Films riskiert er sein Leben, um sein Vaterland zu rächen. Doch letztendlich gibt er seine persönliche Rache auf und opfert sich in letzter Minute für ein größeres Ziel. Fei Xue ist die einzige weibliche Heldenfigur im Film, die ihr Leben riskiert, um König Qin zu ermorden, ähnlich wie Wu Ming. Sie opfert sich am Ende tatsächlich selbst, jedoch nicht aus Rache,

¹¹¹ Badiou: *Cinema*. S. 211.

sondern für ihre Liebe zu Can Jian. Letzterer scheint die heroischste und weiseste Figur im Film zu sein. Schon zu Beginn denkt er an den Wohlstand der Welt statt an seine eigenen Wünsche. König Qin ist der umstrittenste Held des Films. Einerseits kann man ihn als eine Art Helden betrachten, der über den Wohlstand der Welt nachdenkt. Andererseits kann man ihn als einen Tyrannen betrachten, da er diesen Wohlstand erreichen möchte, indem er die Unterschiede der Einheimischen beseitigt.

Diese verschiedenen Arten von Helden zeigen, dass es sich bei dem Film nicht nur um eine Rachegeschichte handelt, sondern dass er, wie Badiou andeutet, eine Inszenierung der Komplexität des Menschseins darstellt und zur Schaffung einer moralischen Mythologie führt.¹¹² Nach Badiou's Meinung geht es im Kino um Mut, um Gerechtigkeit, um Leidenschaft und um Verrat.¹¹³ Für ihn ist das Kino auch in dieser Hinsicht ein Erbe bestimmter Funktionen des Theaters zu der Zeit, als es ein Theater für die Bürger/Bürgerinnen war.¹¹⁴ In *Hero* wurde der Kampf zwischen Gut und Böse bis zu einem gewissen Grad ausgeblendet. Die Auseinandersetzung zwischen den Wünschen des Individuums und dem Wohlstand einer größeren Welt wird zum Hauptthema des Films. Im Fokus steht, wie Individuen für sich selbst entscheiden, wie unterschiedliche Menschen in gleichen Situationen unterschiedlich agieren und reagieren und wie die Definition von Gerechtigkeit von Person zu Person variieren kann. Elemente wie Mut, Gerechtigkeit, Leidenschaft und Verrat sind hier eingebettet. Zumindest lässt sich daraus schließen, dass der Regisseur versucht hat, eine gewisse Reflexivität zu konstruieren. Obwohl der Held sich opfert, hat er es nicht geschafft, die Welt so zu verändern, wie er es wollte. An ein höheres Allgemeinwohl zu denken, scheint auch eine Propaganda für die Regierung einer autokratischen Macht zu sein. Aber zugleich zeigt der Tyrann König Qin seine Sympathie und sein Zögern, was die autokratische Macht an sich in Frage stellt. So ist es Zhang Yimou gelungen, durch das Medium Film eine reflektierende Denkweise zu etablieren.

Hinter den verschiedenen Arten von Helden steht vor allem eine Weltanschauung, die sich nicht auf eine klare Überwindung von Gut und Böse beschränkt, sondern

¹¹² Vgl. Ebd.

¹¹³ Vgl. ebd.

¹¹⁴ Vgl. ebd.

versucht zu zeigen, dass es wahrscheinlich keinen klaren Unterschied zwischen subjektiver Gerechtigkeit und Bösem gibt. Am Ende wird die sogenannte Gerechtigkeit des Individuums mit der Gerechtigkeit der Welt kompromittiert, und schließlich opfert es sich, um eine größere harmonischere Welt zu sichern. Hier ist erwähnenswert, dass die Einstellung des Ganzen, auf Chinesisch *Tian Xia*, direkt übersetzbar als Land unter Himmel, auf eine typische chinesische Weltanschauung verweist. Das Konzept ist eng mit der Tradition des chinesischen Konfuzianismus verbunden. Es hat auch die Bedeutung einer ganzen Welt oder des Universums.¹¹⁵

Das Konzept betont die Harmonie der ganzen Welt und des Universums. Dies ist eine einzigartige Weltanschauung in den ostasiatischen, vor allem in den chinesischen Kulturen, die sich von der individualistischen Weltanschauung im kapitalistischen System, insbesondere im amerikanischen, unterscheidet. Im Zuge der Globalisierung wurde China aber von westlichen Werten durchdrungen, und dieser Wandel spiegelt sich auch in der Entwicklung des gegenwärtigen chinesischen Kinos wider. Dies wird im folgenden Abschnitt mit anderen Beispielfilmen erläutert.

Der Film *Hero*, der auf der Erzählung 《荆轲刺秦王》 *Jīng Kē Cì Qín Wáng* basiert, widerspricht ebenfalls der Absicht der ursprünglichen Erzählung.¹¹⁶ In Letzterer ist Jing Ke das Bild eines Helden, das Ritterlichkeit, Tapferkeit und Furchtlosigkeit symbolisiert. Qin Shi Huang wird als ein autokratischer Tyrann präsentiert. Indem er jedoch erklärt, dass König Qin für den Wohlstand einer größeren Welt steht, vermittelt der Film *Hero* dem Publikum den Eindruck, dass der Regisseur versucht, eine Art Autokratie zu verteidigen.

Wenn jedoch die Details der Filmszenen in *Hero* genauer betrachtet werden, wird jedoch festgestellt, dass er die Autokratie in einigen Szenen in Frage stellt. Zum Beispiel betont der Film mehrmals die hochentwickelte Kultur und Technologie

¹¹⁵ Übersetzt von Xin Hua Ci Dian Online: <http://xh.5156edu.com/html5/105673.html> 04.06.2020.

¹¹⁶ Die Erzählung von Jingke ist in der chinesischen Literaturgeschichte mehrfach erschienen, zum ersten Mal in 战国策·燕策三 (*Periode der Streitenden Staaten- Yan-Strategie III*). Es folgte 《刺客列传》 *Legenden der Assassinen* von Sima Qian. Die Erzählung von Jing Kes Ermordung des Königs Qin in der Zeit der 战国 (streitenden Staaten) spiegelt die soziopolitische Situation der damaligen Zeit wider und zeigt den Geist von Jing Ke, der Rechtschaffenheit über das Leben stellte und sich für den Staat 燕国 (Staat Yan) opferte. Die Geschichte zeigt die Figur anhand einer Reihe von Dialogen, Ausdrücken und Verhaltensweisen der Charaktere, durch die das Bild des Helden Jing Ke entsteht.

von Zhao, insbesondere die Sprache und die Drucktechnik. Im ersten Teil des Films gibt es eine Szene (ca. 00:23:20–00:24:17), in der Wu Ming (Jing Ke) und König Qin im Saal des Palasts über die Wörervielfalt diskutieren.¹¹⁷ Dieses Detail macht deutlich, dass es zwei Möglichkeiten gibt und der Film sich noch nicht entschieden hat, welche er als absolut richtig darstellt. Stattdessen überlässt er es dem Publikum, eigene Schlüsse zu ziehen.

Auch wenn der Film mit dem Sieg von König Qin endet, muss das Publikum auf ein bemerkenswertes Detail achten: Bevor König Qin seinen Soldaten befiehlt, Wu Ming zu töten, ist eine Unbestimmtheit in seinem Gesicht und in seinen Augen zu erkennen – sei es Hass, Mitleid, Zögern oder Trauer. Die Mimik des Schauspielers liefert keinen eindeutigen Beweis dafür. Dies wird noch klarer, als ein Wu Mings Gesicht im Fokus der Kamera steht (Abb. 4) und sein ruhiges, unbeirrtes Antlitz eine Veränderung zeigt. Dieser Kontrast macht die Trauer im Gesicht von König Qin noch glaubwürdiger, ebenso sind die Tränen in seinen Augen nicht außer Acht zu lassen (siehe Abb. 1–5¹¹⁸). Die Kamera fokussiert durch eine Nahaufnahme König Qins Gesicht, und genau in diesem Moment spiegelt der Film sich selbst wider. Dadurch bezieht er sich auf die problematische Aussage der Autokratie und versucht zugleich, diese Aussage mit bildlichen Kleinigkeiten zu modifizieren, anders ausgedrückt: Der Film versucht, einen König eines autokratischen Staats zu porträtieren, der Gnade walten lässt und die Menschenwürde achtet.

¹¹⁷ Wu Ming argumentiert, dass Zhaos Kultur sehr reich und vor allem für die Vielfalt der Wörter bekannt ist. Es gibt 19 Arten, das Wort Schwert (Jian) in Zhaos Sprache zu schreiben. Aber König Qin denkt anders. Für ihn macht diese Vielfalt der Schriften es den Menschen nur noch schwerer, miteinander zu kommunizieren. Er sagt zu Wu Ming, dass er, wenn er China vereinigt, die Wörter vereinheitlichen und diese Vielfalt beseitigen will.

¹¹⁸ Abb. 1-5: Hero, 01:30:23-01:30:47.





Abbildung 1–5 *Hero*, Zhang Yimou, 2002. Beijing New Pictures.

Hiermit zeigt der Film ebenfalls, warum das Kino eine Kunst der Transzendenz ist. Die Unbestimmtheit des Gesichts, insbesondere des Gesichts in abnormaler Größe wie bei Nahaufnahmen, die alle anderen Objekte im Bild ausblenden, kann nicht nur eine intensive Wahrnehmung beim Zuschauer hervorrufen, sondern auch die endgültige Bedeutung des Gesichts aufheben, mit anderen Worten: Ein stummes Gesicht ist nicht auf absolute Weise definierbar. Die unbewegliche Bedeutung des Gesichts wird hier aufgehoben und mit anderen Bildern verbunden. So ergibt sich auf dynamische Weise Bedeutung. Damit gewinnt der Film eine Art von Reflexivität, die nur durch das Medium Film möglich ist. Und so ist es dem Film auch gelungen, die kinematografische Realität als Welt des Nichtdenkens zu erfinden. So erreicht der Film eine interessante „realistische“ Ebene, ohne sich dessen unbedingt bewusst zu sein. In diesem entscheidenden Moment tritt die Filmtechnik hervor, um den starken Deutungswillen des Regisseurs bis zu einem gewissen Grad zu verhindern.

Es sei zudem darauf hingewiesen, dass Zhang Yimous Filmstil stark von Akira Kurosawa beeinflusst ist, dem Meister der dialektischen Bildsprache und der Inszenierung unlösbarer Konflikte. In den Filmen von Zhang Yimou kommt es zum Beispiel häufig zu dialektischen Auseinandersetzungen. Auch Trommelschläge und intensive Farbkontraste sind typisch für Zhangs Filme, und sie haben ihre Wurzeln bei Kurosawa. Zhangs neuer Film *Shadow*, der 2018 in die Kinos kam, kann als eine Hommage an Kurosawas *Kagemusha* gesehen werden. *Shadow* erzählt eine ähnliche Geschichte wie *Kagemusha*, eine Geschichte über die Beziehung zwischen dem Selbst und dem Schatten und deren Schicksal. Zhang Yimous *Shadow* versucht darauf hinzuweisen, dass die Beziehung zwischen dem Schatten und dem Selbst auf subtile Weise verändert werden kann und dass die unbestreitbare Grenze zwischen Gut und Böse, Gerechtigkeit und Ungerechtigkeit mitunter vage und daher schwer zu definieren ist, was während seiner gesamten Karriere sein Lieblingsmotiv war. In *Kagemusha* scheint die Situation etwas pessimistischer, aber auch undurchschaubarer zu sein. Um den Film zusammenzufassen: Egal, wer den Schatten spielt, egal, wessen Schatten er oder sie spielt, der Schatten kann nur das Selbst sein. Statt die Frage von Gut und Böse zu diskutieren, was Zhang Yimou in seinen Filmen oft zu leisten versucht, widmet sich Kurosawa mehr der Frage des Seins und wirft eine weitreichende Undurchschaubarkeit auf. Durch diese lassen sich die beiden Filme noch deutlicher voneinander unterscheiden.

Zu Beginn von *Kagemusha* gibt es eine Sequenzaufnahme, die fast sieben Minuten dauert (siehe Abb. 6 ¹¹⁹). Obwohl die Kamera stabil bleibt, wird in der Szene eine große Menge an Informationen gegeben. ¹²⁰ Bei dieser dreipersonalen Parallelaufnahme ist es notwendig, dass das Publikum all die leichten Veränderungen der einzelnen Charaktere wahrnimmt. Offensichtlich ist es für unsere Augen unmöglich, drei Personen gleichzeitig zu beobachten, und das bedeutet, dass der Schlüssel zur Szene nur durch die individuelle Einsicht des Publikums erzeugt werden kann. Auf diese Weise ist das Publikum nicht gezwungen, eine bestimmte Sache zu einer bestimmten Zeit zu sehen. Der Film

¹¹⁹ Abb. 6: *Kagemusha*, Akira Kurosawa, 1980. (00:00:45-00:06:59) Kurosawa Production Co./ Twentieth Century Fox.

¹²⁰ Der König, Schatten Nr. 1 und Nr. 2 sitzen in dieser Szene nebeneinander. Man bemerkt zunächst, dass nur der wahre Körper, das heißt der König, einen Schatten hat. In dieser fast stummen Sequenz werden die drei Figuren gleichzeitig von der Kamera eingefangen.

bietet damit nicht nur inhaltliche Vielfalt, sondern auch die Möglichkeit und Notwendigkeit für das Publikum, kontinuierlich in den Film einzutreten, und jedes Mal, wenn es den Film anschaut, neue Details zu finden, die vorher übersehen wurden.



Abbildung 6

Im Vergleich dazu kann Zhang Yimous Inszenierungsstil als deutlich durchschaubarer empfunden werden. Anstelle von Sequenzaufnahme verwendet er kurze Einstellungen und vor allem eine große Anzahl von Schuss-gegen-Schuss-Aufnahmen und einen flachen Fokus. Besonders in *Hero*, in einer Szene im Palast, in der sich ein langes Gespräch zwischen König Qin und Wu Ming ergibt, sind sich wiederholende Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen mit flacher Schärfe zu finden. Im Gegensatz zu der Sequenzaufnahme, die Kurosawa häufig verwendet, bieten Schuss-für-Schuss-Aufnahmen und Flachschräfe-Einstellungen eine unbestreitbare Abfolge der Szenen. Das heißt, der Regisseur lässt das Publikum nur bestimmte Dinge zu einer bestimmten Zeit sehen. Dies reduziert die filmische Bewegung auf eine Art comicartige Sequenz, die sich kaum bewegt und die Inszenierung ebenso unbeweglich macht.

Die intensive Farbigekeit in Zhang Yimous Inszenierung zeigt einen ähnlichen fotografischen Charakter. Jedoch sollen in einem Film anders als in der Fotografie Bilder in Bewegung Bedeutung erzeugen. Die Lebendigkeit der bewegten Bilder existiert nur in der Bewegung. Die scheinbar spektakuläre Schlachtszene in *Shadow*

oder in *Hero* mit dem großen Palast und Hunderttausenden von Soldaten mit fliegenden Körpern und flatternden Seiden oder mit stark kontrastierenden Farben kann nur eine Stabilität herstellen, die die Bilder zu einem engen und unbewegten Ende bringt.

Zudem muss hier noch die bedeutende Rolle der Digitaltechnik diskutiert werden. Ohne digitale Technik sind solch große Szenen von Zhang Yimou kaum vorstellbar. Es wurde hier aber ebenfalls deutlich: Die Digitaltechnik kann das kinematografische Bild nicht allein dadurch revolutionieren, dass sie eine Form der flächigen Intensität von Bildern etabliert. Die Digitaltechnik vermag das Kino erst dann in eine neue Epoche zu führen, wenn sie etwas völlig Neues in der Art der Inszenierung schafft. Man könnte argumentieren, dass die digitale Technologie nur dann ein revolutionäres Filmerlebnis hervorbringen kann, wenn sie eine neue Art der filmischen Bewegung ermöglicht. Wenn auf die Beispiele von Zhang Yimou und Kurosawa zurückgeblickt wird, scheint die Antwort bereits klar genug zu sein. Allerdings war *Hero* ein Riesenerfolg an den Kinokassen, *Kagemusha* ein verlustreiches Projekt. Mit einem für seine Zeit recht hohen Budget von sechs Millionen Dollar bekam *Kagemusha* nur zwei Drittel seines Budgets zurück. Mit einem Budget von 31 Millionen Dollar brachte *Hero* demgegenüber das Fünffache des Budgets an den Kinokassen ein, nämlich 170 Millionen. Es scheint, dass die Komplexität der Inszenierung und der Geschichte ersteren Film davon entfernte, von den Massen verstanden und akzeptiert zu werden. Das Kino als Massenkunst muss sich ständig mit diesem Dilemma auseinandersetzen. Darüber behauptet Badiou, dass es in einem Film immer einen Kampf gibt ¹²¹. Das Kino als Massenkunst muss einen Preis zahlen, um von den Massen akzeptiert zu werden. Somit kann es nicht den gleichen Grad an Reinheit erreichen wie die anderen Künste. ¹²² Das Beispiel von *Hero* und *Kagemusha* zeigt auch, dass jene Regisseure, die auf die Reinheit ihrer Filmbilder bestanden, einen hohen Preis an der Kinokasse

¹²¹ Für Badiou beinhaltet das Kino immer einen Kampf zwischen den beiden Arten von Bildern, zwischen dem Willen zu einer künstlerischen Reinheit und der Unreinheit des Materials. In *Cinema as Philosophical Experimentation* schreibt er ausführlich darüber: „In any film, there are whole bites of it that are banal, images that are pointless, lines that could disappear, over-done colors, bad actors, rampant pornography, and so on. At bottom, when we see a film we are seeing a fight: a struggle against the material's impurity. We don't see only the result, only the time-images or the movement-images; we see the battle, that artistic battle against impurity.“ In: Badiou, *Cinema*. S. 231.

¹²² Vgl. Badiou, *Cinema*. S. 230.

zahlen mussten. Und genau das ist es, was manche Filme von sich aus heldenhaft macht. So sagt Badiou: „At bottom, when we see a film we are seeing a fight: the struggle against the material’s impurity.“¹²³.

Auch in den Filmen von Zhang Yimou sehen wir einen solchen Kampf. Von seinen alten bis zu den aktuellen Filmen versuchte er stets, ernsthafte Geschichten über Gut und Böse zu erzählen. Es sind große Traurigkeit und große Liebe, die Zhang Yimou zum Ausdruck bringen möchte. Jedoch muss erst die Unreinheit des Materials überwunden werden. Die geblendeten Farben, die akrobatische Choreografie und das theatralische Spektakel fügten dem Film enorme fotografische und kabarettistische Elemente hinzu. Das macht Zhang Yimous Bilder zu so etwas wie einer olympischen Eröffnungszeremonie, die er 2008 in Peking durchführte. Zugleich zeigt der *misé-en-scène* des Films eine Unbeweglichkeit. Die Figuren werden durch Schuss-Gegenschuss aus verschiedenen Positionen nahezu fixiert. Dennoch ist es interessant, die Unbestimmtheit in einigen seiner einfachen Nahaufnahmen zu entdecken. Auch hier lässt sich nicht mit Sicherheit sagen, ob der Regisseur selbst es so wollte, oder ob es die Kamera ist, die sich immer eine Passivität und Unentscheidbarkeit bewahrt.

Trotz seiner Probleme ist *Hero* ein repräsentatives Beispiel für das chinesische Populärkino. Insgesamt gelingt es dem Film, das zu schaffen, was Badiou sich vorgenommen hat: die anderen Kunstformen durch das Filmemachen wieder zum Leben und zur Popularität zu erwecken. In *Hero* haben traditionelle Kunstformen wie Literatur (der ursprüngliche Mythos *Jing Ke Ci Qin*), Technik der Malerei (die Komposition von Bildern und Farbe) und auch die traditionelle chinesische Kalligrafie ihren filmischen Ausdruck gefunden. Dank der großen emotionalen Kraft des Melodramas erreichten diese Kunstformen durch den Film ein Millionenpublikum. Der alte Mythos wurde wiederbelebt und zog noch mehr Zuschauer an, ebenso wie das im Film geschilderte Heldentum.

¹²³ Badiou: *Cinema*. S. 231.

3.1.2 Der neue Main-Melody-Blockbuster

Um weiterhin über die neue Generation des chinesischen Blockbusters zu diskutieren, sei zunächst eine Tabelle (Daten vom Jahr 2019) mit den zehn meistverkauften Blockbustern des chinesischen Kinos aller Zeiten dargeboten. Diese Tabelle zeigt, dass unter den zehn Filmen damals nur ein Hollywoodfilm vertreten war. Die aufgeführten Filme stammen alle aus den Jahren 2016 bis 2019 und gelten daher als repräsentative Beispiele für den chinesischen Blockbuster der Neuzeit. Im weiteren Verlauf werden die Filme auf dem ersten, zweiten, achten und neunten Platz mit unterschiedlichen Perspektiven analysiert, nämlich *Wolf Warrior 2*, *Ne Zha*, *My People, My Country* und *Dying to Survive*. Allerdings hat sich mit der weiteren Entwicklung dieser Dissertation auch die Situation des chinesischen Kinos verändert. Die folgende Tabelle 2 zeigt die neuesten Daten für das Jahr 2023. Einige der Filme in dieser Tabelle werden in späteren Abschnitten näher untersucht.

Nr.	Film	Genre	Gesamtkasse (Mrd.)	Land und Region	Erscheinungsdatum
1.	Wolf Warrior 2	Action	5.67929	VR China	27.07.2017
2.	Ne Zha	Animation	5.01335	VR China	26.07.2019
3.	Die wandernde Erde	Sci-Fi	4.68443	VR China	05.02.2019
4.	Avengers: Endgame	Action	4.25025	USA	24.04.2019
5.	Operation Red Sea	Action	3.65078	VR China/HK, China	16.02.2018
6.	Detective Chinatown II	Komödie	3.39769	VR China	16.02.2018
7.	The Mermaid	Komödie	3.39211	VR China/HK, China	08.02.2016
8.	My People, My Country	Drama	3.17117	VR China/HK, China	30.09.2019
9.	Dying to Survive	Drama	3.09996	VR China	05.07.2018
10.	The Captain	Drama	2.91246	VR China	30.09.2019

Tabelle 1.¹²⁴

Nr.	Film	Genre	Gesamtkasse (M)	Land und Region	Erscheinungsdatum
1.	The Battle at Lake Changjin	Drama/Kriegsfilm	5.77575	VR China	30.09.2021
2.	Wolf Warrior 2	Action	5.67929	VR China	27.07.2017
3.	Hi, Mom	Komödie	5.41330	VR China	12.02.2021
4.	Ne Zha	Animation	5.01335	VR China	26.07.2019
5.	Die wandernde Erde	Sci-Fi	4.68443	VR China	05.02.2019
6.	Detective Chinatown 3	Komödie	4.52235	VR China	12.02.2021
7.	Full River Red	Drama	4.47616	VR China	22.01.2023
8.	Avengers: Endgame	Action	4.25025	USA	24.04.2019
9.	The Battle at Lake Changjin 2	Drama/Kriegsfilm	4.06922	VR China	01.02.2022
10.	Die wandernde Erde 2	Sci-Fi	3.92715	VR China	22.01.2023

Tabelle 2.¹²⁵

Die neun einheimischen Filme, die in der Tabelle vertreten sind, weisen eine bemerkenswerte Ähnlichkeit auf: Alle dieser Filme, ausgenommen *The Mermaid* und wohl auch *Detective Chinatown 2*, können als Main-Melody bezeichnet werden. Ursprünglich war die Main-Melody ein Konzept aus dem Musikbereich, das später auch ins Kino übertragen wurde. Der Main-Melody-Film ist ein bedeutender Bestandteil des chinesischen Kinos.¹²⁶ Bereits 1987 hielt He Jingzhi, der stellvertretende Minister der zentralen Propagandaabteilung, auf dem Treffen der

¹²⁴ <https://www.endata.com.cn/BoxOffice/BO/History/Movie/Alltimedomestic.html> Zugriff vom Oct. 2019

¹²⁵ Ebd. Letzter Zugriff am 28.02.2023

¹²⁶ Main-Melody-Film heißt auf Chinesisch zhu xuan lv dian ying, auf Deutsch Main-Melody-Film. Vgl. u. Übers. von Chunyan Lu, Zhanli Wang: „The Commercialized Main Theme Film and Main Themed Commercial Film“. In: *Dang Dai Dian Ying (Contemporary Cinema)*. S. 106.

nationalen Direktoren der Spielfilmstudios eine Rede, in der er erklärte, dass der ideologische Gehalt des Sozialismus und des Kommunismus in literarischen und künstlerischen Werken zum Hauptthema unserer Kunst und Literatur werden solle.

¹²⁷ Diese Konferenz schlug vor, dass realistische Themen, die den Zeitgeist widerspiegeln, sowie revolutionäre historische Themen, die die glorreichen Errungenschaften der Partei und der Armee zum Ausdruck bringen, die Hauptthemen sein sollten, um den nationalen Geist zu fördern. Es wurde betont, dass wirksame Maßnahmen ergriffen werden sollten, um Werke zu diesen beiden Hauptthemen zu fördern.¹²⁸ Seit mehr als zwei Jahrzehnten entwickelt sich der Main-Melody-Film im Wesentlichen entlang dieser beiden Hauptthemen: In den 1990er-Jahren waren *The Birth of New China*, *On the Mountain of Tai Hang*, *The Founding of a Republic* und *Beginning of the Great Revival* repräsentative Werke auf dem Gebiet revolutionärer und historischer Themen, die die ruhmreichen Leistungen der Partei und des Militärs zum Ausdruck brachten.

Der Main-Melody-Film war schon seit 1989 ein bedeutender Bestandteil des chinesischen Kinos sowie der chinesischen Kultur. Dennoch wurde er „von den großen Trends der westlichen Forschung lange Zeit als Relikt sozialistische Staatspropaganda ignoriert und weitgehend aus ihren Diskursen ausgeschlossen.“¹²⁹ Die Identität als ideologisches Werkzeug schloss den Main-Melody-Film nicht aus der Kategorie Kino aus. Insbesondere sollte die Main-Melody in der akademischen Forschung des chinesischen Kinos nicht vernachlässigt werden, da der Main-Melody unbestreitbar ein wesentlicher Bestandteil des chinesischen Kinos ist. Aufgrund der engen Verbindung zwischen dem Main-Melody-Film und der spezifischen Ideologie der chinesischen Gesellschaft ist es besonders notwendig, ihn genau zu betrachten, um besser zu verstehen, wie Ideologie in der chinesischen Kulturindustrie präsentiert wird.

Im folgenden Abschnitt werden einige Main-Melody-Filme oder, anders gesagt, Filme mit Main-Melody aus verschiedenen Perspektiven interpretiert. Das Ziel

¹²⁷ Ebd. S. 107.

¹²⁸ Ebd.

¹²⁹ Tim Trausch: „Die Popularisierung des Politischen und die Aktualisierung nationaler Mythen im Main-Melody-Film“. In: Ivo Ritzer, Harald Steinwender (Hg.): *Politiken des Populären*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2019 (= Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 141–161. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-658-22923-8_7 (Stand: 13.07.2020). S. 141.

dieses Abschnitts ist es, zu untersuchen, welche Rolle die Main-Melody in der Kulturindustrie der chinesischen Gesellschaft spielt und wie sie diese Rolle mit subtilen Veränderungen immer wieder ausgefüllt hat. Zu bemerken gilt es, dass in den letzten dreißig Jahren seit seiner Entstehung die Main-Melody ständig revidiert worden ist. Schon seit ihrer Entstehung folgen die Main-Melody-Filme dem Motto „Erhöhung der Vielfalt [...] unter der Bedingung, das stabile Thema zu gewährleisten“¹³⁰. Genau dieses Thema ist der Schlüssel für eine eingehende Untersuchung der sozialen Wirklichkeit Chinas. Somit wird im folgenden Abschnitt ebenso die Frage, wie sich die Main-Melody und die chinesische Gesellschaft gegenseitig beeinflussen und reflektieren, anhand mehrerer Beispiele der chinesischen Main-Melody-Filme eingehend analysiert.

Die Kombination von neuen chinesischen Blockbustern und Filmen mit Main-Melody stellt einen neuen Trend im chinesischen Populärkino dar. Seit die Hollywoodblockbuster auf den chinesischen Markt erreichen, stehen die chinesischen Blockbuster als Domänengenre des Main-Melody-Films vor nie dagewesenen Herausforderungen. Um mit den Hollywoodblockbustern konkurrieren zu können, müssen die einheimischen Blockbuster versuchen, sich an den Markt und das Publikum anzupassen. Es zeigt sich, dass die Main-Melody-Filme mit der Hauptfunktion der Verbreitung von Ideologie längst nicht mehr in einem Gegensatz zur Unterhaltung und zur kapitalistischen Marktwirtschaft stehen. Im Gegenteil: Ihre politische Aufgabe und der Anschein der Unterhaltung verstärken sich in den chinesischen Main-Melody-Filmen gegenseitig. Um ein breiteres Publikum zu erreichen, besteht die dringende Aufgabe für die Main-Melody Filme darin, Ideologie und die politische Ausrichtung mit Unterhaltung und marktfreundlichen Elementen zu kombinieren. Aus dieser Perspektive haben chinesische und Hollywoodblockbuster ähnliche Wirkungen: Beide reflektieren bestimmte Ideologien durch eine kommerzielle und unterhaltsame Oberfläche.

Der Unterschied besteht jedoch darin, dass in Hollywoodblockbustern oder amerikanischen Mainstreamfilmen die führende ideologische Ausrichtung als der amerikanische Traum verstanden wird. Dementsprechend ist in chinesischen Main-

¹³⁰ Übers. von Lu/Wang: „The Commercialized Main Theme Film and Main Themed Commercial Film“. S. 107.

Melody-Blockbustern der auf dem sozialistischen Wertesystem basierende chinesische Traum mit chinesischen Merkmalen dargestellt. Die beiden Arbeitsmethoden ähneln sich, und auch ihre Endziele sind ähnlich. Es gibt jedoch Unterschiede in der Art und Weise, wie das Ziel erreicht wird, was auch zu unterschiedlichen Auswirkungen führt. Der chinesische Traum, eine bedeutsame Leitideologie und Regierungsphilosophie, die von Generalsekretär Xi Jinping seit der Einberufung des Achtzehnten Nationalkongresses der Kommunistischen Partei Chinas vertreten wird, wurde am 29. November 2012 formell vorgestellt. Xi definierte den chinesischen Traum als „die Verwirklichung des großen Revivals der chinesischen Nation, den größten Traum der chinesischen Nation in der heutigen Zeit“. Das Kernziel lässt sich auch als das Ziel von zwei Jahrhunderten zusammenfassen, das heißt, mit dem hundertjährigen Jubiläum der Gründung der Kommunistischen Partei Chinas im Jahr 2021 und der Gründung der Volksrepublik China im Jahr 2049 wird das große Revival der chinesischen Nation allmählich und erfolgreich verwirklicht und das Land reich und stark, die Nation wiederbelebt und das Volk glücklich, indem es dem sozialistischen Weg mit chinesischen Merkmalen folgt, am sozialistischen theoretischen System mit chinesischen Merkmalen festhält, den nationalen Geist weiterträgt und die chinesischen Kräfte vereint, und indem es eine politische, wirtschaftliche, kulturelle, soziale und ökologische Fünf-in-einer-Zivilisation aufbaut.

Der Unterschied zwischen dem amerikanischen Traum und dem chinesischen Traum ist hier besonders interessant. Zunächst wurde der chinesische Traum von einer Person eingeführt, während der amerikanische Traum eher eine allgemeine Anerkennung ist.¹³¹ Zudem lässt sich der chinesische Traum als ein zielorientierter Begriff verstehen, während der amerikanische Traum eher die Idee von Möglichkeiten oder als Grundlage der Gesellschaft beschreibt. Das Kino, ein Ort, an dem traumähnliche Wahrnehmungen stattfinden, scheint ein geeignetes Medium zu sein, um nicht nur den amerikanischen, sondern auch den chinesischen Traum zu konstruieren. In den folgenden Abschnitten wird anhand der filmischen Realität

¹³¹ „The American Dream is a cherished belief in American Society. The United States is considered the land of opportunity despite one’s race, color, creed of national origin, an idea that is acknowledged in many parts of the worlds, especially in America.“ In: J. Emmett Winn: *The American Dream and Contemporary Hollywood Cinema*. New York: Continuum 2007. S. 1

analysiert, wie sich der chinesische Traum in bestimmten filmischen Darstellungen im populären Film, insbesondere in Main-Melody-Filmen, konkretisiert hat. Dabei wird der Film *Wolf Warrior 2* ein unerlässliches Beispiel für dieses Thema als unerlässliches Beispiel für dieses Thema ausführlich untersucht.

3.1.3 *Wolf Warrior 2* und der filmische Realismus

Die Geschichte des Helden im chinesischen Populärkino wurde ständig überarbeitet, und der Main-Melody-Film hat seit Langem neue Ausdrucksformen angenommen. Insbesondere ist die bedeutende Revolution nicht mehr das alleinige Thema des Main-Melody-Films. Im Jahr 2007 gelang es der Film *Assembly* von Feng Xiaogang, die Main-Melody erfolgreich auf den Markt zu bringen. Insbesondere ist die bedeutende Revolution nicht mehr das alleinige Thema des Main-Melody-Films. Mit einem vergleichsweise geringen Budget von 80 Millionen Euro erzielte *Assembly* insgesamt Einnahmen von 210 Millionen Euro an der Kinokasse. Interessanterweise erzählt *Assembly* im Gegensatz zu früheren Main-Melody-Kriegsfilmen die Geschichte einfacher Soldaten. Nicht mehr die höchste Figur der Nation steht im Mittelpunkt, sondern der Film betrachtet den Krieg aus der Perspektive gewöhnlicher Soldaten. Zudem geht es nicht nur um die Vernichtung des Feindes, sondern auch um die Verteidigung der Menschenwürde. Der Film versucht, eine andere Version eines Kriegshelden wie Dong Cunrui¹³² zu zeigen, indem er nicht einen besonderen Helden glorifiziert, der alle anderen gerettet hat, sondern betont, dass alle Soldaten unter dem Krieg leiden und jedes Opfer geehrt

¹³²Dong Cunrui (1929–1948) war ein berühmter Kampfheld der chinesischen Volksbefreiungsarmee, geboren in Huailai in der Provinz Hebei. Im Jahr 1945 trat er der Eighth Route Army bei und war Mitglied der Kommunistischen Partei. Als am 25. Mai 1948 im Kampf für die Befreiung von Hebei Longhua die Hauptangreifer durch das Feuer der geheimen Festung des Feindes am Brückenkopf bedroht wurden, rannte Dong Cunrui als Leiter des Sprengkommandos zur Brücke und hielt das Sprengstoffpaket entschlossen mit den Händen hoch, zog den Zünder, sprengte die geheime Festung in die Luft und starb. Die Kolonne verlieh ihm die Titel ‚Kriegsheld‘ und ‚Vorbildliches Mitglied der Kommunistischen Partei‘ und nannte seinen Trupp ‚Dong Cunrui's Squad‘. Zitiert nach http://www.81.cn/2018qgym/2018-07/31/content_9237311.htm. Letzter Zugriff 03.10.2020
Der Kriegsfilm *Dong Cunrui*, der auf der wahren Geschichte von Dong Cunrui basiert, wurde vom Changchun-Filmstudio unter der Regie von Guo Wei produziert, mit Zhang Liang, Yang Qitian, Zhang Ying, Zhou Feng, Ren Yi usw. in den Hauptrollen. Er wurde am 1. Januar 1955 auf dem chinesischen Festland veröffentlicht.

werden sollte. Auf diese Weise hat sich der Main-Melody-Film bereits auf den Weg der Reform begeben.

Zwei Jahren nach der Veröffentlichung von *Assembly* kam ein noch erfolgreicherer Main-Melody-Film heraus, *The Founding of a Republic*. Dieser Film vereinte 172 Stars, sowohl chinesische als auch ausländische, auf der Leinwand. Die extreme Starstrategie trug zu einem erfolgreichen Boxoffice-Ergebnis von 390 Millionen Euro bei. In den folgenden Jahren wurde der Main-Melody-Film beim Boxoffice immer erfolgreicher, wobei dieser Erfolg jedoch größtenteils auf die extreme Starstrategie zurückzuführen war. Dann erschien der erste Teil von *Wolf Warriors* im Jahr 2015 und erzielte Einnahmen von 525 Millionen Euro an den Kinokassen. Schließlich, im Jahr 2017, kam der zweite Teil von *Wolf Warriors* heraus – *Wolf Warriors 2*. Obwohl dieser Film nur weniger als fünf Stars aufweist, brachte er erstaunliche 5,7 Milliarden Euro an den Kinokassen ein. *Wolf Warriors 2* hält bis heute den Rekord und ist der erste chinesische Film, der zu den 100 meistverkauften Filmen der Welt aller Zeiten gehört. Allerdings besteht das Boxoffice von *Wolf Warriors 2* fast ausschließlich aus dem einheimischen Markt.

Die Filmserie *Wolf Warrior 2* wurde von Wu Jing selbst geschrieben, gedreht und gespielt. Diese Geschichte war nichts Neues für das chinesische Publikum, mit der Ausnahme, dass die Hauptfigur ein Chinese ist, statt ein Amerikaner oder Engländer, wie in *Captain America* oder *James Bond*. Der Filmtitel *Wolf Warrior* bezieht sich auf den Wolf, auf Chinesisch *lang* (狼), und auf den Krieg, auf Chinesisch *zhan* (战). Auch wenn der Titel das Heldentum nicht so direkt betont wie der Titel des Vorläufers *Hero*, ist der heroische Kern des Films noch stärker spürbar. Dank des spektakulären Hollywoodsuperheldenmodus hat *Wolf Warrior 2* nicht nur einen historischen Erfolg an den Kinokassen erzielt, sondern auch die stärkste männliche Hauptfigur der chinesischen Filmgeschichte hervorgebracht. Mit einem starken heroischen Individualismus schafft der Wolf Warrior es allein, die Welt zu retten. Und egal, wie gefährlich die Situation ist, es gelingt ihm immer, die Feinde mit einer perfekt choreografierten Kampftechnik zu besiegen. Er wird nie sterben, obwohl er keine Superkräfte besitzt.

Erwähnenswert ist hier, dass *Wolf Warrior 2* sich von *Hero* durch typisches Hollywoodheldentum unterscheidet. Die Werte des Protagonisten in *Wolf Warrior*

sind definitiv und unbestreitbar. Die gute und die schlechte Seite lassen sich klar voneinander trennen. Im Gegensatz dazu gibt es in *Hero* unterschiedliche Wege, Gerechtigkeit zu verstehen, wie oben diskutiert wurde. Obwohl die Grundeinstellungen der Figuren im Film stabil waren, führten die verschiedenen Erzähler die Erzählstruktur immer wieder multiperspektivisch zusammen und brachten so die Figuren in instabile Beziehungen. Ein bedeutenderer Unterschied zwischen den beiden besteht darin, dass die frühen chinesischen Blockbuster, die mit *Hero* dargestellt wurden, eher von historischen Kostümen und chronologischen Formen dominiert wurden und keine direkte Beziehung zum heutigen China hatten. *Wolf Warrior 2* hingegen zeigt China in einem zeitgenössischen Kontext. Aufgrund des erstaunlichen Wirtschaftswachstums und der rasanten Entwicklung des materiellen Lebens des Volks, die China seit seiner Reform und Öffnung erreicht hat, ist der chinesische Traum nicht mehr auf die Fantasie der Geschichte beschränkt. Er muss im gegenwärtigen Kontext zum Ausdruck gebracht werden, um sein starkes Fundament und sein großes Potenzial zu demonstrieren. In dem Maße, wie China allmählich aus Armut und Rückständigkeit herauskommt und zur zweitgrößten Volkswirtschaft der Welt wird, muss auch die chinesische Kulturindustrie im Laufe der Zeit an diesem Punkt ein angemessenes Feedback geben. Hier geht der Aufstieg Chinas Hand in Hand mit dem Wandel seiner Populärkultur, und der chinesische Traum hat auch in den populärsten chinesischen Filmen seine Repräsentation gefunden.

Wolf Warrior 2 ist ein höchst repräsentatives Beispiel dafür, die Oberfläche des chinesischen Traums und seine Absurdität im Kino genau zu betrachten. Siegfried Kracauer geht auf das Verhältnis zwischen dem geheimen Mechanismus der Gesellschaft und ihrer oberflächlichen Darstellung wie folgt ein:

Je unrichtiger sie die Oberfläche darstellen, desto richtiger werden sie, desto deutlicher scheint in ihnen der geheime Mechanismus der Gesellschaft wider. (...) Die blödsinnigen und irrealen Filmphantasien sind die Tagträume der Gesellschaft, in denen ihre eigentliche Realität zum Vorschein kommt, ihre sonst unterdrückten Wünsche sich gestalten.¹³³

¹³³ Siegfried Kracauer: *Das Ornament der Masse*. 13. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2017. S. 280.

Wie Kracauer glaubt, können die oberflächlichsten Teile kultureller Phänomene oft die geheimsten Strukturen einer Gesellschaft zeigen, und nur in der populären Kunst lassen sich solche effektiven Darstellungen finden, weil sie mit der Zeit synchron sind. Traditionelle Künste wie die Literatur und die Malerei können nicht die Aktualität der Epoche darstellen, wie es das Kino vermag, und zugleich haben sie nicht die Massenbasis der populären Kunst. Weiterhin argumentierte Kracauer, dass es eine begrenzte Anzahl von typischen Motiven gibt, die immer wieder auftauchen. Diese zeigen an, wie die Gesellschaft sich selbst sehen will, und stellen eine Summe von sozialen Ideologien dar, „die durch die Interpretation dieser Motive entzaubert werden.“¹³⁴ Darüber hinaus führt Kracauer die Tiller-Girls als ein repräsentatives Beispiel für die populäre Kunst an, die vor allem industrialisierte Kunst ist und die Persönlichkeit verwischen will.¹³⁵ Die Performance der Tiller-Girls zeigt nicht die Existenz des Individuums, sondern nur modellierte Teile, die als Teil der gesamten Mechanismen funktionieren. Die innere Struktur der Figuren im populären Kino kann ebenfalls als eine Variation der Tiller-Girls gesehen werden. Jede scheinbar unterschiedliche Figur folgt ähnlichen Verhaltensregeln und Beurteilungsmaßstäben. Es ist immer der gleiche Kern oder, besser gesagt, es sind immer die gleichen Motive, wie Kracauer vor fast einem halben Jahrhundert darstellte.

Wolf Warrior 2 ist eine extreme Ausprägung des zuvor erwähnten Motivs und kann als Superlativ des Klischees betrachtet werden. Doch schon zu Beginn des Films wird deutlich, wie ambitioniert Wu Jing und sein Team waren. Eine komplette, hochrhythmische Totalaufnahme, eine Reihe von Aktion-Reaktion in einer Reihe von Auf- und Abstiegen vom Wasser zum Wasser und wieder zurück, kann als ein gelungenes Bewegungsbild, insbesondere im Sinne von Deleuze, bezeichnet werden.¹³⁶ Hier befindet sich der Protagonist in einer lebensbedrohlichen Situation

¹³⁴ Ebd. S. 282.

¹³⁵ „Mit den Tillergirls hat es begonnen. Diese Produkte der amerikanischen Zerstreungsfabriken sind keine einzelnene Mädchen mehr, sondern unauflösliche Mädchenkomplexe, deren Bewegungen mathematische Demonstrationen sind.“ S. 50 ebd.

¹³⁶ „Der Aktionsfilm legt sensomotorische Situationen dar: Es gibt Personen, die in einer bestimmten Situation sind und die, je nachdem, was sie davon wahrnehmen, handeln, unter Umständen sehr heftig. Die Aktionen gehen in Wahrnehmungen über, die Wahrnehmungen setzen sich in Aktionen fort.“ In: Gilles Deleuze: *Unterhandlungen 1972-1990*. Übers. von Gustav Roßler. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1993. S. 77.

und muss reagieren, um sich und die anderen zu retten. Das sensomotorische Schema funktioniert einwandfrei und aktiviert den Protagonisten. Anschließend geht die Situation nahtlos in eine neue über (siehe Abb. 7).

Jedoch sind die Probleme des Films ebenso offensichtlich wie seine Ambitionen. Vor allem enthält er außer der chinesischen Nationalflagge und dem chinesischen Pass nichts besonders Chinesisches. Selbst wenn wir den *Wolf Warrior* durch einen amerikanischen Superhelden ersetzen würden, könnte der Film dennoch funktionieren. Dies verdeutlicht jedoch den tiefgreifenden Einfluss des Hollywoodgenres auf das Weltkino. Hollywood ist ein Muster, das nicht nur die Filmproduktion, sondern auch das Verständnis des Kinos beim Weltpublikum beeinflusst. Wie ein stereotyper Hollywood-Superheld ist Wu Jing zu dem unbesiegbaren Mann geworden, den alle Frauen bewundern und der alle Männer besiegt. Er ist der Einzige, der für eine absolute Gerechtigkeit eintritt und zur Repräsentation der Nation wird. Ironischerweise darf man seine Gerechtigkeit aber niemals in Frage stellen, selbst, wenn er das Leben anderer verletzt.

Obwohl der Film wegen des Kampfkunstspektakels dynamisch zu sein scheint, ist der Film innerlich unbeweglich. Die verschiedenen Techniken der Spezialeffekte helfen dabei, akrobatische Szene zu schaffen. Obgleich all die fliegenden Körper, die Explosionen, der heftige Kampf und das Blut außerordentlich beweglich erscheinen, kann dies kaum als kinematografische Bewegung bezeichnet werden. Im Grunde genommen handelt es sich nur um Kampfkunstchoreografie, nicht um einen Film. Hierbei ist es wieder relevant, sich auf Deleuze zu beziehen. Er greift die These von Bergson auf und behauptet, dass wir mit Klischees nur bestimmte Dinge sehen: „[...] we perceive only what we are interested in perceiving, or rather what it is in our interest to perceive, by virtue of our economic interests, ideological beliefs and psychological demand“.¹³⁷ Mit anderen Worten, was in *Wolf Warrior 2* zu sehen ist, entspricht genau dem, was wir in einem katastrophalen Western sehen würden, wie Badiou es ausdrückt.¹³⁸ Das Traurigste ist, dass wir dort in *Wolf Warrior 2* nichts von der neuen Synthese gesehen haben, die Badiou als die wahre Kraft des Kinos bezeichnet. Doch selbst wenn dieser Film verstörend lächerlich

¹³⁷ Deleuze: *Cinema II: The Time-Image*. S. 20–21.

¹³⁸ Siehe Punkt 2.1.1. S. 16

wirkt, heißt das nicht, dass wir ihn völlig ignorieren sollten; im Gegenteil, er hat etwas offenbart, sogar etwas Wesentliches.

Bei *Wolf Warrior 2* geht es vor allem darum zu erfassen, was der Film für wahr hält und wie seine Logik die Denkweise einer Wolf-Warrior-Ästhetik zeigt. So kommen wir zu dem Schluss, dass die Wolf-Warrior-Ästhetik China als eine allmächtige neue Weltmacht sieht. Einerseits schafft der Film eine Perspektive, die zeigt, dass der Staat immer hinter dem Volk steht. Andererseits ist die Botschaft, die der Film vermittelt, ebenso klar: Der Einzelne sollte stets bereit sein, sich zu opfern, wenn es für den Staat notwendig ist. Obwohl *Wolf Warrior 2* wohl nicht als realistischer Film angesehen werden kann, bietet er eine Gelegenheit, die soziale Wirklichkeit Chinas mit einem skeptischen Blick zu betrachten.



Abb. 7 Anfangsszene von *Wolf Warrior 2* ¹³⁹

Letztlich lässt sich in diesem Actiondrama eine Logik der Gewalt gegen Gewalt erkennen. Im Film scheint der Gewalt Legitimität verliehen zu werden. Egal, welche Partei der Protagonist repräsentiert, es gibt für ihn nur einen Weg zum Sieg: den Feind mit Gewalt zu besiegen oder sogar zu töten. Der Wolf Warrior ist im Film die unbestrittene Verkörperung der ultimativen Gerechtigkeit, auch wenn er zu Beginn des Films aus den Reihen der Armee geworfen wird, weil sein Gerechtigkeitssinn ihn dazu zwingt, die „Bösen“ mit Gewalt zu konfrontieren. Genau diese aggressive Logik der Gewalt im Film offenbart die Symptome der

¹³⁹ *Wolf Warrior 2*, Wu Jing, 2017. ca. 00:06:02. Beijing Dengfeng International Culture Communication Co.

heutigen chinesischen Gesellschaft. Da China eine mächtige Regierung hat und die chinesische Botschaft die Rolle der Aufrechterhaltung der Gerechtigkeit spielt, muss sie auch den Frieden in den aufständischen Gebieten Afrikas verteidigen. Die Aufgabe der chinesischen Botschaft in dem fiktiven Land besteht nicht nur darin, die eigenen Bürger zu retten, sondern auch darin, die einheimische Bevölkerung zu schützen und ihr den Frieden zu bringen. Das Chinabild, das der Film zu vermitteln versucht, enthüllt die tief verborgene Vision der chinesischen Gesellschaft. Mit anderen Worten, der Film beschreibt eine Situation, in der ein selbstgewolltes China vorgestellt wird. Kracauer begann seinen Aufsatz *Das Ornament der Masse* mit folgendem Satz: „Der Ort, den eine Epoche im Geschichtsprozeß einnimmt, ist aus der Analyse ihrer unscheinbaren Oberflächenäußerungen schlagender zu bestimmen als aus den Urteilen der Epoche über sich selbst.“¹⁴⁰ Der Film *Wolf Warrior 2* kann als das Urteil der Epoche über sich selbst betrachtet werden. Die enorme Kassenerfolg und die spektakuläre Popularität des Films beim chinesischen Publikum bestätigen dieses Urteil. Die Mehrheit des chinesischen Publikums feierte den Film, da sie die chinesische Macht, die hier dargestellt wird, für ein authentisches Bild Chinas hielt. Gerade hier zeigt sich ein eigenwilliges Bild von China und seinem unbewussten Publikum. Kracauer beschreibt es wie folgt: „Die grundlegenden Inhalte einer Epoche und ihre unbeachteten Impulse erhellen sich gegenseitig.“¹⁴¹ Eine vergleichbare Situation ist in *Wolf Warrior 2* zu finden. Somit avanciert der Film von einem einfachen Main-Melody-Actionfilm zu einem wesentlichen Beispiel für die soziale Beobachtung der chinesischen Gesellschaft. Im Grunde weicht der Film *Wolf Warrior 2* stark vom filmischen Realismus ab, insbesondere von Bazins Realismus. Der fiktive soziale Hintergrund, die choreografierten Actionszenen und die zahlreichen Computerspezialeffekte lassen die scheinbar aus Fleisch und Blut bestehenden Personen eher zu Fantasiefiguren werden. Sowohl die Evakuierung der chinesischen Bürger als auch die intensiven Kampfszenen sind offensichtlich fiktional dargestellt. Bemerkenswert ist jedoch, dass diese Fantasie die Fähigkeit der meisten Zuschauer zur Identifikation nicht beeinträchtigt. Egal, wie viele Handlungslücken es gibt und wie abrupt sich die

¹⁴⁰ Kracauer: *Das Ornament der Masse*. S. 50.

¹⁴¹ Ebd.

Charaktere verschieben, die Chinesen sind im Kinosaal mehr oder weniger in der Lage, sich mit dem Film zu identifizieren, besonders wenn sie am Ende die chinesische Flagge und den Text auf der letzten Seite des chinesischen Passes sehen. Zu bemerken ist jedoch, dass diese Empathie nicht durch die Erzählung des Films erzeugt wird, sondern durch eine Art Manipulation, die durch die fetischistische Repräsentation der Stadt aktualisiert wird. Mit anderen Worten: Selbst wenn die Logik des Films fehlerhaft ist, können wir verstehen, was die chinesische Flagge und der Pass bedeuten. Sie verweisen darauf, dass der Staat immer hinter dem Volk steht. Die Bilder in *Wolf Warrior 2*, besonders das Bild der chinesischen Nationalflagge und des chinesischen Passes, sind stark mit festen ideologischen Bedeutungen verbunden. Was den Film widersprüchlich macht, ist, dass während die Worte auf dem Pass besagen, dass das Land sein Volk immer schützen wird, Leng Feng aus der Armee verbannt wird und allein kämpfen muss. Je absurder der Film daher erscheint, desto interessanter wird es zu sehen, wie entfremdet der gesellschaftliche Zustand Chinas ist, was den Film nicht nur ermöglicht, sondern auch populär macht.

Es ist zudem bedeutsam zu erwähnen, dass die digitale Technologie in diesem Zusammenhang eine wichtige Rolle spielt. Mit Hilfe der CGI-Technologie kann der chinesische Pass mit fiktiven Sätzen dargestellt werden. Auch wenn die Authentizität der gefälschten Version des chinesischen Passes in Frage gestellt werden kann, ist es nachvollziehbar, dass diese Sätze in einem bestimmten sozialen Kontext verwendet werden.¹⁴² Der Film verdeutlicht somit die thematische Relevanz, indem er die Darstellung Chinas als Nation in der heutigen Zeit hervorhebt. Neben dem Einsatz der CGI-Technologie im Film spielt die digitale Technologie auch außerhalb des Films eine wichtige Rolle. Regisseur Wu Jing hatte nicht erwartet, dass der Film so erfolgreich sein würde. Als der Film in die Kinos kam, wurde er nicht als potenzieller „Nr.1“ Blockbuster beworben. Aber die sozialen Medien haben dazu beigetragen, die Popularität des Films auf eine andere

¹⁴² In einem Interview sagte Wu Jing, dass er sich der Bedeutung der fiktiven Sätze auf dem chinesischen Pass bewusst sei, dass sie die innere Haltung und Einstellung des heutigen chinesischen Volkes widerspiegeln. In diesem Interview erklärte er ebenfalls, warum der Film so erfolgreich war: Es sei ein Glück, in so einer Zeit zu leben. Quelle: Zhian Wang, Jing Wu: „Die Situation‘ (局面) Klassikprogramm: Interview mit Wu Jing, Regisseur des Films *Wolf Warrior 2*.“ vom 23.11.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=Yuq-ZoqyFkI&t=918s>.

Ebene zu heben. Im digitalen Zeitalter kann die Vermarktung eines Films zu einem bedeutenden gesellschaftlichen Ereignis werden. Der Regisseur Wu Jing wusste eben, wie er die sozialen Medien angemessen nutzen konnte.¹⁴³ Letztendlich ist der Film aufgrund seiner Relevanz für die aktuelle Stimmung und Geisteshaltung der chinesischen Gesellschaft besonders populär geworden. Der Film hat nicht nur im Kino, sondern auch außerhalb des Kinos, insbesondere im Internet, mit dem Publikum kommuniziert, um Interesse und Zustimmung zu gewinnen. Auf diese Weise werden die Anhänger des patriotischen Kerns des Films ermutigt, ihn im Kino anzusehen.

Der Film *Wolf Warrior 2* kann als Beispiel für einen „thwarted Realismus“ betrachtet werden. In seinem Werk *Film Fabel* beschäftigt sich Rancière mit dem Konzept der „thwarted Fabel“ des Kinos.¹⁴⁴ Er argumentiert, dass die Fabel des Kinos nicht mehr im traditionellen aristotelischen Sinne verstanden werden kann, jedoch auch nicht vollständig auf die erzählerischen Impulse verzichten kann, die von der alten Fabel ausgehen. *Wolf Warrior 2* veranschaulicht auf direkte Weise, wovon der chinesische Traum spricht, nämlich von der „Verwirklichung des großen Revivals der chinesischen Nation, den größten Traum der chinesischen Nation in der heutigen Zeit“. Somit gibt der Film dem chinesischen Traum eine bildliche Ausdrucksform. Es ist jedoch zu bedenken, dass selbst in offiziellen Äußerungen keine Logik der Gewalt gegen Gewalt zu finden ist, wie sie im Film *Wolf Warrior 2* dargestellt wird. Selbst Xi Jinping betont das Konzept der Schicksalsgemeinschaft der Menschheit, wenn er über den chinesischen Traum spricht. Zu Beginn des Films scheint es, als würde der Wolf Warrior Menschen, die unter Krieg leiden, retten wollen. Doch wenn der Rivale am Ende des Films sagt: „Schwache Menschen wie du solltest daran gewöhnt sein [, geschlagen und schikaniert zu werden]“, und der Wolf Warrior antwortet, indem er ihn mehr als eine Minute lang verprügelt und sagt: „Das war schon verdammt mal Geschichte“, wird deutlich, welche Botschaft der Film wirklich vermittelt. Er zeigt

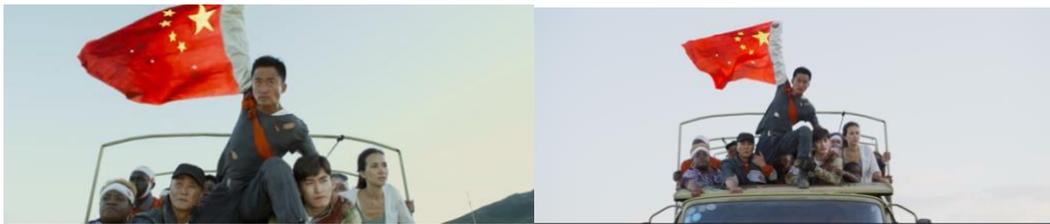
¹⁴³ In dem oben erwähnten Interview wurde Wu Jing auch gefragt, warum er Kinokarten für den Film *The Founding of an Army* auf Weibo, einer chinesischen Social-Media-Plattform, gepostet habe. Obwohl Wu Jing diese Frage nicht direkt beantwortete, wurde deutlich, dass die beiden Filme einen gemeinsamen Kern haben und dass Wu Jing seinen eigenen Film effektiv online bewerben kann, indem er sich auf einen anderen erfolgreichen Main-Melody-Kriegsfilm bezieht.

¹⁴⁴ Rancière: *Film Fables*.

nicht nur einen imaginären Rivalen, der die Chinesen als „schwaches Volk“ missachtet, sondern auch ein imaginäres Selbst, das nun „stark“ genug ist, den Rivalen zu besiegen.

Obwohl der Film als unrealistisch wahrgenommen wird, lässt sich nicht behaupten, dass er keine Bezüge zur Realität aufweist. Tatsächlich ist der Film ein bedeutendes sozialgeschichtliches Dokument, das nur für eine spezifische Periode in der chinesischen Geschichte relevant ist. Es lässt sich allerdings feststellen, dass der ästhetische Zweck des Films nicht darin besteht, mehr „Realität“ in den Film zu bringen, sondern vielmehr, eine bestimmte Welt mit unbestreitbaren Ordnungen zu erschaffen. Die unmittelbare Aussagekraft des Films wird durch die chinesische Nationalflagge, welche von Wu Jing gehalten wird, sowie durch den chinesischen Pass und insbesondere durch die bewusst hinzugefügten Worte von dem Regisseur Wu Jing unterstrichen. Es ist nicht das Ziel des Films, ein deleuzianisches Zeitbild zu kreieren, d.h. die Zeit in einer hör- und sichtbaren Form wiederzugeben.¹⁴⁵

Allerdings hat der Film die Zeit in gewisser Weise „sichtbar“ gemacht, allerdings in einem sozialgeschichtlichen Kontext. Es handelt sich hierbei um eine Zeit, in der China nicht mehr als der Schwächere gilt und der chinesische Traum über den amerikanischen Traum hinausgeht. Somit wird der Film zu einem hör- und sichtbaren Dokument der inneren Stimme der Zeit Chinas.



¹⁴⁵ In der Abschnitt „five ways of thinking cinema“ In: Cinema as Philosophical Experiment In: Badiou: *Cinema*. Erklärt Badiou mit den Thesen von Deleuze über der Frage der Zeit. „But the essence of cinema is to make time visible.“



Abb. 8–12 ca. 01:54:00-01:56:03

(Hier fängt die Kamera gezielt den Wolf Warrior Wu Jing mit der chinesischen Nationalflagge in der Hand aus verschiedenen Blickwinkeln ein.)



Abb. 13

(Am Ende des Films, ungefähr zwischen 01:56:05-01:56:21 wird der chinesische Pass gezeigt als Ende Szene. In dieser Schlusszene steht geschrieben: „Bürger der Volksrepublik China: Wenn ihr im Ausland in Gefahr seid, gebt nicht auf! Denkt daran, dass hinter euch ein anderes, starkes Mutterland steht!“, Es ist jedoch wichtig anzumerken, dass diese Worte nicht tatsächlich in den chinesischen Pass eingetragen sind, sondern als zusätzliche Botschaft des Regisseurs Wu Jing hinzugefügt wurden.)

3.1.4 *Wolf Warrior 2* in internationaler Perspektive

Der südkoreanische Film *Escape from Mogadishu*, der 2021 veröffentlicht wurde, bietet aus internationaler Perspektive einen interessanten Vergleichspunkt zu den chinesischen Mainstream-Blockbustern, insbesondere zu *Wolf Warrior 2*. Erstens basiert der Film auf einem realen Ereignis, während *Wolf Warrior 2* eine fiktive Handlung darstellt, die jedoch auf einem realen Prototypen, der Evakuierung chinesischer Staatsbürger im Jemen im Jahr 2015, basiert.

Trotz dieser gemeinsamen Basis unterscheiden sich die beiden Filme deutlich voneinander. Im Gegensatz zu *Wolf Warrior 2*, in dem der männliche Protagonist Leng Feng fast ausschließlich als Einzelheld dargestellt wird, bietet *Escape from Mogadishu* eine überzeugendere Darstellung von Gruppen. Es gibt keine Szene, in der eine einzelne Person allein gegen eine große Anzahl von Gegnern kämpft. Selbst während des entscheidenden Autorennens konzentriert sich die Kamera hauptsächlich auf die Autos und weniger auf die Gesichter der Hauptfiguren. Ein bemerkenswertes Detail ist hierbei das mit Büchern dekorierte Auto, das mehr Aufmerksamkeit erhält als die Figuren selbst. Nach der erfolgreichen Flucht der Hauptfiguren wird die Kamera erneut auf sie gerichtet, jedoch ohne dass die Figuren sprechen. Die Einstellung zeigt die Rückenansicht der Figuren, was wahrscheinlich darauf hinweist, dass sie nach ihrer Zusammenarbeit trotz politischer Differenzen wieder zu ihren jeweiligen Positionen zurückkehren und weiterhin Gegner bleiben werden.

Tatsächlich lässt sich der Film als eine koreanische Interpretation des Main-Melody-Genres betrachten. Zwar werden die Nordkoreaner nicht mehr stereotyp als reine Bösewichte dargestellt, sondern als durchaus anständige und kooperationsbereite Personen. Eine interessante Dynamik entwickelt sich zwischen den Botschaftern beider Seiten und ihren wichtigsten Untergebenen, die ständig zwischen oberflächlichem Frieden und hinterlistiger Rivalität balancieren.

Allerdings wird im Verlauf des Films deutlich, dass die Nordkoreaner nur zur Kooperation gezwungen sind, weil sie keine andere Wahl haben und letztlich von Südkorea abhängig sind. Es sind die Südkoreaner, die das Risiko eingehen, um ihre nordkoreanischen Kollegen zu retten. In diesem Sinne könnte man den Film als eine

subtilere Form ideologischer Propaganda betrachten, die geschickter präsentiert wird als die offensichtliche nationale Symbolik in *Wolf Warrior*.

Obwohl *Escape from Mogadishu* nicht die gleiche Art von nationalistischer Symbolik wie *Wolf Warrior* überträgt, wird die Republik Korea dennoch als Retter dargestellt. Interessanterweise wird dieses nationalistische Gefühl oft von einer frustrierenden Realität eingeholt, in der weder die süd- noch die nordkoreanische Regierung in der Lage sind, die unschuldigen Menschen zu retten. Weder die Vereinigten Staaten noch China, die als größere Mächte im Hintergrund agieren, können in dieser Situation helfen. Letztendlich wendet sich die Nord-Süd-Gruppe an Italien, um Hilfe zu erhalten. Der Film erzählt diese Geschichte auf raffinierte Weise, indem der südkoreanische Botschafter die Nordkoreaner als Überläufer ausgibt, um ihre Rettung zu ermöglichen. Dies wirft die Frage auf, was mit den Nordkoreanern geschehen wäre, wenn sie nicht als Überläufer bezeichnet worden wären.

Am Ende des Films nimmt die Betonung der nationalen Identität deutlich ab, und die Kamera richtet sich stattdessen auf die schweigenden Gesichter, die schweigenden Rücken und den vorbeifahrenden Bus. (siehe Abb. 14–24). Auf diese Weise wird die Sympathie zwischen den süd- und nordkoreanischen Botschaftern eher als zwischen den Nationen selbst wahrgenommen. Trotz ihrer politischen Unterschiede sind sie auch zwei Menschen, die sich gegenseitig das Leben wünschen, um den gefährlichen Gebieten zu entkommen. Der Film vermittelt die Botschaft, dass Menschen in lebensbedrohlichen Situationen einander helfen sollten, unabhängig von ihrer politischen Identität oder Position.

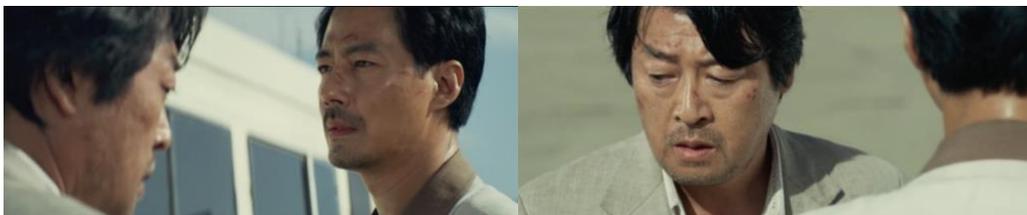


Abb. 14, 15



Abb. 16–23 ¹⁴⁶

Argo (2012), ein amerikanischer Film aus dem Jahr 2012, bietet einen weiteren interessanten Vergleichspunkt zu den zuvor diskutierten Filmen und steht exemplarisch für das Genre des Evakuierungsactionfilms. Im Gegensatz zu den Protagonisten in *Wolf Warrior 2* oder *Escape from Mogadishu* ist Tony, ein CIA-Agent mit einem frustrierenden Privatleben, weder von einer schmerzhaften Vergangenheit geplagt wie Leng Feng noch ein Actionstar wie Jackie Chan. Dennoch gelingt es ihm und seinem Team, ohne Waffen in der Hand oder spektakuläre Kampfsequenzen die geistige Essenz des Opfers zu erzeugen und sie letztendlich in eine Art amerikanischen Geist zu verwandeln. ¹⁴⁷ *Argo* zeichnet sich

¹⁴⁶ *Escape from Mogadishu*, Ryoo Seung-wan, 2021 Lotte Entertainment, ca. 01:54:15-01:55:50 sowie Abb. 14, 15

¹⁴⁷ Am Ende des Films, als der Protagonist Tony Mendez von seinem Chef darüber informiert wird, dass er den Intelligence-Star-Preis erhält, zitiert sein Chef Jack Donnell kurz den zum Zeitpunkt des Films regierenden US-Präsidenten Carter: „Carter sagte, Sie seien ein großer Amerikaner“. Es wird

durch seine effektive Erzeugung von Spannung aus, obwohl der Film nur wenige intensive Actionszenen enthält. Die Rettungsaktion, die einen Film als Tarnung verwendet, führt zu einer interessanten Selbstreflexion des Kinos. Dennoch bedient sich auch *Argo* einiger Klischees des Hollywoodgenres. Insbesondere ist der geschickte Wechsel zwischen verschiedenen Handlungssträngen bemerkenswert, der das Publikum zwischen der Besorgnis um die gefangenen Geiseln in der iranischen Botschaft und der glitzernden Welt Hollywoods hin- und herführt. Durch dieses perfekte Gleichgewicht zwischen Spannung und Entspannung wird *Argo* zu einem herausragenden Beispiel für Hollywoodunterhaltung.

Die Aussage eines Hauptcharakters in *Argo* betont treffend den allumfassenden Einfluss Hollywoods: „Alle Menschen kennen Hollywood“. Tatsächlich ist Hollywood omnipräsent und hat eine Fülle an Filmen hervorgebracht, die von schlechter Qualität bis zu endlosen Dogmen, Stereotypen und Klischees reichen. Ein anderer Satz des Protagonisten, „Wir müssen unter den Schlechten einen Besseren finden“, reflektiert die Realität, dass die Welt nie vollkommen harmonisch und perfekt ist, genauso wenig wie Filme als perfekte Kunstform geboren werden. Trotzdem kann das Kino, als eine Kunstform, die die Wahrheit verschleiern kann, Wunder bewirken, wie es der Prototyp des Films *Argo* bewiesen hat. Angesichts des starken Einflusses des Kinos sollten Zuschauer jedoch stets darüber nachdenken, wie sie bestimmten Filmen oder Teilen von Filmen mit mehr Vorsicht begegnen. Filme wie *Wolf Warrior 2*, die eine nationalistische Sentimentalität vermitteln, sind unerwünscht. Im Gegensatz dazu zeigen *Escape from Mogadishu* und *Argo* eine andere Art der ideologischen Auseinandersetzung mit bestimmten historischen Ereignissen, die ebenfalls tief unter der Oberfläche eines Genrefilms verborgen ist.

In *Escape from Mogadishu* spielt Südkorea stets die Rolle der Erlösung, während Nordkorea passiv und rückständig dargestellt wird und auf Erleuchtung und Erlösung wartet. Im Gegensatz dazu konzentriert sich *Argo* auf die Rettung der Geiseln durch den Helden, ohne jedoch die wichtige Frage zu stellen: Warum sind diese Geiseln überhaupt dort? Obwohl der Film mit einem Voiceover über die Situation im Iran beginnt, werden die früheren Aktionen der US-Regierung im Iran

sodann in einem Satz gezeigt, dass der Protagonist am Ende nicht nur ein Held, sondern vor allem ein amerikanischer Held ist.

oberflächlich beschönigt. Es wird nicht hinterfragt, was die USA wirklich bezwecken, geschweige denn, ob sie auf den Schaden reagieren können, den ihre politischen Aktionen dem iranischen Volk zugefügt haben.

Es gilt anzumerken, dass die in *Wolf Warrior 2* gezeichnete Weltsicht viel geradliniger ist. Dies wird besonders deutlich am Ende des Films, als Leng Fengs Rivale, der Söldnerführer Big Daddy, ihn spöttisch auffordert: „Schwache Menschen wie du solltest daran gewöhnt sein [, geschlagen und schikaniert zu werden]“. In der folgenden Szene schlägt Leng Feng wütend anderthalb Minuten lang auf „Big Daddy“ ein und besiegt ihn letztendlich, um zu beweisen, dass er nicht länger als Schwächling angesehen werden kann. Als Held des Films löst sich Leng Feng endgültig vom Image der Schwäche und wird zum neuen starken Mann (siehe Abb. 24–27) An diesem Punkt vermittelt der Film eine weitere zentrale Botschaft: China ist nicht länger eine schwache, hilflose Nation, sondern wird zunehmend stärker und einschüchternder für ihre Feinde.



Abb. 24–27 *Wolf Warrior 2*, Beijing Dengfeng International Culture Communication Co. 01:50:43-01:51:30

Wenn wir das Heldentum in *Argo* betrachten, offenbart sich eine deutlich raffiniertere erzählerische Perspektive. Zunächst wird Amerika als Opfer dargestellt, nicht als der unbesiegbare starke Mann. Gleichzeitig verkünden die Protagonisten den amerikanischen Geist der freien und gleichen Demokratie und setzen sich mit aller Kraft für die Rettung unschuldiger amerikanischer Bürger ein. Doch schon zu Beginn des Films wirft eine Szene Fragen auf: Kurz bevor die iranischen Rebellen die US-Botschaft übernehmen, wird das Botschaftspersonal damit beauftragt,

Dokumente zu vernichten. Dieser Akt wirft die Frage auf: Warum müssen diese Materialien zerstört werden? Welche Geheimnisse bergen sie? Der Film stellt diese Frage nicht und scheint auch nicht in der Lage zu sein, sie zu ergründen, da dies die unumstößliche Legitimität einer sogenannten amerikanischen Demokratie in Frage stellen würde. Am Ende gerät die US-Regierung in eine Krise und die unschuldigen Amerikaner werden zu Geiseln genommen. Der Film bringt die Rettung schließlich zu einem makellosen Ende, verschweigt jedoch, was zuvor geschehen ist.

Natürlich ist es hier nicht das Ziel, die Schwächen des Films *Wolf Warrior 2* zu verschleiern. Gleichzeitig sollten wir jedoch auch bei Filmen vorsichtig sein, die scheinbar reibungslos und vernünftig verlaufen, wie es bei *Argo* der Fall ist. Es ist wichtig, zumindest kritisch die Teile zu betrachten, die in diesen Filmen nicht erwähnt werden. Besonders in einer Zeit, in der das Kino den Einfluss fast aller konkurrierenden Kunstarten überwunden hat und zu einer Kunstform geworden ist, die von Hunderten von Millionen Menschen gesehen wird, sollten wir unsere Augen weit offenhalten und stets zumindest zweimal überlegen, bevor wir einen Film einfach „genießen“.

3.2 Die Main-Melody im Wandel

3.2.1 Der neue Versuch der Main-Melody

Die traditionellen Main-Melody-Filme beschäftigen sich mit den bedeutenden politischen Ereignissen in der chinesischen Nationalgeschichte.¹⁴⁸ Repräsentative Beispiele sind *The Founding of a Republic* von 2009, *Beginning of the Great Revival* von 2011 und *The Founding of an Army* von 2017. In den letzten Jahren hat sich jedoch die traditionelle Main-Melody gewandelt. Ein bemerkenswerter Film ist *My People, My Country*, der am Nationalfeiertag 2019 veröffentlicht wurde. Der Film ist ein typischer Film zu diesem Anlass, mit einem hohen Budget und Topstars - ähnlich wie *The Founding of a Republic*.

Dennoch unterscheidet sich der Film in vielerlei Hinsicht von seinen Vorgängern. Zunächst einmal weicht die Perspektive der Geschichten in *My People, My Country*

¹⁴⁸ Um genauer zu sein, geht es in solchen Filmen um die Geschichte der chinesischen kommunistischen Partei.

von den Sichtweisen seiner Vorgänger ab. Dieser Unterschied liegt vor allem im Übergang des Protagonisten des Films von einem historischen Helden zu einem gewöhnlichen Menschen, wie er bereits in einigen Main-Melody-Filmen bekannt ist. Statt die Geschichte mit einem nationalen historischen Hintergrund aufzubauen, beschreibt der Film verschiedene Ereignisse mit meist individuellen Perspektiven. *My People, My Country* besteht aus vier Kurzfilmen. Die erste Geschichte behandelt ein ähnliches Thema wie *The Founding of a Republic*, die Gründung des Landes. Doch diesmal ist der Ausgangspunkt der Geschichte nicht der Vorsitzende Mao, sondern ein unauffälliger Mitarbeiter hinter dem Vorsitzenden Mao. Seine Aufgabe besteht darin, dafür zu sorgen, dass erstens der Vorsitzende Mao zum richtigen Zeitpunkt auf den Knopf des automatischen Fahnenhubsystems drückt, und zweitens das gesamte System normal funktioniert, sodass die Fünfsterneflagge genau dann die Spitze der Fahnenstange erreicht, wenn die Nationalhymne endet. Der bedeutende gesellschaftliche Hintergrund hier ist, dass zu dieser Zeit sowohl materielle als auch technische Leistungen in China sehr knapp waren, was diese scheinbar einfache Aufgabe erschwerte. Das Hissen der Fahne ist zu einer Mission im Zusammenhang mit der nationalen Ehre geworden. Indem der Film einen solchen Hintergrund schafft, gelingt es ihm, Spannung zu erzeugen, obwohl es keinen Krieg und keinen Kampf gibt.

In *My People, My Country* spürt das Publikum eine stärkere Verbundenheit mit dem Film, da er von normalen Menschen und ihren kleinen Geschichten ausgeht. In den älteren Main-Melody-Filmen wurden nur große Geschichten wie Schlachten oder Revolutionen erzählt, etwa in *The Founding of a Republic*. In solchen Filmen sind die Ergebnisse bekannte historische Ereignisse, deren Ende man schon zu gut kennt, mit anderen Worten: Das Publikum weiß bereits, dass es um einen grandiosen Sieg geht. Der Protagonist in *My People, My Country* ist ein unbekannter Niemand, den wir nicht kennen. Wir wissen nichts über sein Schicksal, sodass der Erfolg oder Misserfolg des Ereignisses als unsicherer erscheint.

Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass *My People, My Country* im Vergleich zu seinem Vorgänger eine Art Ungewissheit enthält. In der zweiten Geschichte werden zu Beginn viele Fragen aufgeworfen: Wer ist der Protagonist? Wer ist das Mädchen, das plötzlich im Bus erschien? Nachdem wir ein allgemeines Verständnis für den Hintergrund der Geschichte und die Beziehung zwischen den Figuren

gewonnen haben, sind wir weiterhin verwirrt. Können sich die Hauptfiguren gegenseitig erkennen? Oder ist der Protagonist bereit, seine Frau wiederzuerkennen? Werden sie sich wiedersehen? Indem diese Fragen aufgeworfen werden, gelingt es dem Film, das Publikum dazu zu bringen, ihm dynamisch zu folgen. Nachdem die Gewissheit verlorengegangen ist, wird das stabile Ergebnis der Geschichte ebenso gebrochen, denn wir können nicht feststellen, ob das Ende ein glückliches Ende der Tragödie ist, obwohl das Happy End in den meisten Main-Melody-Filmen eine feste Formel darstellt. Auch in der dritten Geschichte können wir nicht mit Sicherheit sagen, ob es ein Happy End geben wird. Wird der kleine Junge sich endlich offiziell von dem Mädchen, das er mag, verabschieden und ihr das Geschenk geben können? Diese Frage bleibt bis zum Schluss offen.

In den beiden Geschichten von *My People, My Country* fällt noch auf, dass es sich bei den Figuren zwar um normale Menschen handelt, die wir nicht kennen, es aber der Hintergrund des normalen Geschehens – das Großereignis – ist, auf den es wirklich ankommt. Dies zeigt sich in Chinas unabhängiger Forschung über die Atombombe und der ersten Weltmeisterschaft der Frauenvolleyballmannschaft bei den Olympischen Spielen. Durch die beiden kleinen Ereignisse, die von gewöhnlichen Personen konfiguriert werden, wird der historische und soziale Hintergrund als abwesend erklärt. Die Abwesenden spielen jedoch in jeder Geschichte des Films eine entscheidende Rolle. Als Bazin den italienischen Neorealismus lobte, betonte er vor allem, dass die Tragödie der Geschichte nur in einer bestimmten sozialen Situation Sinn macht.^{149 150} Die Ereignisse in *My People, My Country* selbst scheinen einen viel dramatischeren eigenen Wert zu haben. Dennoch ist es bedeutend, den Vorfall mit der sozialen Situation in Beziehung zu setzen. Und genau aus diesem Grund scheinen die Geschichten authentischer zu sein als ihre Vorgänger, denn es geht vielmehr um die einfachen Menschen, die Zeuge der Geschichte waren, als um die Geschichte selbst.

¹⁴⁹ Bazin: *Was ist Film*. S.358

Bazin schrieb über *Ladri Di Biciclette*: „Der Vorfall selbst besitzt hier keinerlei eigenen dramatischen Wert. Er erhält Sinn nur im Hinblick auf die soziale (nicht die ästhetische oder psychologische) Situation des Opfers. Ohne das Gespenst der Arbeitslosigkeit, das den Vorfall in der italienischen Gesellschaft des Jahres 1948 verankert, wäre er nur ein alltägliches Mißgeschick“. S. 228.

Des Weiteren sind signifikante Unterschiede zwischen *My People, My Country* und *Wolf Warrior 2* zu finden. *Wolf Warrior 2* konzentriert sich auf Patriotismus und Heldentum, was sich vor allem in einem rücksichtslosen unbesiegbaren Superheldenstil widerspiegelt. Im Vergleich dazu tritt der Staat in den vier Geschichten von *My People, My Country* meistens in den Hintergrund. Während *Wolf Warrior 2* dem Publikum Fakten auf eine unbestreitbare Weise präsentiert und es lediglich als passive Rezipienten behandelt, versucht *My People, My Country* dem Publikum bestimmte melodische Grundwerte zu vermitteln, gibt ihm jedoch gleichzeitig Raum zum Nachdenken und Erwarten.

My People, My Country hat die Main-Melody überarbeitet. Der Film löst sich von den üblichen Kriegsfilmern und dem historischen Main-Melody-Film und erwirbt eine neue Art von Ungewissheit. Das verleiht dem Heldentum des chinesischen Kinos ein neues Gesicht: ein Heldenbild, das den Film und das Volk einander näherbringt. Gleichzeitig zeigt der Erfolg dieses Films, dass die Proklamation der Main-Melody nur dann besser verwirklicht werden kann, wenn es eine effektive Verbindung zwischen dem ideologischen Kern der Main-Melody und der bildlichen Darstellung gibt.

Ein Film kann nie eine reine Idee sein. Badiou argumentierte, dass die Diskussion über einen Film eher auf seiner Potenzialität als auf konkreten Gedanken beruht.¹⁵¹

Das Kino kehrt laut Badiou die Funktionsweise der Literatur um, indem es mit einer unreinen Sprache beginnt und immobile Passagen organisiert.¹⁵² Ein spezifischer Film verwandelt sich mit einer bestimmten Idee auf eine spezifische Weise, was zur Unreinheit der Idee führt und sie sogar vergessen lässt.¹⁵³ Mit anderen Worten, Im Gegensatz zur verbalen Sprache ist der Film immer in erster Linie eine audiovisuelle Erscheinung. Das filmische Medium wirkt zuerst wie ein Sensationseffekt, der auf bewegten Bildern beruht. Auch ein Main-Melody-Film ist vor allem ein Film. Er muss sich in erster Linie der kinematografischen Ästhetik bewusst sein, das heißt, er muss wissen, wie das Kino funktioniert. Die Main-Melody darf nicht auf einer metaphysischen Ebene verharren, sondern muss sich in

¹⁵¹ Alain Badiou: *Handbook of Inaesthetics*. Übers. von Alberto Toscano. Stanford, California: Stanford University Press 2005. S. 88.

¹⁵² Vgl. ebd.

¹⁵³ Vgl. ebd.

eine audiovisuelle Darstellung verwandeln, die man sehen, hören und wahrnehmen kann. Nur so können die Werte, die die Main-Melody vermitteln möchte, effizient in die Wahrnehmung des Publikums eingebettet werden. Ein effizienter Main-Melody-Film sollte es dem Publikum ermöglichen, dem Rhythmus des Films zu folgen und sich von ihm angezogen zu fühlen. Ein Main-Melody-Film bedeutet nicht, dass die Filmbilder main-melodisch sind. Die Main-Melody entsteht erst in der Relation der Bilder zueinander. Daher muss ein Main-Melody-Film Wege finden, die Main-Melody filmisch zu gestalten, indem er mithilfe der Inszenierung eine effektive Geschichte erzählt.

Die Geschichte eines unbekanntes Mannes und Details aus dem Alltag wie in *My People, My Country* tragen dazu bei, eine Art Sublimation auf ihrem narrativen Höhepunkt zu erreichen: die Main-Melody im Kopf des Zuschauers selbst sprechen zu lassen. An diesem Punkt übertrifft *My People, My Country* offensichtlich seine Vorgänger. Durch die Geschichten von gewöhnlichen Menschen wird dem Publikum klar, dass diese Figuren Menschen sein könnten, die uns nahestehen – unsere Großeltern, Freunde und Nachbarn. Daher sind die Zuschauer bereit, der Geschichte im Film zu glauben, und ihre Gefühle werden auch von den Schicksalen der Figuren beeinflusst. Die Hauptfigur muss nicht unbedingt einen Feind haben, den sie töten muss. In der Main-Melody geht es nicht nur um eine Trennung zwischen Gut und Böse, zwischen bestimmten Nationen oder Ideologien, sondern auch um grundlegende menschliche Sinne. Das Volk besteht in erster Linie aus Menschen mit Gefühlen und Emotionen. Eine wirkungsvolle Main-Melody kann nur dann erfolgreich sein, wenn sie von den Menschen mitgeföhlt wird. Der Erfolg des Films *My People, My Country* liegt zum einen im Bewusstsein des großen Unterschieds zwischen ideologischer Aussage und ihrem audiovisuellen Ausdruck. Zum anderen versucht *My People, My Country* Geschichten zu erzählen, in denen es nicht um brutale Kriege oder zornige Rache geht, sondern darum, wie Menschen sich gegenseitig helfen, das gleiche Ziel zu erreichen. Und als Ergebnis wurde das Genre der Main-Melody effizient erneuert.

3.2.2 Der filmische Realismus in Main-Melody-Kriegsfilmen

Erwähnenswert ist auch der neueste Kriegsfilm *The Battle at Lake Changjin*, der am chinesischen Nationalfeiertag 2021 in die Kinos kam und als neuer chinesischer Kassenschlager gilt, der *Wolf Warrior 2* übertrifft. Der Film wählt das typische Genre von Main-Melody-Filmen, nämlich Kriegsfilme. Basierend auf der Schlacht am Changjin-See im anti-amerikanischen (Korea-) Krieg erzählt der Film die Geschichte, wie die chinesische Armee in der eisigen Kälte Nordostchinas gegen den viel stärkeren Feind, nämlich die US-amerikanische Armee, triumphierte. Als Tributfilm¹⁵⁴ am Nationalfeiertag setzt der Film auf die Strategie der Stars. Hinter den Kulissen kann die Besetzung mit den drei berühmten Regisseuren Chen Kaige, Tsui Hark und Dante Lam sowie Huang Jianxin als ausführendem Produzenten als extrem stark betrachtet werden. Sie gelten als das beste Produktionsteam in der chinesischen Filmindustrie. Bereits zu Beginn des Films sehen wir ein vertrautes Gesicht: Hauptdarsteller Wu Jing spielt wieder eine ähnliche Rolle wie in *Wolf Warrior*. Diesmal verkörpert er einen mutigen, freundlichen, loyalen, intelligenten und agilen Kommandanten der Siebten Kompanie. Der junge Schauspieler, der seinen jüngeren Bruder spielt, Yi Yang Qianxi, übernimmt die bedeutende Rolle des Kassenschlagers des Films. Es stellte sich jedoch bald heraus, dass der Film nach einer Reihe von Mainstream-Filmen wie *My People My Country* eine Rückkehr zum traditionellen Hardcore-Mainstream-Film wie *The Founding of a Republic* war. Auch in der Kategorie der Kriegsfilme kann dieser Film nicht überzeugen, obwohl die Laufzeit von erstaunlichen 176 Minuten einen neuen Rekord für die Länge von Main-Melody-Filmen aufstellt.

Im Vergleich dazu sei auf den Film *Sniper* des Regisseurs Zhang Yimou verwiesen, der sechs Monate später im Jahr 2022 während des Frühlingsfests veröffentlicht wurde und von derselben Schlacht unter Beteiligung der USA und Koreas handelt. Angesichts einer ähnlichen Thematik, ähnlicher Ereignisse und fast identischer

¹⁵⁴ Die sogenannten Tributfilme haben im Allgemeinen das Ziel, die Partei und ihre Ideologie zu verherrlichen. Traditionell lassen sich zwei Hauptformen von Main-Melody-Huldigungsfilmen unterscheiden: zum einen die Darstellung von Heldenfiguren und die Gestaltung von Vorbildern. Zum anderen wird die Erinnerung an bedeutende historische Ereignisse und Momente in den Vordergrund gestellt, um so den Zusammenhalt und das Nationalbewusstsein zu stärken.

Adaptionen realer Schlachten lässt sich feststellen, dass Zhang Yimous Herangehensweise deutlich effektiver ist. Im Folgenden soll daher genauer betrachtet werden, wie Filme mit Main-Melody ähnliche Geschichten unterschiedlich erzählen. Zunächst konzentriert sich Zhang Yimou in seinem Film auf eine kleinere Gruppe von Menschen und weniger umfangreiche Ereignisse. Im Vergleich zu *The Battle at Lake Changjin*, einem Film, der eine große Schlachtszene in den Blick nimmt, beschränkt sich die Perspektive von *Sniper* auf eine Gruppe von Soldaten, deren Aufgabe nicht darin besteht, Tausende Feinde zu besiegen, sondern lediglich darin, einen Kameraden zu retten, der bedeutende Informationen für die gesamte Armee bei sich hat. In einer so kleinen Gruppe mit einem geringeren Aktionsradius gestaltete sich der Spannungsaufbau dennoch effektiver. Ohne die Unterstützung von Stars und das Bombardement verrückter Spezialeffekte erfüllt der Film *Sniper* seine Funktion als Werbefilm: effektiver Spannungsaufbau und effektives Storytelling.

In *The Battle at Lake Changjin* sind bereits zwei Stunden vergangen, als die chinesischen Soldaten am Changjin-See, dem Hauptschlachtfeld, eintreffen, was die Erzählung des Films ineffizient macht. Während dieser ersten zwei Stunden wechselt die Handlung zwischen heftigen Kriegsszenen und Momenten des Friedens. Bevor der Zuschauer schließlich das frontale Schlachtfeld am Nagatsu-See erreicht, hat er bereits durch die endlosen computergenerierten Kugeln, Kanonen und herabfallenden Kriegsgeräte genug sinnliche Anregung erfahren. Was die Schlacht, das Hauptereignis des Films, betrifft, so scheint es, dass sie sich von den unbedeutenden Schlachten, die ihr vorausgehen, nicht mehr nicht mehr zu unterscheiden. Interessant ist jedoch, dass der Film der Versuchung des Kriegsfilms durch diesen Marathon von nicht enden wollenden Vorspielen erstaunlich widersteht. In der endlosen Anhäufung von Actionfilmklischees verlieren selbst die vermeintlich faszinierenden ihren Charme. Der traditionelle dreiaktige Modus und der dramatische Höhepunkt wurden in diesem Fall sogar in gewisser Weise dekonstruiert. Und am Ende scheitert der Film daran, einen echten Actionfilm zu schaffen, weil er sich fast zwei Stunden lang kaum bewegt hat.

Der emotional wirkungsvollste Moment ergibt sich schließlich fast am Ende des Films, als Lei Sui-Sheng, gespielt von Hu Jun, mutig stirbt, um seine Kameraden zu retten, indem er sich verbrennt und das feindliche Feuer auf sich zieht. Der

Schauspieler drückt den Zustand des Sterbenden auf äußerst lebendige Weise aus: Der Held ist nicht mehr furchtlos, sondern schluchzt wie ein Kind. In diesem Moment bleiben ihm nur noch extreme Angst und Hilflosigkeit. Das sollte das Ziel eines jeden Kriegsfilms sein und bildet auch den Schlüssel zum Antikriegskonzept. Genauer gesagt, im Krieg leidet jeder sogenannte Held als Sohn, Vater und/oder Bruder; jeder normale Mensch leidet im Krieg. In diesem Moment erfüllt der Film *The Battle at Lake Changjin* seine Aufgabe. Es sei darauf hingewiesen, dass in diesem Moment die Nahaufnahme wieder zur wesentlichen filmischen Methode wird. Die Nahaufnahme der langsam sterbenden Figur und vor allem ihre Körperbewegung sowie ihre Mimik bringt die Bilder auf eine realistische Ebene, denn es wird nicht mehr gesprochen, sondern nur noch gestöhnt.

Darüber hinaus kann *Saturday Fiction*, ein Film von Lou Ye, der 2019 in die Kinos gebracht wurde, als ein interessanter Vergleich dienen. Der Film markiert einen neuen Versuch für Regisseur Lou Ye. In seinen bisherigen Werken erzählte dieser meist sehr persönliche Geschichten, und seine Bilder waren immer äußerst auteuristisch. Diesmal jedoch wagte Lou Ye sich an einen kommerzielleren Erzähl- und Bildstil, ohne jedoch vollständig in den Mainstream abzudriften, oder genauer gesagt in die Main-Melody. Der Film basiert auf dem 2013 erschienenen Roman *Tod in Shanghai* von Hong Ying und spielt vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs, während dessen eine besondere Geheimdienstmission erzählt wird. Zu dieser Zeit war fast ganz Europa unter der eisernen Fuchtel des Faschismus, und die japanische Armee hatte bereits einen großen Teil des chinesischen Territoriums eingenommen. Japan und die Vereinigten Staaten befanden sich mitten in intensiven Friedensverhandlungen und der Pazifikkrieg stand kurz bevor. Shanghai, als isolierte Insel, war weit vom Krieg entfernt, aber dennoch ein sehr dunkler Ort. Der Film beginnt im Theater, wo Schauspiel und Spionage miteinander verwoben sind und zwischen Realem und Unwirklichem changieren.

Bemerkenswert ist, dass *Saturday Fiction* zwar nicht direkt auf einem Schlachtfeld spielt, dennoch spannende Actionszene mit Schusswechseln bietet. Lou Yes auteuristischer Blick auf die klischeehaften Schießszenen bietet diese pechschwarz dar, sodass das Publikum nichts sehen kann. Das steigert die Angst, denn der unsichtbare Feind wirkt noch furchterregender. Letztlich dienen die Figuren aber nicht einer bestimmten Mission, sondern schreiben eine Art Fiktion, wie es der

Filmtitel nahelegt. Dem Regisseur geht es darum, den Figuren eine bestimmte emotionale Energie zu entlocken, sei es zwischen Männern und Frauen oder zwischen Frauen und Frauen.

Im Vergleich dazu will *The Battle at Lake Changjin* ebenfalls eine emotionale Stimmung erzeugen, jedoch ist klar, dass hier eine ganz andere Art von Stimmung aufkommt. Diese ist nicht die Art von vieldeutiger Beziehung zwischen Mann und Frau sowie Frau und Frau, die sich in Lou Yes Film zu finden sind, sondern das Individuum und eine Ideologie, nämlich eine bestimmte Art von Patriotismus. Außerdem sind die Bilder in *Saturday Fiction* selbsterzählend, die Emotionen fließen durch die Bilder, wenn die Figuren entweder schweigen, rauchen oder einfach nur benommen sind. Es liegt der Schluss nahe, dass eine historische Erzählung in diesem Film nicht das eigentliche Ziel von Lou Ye ist. Für ihn sind die einzigartigen Menschen und ihre Emotionen in dieser besonderen Zeit und an diesem besonderen Ort am wichtigsten.

Die Schlacht am Changjin-See und *Saturday Fiction* stellen zwei interessante Beispiele dar – ein Kriegsfilmblockbuster, der unglaublich lang ist, dass der Zuschauer dabei sogar einschlafen kann, und ein „Kunstfilm“, der in bestimmten Momenten sehr adrenalineladend ausfällt. Wieder einmal zeigt sich, dass eine einfache Kategorisierung in Genres nicht jeden einzelnen Film charakterisieren kann. Selbst innerhalb derselben Kategorie von Kriegsfilmen ist *Die Schlacht am Changjin-See* deutlich weniger effektiv und produktiv als Zhang Yimous *Sniper*. In einigen Szenen ist *Die Schlacht am Changjin-See* sogar weniger aufregend als in einem „Kunstfilm“ wie *Saturday Fiction*. Dies könnte uns dazu veranlassen, noch einmal darüber nachzudenken, wie eine Synthese im Kino möglich sein kann. Lou Ye, der sich am Action Film versuchte, hat ein erfrischendes Werk mit kommerziellen Perspektiven geschaffen.

Lou Yes Filmstil ist durch eine realistischere Herangehensweise gekennzeichnet, wobei er häufig Handkameras verwendet, um dem Publikum ein Gefühl von Schwindel zu vermitteln. Die Grausamkeiten und der Wahnsinn des Krieges lassen uns darüber nachdenken, ob das alles wirklich nur ein Traum sein könnte. Wenn man dann erkennt, dass es definitiv kein Traum war und sich diese Katastrophe sogar mehr als einmal wiederholt hat, kann man nicht anders, als in Schwindel zu verfallen. Die undefinierbare Liebesbeziehung sowie die

Vermischung von theatralischer Realität und dem wirklichen Leben machen den Film noch undurchsichtiger, und so gewinnt er die Mehrdeutigkeit zurück, die in Filmen wie *Die Schlacht am Changjin-See*, *Sniper* und *Wolf Warrior 2* verloren gegangen ist. Insgesamt lässt sich sagen, dass Lou Yes Film deutlich realistischer ist als die beiden anderen genannten Filme, da er sich gegen gängige Klischees im Kriegsfilmgenre stemmt. Er zeigt, dass ein Kriegsfilm auch anders sein kann als Hollywood-Blockbuster und Main-Melody-Filme. Dies entspricht auch der Vorstellung von Bazin, der das Kino als einen Ort betrachtete, an dem die Welt anders sein kann, als sie ist.

3.2.3 Die Camouflage der Main-Melody

In den letzten Jahren ist die Hauptmelodie im chinesischen Mainstream-Kino allmählich subtiler geworden. Ein herausragendes Beispiel dafür ist der Film *Dying to Survive*, der 2018 in die Kinos kam und den neunten Platz in den Top 10 belegte. Er ist auch der einzige Film in den Top 10, der als realistisch angesehen wird. Der Film erzählt die Geschichte eines frustrierten Mannes mittleren Alters, Cheng Yong (gespielt von Xu Zheng), der einen Naturkostladen betreibt. Eines Tages trifft Cheng einen unerwarteten Besucher, Lü Shouyi (auch Lao Lü, gespielt von Wang Chuanjun), und gemeinsam gründen sie ein neues Geschäft: den Kauf von Medikamenten in Indien. Später werden sie die alleinigen Vertreter dieses indischen Generikums zur Behandlung von chronischer Leukämie. Sie stoßen bei der Führung des Geschäfts auf Schwierigkeiten, und schließlich wird das Geschäft selbst zu einer Erlösungsmission. Trotzdem ähnelt ein solcher Film kaum einem Main-Melody-Film. Daher stellt sich die Frage: In welchem Sinne kann dieser Film als Main-Melody betrachtet werden?

Dying to Survive zeigt vor allem eine Ähnlichkeit mit dem koreanischen sozialkritischen Film *The Attorney*. Der Film erzählt die Geschichte von Song Woo-suk (gespielt von Song Kang-ho), der 1978 nur einen High-School-Abschluss hat und nach jahrelanger harter Arbeit schließlich das Juristexamen besteht und Anwalt wird. Er hat einen scharfen Blick für politische und soziale Situationen und ist seit mehreren Jahren ein sehr erfolgreicher Anwalt. In den 1980er-Jahren verschärft sich der Kampf um die Demokratisierung in Korea. Woo-suk verdient weiterhin

viel Geld, unabhängig davon, was draußen vor sich geht. Schließlich kann er die gewaltigen gesellschaftlichen Veränderungen nicht länger ignorieren, und als jemand, der Geld liebt, aber seine moralischen Grundsätze höher schätzt, beschließt er, für die Demokratie zu kämpfen. Beide, Cheng Yong in *Dying to Survive* und Yang Woo-suk in *The Attorney*, arbeiten in der Grauzone zwischen Legalität und Illegalität. Sie halten Geld für das Wichtigste im Leben und zeigen zu Beginn des Films recht wenig Mitgefühl für das Leid anderer. Die Verwandlung der Hauptfiguren ist ebenso vergleichbar. Sie werden beide am Ende des Films zu Menschen voller Mitgefühl. Rücksichtslos agierend, sind sie bereit, ihre eigene Freiheit zu opfern, um für Gerechtigkeit und ihre Mitmenschen zu kämpfen.

Damit wird eines der bedeutendsten Merkmale bezeichnet, die diesen Film zur Main-Melody gemacht haben, nämlich die Opferbereitschaft. Am Anfang des Films wird die Lebenssituation (folgend wird es als Situation 1 genannt) der Hauptfigur Cheng Yong gezeigt. Er kann sich die Miete nicht leisten, sein Vater ist im Krankenhaus und wartet auf eine Operation, die viel Geld kostet; Cheng Yong und seine Frau sind geschieden; sein Sohn lebt jetzt bei seiner Frau, und sie schickt ihren Sohn ins Ausland. Es folgt der erste entscheidende Wendepunkt des Films: Patient Lao Lü kommt zu Cheng Yong und möchte mit ihm über den Handel mit Medizin für Leukämie sprechen. Fast gleichzeitig ist Cheng Yongs Vater plötzlich schwer erkrankt und muss so schnell wie möglich operiert werden. Als Cheng zurück zu seiner Apotheke geht, wird wegen mangelnder Mietzahlungen die Tür vom Vermieter geschlossen. Hier scheint die vorherige Situation schon beendet zu sein. Diese Situation kann als eine deleuzianische Großform, nämlich SAS (Situation-Aktion-Situation)¹⁵⁵, angesehen werden. Innerhalb der Großform sind bedeutende Hintergrundinformationen gegeben. Zudem kommt die Situation langsam zu einem narrativen Ende. Die Hauptfigur ist in einer hoffnungslosen Situation gefangen und die Situation drängt sie, darauf zu reagieren. Die Geschichte bekommt in diesem Fall auch den Impuls, voranzuschreiten.

Es folgt der korrespondierende Aktion 1. Hier ergibt sich die bedeutendste Aktion des Films: Cheng Yong reist nach Indien, um Medikamente zur Behandlung von

¹⁵⁵ Gilles Deleuze: *Cinema I: The Movement Image*. Übers. von Hugh Tomlinson, Barbara Habberjam. London, New York: Bloomsbury 2017. Deleuzes genaue Erklärung für die SAS-Form lautet: „from the situation tot he transformed situation via the intermediary of the action“. S. 160.

Leukämie zu kaufen. Diese Handlung wird im letzten Teil des Films noch einmal aufgegriffen, als korrespondierende Aktion 1a. Zwischen Aktion 1 und Aktion 1a entwickelt sich die Geschichte, während Cheng Yong und sein Team einige schwierige Situationen durchlaufen. Zunächst tritt Cheng Yong wegen des Geldes in dieses illegale Medizingeschäft ein. Im Laufe der Zeit wird die indische Medizin von der Regierung verboten. Allerdings liegt die Schuld nicht bei der chinesischen Regierung oder chinesischen Unternehmen, sondern bei einem schwedischen Pharmaunternehmen, was den Film sowohl problematisch als auch raffiniert macht. In dieser Situation kann Cheng Yong die indische Medizin nicht mehr verkaufen, da er kein Held werden möchte. Nach dem Tod seines Teammitglieds Lao Lü beginnt er zum ersten Mal, über den Sinn seines Lebens nachzudenken. Schließlich kann er es nicht mehr ertragen zu sehen, wie viele Menschen sich die sogenannten legalen Tabletten nicht leisten können und langsam sterben. Er entscheidet sich, die Rolle des Helden der Patienten zu übernehmen.

Cheng Yong ist ein untypischer Protagonist für einen chinesischen Main-Melody-Film. Anders als Leng Feng in *Wolf Warriors 2* ist er kein unbesiegbare Kämpfer. Er ist ein Loser, der in einer schäbigen Apotheke wohnt und seinen Lebensunterhalt durch das Verkaufen des Aphrodisiakums verdient. Er ist kein Heiliger, sondern ein normaler Mann mit vielen Schwächen, sogar moralisch unvollkommen. Wie kann er dann als ein Main-Melody-Protagonist betrachtet werden?

Zunächst hat ein melodischer Hauptfilm immer einen moralisch reinen Protagonisten. Um dies zu erreichen, lässt der Film den Protagonisten eine Reise der Erlösung durchlaufen. Früher war Indien nur ein Ort, an dem Cheng Yong illegale Geschäfte machen und reich werden konnte. Aber als er zum letzten Mal nach Indien zurückkehrt, sieht er es als ein völlig anderes Land, das von geheimnisvollem Smog umgeben ist. Am Ende schafft es der moralisch unvollkommene Protagonist, aus einer verzweifelten Situation heraus zu einem moralisch geläuterten Helden zu werden. Zwischenzeitlich findet er sein wahres Gewissen und wird somit moralisch perfekt. Genau hier zeigt *Dying to Survive*, wie sehr er tatsächlich ein Main-Melody-Film ist.

Im Prozess der moralischen Läuterung liegt der wesentliche Akt der Main-Melody: die Opferbereitschaft. Durch das Opfer wird die moralische Läuterung möglich. In *Movement-Image* spricht Deleuze speziell über die Wahl und das Opfer. Er

argumentiert, dass die wirkliche Wahl nicht zwischen zwei verschiedenen Lagern besteht, denn sobald zwei gegensätzliche Lager geschaffen werden, ist die Wahl bereits getroffen. Die wirkliche Wahl besteht darin, sich durch die Ungewissheit zu tasten, durchzuhalten, auch wenn nicht klar ist, was vor uns liegt. Nach Deleuze ist das Opfer eine wirkliche Wahl, also eine geistige Wahl. Dieses Opfer ist auch kein Opfer im gewöhnlichen Sinne, das heißt kein Kompromiss, kein Zugeständnis und kein Bemühen um eine Gegenleistung. Das wahre Opfer zielt auf nichts anderes als auf das, was es ist; das Opfer selbst ist sein Ziel. Und das Objekt der geistigen Wahl kann nur die Wahl selbst sein. Für Deleuze hat der Expressionismus ein Oppositionsprinzip entwickelt, das die Auseinandersetzung des Geists mit der Finsternis darstellt.¹⁵⁶ Er vergleicht die Auseinandersetzung des Expressionismus mit der lyrischen Abstraktion, die durch Bressons Filme dargestellt werden kann. In der lyrischen Abstraktion, wie Deleuze sie beschreibt, gilt: „the act of the spirit is not a struggle but an alternative, a fundamental ‘Either.....or’“.¹⁵⁷

Im Laufe des Films ist der Protagonist bereit, sein Geschäft und sogar sein eigenes Glück zu opfern, um das Leben anderer zu retten. Er will dafür keine Gegenleistung. Zumindest trägt die Figur einen solchen Wunsch nicht nach außen. Jedoch lässt der Film die Situation wie einen Kompromiss aussehen. Es scheint, als ob Cheng Yong einen Deal mit sich selbst macht: Er opfert sich, um sein Gewissen zu bewahren. Im Film wird der Protagonist mit zwei entgegengesetzten Seiten konfrontiert: ein Egoist zu sein und sein eigenes gutes Leben zu bewahren oder ein Held zu sein, der sich selbst opfert und andere Menschen rettet. Der Protagonist weiß genau, welche Seite er wählt. Warum er sich dafür entscheidet, scheint zunächst unklar zu sein. Am Ende des Films wird jedoch der Grund dafür klar inszeniert, sowohl für den Protagonisten als auch für das Publikum: Die Menschen gehen auf die Straße, um gegen das Urteil gegen Cheng Yong zu protestieren und ihm Respekt zu zollen. In diesem Moment gelingt es dem Protagonisten, zum Helden zu werden.

Dieser Akt des Opfers ermöglicht die Verbindung mit der Main-Melody. Die Bereitschaft, Opfer zu bringen, spielt in populären chinesischen Filmen eine bedeutende Rolle. Zum Beispiel finden sich in anderen Filmen, in den Xu Zheng

¹⁵⁶ Vgl. Ebd. S. 125

¹⁵⁷ Ebd.

eine Rolle spielt, weitere entsprechende Beispiele. Im Jahr 2010 spielte Xu Zheng die Hauptfigur in dem Film *Lost on Journey* (2010), später führte er Regie bei *Lost in Thailand* (2013), *Lost in Hong Kong* (2015) und *Lost in Russia* (2020). Einige Gemeinsamkeiten sind in dieser Filmserie zu finden. Hier spielt Xu Zheng den Protagonisten, der einen Geschäftsmann und nur darauf bedacht ist, Geld zu verdienen, während sein Partner der rücksichtslose und naive Wang Baoqiang (nicht in *Lost in Russia*) ist, ein fröhlicher Mensch, der keine Ahnung vom Geschäft/Geld hat. Sowohl in *Lost in Hong Kong* als auch in *Lost in Russia* will sich die Frau des Protagonisten zu Beginn des Films von ihm scheiden lassen. Ebenfalls entwickelt sich die Geschichte der beiden Filme auf ähnliche Weise. In beiden erlebt die Hauptfigur auf ihrer Reise eine Reihe von Schwierigkeiten und Dilemmata und findet nach der gescheiterten Reise heraus, was der wahre Sinn ihres Lebens ist. Hier zeigt sich, dass diese Entdeckung ein vorbestimmtes Ende ist. Unabhängig davon, wie sich die Handlung ändert, kehrt der Hauptdarsteller mit Sicherheit zu seiner Familie oder, mit anderen Worten, zu den kollektiven Interessen zurück. Ein erfolgreicher und selbstsüchtiger Geschäftsmann, der seine Familie für seine Karriere aufgegeben hat, wird zu einem Mann, der seiner Familie gegenüber absolut loyal ist. In *Dying to Survive* spielt Xu Zheng eine ähnliche Figur. Der Unterschied besteht darin, dass es in der *Lost*-Filmreihe die Familie ist und nicht die Leukämiepatienten, für die der Protagonist Opfer bringen muss. Aber alle diese Figuren leiden gemeinsam an einem moralischen Dilemma. Sie müssen den irreführenden Weg aufgeben und am Ende zum guten Willen finden. Die Filmreihe *Lost on Journey* dreht sich um dasselbe Thema, nämlich die Rückkehr der Familie. Darüber hinaus gibt es einen inhärenten Widerspruch: Die Filme versuchen ständig, den Kontrast zwischen kollektiven und individuellen Interessen zu skizzieren, liefern aber keine wirkliche Lösung. Insbesondere in der *Lost*-Serie scheint am Ende sogar der Unterschied zwischen den beiden Seiten verschwunden zu sein. Es sieht so aus, als seien die Interessen von niemandem verletzt worden, und alles kann unter dem Deckmantel des Zusammenseins friedlich gelöst werden. Auch ist der Akt des Opfers in der *Lost*-Filmreihe kompromittierender als in *Dying to Survive*. Hier wissen die Figuren genau, was sie opfern wollen, um zurückzukehren: das Vertrauen ihrer Familie.

In *Dying to Survive* ist das anders. Unter den ostasiatischen Werten sind Toleranz sowie Geduld und Opferbereitschaft lobenswerte Eigenschaften, die den Grundwert des kollektiven Interesses gegenüber dem individuellen Interesse widerspiegeln. Toleranz und Opferbereitschaft entstehen in Situationen, in denen Konflikte auftreten. In *Lost in Russia* zum Beispiel versucht die Mutter, sich gut um ihren Sohn zu kümmern, ohne zu wissen, was dieser wirklich braucht. Der Sohn hingegen nimmt das Opfer seiner Mutter als selbstverständlich hin, will aber nicht, dass sie sich zu sehr in sein Leben einmischt. Auf diese Weise entsteht in der Mutter-Sohn-Beziehung eine Spannung, ein unversöhnlicher Widerspruch. Um mit den Widersprüchen umzugehen, drängt der Film stets äußere Ereignisse auf, die den Protagonisten dazu zwingen, zu erkennen, was für ihn das Wichtigste im Leben ist. In *Lost in Russia* zum Beispiel kann der Braunbärenangriff, der sich gegen Ende ereignet, als ein solches äußeres Ereignis angesehen werden. Es zwingt den Protagonisten, die Mutter-Sohn-Beziehung zu rekonstruieren. Der Film setzt einen äußerst dramatischen Höhepunkt, indem er die Aufmerksamkeit des Zuschauers durch eine Reihe spektakulärer Bilder auf sich zieht. Hier ist die digitale Technik für die Diskussion unverzichtbar – nicht nur, weil der Film ständig mit Computergrafiken Spannung aufbaut, sondern auch, weil die realistische Tendenz des Films darauf beruht. Die Computereffekte tragen dazu bei, Spannung zu erzeugen, und geben dem Film nicht nur ein Gefühl von sinnvoller Geschwindigkeit, sondern auch einen narrativen Impuls. Wenn die Hauptfigur fast aus einem rasenden Zug fällt oder wenn sich ein Braunbär auf seine Mutter stürzt, spürt der Zuschauer, wie das Spektakel seinen Adrenalinpiegel in die Höhe treibt. Die computergenerierten Bilder zwingen die Hauptfigur, in einer Notsituation ihre ursprünglichen Wünsche zu finden. Nach ständigem Druck von außen, oder besser gesagt durch eine Reihe von physischem Druck, müssen die Charaktere auf die inneren Beziehungen zu sich selbst und zu anderen Charakteren reagieren, und schließlich kommt die Rückkehr zur Familie ins Spiel. Hier zeigt sich, dass die Realität des Kinos nicht aus der bildlichen Indexikalität zur Wirklichkeit abgeleitet ist. Auch wenn die Zuschauer wissen, dass der Bär künstlich ist und die Hauptfigur diese Szene wahrscheinlich nur vor einem grünen Bildschirm spielt, stellen sie die Echtheit dieser Aktionen und Reaktionen nicht in Frage. Vielmehr neigen sie dazu, die Szene wie die Figuren im Film zu verstehen und zu erleben. Dies zeigt auch,

dass das Kino als Kunst einerseits auf Fiktionen beruht, andererseits aber nie von seiner Bildlichkeit getrennt werden kann, die auf die menschliche Wahrnehmung unmittelbar einwirkt.

Der *Lost*-Filmreihe kann als eine Art Märchen gesehen werden, das versucht, tiefere, unlösbare Widersprüche mit einem Happy End zu verdecken. Wie die Epiphanie der Hauptfigur in Frank Capras Film *Ist das Leben nicht schön?* ist auch die Figur in Xu Zhengs Filmen für eine bestimmte Art von perfektem Leben bestimmt. Auf die Frage, wie das Familienleben mit der Karriere in Einklang gebracht werden kann und wie ein Mensch, der nichts über seinen Partner weiß, über Nacht zu einem rücksichtsvollen Mann zu werden vermag, gibt der Autor keine konkreten Lösungen. Was der Film wirklich tut, ist, all die unmöglichen Brüche mit dem universellen Klebstoff – der Familie – zu reparieren und das Wesen der Familie durch ein Opfer zu vervollständigen. Dies ist auch die Grundkomposition des Hauptthemas: die Versöhnung des Individuums und des Kollektivs, das Zusammenkommen verschiedener Menschen und Dinge innerhalb eines stabilen Wertesystems. Am Ende, die Ausführung von einem „*Save the cat*“, das heißt „It’s the scene where we meet the hero and the hero does something- like saving a cat- that defines who he is and makes us the audience like him.“¹⁵⁸ erfüllt damit die Mission eines Happy Ends.

Filme wie *Dying to Survive* und die *Lost*-Filmreihe werden im Vergleich zu Filmen wie die *The Founding*-Series und *My People, My Country* auf den ersten Blick wahrscheinlich nicht als Main-Melody-Filme definiert. In diesen Filmen gibt es keinen Krieg, keine Revolutionsgeschichte und keinen nationalen Helden. Hier geht es um einen vermeintlichen Loser, der sein eigenes Leben nicht auf die Reihe bekommt. Ein weiterer entscheidender Unterschied zu einem typischen Main-Melody-Film besteht darin, dass in Filmen wie *Dying to Survive* kaum direkte politische Propaganda zu finden ist. Stattdessen sind die Kernwerte der chinesischen Version des Kommunismus die Essenz solcher Filme.

¹⁵⁸ In: Blake Synder: *Save The Cat*. Hg. von Brett Jay Markel. Chelsea, Michigan: Michael Weise Productions 2005. S. 9 In: Introduction.

Dies bedeutet, dass der populäre Film immer etwas braucht, was den Film sympathisch macht, zum Beispiel die Rettung einer Katze. Das ist auch der Grund dafür, dass das Opfer hier im chinesischen populären Kino eine so wesentliche Rolle spielt.

Dying to Survive kann jedoch als ein Main-Melody-Film mit einer starken politischen Intention angesehen werden, nicht, weil er typische dogmatische Themen der Main-Melody präsentiert, sondern weil er der Main-Melody eine neue Ausdrucksform gegeben hat. Das Wesen der neuen Form besteht darin, dass es dieser Art von Main-Melody gelingt, ihren ideologischen Kern mit einem main-melodischen Körper zu verschmelzen und ihn unsichtbarer denn je zu machen. Mit anderen Worten: Filme wie *Dying to Survive* und die *Lost*-Filmreihe sind nicht politisch, weil sie bestimmte politische Manifeste unterstreichen, sondern weil sie Bilder verwenden, um dynamische Geschichten zu erzählen und dabei immer noch einem bestimmten ideologischen Wertesystem gehorchen. Gerade die Transformation des Verhältnisses von ideologischem Wertesystem und dessen kinematografischer Äußerung drängt die Diskussion in den Rahmen des Realismus, denn der Film reflektiert nicht nur sich selbst, sondern auch seine allgemeinen gesellschaftlichen Situationen.

In den Filmen *Dying to Survive* und *Lost* zum Beispiel werden die traditionellen chinesischen Moralvorstellungen als wahr angesehen. Zu Beginn des Films verfolgt der Protagonist seine persönlichen Interessen (erfolgreiche Karriere) und vernachlässigt die kollektiven Interessen (Familie). Nach schwierigen Zeiten besinnt er sich wieder auf die Familie. Es lässt sich sagen, dass das kollektive Interesse über dem des Individuums steht.

Zusammenfassend ist zu argumentieren, dass die Main-Melody als strukturell stabiles sensomotorisches Schema im deleuzianischen Sinne funktioniert. Deleuze fasst Kazans Film *On The Waterfront* wie folgt zusammen: „One has to go through many dirty permeating situations, and through many humiliating explosions, in order to catch a glimpse through them of the impression which cleanses us and the detonation which saves or pardons us.”¹⁵⁹ Im chinesischen Populärkino, insbesondere in den Main-Melody-Filmen, erleben die Protagonisten einen ähnlichen Erkenntnisprozess. Durch eine Reihe von Verrat, Fehlverhalten, Leiden und Erniedrigung wird der Held am Ende gerettet, und zwar vor allem spirituell. Sowohl *Dying to Survive* als auch *Wolf Warrior 2* konstruieren ihren Helden mit einem solchen Schema.

¹⁵⁹ Deleuze: *Cinema I: The Movement Image*. S. 176.

Es handelt sich hier um ein bestimmtes Verhalten ¹⁶⁰, das die Charaktere dazu veranlasst, immer auf ähnliche Weise zu reagieren und eine ähnliche Wahl zu treffen, und das führt den Film schließlich zu einem Happy End, bei dem das Gute (das Wahre im main-melodischen Sinne) gewinnt. Das Wahre und Falsche des Films sind klar getrennt und definiert, und die endgültige Wahl der Charaktere wird vor Beginn des Films getroffen. Diese Struktur kann in verschiedenen Genres vorgefunden werden, sei es in Action-, Detektiv-, Roadmovie- oder sogar in Science-Fiction- und Katastrophenfilmen. Die Konstante sind jedoch die Kernwerte des Films: die moralischen Werte, die die Gesellschaft braucht, um ihre Stabilität zu erhalten.

Eines muss hier noch erwähnt werden. Anders als in den traditionellen Filmen mit Main-Melody scheint der Protagonist in diesen getarnten Main-Melody-Filmen nicht mit einer feindlichen Macht konfrontiert zu sein, sondern muss sich zunächst mit seinen eigenen Problemen auseinandersetzen. Nachdem er eine Reihe von Problemen durchgemacht hat, findet der Held oft sein wahres Gewissen, spürt schließlich den Schmerz seiner Mitmenschen/Familie und beschließt daher, ein Held zu werden. Die traditionellen Helden der Main-Melody erreichen auf ähnliche Weise eine Art von Heldentum, da sie das Leiden der anderen nicht ignorieren können. Auch in *Dying to Survive* kann das Publikum den Prozess der Heldenwerdung des Helden gut nachvollziehen, denn der Film zeigt nicht nur den Akt des Heldentums (oder das Opfer), sondern auch, wie sich der Held Schritt für Schritt von einer moralisch fehlerhaften Person, die sich nur um sich selbst oder ihre eigenen Interessen kümmert, zu einem Helden entwickelt, der bereitwillig das Opfer bringt.

Zum Beispiel müssen die Hauptfiguren in einigen Filmen der *Lost*-Serie, wie bereits erwähnt, von Xu Zheng immer eine Reihe von Schwierigkeiten durchlaufen, um sich von egoistischen und eigennützig Personen zu verantwortungsvollen und engagierten Menschen zu entwickeln, die die Interessen der Familie an erste Stelle setzen. Die Helden sind nicht mehr nur jene Figuren, die es in der Geschichte gab, nicht mehr notwendigerweise die Nationalhelden; auch gewöhnliche Menschen,

¹⁶⁰ Ebd. Für Deleuze inspiriert das Action-Image ein Kino mit einem bestimmten Verhalten, „since behaviour is an action which passes from one situation to another, which responds to a situation in order to try to modify it or to set up a new situation.“ S. 174.

selbst solche mit Schwächen, können erfolgreich in die Main-Melody eingebaut werden.

Darüber hinaus ist der Wunsch der Hauptfigur nach Geld in Filmen wie *Dying to Survive* offensichtlich. Dieser Wunsch sollte jedoch durch einen anderen, edleren Wunsch ersetzt werden, nämlich das Wohl der anderen oder der Familie. Der Film zeigt, dass die einzigartige Funktionsweise der chinesischen Gesellschaft es erforderlich macht, Kapital mit der Ideologie des chinesischen Sozialismus in Einklang zu bringen. Mit anderen Worten: Es darf nur unter der Regulierung der Kommunistischen Partei Chinas kontrolliert wachsen. Der Film als Massenkunst sollte dementsprechend filmische Darstellungen produzieren, die dieses Verhältnis bestätigen.

Doch genau diese Filme geraten in Schwierigkeiten, wenn die inhärenten Widersprüche zwischen dem chinesischen Sozialismus, vertreten durch die Kommunistische Partei Chinas, und dem Kapitalismus unversöhnlich hervortreten. In *Lost in Russia* zum Beispiel wird der eskalierende und letztlich unversöhnliche Konflikt zwischen dem Helden, der die Verfolgung kapitalistischer Interessen repräsentiert, und seiner Mutter, die das ostasiatische Familienkonzept repräsentiert, durch die Einführung einer rein äußeren Krise gelöst: einen Bärenüberfall. Dieser Bär wird zum Feind, der die beiden Seiten vereint und es ermöglicht, den Konflikt zwischen den beiden Lagern auszugleichen, sodass beide erkennen, dass sie in gutartiger Koexistenz miteinander leben müssen, um den äußeren Feind überwinden zu können.

Solche Filme lassen jedoch ein bedeutendes Thema außer Acht, nämlich die Konflikte innerhalb der Gesellschaft und der Familie. Somit wird schließlich in *Dying to Survive* oder auch in *Lost in Russia* das Eindringen äußerer Kräfte zu einem dringenden Thema, das es zu bewältigen gilt, sei es die Krebs-/Auslandspharmafabrik in *Dying to Survive* oder der plötzliche Ansturm von Bären in *Lost in Russia* handelt. Die inneren Konflikte hingegen werden in diesen Filmen ignoriert. Aber vielleicht ist gerade dies der Grund dafür, dass die Filme erfolgreich als Main-Melody funktionieren können. Mit dem Auftauchen eines imaginären Feinds verlieren die inneren Konflikte an Bedeutung. Daher ist es nicht mehr notwendig, nach den Bedürfnissen des Einzelnen zu fragen. Zudem gilt es zu bemerken, dass dieser gemeinsame Feind keinen konkreten Namen mehr hat, aber

immer noch ein konkretes Bild braucht. Im Bild muss der abstrakte Begriff in ein konkretes Bild umgesetzt werden. Doch die Konkretheit des Bildes ist keine sprachliche, sondern eine visuelle Konkretheit. Auf diese Weise gibt uns das Bild reichlich Möglichkeiten der Interpretation.

Dass die Main-Melody immer besser camouffiert ist, macht ihren Umfang breiter und tiefer. Gewöhnliche Menschen, sogar unvollkommene Menschen, können zu den Protagonisten des Main-Melody-Films werden. In einem Main-Melody-Film wie *My People, My Country* werden mehrere Kurzgeschichten ähnlich wie in *Dying to Survive* erzählt. Es geht darum, wie die Hauptfigur den Akt der Aufopferung vollbringt und schließlich anderen, der Familie, der Gesellschaft, dient. Das bedeutet auch, dass die Umwandlung der Main-Melody effektiv ist. Dieser Wandel deutet darauf hin, dass die Main-Melody nicht nur historisches Heldentum impliziert, das von der Gegenwart abgekoppelt ist, sondern auch darum geht, Helden der Gegenwart schaffen zu können. Jeder normale Mensch kann ein Held sein. Wenn sich das Publikum mit diesen Filmen identifiziert, identifiziert es sich nicht nur mit den Handlungen der Helden, sondern auch mit der Denkweise, die hinter den Filmen steht, und mit dem Mechanismus der sozialen Funktionsweise. Auf diese Weise funktioniert die Main-Melody erfolgreich als ideologisches Werkzeug.

3.2.4 Die Main-Melody und die Kulturindustrie

Die rasante Entwicklung der chinesischen Filmindustrie deutet auf einen Prozess der Homogenisierung hin. Auch wenn die Main-Melody-Filme nicht mehr unbedingt Geschichten auf eine besonders main-melodische Art und Weise erzählen, integrieren sie die Main-Melody zunehmend in das gesamte Mainstreamkino. In diesem Zusammenhang kann auch die von Adorno und Horkheimer entwickelte Theorie der Kulturindustrie eingeführt werden.

Adorno und Horkheimer bezeichnen die Kulturindustrie als einen Massenbetrug.¹⁶¹

Nach Adornos Ansicht ist die sogenannte Kultur der modernen westlichen Welt in

¹⁶¹ Vgl. Max Horkheimer, W. Adorno Theodor: *Dialektik der Aufklärung*. 15. Auflage, Frankfurt a. M.: S. Fischer 2004. Kapitel „Kulturindustrie: Aufklärung als Massenbetrug“. S. 128–176.

Wirklichkeit eine Täuschung, bei der die Kultur, oft unter dem Deckmantel der Offenheit und Vielfalt, einen Prozess der ständigen Homogenisierung betreibt.¹⁶²

Es stellt sich die Frage: Wie sieht es dann mit dem Verhältnis zwischen Kultur und Industrie in der nicht westlichen Welt wie China aus? Hier wäre das Mainstreamkino ein bedeutsamer Ansatzpunkt.

Oben haben wir eine Reihe von Veränderungen analysiert, die chinesische Main-Melody-Filme im Laufe ihrer Entwicklung durchliefen. Ebenfalls wurde anhand von Beispielen gezeigt, dass die Main-Melody allmählich verdeckter, normalisierter und allgemein akzeptierbar wird. Der Hauptgrund dafür, dass der Main-Melody-Film diesen Wandel vollziehen konnte, liegt darin, dass viele populäre Filme nicht mehr darauf bestehen, typische Main-Melody-Geschichten wie historische Kriegsfilme zu erzählen. Die Hauptfiguren werden manchmal sogar nicht main-melodisch dargestellt, wie in *Dying to Survive*. Es stellt sich die Frage, warum diese nicht typischen main-melodischen Geschichten und Figuren auf die Main-Melody zurückgeführt werden können.

Hier kann Adornos Blick auf die Kulturindustrie sehr unterstützend wirken. Nach Adorno konvergieren die von der Kulturindustrie produzierten Produkte schließlich.

¹⁶³ So ist es laut Adorno in der Filmindustrie unerheblich, welches Genre, welche Geschichte, welche Figuren oder welches Budget der Film hat, am Ende sind alle ähnlich.¹⁶⁴ Vielleicht macht die Referenz auf Adornos Zeitalter seine Behauptungen nicht allgemeingültig, aber bis zu einem gewissen Grad können seine Beschreibungen immer noch sehr effektiv sein, wenn man über die Kulturindustrie des heutigen China spricht.

Die oben erwähnte *Lost*-Filmreihe kann als typisches Beispiel dienen. In diesen scheinbar unterschiedlichen Filmen gibt es nichts, was sich wesentlich unterscheidet. Zu Beginn der Filme lässt sich bereits erahnen, dass die Hauptfigur auf viele Schwierigkeiten stoßen und bei deren Überwindung viele Lacher ernten wird. Am Ende wird sie diese anstrengende Reise beenden und ein Happy End mit ihrer Familie genießen. Letztlich dient alles in diesen Filmen einer Art Magie, einer Magie, die die Welt der Realität und des Kinos verwischt.

¹⁶² Vgl. Ebd. S. 128–129.

¹⁶³ Vgl. Ebd. 131.

¹⁶⁴ Vgl. Ebd.

In dieser Hinsicht glaubt Adorno, dass die Menschen durch die Kulturindustrie die Welt mittels Filme kennenlernen und dann die Welt im Film mit der realen Welt verwechseln.¹⁶⁵ Diese Gefahr wurde durch die Erfindung des Tonfilms verschärft. Lauf Adorno soll die Lebenswelt nach dieser Tendenz vom Tonfilm ununterscheidbar gemacht werden.¹⁶⁶ Das heißt, wenn Menschen Filmbilder sehen, unterscheiden sie nicht zwischen Film und Realität. Außerdem wird ihre Einstellung zur realen Welt durch den Film beeinflusst. Adorno argumentiert weiter, eine große Gefahr besteht darin, dass die Kulturindustrie alles homogenisiert.¹⁶⁷ In diesem Fall gibt es nur noch eine Möglichkeit in der Welt oder, besser gesagt: Wenn die Kultur durch die Unterhaltung assimiliert wird, kann es nur noch eine Möglichkeit geben, die Welt zu verstehen. Das bedeutet nicht nur eine entbehrensreiche, sondern auch eine gefährliche Welt.

Als Antwort auf diese gefährliche Homogenisierung beschwört Adorno die Beziehung zwischen Kunst und Stil.¹⁶⁸ Ihm zufolge bringt die Kunst nicht automatisch einen voll entwickelten Stil hervor, sondern muss sich ständig mit neuen Möglichkeiten auseinandersetzen. Diese Erkundung ist nur manchmal erfolgreich, meistens jedoch scheitert sie.¹⁶⁹ Adorno ist auch der Meinung, dass die Kunst an das Leiden gebunden ist, das keineswegs eine Stille, eine perfekte Harmonie ist. Daher kann die Kunst das Leiden nur durch einen Kampf mit den Traditionen ausdrücken, durch die Überarbeitung oder sogar den Umsturz der bereits existierenden Stile.¹⁷⁰

Zudem führt diese homogenisierte Welt nach Adorno schließlich zu einer falschen Identifikation.¹⁷¹ Alles ist in einem Rahmen erstarrt, der nicht in Frage gestellt werden kann. Individuelle Unterschiede existieren nicht mehr, es gibt nur noch austauschbare Teile. In den meisten Mainstreamfilmen zum Beispiel sind die Charaktere austauschbar. Aus diesem Grund haben wir *Wolf Warrior* im vorherigen Teil mit amerikanischen Superheldenfilmen verglichen, und die Analogie hat sich

¹⁶⁵ Vgl. Ebd. S. 134.

¹⁶⁶ Vgl. Ebd.

¹⁶⁷ Vgl. Ebd. S. 134–135.

¹⁶⁸ Vgl. Ebd. S. 138.

¹⁶⁹ Vgl. Ebd.

¹⁷⁰ Vgl. Ebd.

¹⁷¹ Vgl. Ebd.

als zutreffend erwiesen. Wu Jings Figur kann in jeder Kampfszene als ein amerikanischer Superheld ersetzt werden, aber wenn er die chinesische Flagge hisst, ist der Wechsel nicht mehr möglich. Dies unterstreicht das Argument, dass der Film lediglich die reale Welt symbolisiert und das Publikum dazu zwingt, die Handlung in das reale Leben zu übertragen. Somit ist das Publikum schließlich zu einem undifferenzierten Publikum geworden. Es braucht kein eigenes Verständnis mehr. Die Filmindustrie will, dass das Publikum den Film sieht, ohne zu denken. Das Subjekt im Film verschwindet, und damit verschwindet auch das Subjekt in der Realität.

Jedoch sind pauschale Verallgemeinerungen auf jeden Fall fragwürdig. Die Annäherung in der allgemeinen Richtung bedeutet nicht, dass die Subjektivität des chinesischen Mainstreamkinos völlig verloren gegangen ist. Im nächsten Schritt werden einige weitere Filmbeispiele diskutiert, die ähnlich, aber nicht genau gleich sind. Das Ziel dieses Abschnitts ist es, zu erfassen, wie einige der populären chinesischen Filme ähnliche Themen auf unterschiedliche Weise behandeln und dabei ein stabiles Wertesystem beibehalten.

Ein besonderer Film in diesem Zusammenhang ist *Hi Mom*, der während des Frühlingsfests 2021 in die Kinos kam.¹⁷² Dieser Film, ohne Kriegs- oder Actionszenen und ohne groß angelegte Computerspezialeffekte, übertraf an den Kinokassen *Operation Red Sea* und *Wandering Earth* und wurde nur von *Changjin Lake* und *Wolf Warrior 2* übertroffen. Obwohl dieser Erfolg zum Teil zufällig zustande kam – aufgrund der Epidemie wurden während der Veröffentlichung von *Hi Mom* keine anderen in- oder ausländischen Blockbuster veröffentlicht, und dieser Film war fast der einzige chinesische Neujahrsfilm, der an den Kinokassen Anklang fand – können viele Unterschiede im Vergleich mit anderen Main-Melody-Filmen festgestellt werden. Es ist wichtig anzumerken, dass die Regisseurin von *Hi Mom*, Jia Ling, eine Frau ist – eine Tatsache, die im chinesischen Mainstreamkino nicht sehr üblich ist. Ebenso ungewöhnlich ist es, dass die Hauptfigur des Films ebenfalls eine Frau ist. Des Weiteren war die Schauspielerinnen, die Jia Lings Mutter spielt, (damals) noch recht unbekannt. Der Film erzählt die Geschichte der Mutter der Protagonistin, die nach einem

¹⁷² *Hi Mom*, Jia Ling, 2021

Autounfall im Koma liegt und mit ihrer Tochter in ihre Jugendzeit zurückreist, wo sie auf dem Sterbebett ihrer Mutter begegnet.

Während dieser Zeitreise lernen sich die Tochter und die Mutter als Freunde kennen und erleben gemeinsam bedeutende Momente im Leben der Mutter. Obwohl die Zeitreise im Film nicht überraschend wirkt und sogar klischeehaft erscheint, ist es erwähnenswert, dass der eigentliche Zweck dieser Reise darin besteht, die Mutter glücklich zu machen. Am Ende offenbart die Mutter ihrer Tochter, dass ihr nicht Erfolg wichtig ist, sondern vielmehr, dass sie einfach gesund und glücklich sein kann.

Der Film zielt nicht darauf ab, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, sondern versucht vielmehr, die scheinbar schwer zu beantwortende Frage zu behandeln: Was bedeutet Glück? In dieser auf den Erfahrungen der Regisseurin basierenden Geschichte zeigt sich etwas, das sich von der stark homogenisierten Mainstream-Erzählung unterscheidet. Die Zeitreise kann weder die verstorbene Mutter zurückbringen noch ein klassisches Happy End herbeiführen. Stattdessen sind alle Bemühungen der Tochter darauf ausgerichtet, einige unsägliche emotionale Momente zu erleben – Momente, die ihre Mutter glücklich machen. Am Ende stellt sich heraus, dass die Mutter von Anfang an über alles Bescheid wusste, aber ihre Rolle spielte, um auch ihre Tochter glücklich zu machen. Auf diese Weise entwickelt der Film seine eigene Philosophie des Glücks: Wichtig ist nicht das Ergebnis, sondern der Prozess. Wichtig ist nicht, dass die Mutter unsterblich bleibt, sondern dass sie im Gedächtnis bleibt und sogar glücklich erscheint.

Der Film besteht zwar aus vielen klischeehaften Handlungen und Gags, aber das sind letztlich nicht die Dinge, die dem Regisseur am wichtigsten sind. Alles erscheint als unecht und sogar komisch, aber dennoch auf eine Art und Weise wahr, die man mitfühlen kann. Die aufrichtigen Emotionen sind schwer mit Sprache auszudrücken, aber dennoch spürbar und greifbar. Wenn die Schauspielerin ihre Tränen vergießt, weint das Publikum wahrscheinlich mit ihr, nicht wegen der Zeitreisemaschine, die uns in die Vergangenheit zurückführt, auch nicht wegen der Tricks, die diese emotionalen Soundtracks bieten, sondern weil sie aufgrund genügender Details von diesen starken Emotionen überzeugt sind. Obwohl sich Xu Zhengs *Lost in Russia* und *Hi Mom* in mancher Hinsicht ähneln, scheinen sie aus bestimmten Perspektiven doch unterschiedlich zu sein. In beiden Filmen geht es um

Familienangelegenheiten, aber die Wege und Auswirkungen sind sehr divers. Im Falle von Xu Zheng explodiert die Mutterschaft im letzten Moment, wenn ihr Leben auf dem Spiel steht, und die Mutter kann als Reaktion darauf ihr eigenes Leben opfern. In *Hi Mom* ist ein völlig anderes Modell zu finden. Auch wenn die Zeitreise genauso unwirklich ist wie der Bärenangriff im eiskalten russischen Wald, ist alles, was die Tochter für ihre Mutter tut, real: Sie möchte einfach, dass ihre Mutter in einem besseren Zustand lebt. Und die Reaktion der Mutter wird in jeder dieser konkreten Situationen gezeigt. Die Versöhnung zwischen Mutter und Tochter erfordert keinen äußeren imaginären Feind, sondern geht auf jedes Detail des vergangenen Lebens zurück. Am Ende führt die Reise nicht zu einem wirklichen Ziel, sondern zeigt nur die konkreten Momente des Lebens, die beide zusammen erlebt haben. Außerdem muss erwähnt werden, dass *Hi Mom* einen tragischen Kern hat, weil die Mutter nicht mehr aufwachen und zurückkommen kann. Vielleicht ist der Film deshalb in der Frage der Versöhnung entschiedener und gründlicher. In diesem Fall können die normalen moralischen Normen nicht mehr als leitender Faktor der Geschichte fungieren, was der Regisseurin die Möglichkeit gibt, ihre emotionalen Bedürfnisse zu zeigen.

Ein anderer Film kann uns eine andere interessante Sichtweise vermitteln, wenn es um weibliche Protagonisten und Regisseurinnen geht. Der 2021 erschienene Film *Sister*¹⁷³ beginnt ebenfalls mit einem tragischen Autounfall bzw. implizit mit dem Tod der Mutter. Im Vergleich zu *Hi Mom* neigt der Film *Sister* jedoch zu einem deutlich realistischeren Ansatz, sowohl in der Erzählung als auch in der Kameraführung. Er betont von Anfang an die Dilemmata, denen Frauen als Töchter und Mütter/Schwestern ausgesetzt sind: Als Töchter verdrängen Frauen sich selbst und leben für das, was ihre Eltern für gut halten. Wenn sie Mütter oder Schwestern sind, unterdrücken sie sich immer noch, weil sie für die nächste Generation leben müssen. Das Ende des Films zeigt, dass die Schwester immer noch keinen Ausweg aus dieser Sackgasse gefunden hat. Das Endergebnis offenbart, dass die Protagonistin keine echte Rebellin sein will. Egal, wie sehr sie vorher rebelliert, ihr Inneres sehnt sich immer danach, eine Mutter zu sein, das heißt ein Subjekt der Aufopferung. Obwohl der Film der Heldin viele Gelegenheiten bietet, wegzulaufen,

¹⁷³ *Sister*, Yin Ruoxi, 2021

trifft sie diese Entscheidung nicht. Ihre ganze Entschlossenheit verschwindet in dem Moment, in dem ihr Bruder nach ihr ruft und sagt, dass er sie braucht. Von Natur aus kann sie keine herzlose, egoistische Person sein. Und deshalb muss sie immer wieder in den Kreislauf eintreten.

Vor allem die Kameraführung in *Sister* ist viel realistischer als in *Hi Mom*. Wir sehen mehr Third-View-Aufnahmen, mehr wackelige, instabile Handheldperspektiven. Wir sehen mehr Third-Person-Aufnahmen, mehr wackelige, instabile Handheld-Perspektiven. Doch diese von der Kamera erzeugte Objektivität wird schnell verdächtig, sobald die Hintergrundmusik das Bild in eine gewisse Sentimentalität zwingt. Die Zuschauer hören zuerst, statt zu sehen. In jedem Moment des emotionalen Ausbruchs der Protagonisten ist der Soundtrack bereits eingestellt. Sogar der Kronleuchter über den Köpfen hat eine gewisse Traurigkeit, da der Soundtrack dies andeutet. Diese Art von Stimmung, die durch die Tonspur erzeugt wird, ist jedoch fragwürdig. Besonders kontraproduktiv ist die große Menge an ungezügelter Soundtrack, der die beklemmenden, traurigen Gefühle im Film verdächtig macht. In diesem Sinne sind *Sister* und *Hi Mom* nicht grundlegend verschieden; beide verlassen sich auf den Soundtrack, um bestimmte Sentimentalitäten zu erzeugen. Der Film *Sister*, der einem realistischen Stil näher zu kommen scheint, tut dies nicht mit mehr Zurückhaltung in diesem Sinne.

Die Einstellungen des jüngeren Bruders in *Sister* sind ebenso verdächtig wie die Filmmusik. Seine Darstellung in der ersten und jene in der zweiten Hälfte des Films lassen ihn wie zwei verschiedene Personen wirken. Anfangs ist er ein schelmischer Unruhestifter, der seine Schwester nur wütend und ängstlich machte, aber später wird er zu einem fürsorglichen kleinen Bruder und gibt seiner Schwester sogar einige Lebenslektionen, als sie über ihr Leben verwirrt ist. Dadurch drängt sich der Verdacht auf, dass die Regisseurin das Leben der weiblichen Hauptfigur von Anfang an in einem unentrinnbaren Kreislauf angelegt hat.

Und schließlich lässt sich feststellen, dass die Frauen in dem scheinbar realistischeren Film nicht so weit gehen; ihre Wahl ist sogar konservativer als die *Hi Mom* präsentierte. Wie bereits erwähnt, besteht die ultimative Aufgabe in *Hi Mom* darin, Glück zu finden. Um dies zu erreichen, kann der Ehemann fehlen, der Vater ersetzt werden, und letztlich wollen sich Tochter und Mutter nur gegenseitig etwas einfaches, konkretes Glück verschaffen. In *Sister* hingegen scheint Glück

unbedeutend oder, anders gesagt, unmöglich zu sein. Von Anfang bis Ende muss sich die Protagonistin dem Druck des Lebens, dem moralischen Urteil und der Kritik der anderen stellen. Es gibt keine konkrete Vorstellung von ihrem Glück. Der Film versucht zwar anzudeuten, dass die einzige Möglichkeit für sie, glücklich zu sein, darin besteht, ihren Bruder und ihre Familie zu verlassen, weit weg zu gehen. Es stellt sich die Frage: Wird sie glücklich, wenn sie alles hinter sich lässt? Wir erfahren es nicht, denn sie hat die Möglichkeit zu gehen bereits verloren, wie uns das Ende des Films mitteilt.

Im Gegensatz dazu geht es in dem Film *Hi Mom* um den Versuch, reine Freude zu finden, was ein anderes Verständnis des Verhältnisses zwischen Leid und Freude darstellt als das traditionelle chinesische. Der Film *Sister* wirkt eher wie ein geschlossener Kreislauf aus Leid und noch mehr Leid. Außerdem hat *Hi Mom* (Li Huan-Ying) einen klaren, spezifischen Bezugspunkt, wenn man den chinesischen Titel des Films betrachtet. Und letztlich ist der Film eine nostalgische Hommage an die Mutter der Regisseurin. Zugleich weist der chinesische Titel von *Schwester* (Wo De Jiejie/Meine Schwester) eindeutig auf einen allgemeineren Bezug hin. Wer genau ist das Ich in *Sister*? Hier ist es offensichtlich die Absicht des Regisseurs, den Zuschauer nicht nur in die Perspektive des jüngeren Bruders im Film zu versetzen, sondern auch die Situation einer Schwester zu erklären. Obwohl diese Allgemeingültigkeit im Film in gewisser Weise betont wird, bleibt eine Sache unklar, nämlich, aus welcher Perspektive der Film das Leben der Schwester betrachtet. Er scheint in dieser Hinsicht unsicher zu sein. Auch aus der Darstellung des Kampfs der Schwester ergibt sich keine stark kritische Perspektive. Und am Ende macht es das scheinbare Happy End, das durch die Blutsbande überbrückt wird, für den Film noch schwieriger, weiterzugehen. Alle Fragen, die er aufgeworfen hat, werden mit der Blutsbande begraben, was den Zuschauer sicherlich sentimental werden lässt, aber auch bedeutet, dass der Film sich weigert, diese Fragen ernsthaft zu beantworten.

Nun werden die Perspektiven der beiden Filme, die sie voneinander unterscheiden, in die Diskussion eingebracht. Im Gegensatz zu *Dying to Survive* ist die Hauptfigur in *Nice View* kein mittelalterlicher Loser, sondern ein junger Mann von 20 Jahren voller Kreativität und professionellen Fähigkeiten. Darüber hinaus ist der Protagonist von Anfang an ein warmherziger, guter Mensch. Einerseits muss er sich

nicht wie Cheng Yong von einer Person, die ihrer Umgebung gegenüber gleichgültig ist, in einen Retter verwandeln. Andererseits gerät er nicht wie Cheng Yong in die Situation, dass er eine Gruppe von Menschen retten muss, die nicht mit ihm verwandt sind. Der Protagonist im Film *Nice View* muss seine eigene geschäftliche Mission erfüllen, seine eigenen Lebensprobleme lösen und Geld für die Kosten der Behandlung seiner Schwester aufbringen.

Es ist zwar ähnlich wie bei *Dying to Survive* so, dass beide Protagonisten von einer Gruppe von Teamkollegen umgeben sind, mit denen sie eine Reihe von Schwierigkeiten teilen. Dieses Mal ist Wen Muye's Darstellung der Gruppe jedoch deutlich schwächer. In *Nice View* haben die Freunde von Jing Hao, die mit ihm ein Unternehmen gründen, ebenfalls ausgeprägte Charaktere und Lebensgeschichten. Ihre individuellen Geschichten haben jedoch nichts mit der Hauptaufgabe des Protagonisten zu tun, was sehr leicht übersehen werden kann und daher weniger fesselnd ist als in *Dying to Survive*. In *Dying to Survive* ist die Hauptfigur Cheng Yong in eine Reihe von Missverständnissen und Misstrauen mit seinem Team verwickelt, bevor er wirklich mit ihm zusammenarbeiten kann. Und genau in diesem Prozess beginnt Cheng Yong zu erkennen, dass das Leben der Menschen um ihn herum unglaublich schwierig ist und jeden Moment zusammenbrechen kann. Das gibt ihm genug Gründe, später der Held zu sein. In *Nice View* ist das anders. Obwohl Jing Haos Freunde auch an ihm zweifeln, stehen sie ihm in den entscheidenden Momenten, wenn er sie braucht, immer zur Seite und helfen ihm bedingungslos. Außerdem braucht Jing Hao von seinem Team nichts über das Leiden der anderen lernen. Seine Aufgabe ist es, sich auf die Überwindung seiner eigenen Schwierigkeiten zu konzentrieren.

Die Filme *Dying to Survive* und *Nice View* haben ähnliche, aber unterschiedliche Enden. In *Dying to Survive* endet Cheng Yongs Geschichte mit einem Happy End, das allerdings von Kompromissen geprägt ist: Er hat einen hohen Preis gezahlt, aber auch den Respekt der Massen erlangt. In *Nice View* ist das Ende viel einfacher und geradliniger: Ein fleißiger junger Mann mit einem Traum geht durch Schwierigkeiten und hat schließlich Erfolg mit seinem Geschäft. Von den Anfängen über die verschiedenen Höhen und Tiefen bis hin zum Ende wirkt der Film *Nice View* deutlich flacher als sein Vorgänger *Dying to Survive*. Man könnte argumentieren, dass auch die kreativen Möglichkeiten des Regisseurs abnehmen,

da er die gleiche Erzählweise wählt. Die Subjektivität des Autors wird schwächer, und komplexe Emotionen und soziale Themen haben immer weniger Chancen, in den Filmen diskutiert und gezeigt zu werden.

Eine theoretische Rückbesinnung auf die Thesen Adornos mag an dieser Stelle fruchtbar sein. Er behauptet, dass die Produkte der Kulturindustrie immer Ähnliches produzieren.¹⁷⁴ *Nice View* ist dafür ein perfektes Beispiel. Das mag den Regisseuren auch einen bedeutenden Hinweis geben: Einfach das bisherige Erfolgsmodell immer wieder zu verwenden, bringt ihnen nichts Neues. Der Kampf gegen die Tradition ist notwendig, damit das Kino als Kunst seine Kreativität bewahren kann. Gerade für das populäre Kino, das nicht unbedingt mit der sogenannten hohen Kunst zu tun hat, ist es notwendig, dass die Filme zumindest den Bezug zu ihrer Zeit und vor allem zu ihrem Volk nicht verlieren. In einem ideologischen Vakuum zu verharren, wäre katastrophal für das Kino, nicht nur für das chinesische, sondern für das Kino im Allgemeinen. Dieses ideologische Vakuum bedeutet nicht nur die propagandistischen Einstellungen, die in den Main-Melody-Filmen üblich sind, sondern auch, dass die Filme vom gleichwertigen visuellen und erzählerischen Modus beherrscht werden und stets das Gleiche wiederholen, wie Wen Muye es getan hat, und auch genau das, was die Marvel-Filme vom Hollywood seit langem tun.

Aufgrund der Tendenz von Filmen, die Welt auf ähnliche Weise darzustellen, werden Klischees im Medium Film verstärkt. Das Kino kann in diesem Fall nur eine verfremdete und homogenisierte Welt präsentieren. Daher sollte insbesondere der filmische Realismus erneut in die Diskussion gebracht werden, denn nur mit einem filmischen Realismus im Sinne Bazins kann die Welt anders oder zumindest so verstanden werden, wie sie war, bevor die Klischees dominierten.

3.3 Animationsfilm im chinesischen populären Kino

3.3.1 Der Animationsfilm und der filmische Realismus im digitalen Zeitalter

Lev Manovich argumentiert, dass die Digitalisierung das Kino zu einem Sub-Genre der Malerei macht. Animation kann tatsächlich als ein Derivat der Malerei

¹⁷⁴ Vgl. S. 65-66

betrachtet werden, da sie zunächst gezeichnet wird. Wie in der Malerei stammen in Animationsfilmen die Details aus der Feder des Schöpfers. Jede Haarsträhne, jeder Lichtstrahl, jede Falte, all dies wird zunächst mit der Präzision eines Malers entworfen und gezeichnet.

Animationsfilme beziehen sich jedoch nicht auf ein bestimmtes Filmgenre, sondern auf eine Art von Bildern, die sich von denen unterscheiden, die mit der Kamera aufgenommen wurden. Beim Animationsfilm gibt es ein grundsätzliches Problem: Wenn die Montage das grundlegende Element der filmischen Bewegung ist, was bedeutet dann Montage in einem Animationsfilm, in dem die Bilder eher gemalt als gedreht werden? Das ist die zentrale Frage dieses Abschnitts.

Der Unterschied zwischen Malerei und Animation ist ebenso evident: Malerei ist statisch, während der Animationsfilm Bewegung erzeugt. Dank der Digitaltechnik müssen die Animatoren nicht mehr jedes einzelne Bild für einen Animationsfilm zeichnen, sondern können die Szenen mithilfe von Computeralgorithmen auf der Grundlage ihres ursprünglichen Entwurfs fertigstellen. Der Animationsfilm scheint somit eher eine subjektive Schöpfung zu sein. Die Indexikalität des Bildes zur physischen Wirklichkeit, die sich als die Essenz des Kamerafilms erweist, ist im Animationsfilm fast nicht mehr zu finden.

Guido Kirsten beschreibt diese Indexikalität wie folgt: „Das Theorem der ‚Indexikalität‘ von Fotografie und fotografischem Film ist zu einer der wichtigsten Begründungsfiguren ihres medienontologischen Realismus geworden. Im Vergleich zu anderen Darstellungsmedien wird ihnen ein direkterer Kontakt zur materiellen Wirklichkeit zugeschrieben, weil sich die fotografierten und gefilmten Gegenstände zum Zeitpunkt der Aufnahme vor der Kamera befunden haben müssen und die Abbildungen als Zeichen auf diesen Moment und damit auf die Gegenstände zurückverweisen.“¹⁷⁵ Der Animationsfilm ist in diesem Fall nicht mehr an die physikalische Natur der Kamera gebunden.

Auch wenn Bazin keinen direkten Anspruch auf die Authentizität des Animationsfilms erhebt, macht doch seine These vom filmischen Realismus die Diskussion hier fruchtbar. Ähnlich wie Bazin sieht Kracauer die Funktion der Kamera, die die materielle Welt durch ein Objektiv einfängt, darin, dem Kino eine

¹⁷⁵ Guido Kirsten: *Der filmische Realismus*. Marburg: Schüren 2013.

Authentizität zu verleihen, die sich von anderen Kunstgattungen unterscheidet. Nach dem Zitieren von Panofsky schreibt Kracauer weiter: „Geleitet vom Film, nähern wir uns also den Ideen, wenn überhaupt, nicht länger auf Straßen, die durch die Leere führen, sondern auf Pfaden, die sich durchs Dickicht der Dinge winden. Während der Theaterbesucher einem Schauspiel folgt, das in erster Linie seinen Geist beansprucht und durch diesen erst sein Empfindungsvermögen, befindet sich der Kinobesucher in einer Situation, in der er nur dann Fragen stellen und nach Antworten tasten kann, wenn er physiologisch saturiert ist.“¹⁷⁶ Für beide, Panofsky und Kracauer, ist das Kino eine Bottom-up-Kunst¹⁷⁷, während Künste wie Literatur und Malerei Top-down-Künste sind. Konkreter gesagt, beginnt ein Film mit der Aufnahme konkreter Objekte und bewegt sich am Ende auf ein Ganzes zu, während zum Beispiel die Literatur mit einer abstrakten Idee als ein Ganzes beginnt und sich dann in konkreten Worten und Erzählungen materialisiert.

Obwohl Kracauer in *Theorie des Films* keinen direkten Bezug auf Animationsfilme nimmt, ist es interessant, von seinen Argumenten auszugehen, um zu überprüfen, ob der scheinbar subjektive Animationsfilm, der grundsätzlich ohne die fotografische Indexikalität produziert wird, immer noch als Bottom-up-Kunst betrachtet werden kann. Dies lässt sich vor allem anhand der Produktion des Animationsfilms klären. Die meisten Animationsfilme beginnen mit einer Idee oder einer Geschichte (oder Drehbuch). Mit der fiktiven Struktur, die an der Spitze steht, werden anschließend bestimmte Figurenbilder, Filmszenen und andere Elemente geschaffen. Es zeigt sich, dass sich Animationsfilme in diesem Sinne deutlich von herkömmlichen Filmen unterscheiden. Aber sie haben dennoch einen anderen Charakter als Künste wie Literatur und Malerei. Die intuitive Natur des Bildes hebt einerseits die Hegemonie der Worte über die Interpretation der Bedeutung auf, während die Bewegung des Animationsfilms im Gegensatz zur Malerei dem Animationsfilm die Fähigkeit verleiht, Zeit in Visualität einzubetten.

Es besteht auch kein Zweifel daran, dass Animationsfilme dem subjektiven Bewusstsein mehr Kontrolle über die Filmbilder geben als der Kamerafilm. Somit ist der Animationsfilm auch der Bildmodus, der der Welt der Imagination am

¹⁷⁶ Ebd. S. 100. Und Vgl. S. 86

¹⁷⁷ Erwin Panofsky: „Style and Medium in the Motion Pictures“.

nächsten kommt. Mit anderen Worten: Der Animationsfilm nähert sich der Welt der menschlichen Vorstellungskraft, indem er die physische Natur der Kamera loswird. Im digitalen Zeitalter des Kinos ist der Animationsfilm wahrscheinlich die vorteilhafteste Form des Kinos. Imaginäre Szenen, die selten oder nie von einer Kamera eingefangen werden können, lassen sich mit animierten Bildern, insbesondere mithilfe der Computertechnik, leicht realisieren. Da die Animation vollständig von menschlicher Intelligenz aufgebaut und Schritt für Schritt produziert wird, kann sie Metamorphosen darstellen.¹⁷⁸ Darüber hinaus bietet die Animation als technisches Verfahren den Künstlern ein außerordentliches Potenzial für formale Experimente und expressive Freiheit.¹⁷⁹

Jedoch stellt sich hier die grundlegende Frage: Was ist die besondere filmische Wirklichkeit, die wir im Animationsfilm erhalten? Ist ein Animationsfilm, der von der Indexikalität losgelöst und grundsätzlich vom Willen seines Schöpfers abhängig ist, auch losgelöst von jeder Art des filmischen Realismus, oder nähert er sich eher einem besonderen filmischen Realismus an? Und welcher besondere filmische Realismus ist in den verschiedenen Genres des Animationsfilms festzustellen? Was sind die gemeinsamen Prinzipien eines filmischen Realismus im Animations- und im normalen Film, und wo liegen die Unterschiede? Dies soll am Forschungsgegenstand des chinesischen Animationsfilms weiter diskutiert werden. Die Animation umfasst vor allem eine außerordentlich große Vielfalt an Techniken und Verfahren, was sie zu einem ebenso vielfältigen Studienfach macht. Daher sollte auch klargestellt werden, dass in diesem Abschnitt nicht das Animationskino im Allgemeinen als eigenständiges Genre untersucht wird, was auf diesen wenigen Seiten sicherlich nicht möglich ist. Ziel dieses Abschnitts ist es, zwei repräsentative Animationsfilme des zeitgenössischen chinesischen Kinos (*Ne Zha* und *The Legend of Hei*, die beide 2019 erschienen) im Detail zu analysieren. Erwähnenswert ist noch, dass das Filmbeispiel *Ne Zha* hier in einem engen Zusammenhang mit den zuvor genannten Themen Main-Melody und

¹⁷⁸ Vgl. Lilly Husbands u. Caroline Ruddell: *Approaching Animation and Animation Studies*. In: Nichola Dobson u. a. (Hg.): *The Animation Studies Reader*. London, New York: Bloomsbury 2019. S. 8.

¹⁷⁹ Vgl. Ebd. S. 10.

Mainstreamästhetik stehen. Im Rahmen dieses Abschnitts wird auch eine vertiefte Diskussion zu diesem Thema durchgeführt.

3.3.2 *Ne Zha* und der filmische Realismus

Der Animationsfilm spielt im zeitgenössischen chinesischen Populärkino eine bedeutsame Rolle. Als wesentlicher Bestandteil des zeitgenössischen chinesischen Kinos sollte der akademische Forschungswert des Animationsfilms nicht übersehen werden. Der Film *Ne Zha*¹⁸⁰ ist einer der repräsentativsten Animationsfilme, die zum chinesischen Populärkino der neuen Zeit gehören. Es ist erwähnenswert, dass *Ne Zha* als Animationsfilm der zweitbeliebteste Film an den chinesischen Kinokassen aller Zeiten ist, gleich nach dem Actionfilm *Wolf Warrior 2*. *Ne Zha* übertraf sowohl den chinesischen Sci-Fi-Blockbuster *The Wandering Earth* (2019) als auch den phänomenalen Hollywoodblockbuster *The Avengers 4*, der ebenfalls 2019 erschien.¹⁸¹ Zudem ist es interessant zu sehen, dass ein Animationsfilm ohne Stars an den Kinokassen so erfolgreich sein kann. Daher ist es notwendig, den Film im Hinblick auf die oben erwähnten Probleme der Animation, des filmischen Realismus und der chinesischen Filmkultur zu untersuchen.

Ne Zha stellt eine bekannte Figur der chinesischen Mystik dar, die vor allem in dem Buch zur religiösen Mythologie der Yuan-Dynastie *Investiture of the Gods* dokumentiert ist. Sie taucht zudem in einer Reihe klassischer literarischer Werke auf, darunter *Die Evolution der Götter*, eines der berühmtesten Werke aus den Romanen der Ming-Dynastie *Reise in den Westen* und *Reise in den Süden*. Im Jahr 1979 wurde der erste Zeichentrickfilm *Ne Zha* veröffentlicht. Die neue Version von *Ne Zha* im Jahr 2019 weicht offensichtlich von der Version des Jahres 1979 ab. Einer der größten Unterschiede zwischen den beiden Versionen ist die Beziehung zwischen *Ne Zha* und *Ao Bing*. In der Version von 1979 sind *Ao Bing* und *Ne Zha* Todfeinde, während sie in der neuen Version beide Fremde in ihrer Welt sind und sich sogar als Freunde betrachten. Diese unkonventionelle Freundschaftseinstellung ist der Schlüssel der Suche nach Selbstwertgefühl, sowohl

¹⁸⁰ *Ne Zha*, Jiao Zi, 2019

¹⁸¹ Gemäß den Daten bis 2019.

für Nezha als auch für Ao Bing, die beide von den Massen als Außerirdische angesehen werden. Sie müssen die Aufgabe erfüllen, sich selbst zu finden. Eine der Missionen besteht darin, den jeweils anderen Außerirdischen zu treffen. Im Film trifft Ne Zha auf Ao Bing und findet heraus, dass er nicht der einzige Dämon, nicht der einzige Außerirdische ist.

Zudem ist der Dämon einer der bedeutendsten Konzepte des Films. Im Film wird Ne Zha ständig Dämon, auf Chinesisch 妖怪 (yao guai), genannt. *Yao* bedeutet auf Chinesisch Gespenst oder Fee, während *Guai* Fremder bedeutet. Hier wird auf Chinesisch deutlicher ausgedrückt, was Ne Zha ist: ein unmenschlicher Fremder. Indem die beiden Freundschaft schließen, lernen sie eine andere Welt kennen, betreten eine andere Art von Fantasie, öffnen sich für eine andere Welt und gewinnen so eine neue Wirklichkeit. Durch ihre Freundschaft treten die beiden entfremdeten Personen aus ihrer isolierten Subjektivität in die gemeinsame Welt hinaus.

Ein mit *Ne Zha* 2019 vergleichbarer Animationsfilm ist *The Legend of Hei* (Im Folgenden abgekürzt als Hei)¹⁸², der ebenfalls 2019 in die Kinos kam. *Hei* ist vor allem anders als *Ne Zha* 2019, da der Film ein 2D-Animationsfilm ist. Der zweidimensionale Animationsfilm kann im Vergleich zum dreidimensionalen noch unrealistisch sein. Der Prozess des Verfolgens und Verstehens eines zweidimensionalen Animationsfilms ähnelt dem Lesen von Comics, was bedeutet, dass wir dem Bild unsere eigene Wahrnehmung der Welt beifügen und somit diesen einfachen Linien Bedeutung verleihen.

Wie im vorherigen Abschnitt erläutert, stellt der Animationsfilm Bewegung dar, auch wenn diese Bewegung eine Illusion für unsere Augen ist. Das Ergebnis ist jedoch nicht, dass wir einzelne Bilder sehen, wie in Comics, sondern es sind bewegte Bilder. Darüber hinaus werden Animationsfilme als eine Form des Kinos in einem öffentlichen Raum gesehen, was sie von Comics unterscheidet. Die Frage, ob ein Animationsfilm tatsächlich als Kino bezeichnet werden kann, gilt es zu diskutieren. Jedoch konzentriert diese Arbeit sich auf die Tatsache, dass Animationsfilme bereits Teil des chinesischen kommerziellen Kinos und einige von ihnen sogar sehr populär geworden sind. Daher ist es unvermeidlich, zu diskutieren,

¹⁸² *The Legend of Hei*, MTJJ, 2019

wie diese Filme ihre eigene Realität darstellen und wie sie sich voneinander unterscheiden.

Der 2D-Animationsfilm *Hei* zeigt eine andere Perspektive des chinesischen Animationsfilms als *Ne Zha*. Im Vergleich zum visuellen Spektakel von *Ne Zha* 2019 wirkt *Hei* viel langsamer. Ein Kassenerfolg von mehr als 300 Millionen Euro, der zwar nicht mit *Ne Zha* konkurrieren kann, aber dennoch beachtlich ist, hat den Film zu einem relativ populären gemacht. Der von MTJJ gedrehte Film *Hei* erzählt die Geschichte eines Katzendämons, Luo Xiao Hei, dessen Haus von Menschen zerstört wird. Durch Zufall trifft er seinen zukünftigen Freund, Wu Xian, und begibt sich mit ihm zusammen auf ein fantastisches Abenteuer.

Hei und *Ne Zha* erzählen beide die Geschichte eines Dämons, lassen sich aber zugleich klar unterscheiden. Im Film *Hei* scheint die Wahl für den Protagonist ähnlich wie in *Ne Zha* zu sein: Wird Hei, der Dämon, die menschliche Welt zerstören und sie wieder in ihre ursprüngliche Welt der Dämonen zurückverwandeln, oder wird er die bestehende menschliche Welt verteidigen und mit ihr leben? Die Antwort des Films *Hei* auf diese Frage scheint jedoch komplizierter konstruiert zu sein als jene in *Ne Zha*. Eine entscheidende Szene des Films spielt sich in einem Gespräch zwischen den Hauptfiguren ab, in dem Wu Xian Hei fragt: „Kannst du die Guten von den Schlechten unterscheiden?“. Hei antwortet: „Ich weiß, dass du kein böser Mensch bist, und Feng Xi auch nicht“ (ca. 54:00-55:00). Hier versucht der Film, die Grenze zwischen Gut und Böse zu verwischen. Die Dichotomie von richtig und falsch wird ebenfalls bis zu einem gewissen Grad aufgehoben.

Die weitere Situation in *Hei* offenbart jedoch Widersprüche. Wu Xian, Hei und Feng Xi vertreten im Film drei verschiedene Parteien: Es gibt Wu Xian, der die Welt der Menschen repräsentiert, Feng Xi, der die Welt der Dämonen vertritt, und schließlich Hei, der zwischen den beiden Parteien schwankt. Obwohl der Film zumeist versucht, die Grenze zwischen Menschen und Nichtmenschen, zwischen Gut und Böse, aufzuheben, begegnet das Ende all diesen Bemühungen kritisch. Hei, der der Dämonenwelt angehört, hat den Menschen (Wu Xian) geholfen, Feng Xi zu besiegen und aus der Menschenwelt zu vertreiben. Der Dämon Hei wird dort zum Unterstützer des bestehenden Machtsystems. Dass er später mit Wu Xian ein Nomadenleben führt, liegt vor allem daran, dass er seinen Auftrag bereits erfüllt hat

oder, mit anderen Worten: Hei kann nur dann ein friedliches Leben mit Wu Xian führen, wenn die Ordnung in der Menschenwelt stabil bleibt. Dieses Nomadenleben scheint hier bloß ein Bonus für die erfüllte Mission zu sein. Der Film hat sogar diesem Bonus einen präzisen Namen gegeben: Familie. Hei will Wu Xian helfen und mit ihm auf eine lange Reise gehen, denn er nimmt Wu Xian als seine Familie. Es ist hier besonders zu beachten, dass die Rolle der Familie in *Hei* und *Ne Zha* ebenfalls unterschiedlich ausfällt. In *Ne Zha* ist es die Familie, die den Protagonisten dazu drängt, eine gute, moralische Person zu sein. In *Hei* hat der Protagonist zunächst keine Familie, wollte aber immer eine haben. Er muss seine Mission erfüllen, um seine eigene Familie zu gewinnen. Auch wenn sein dies ihn in einen Widerspruch zu sich selbst bringen kann, scheint Hei offensichtlich eine stärkere Figur des Individualismus zu sein, die für ihren eigenen Willen kämpft.

In *Ne Zha* kann man zum Beispiel einen typischen filmischen Anfang eines Westerns sehen. Zuerst erscheint ein virtuelles Wesen, dann erklärt der Erzähler im Voiceover den Aufbau dieser fiktiven Welt und die grundlegenden Widersprüche des Films. Eine deleuzianische Großform, das heißt eine Form von S-A-S (Situation-Aktion-Situation) findet sich hier. *Hei* beginnt mit einer anhaltenden Einstellung, einer detaillierten Bewegungsaufnahme, in der der Zuschauer in einem traumähnlichen Wald landet und den Protagonisten des Films, Xiaohei, sieht. Ein tauähnlicher weißer Gegenstand fällt auf Heis Körper, als würde er ihn aufwecken, und dann blickt Hei nach oben in die Welt, als geschähe dort oben gleich etwas. Dies entspricht der deleuzianischen Kleinform, nämlich der A-S-A-Form (Aktion-Situation-Aktion).

Bereits zu Beginn der beiden Filme werden unterschiedliche Erzählmuster präsentiert. In *Ne Zha* weisen die Ereignisse eine feste Struktur auf. Das heißt, wir wissen genau, in was der Konflikt zwischen den Figuren besteht und wo der Widerspruch liegt. Auch wird das moralische Lager geklärt. In *Hei* hingegen wird, wie in der Eröffnungssequenz, ein Urteil postuliert oder, besser gesagt, nicht explizit vorgegeben. Es ist die konkrete Situation, die zuerst auftaucht, und erst dann beginnt der Zuschauer zu verstehen, was in der Welt des Films geschieht und wie sich die Positionen der Figuren verschieben und verändern. Schließlich werden in *Hei* die Grenzen der Moral mehrdeutig, es gibt keine absolute Opposition

zwischen den Bösen und den Guten. Mit einem leichten Wechsel der Perspektive können die Guten böse und die Bösen gut sein.

Es lässt sich folglich konstatieren, dass *Hei* eine Vorliebe für einen realistischeren Filmstil hegt. Der Film selbst unterwandert die binäre Dichotomie von Gut und Böse sowie die klare Unterscheidung zwischen Mensch und Nicht-Mensch. Auf diese Weise verbleibt eine Ambiguität der Welt sowie eine Komplexität des moralischen Systems. Der Film hat es somit vermocht, eine gesteigerte Authentizität in die Narration zu integrieren und damit eine erhöhte Realitätsnähe im Filmgeschehen zu erzeugen, – das heißt, mehr „Realität“ in den Film zu bringen. Dies steht in Einklang mit der von Bazin entwickelten Theorie des kinematographischen Realismus.

Ebenso ist es bemerkenswert, im Falle von *Ne Zha* die zwischen den beiden Außerirdischen entstandene Freundschaft zu beobachten. In *Ne Zha 2019*, das gegenseitige Kennenlernen von Ne Zha und Au Bing ermöglicht es nicht nur den beiden außerirdischen Charakteren, ihre Welt aus einer neuen Perspektive zu sehen, sondern auch den Zuschauern, die im dunklen Kino sitzen und ihre Fantasien mit jenen der Figuren verbinden. Der amerikanische Philosoph und Filmwissenschaftler Stanley Cavell behauptet, dass das Wesen des Kinos der Automatismus der Fotografie sei, was darauf hindeutet, dass für ihn Animationsfilm und Kino grundlegend verschiedene Dinge sind.¹⁸³ Was er für das Kino betont, nämlich dass der Film eine Verbindung zwischen unserer Vorstellungskraft und der materiellen Welt herstellt, gilt in ähnlichem Maße auch für den Animationsfilm.

Als Cavell jedoch den Automatismus der Fotografie im Kino betonte, war er selbst nicht ganz von der Objektivität der projizierten Bilder überzeugt. Und tatsächlich nimmt das Publikum die Bilder immer als eine Art Fantasie wahr. Die Kugeln und das Blut im Film sind nicht dieselben Objekte wie in der realen Welt, und das wissen wir. Aber das Gefühl von dramatischer Spannung und Emotion ist immer noch mit den animierten Bildern verbunden. Tatsächlich ist die Art und Weise, wie wir Kamerabilder wahrnehmen, bei Animationsfilmen nicht viel anders. Obwohl

¹⁸³ Stanley Cavell: *The World Viewed*. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press 1979. S. 102.

wir wissen, dass die Figuren nicht von echten Menschen gespielt werden, glauben wir an die Geschichten, die um sie herum geschehen, und fühlen, was die Figuren fühlen.

Da Animationsfilme mit CGI-Techniken ausschließlich aus künstlich erzeugten Elementen bestehen, stellen sie eine extreme Ausprägung des von Stephan Prince postulierten Wahrnehmungsrealismus dar.¹⁸⁴ Im Gegensatz zu konventionellen Filmen wie *True Lies* oder *Jurassic Park*, in denen nur einzelne Elemente animiert sind, ist in Animationsfilmen alles vollständig animiert und damit illusionär.¹⁸⁵

Dennoch bilden Animationsfilme durch ein gemeinsames Weltverständnis der Zuschauer die Grundlage für eine emotional involvierte Betrachtung der Filme. Darüber hinaus können Animationen auch dazu dienen, bestimmte Ideologien visuell darzustellen.

3.3.3 Ne Zha und die Main-Melody im digitalen Zeitaler

Es ist von Bedeutung, der Botschaft des Films eine präzise Beachtung zukommen zu lassen. Am Ende des Films ruft Ne Zha Wort für Wort den Schlüsselsatz: „Mein Schicksal liegt in meinen Händen, nicht in den Händen Gottes!“ (siehe Abb. 28–31¹⁸⁶). Diese Szene vermittelt eine zentrale Botschaft: Lebt euer eigenes Leben, kümmert euch nicht darum, was andere denken; ergebt euch nicht einfach eurem Schicksal, nehmt es selbst in die Hand. Ebenfalls macht diese Szene den Film auch zu einer Art Rebellion gegen die traditionellen chinesischen ethischen Werte. Im Allgemeinen wird in der chinesischen Kultur Tian (Gott) als das absolute Wesen betrachtet, das das Schicksal des Einzelnen bestimmt. Hier sollte klargestellt werden, dass der Gott im chinesischen Sinne anders als in der westlichen Welt zu verstehen ist. Das Manifest in *Ne Zha* lautet ursprünglich: „Mein Schicksal liegt in meiner Hand statt der Hand ‚Tians‘!“ Das chinesische Wort Tian, wörtlich übersetzt als Himmel, bedeutet weniger der Himmel oder Gott, sondern eher die Götter oder all die außerirdischen mysteriösen Kräfte, die die Menschen nicht begreifen und besiegen können.

¹⁸⁴ Vgl. Prince: „True Lies“. S.34-35

¹⁸⁵ Vgl. Ebd.

¹⁸⁶ Abb. 7–10: *Ne Zha*, Jiao Zi, 2019. COLORROOM Pictures. 01:33:55-01:34:12.

Die Einstellung des Films passt zum psychologischen Zustand der heutigen jungen chinesischen Generation. Die jungen Chinesen, die unter dem allgemeinen sozialen Umfeld eines Sozialismus mit chinesischen Spezialitäten (中国特色社会主义 *zhong guo te se she hui zhu yi*) aufgewachsen sind, sind einerseits stark von den ideologischen Werten des kapitalistischen Wirtschaftssystems geprägt, haben aber andererseits den Boden der ostasiatischen Kultur, der durch das Tian gebunden ist, nie wirklich verlassen. Sie versuchen, einen Ausweg aus dem Spannungsfeld zwischen dem Individualismus, der sich aus kapitalistischen Werten ableitet, und dem Kollektivismus, der auf traditionellen chinesischen Werten beruht, zu finden. In *Ne Zha* wird der Held zunächst vom Schicksal im Stich gelassen und von den Massen nicht akzeptiert. Die heutige chinesische Jugend steht in ihrer persönlichen Entwicklung vor einem ähnlichen Dilemma. Ihre Suche nach persönlichen Werten, nach dem Sinn des Lebens ist immer von den Widersprüchen zwischen Individualismus und Kollektivismus begleitet. Die Geschichte in *Ne Zha* dreht sich ebenso um einen Widerspruch: Wird Ne Zha sich selbst aufgeben, oder wird er bis zum Ende mit seinem Schicksal kämpfen? Der Film schlägt am Ende vor, dass das Schicksal in unseren eigenen Händen liegt, was anscheinend dem traditionellen chinesischen ethischen Wert widerspricht, in dem der Gott (Tian) über allem steht. Der Triumph von Ne Zha über den Gott (Tian) am Ende des Films oder, genauer gesagt, die Kontrolle über sein eigenes Schicksal (Kontrolle über den Kreis *qian kun quan*), ist zweifellos eine Betonung des individuellen Willens. Auf diese Weise hat der Film eine moderne Version der alten chinesischen Sagengestalt geschaffen. Allerdings scheint die Situation hier kompliziert zu sein. Ist dieser Triumph ein Triumph gegen den *Tian* (天), oder ist es immer noch ein heimlicher Triumph des *Tian*? Die Wahl von Ne Zha ist hier besonders bemerkenswert. In *Ne Zha 2019* gibt es den Konflikt zwischen dem Individuum und dem Kollektiv wie auch in den anderen populären chinesischen Filmen. Offensichtlich ist Ne Zhas endgültige Wahl wieder das kollektive Interesse, obwohl er sein Schicksal selbst in die Hand nehmen möchte. Einerseits intendiert er, selbst zu entscheiden, sein Leben selbst zu gestalten. Andererseits versucht er, ein guter Mensch zu werden, weil die anderen ihn nicht als Dämon akzeptieren. Er entscheidet sich dafür, ein Held zu werden, da die Masse ihn braucht. Ne Zha möchte und kann nicht als Dämon leben, denn das

bedeutet Böses, Unglück und Chaos. Seine Wahl ist nicht zufällig und zeigt genau, wie die Main-Melody in diesen Film eingefügt wurde.

Die Kernidee der Main-Melody verteidigt stets die kollektiven Interessen (oder die Interessen des Machtsystems) und ermutigt oft die Menschen, ihre individuellen Interessen den kollektiven Interessen zu widmen, wenn es nötig ist. Außerdem muss die Hauptfigur in einem Film mit einer Main-Melody moralisch rein sein, Opfer bringen und dem System gehorchen oder sich mit ihm versöhnen. Dies findet sich auch in *Ne Zha* 2019. Der Dämon wurde umerzogen oder, genauer gesagt, der Dämon selbst hat sich umerzogen. Relevant ist nicht, wie ein Dämon in einer normalen Welt leiden muss und auch die Menschen um ihn herum leiden lässt, sondern wie er am Ende ein guter Mensch mit Moral geworden ist. Schließlich hat im Film der Kollektivismus wieder einmal den Individualismus besiegt, obwohl der individuelle Wille an einigen Stellen stark betont wird.

So zeigt der Film *Ne Zha*, wie die Main-Melody in verschiedene Filmgenres eingefügt und mit verschiedenen Filmbildern gestaltet werden kann. Im Vergleich zu einem traditionellen Main-Melody-Protagonist steht der neue *Ne Zha* für eine völlig andere Art Protagonist. Er wurde als Dämon geboren und sogar von den Massen verabscheut. In der Geschichte geht es auch mehr um *Ne Zha*'s individuelle Entwicklung als um einen Sieg der Nation. Doch wie in dem Film *Dying to Survive* sind in *Ne Zha* 2019 bestimmte melodische Hauptelemente zu finden. Somit eröffnet der Film *Ne Zha* 2019 neue Möglichkeiten, die Main-Melody neu zu perspektivieren. Dadurch lässt sie sich besonders gut in einen Film wie *Ne Zha* einfügen, der sich deutlich von *The Founding of a Republic* unterscheidet.

In der alten Version von 1979 gelingt es *Ne Zha* nicht, sein Schicksal zu ändern, und er opferte sich am Ende sogar für die Gerechtigkeit, die er verdiente. Dies zeigt eine bemerkenswerte Haltung des *Ne Zha* 1979 – nicht nur, weil der Film eine vollständige Tragödie ist, sondern mehr noch, weil er eine spezifische Ironie der chinesischen Gesellschaft jener Zeit offenbart: Die Versuche der Rebellion und des Vaternmords endeten alle im Lauf der Zeit im Scheitern. Zugleich zeigt die neue Version die Tragik einer gescheiterten Rebellion in umgekehrter Weise.

Hier gilt es noch einmal auf Kracauers Thesen zurückzukommen, in denen er von einer populären Kunst mit Entdeckerfunktion spricht. Die unterschiedliche Art und Weise, wie die Filmversionen mit dem Schicksal von *Ne Zha* umgehen, zeigt, wie

sich die gesellschaftliche Situation in China im Laufe der Zeit verändert hat. Schließlich kann *Ne Zha* nur das *Ne Zha* seiner eigenen Zeit sein, sei es 1979 oder 2019. Während die Chinesen 1979 recht frustriert über ihr Schicksal und ihre Zukunft waren, zeigt sich heute, vor allem bei der jüngeren Generation, ein gewisses Selbstbewusstsein, das in den letzten Jahren durch soziale Medien und Filme wie *Wolf Warrior 2* vermittelt wurde: dass sie (oder wir) die Gegner besiegen werden.

In *Ne Zha* (1979) führt der Protagonist einen verzweifelten Kampf gegen sein vorbestimmtes Schicksal und gegen die Autoritäten, was letztlich zu seinem tragischen Tod führt. Diese Darstellung spiegelt die desillusionierte Stimmung und die politischen Spannungen der damaligen Zeit wider, als individuelle Auflehnung gegen das System oft zu nichts führte. In *Ne Zha* (2019) hingegen zeigt sich ein Wandel: Der Held kämpft nicht nur gegen sein Schicksal, sondern behauptet auch, dass sein Schicksal in seinen eigenen Händen liegt. Dies zeigt ein gesteigertes Selbstbewusstsein und die Hoffnung, dass die heutige Generation die Herausforderungen und Widrigkeiten überwinden kann.

Während die alte Version das Scheitern der Rebellion und die Unveränderlichkeit des Schicksals betont, legt die neue Version den Schwerpunkt auf die Möglichkeit und den Glauben an den persönlichen Triumph. Diese unterschiedliche Behandlung des Themas Rebellion und Schicksal spiegelt die sozialen und politischen Veränderungen in China über die Jahrzehnte hinweg wider. Der Wandel von einer tragischen, fast fatalistischen Sichtweise hin zu einer optimistischeren, selbstbestimmteren Perspektive zeigt den zunehmenden Einfluss des Individualismus und das wachsende Selbstbewusstsein der zeitgenössischen chinesischen Gesellschaft.



Abb.28¹⁸⁷



Wolf Warrior 2 (siehe auch Abb. 12)



¹⁸⁷ *Ne Zha*, Jiao Zi, 2019. COLORROOM Pictures. 01:33:55-01:34:10



Abb.29-31¹⁸⁸



Wolf Warrior 2 (siehe auch Abb. 10)

Besonders interessant wird es, wenn zwei Szenen aus den Filmen *Ne Zha* und *Wolf Warrior 2* für die Analyse ausgewählt werden. In den oben gezeigten Abbildungen

¹⁸⁸ *Ne Zha*, Jiao Zi, 2019. COLORROOM Pictures. 01:33:55-01:34:10

ist zu erkennen, dass die Zeichentrickfigur Ne Zha dem Wolf Warrior auffallend ähnlich dargestellt wird. Besonders in dem entscheidenden Moment, in dem Ne Zha beschließt, gegen die Welt und sein Schicksal zu kämpfen, finden sich ähnliche filmische Einstellungen. In *Wolf Warrior 2* trägt Wu Jing, während er erfolgreich Menschen rettet und sie ins chinesische Militärhauptquartier bringt, zur Verdeutlichung seiner Identität die chinesische Nationalflagge am Arm.

Es ist interessant zu beobachten, dass in diesen beiden ausgewählten Filmausschnitten kein klarer Unterschied zwischen einer animierten Figur und einer menschlichen Figur besteht. Beide Gesichter sind zentral im Bild platziert und nehmen fast die Hälfte des Bildes ein. Der Gesichtsausdruck des von einem menschlichen Schauspieler dargestellten Wolf Warriors ist ebenso leicht zu lesen wie der einer animierten Figur. Dies unterstützt die Argumentation, dass Animationsfilme, insbesondere solche mit hoher Popularität wie *Ne Zha*, ebenfalls auf stereotype Bildmuster zurückgreifen. Diese Tendenz wird durch die Verwendung von Großaufnahmen verstärkt.

Auch in *Wolf Warrior 2* spielt CGI eine wichtige Rolle. Wie bereits erwähnt, folgt der Film in der Szene, in der der chinesische Pass mit den hinzugefügten Worten am Ende des Films erscheint, vor allem dem Weg der Animation. Dabei wird eine Art „Kino-Pinsel“ anstelle des „Kino-Auges“ im Sinne von Lev Manovich verwendet.¹⁸⁹ Diese Szene zeigt auch, wie ein Film wie *Wolf Warrior 2* einen Wahrnehmungsrealismus im Sinne von Stephen Prince schafft.¹⁹⁰ Die zusätzlichen Wörter auf dem chinesischen Pass sind nicht realistisch, sondern wurden absichtlich nach den Wünschen der Filmemacher hinzugefügt. Diese Szene basiert jedoch auf der Annahme, dass das Publikum die Meinung des Regisseurs teilt. Dadurch wird die Szene nicht zu einem völlig „illusorischen“ Bild, sondern vermittelt etwas Bekanntes, worüber sich Regisseur und Publikum einig sind.¹⁹¹

¹⁸⁹ Vgl. Manovich: „WHAT IS DIGITAL CINEMA?“ S.20

¹⁹⁰ Prince: „True Lies“.

¹⁹¹ Vgl. Ebd. S. 10



Wolf Warrior 2 (siehe auch Abb. 13)

Zusammenfassend lässt sich noch sagen, dass *Hei* im Vergleich zu *Ne Zha* zudem eine komplexere Situation darstellt, sodass es schwieriger ist, einen Main-Melodischen Kern im Film zu erkennen. Zwar gibt es bestimmte Elemente, die als Main-Melody betrachtet werden können, wie die Familie und die Verteidigung des Wohlstands einer größeren Welt (der kollektiven Interessen der Menschenwelt). Doch auch diese Konzepte erscheinen im Film als fragwürdig.

Die Familie, das heißt Wu Xian, für die er sich entschieden hat und mit der er auf die Reise geht, ist ein Außenseiter des bestehenden Systems. Der Feind Feng Xi wird vom Protagonisten als nicht böse beschrieben, obwohl er das bestehende System zerstören will. Es gibt also stets instabile Stellen im Film, die die Main-Melody ins Wanken bringen. Daher kann *Hei* als populärer Film gesehen werden, aber nicht als ein typischer Main-Melody-Film.

Es ist erwähnenswert, dass solche Dämonenfiguren mit zerstörerischer Kraft normalerweise nur in Animationsfilmen des chinesischen Kinos auftreten. Das Publikum neigt dazu, die Figuren im Zeichentrickfilm als fiktiv zu betrachten, während die Figuren im Kamerafilm als realer gelten, weil sie von echten Menschen aus Fleisch und Blut gespielt werden. Hier scheinen die Thesen von Cavell wieder bestätigt werden zu können. Jedoch trifft auch das Gegenteil zu. Die Art der Abstraktheit des Animationsfilms unterscheidet sich allerdings von Literatur und Malerei. Der Animationsfilm arbeitet mit einem audiovisuellen Medium und erzeugt Bewegung, auch wenn sie sich von nicht animierten Bildern unterscheidet. Dennoch schauen und hören die Zuschauer in erster Linie, statt zu lesen. Dies ist auch der allgemeine Unterschied zwischen einem audiovisuellen und einem

literarischen Medium. Dank der Fortschritte in der Computertechnologie sind Animationsfilme heute realistischer als je zuvor. Einige dieser Filme sind sogar in der Lage, Figuren so lebensecht darzustellen, dass sie echten Schauspielern ähneln. Trotzdem bleibt der Film *Ne Zha* 2019 seiner traditionellen Animationsform treu und basiert auf dem alten Mythos von Ne Zha. Der Film interpretiert diesen Mythos rebellisch und kann daher als eine Art „thwarted fable“ im Sinne von Rancière betrachtet werden, da er die Geschichte von Ne Zha neu erzählt, interpretiert, dekonstruiert und wieder aufbaut.

Obwohl der Animationsfilm abstrakter ist als der Kamerafilm, hat er den direkten Kontakt zu seinen Zuschauern nicht verloren. Erstens, das Einfühlen des Publikums in die fiktiven Figuren geht nicht verloren, nur weil die Bilder gemalt und nicht mit der Kamera aufgenommen wurden. Darüber hinaus erlangen Animationsfilme wie *Ne Zha* große öffentliche Aufmerksamkeit. Somit erfüllen diese Filme auch die Aufgabe einer Massenkunst, nämlich, mit einer enormen Menge von Menschen zu kommunizieren. Zudem erzeugen die animierten Bilder mehr Kraft dahingehend, Fremde zu schaffen. Genau aus diesem Grund kann man wahrscheinlich mehr von chinesischen Animationsfilmen erwarten, die mit der Zensur spielen können und kreative Wege finden, um Main-Melody-Filme zu schaffen. Im Fall von *Ne Zha* ist besonders erwähnenswert, dass der Film einen mythischen Erfolg an den Kinokassen errungen hat, ohne einen einzigen Star vorzuweisen. Mit amüsanten Charakteren, einer kompakten Handlung mit dem Kampf zwischen Liebe und Hass, Lust und Zerstörung sowie visuellen Spektakeln mit intensiven Emotionen triumphiert der heimische Animationsfilm *Ne Zha* sogar über seinen großen Rivalen *The Avengers 4*. Einerseits markiert dieser Erfolg die allmähliche Abschwächung der Relevanz von Hollywood im chinesischen Kino, andererseits zeigt er, dass die einheimischen alten Mythen heutzutage mit der neuen Digitaltechnik zu neuem Leben erweckt werden können.

3.4 Zusammenfassung

Chinas gegenwärtiges populäres Kino stellt nicht nur ein neues Gesicht des chinesischen Kinos im digitalen Zeitalter dar, sondern auch den tiefgreifenden Wandel Chinas. Dieses Selbstbewusstsein findet seinen direkten Ausdruck im Kino. Hinsichtlich der Veränderungen der Main-Melody kann argumentiert werden, dass China nicht länger an einer Vision der Vergangenheit interessiert ist, sondern vielmehr seine Stimme auf der internationalen Bühne erheben möchte.

Diese Tendenz steht im Einklang mit den sozialen Umständen und den grundlegenden theoretischen Leitlinien der Kommunistischen Partei Chinas, angefangen von Marxismus-Leninismus über die Theorien von Mao Zedong und Deng Xiaoping bis hin zu den Konzepten der „Drei Repräsentanten“ von Jiang Zemin, den wissenschaftlichen Entwicklungsperspektiven von Hu Jintao und schließlich dem Konzept des gemeinsamen Schicksals der Menschheit von Xi Jinping. Die bedeutendsten melodischen Filme haben auf ihre eigene Weise auf diese Ideologien reagiert und die Main-Melody entsprechend angepasst.

Traditionelle Main-Melody-Kriegsfilme handelten oft von der Überwindung westlicher Feinde durch das chinesische Volk. Diese Dynamik hat sich nun verändert. In *Wolf Warrior 2* sieht man, dass China nicht mehr das zurückhaltende alte China ist, sondern mehr Initiative in internationalen Angelegenheiten zeigt und sogar bestrebt ist, seine Landsleute im Ausland zu retten, wenn Terroranschläge stattfinden. Dies steht im Einklang mit dem Thema des gemeinsamen Schicksals der Menschheit.

Es ist jedoch besonders bemerkenswert, dass die Haupthandlung in den neuen Main-Melody-Filmen wie *Wolf Warrior 2* und anderen ähnlichen Filmen wie *Red Sea Operation* und *Operation Mekong*¹⁹² im Ausland stattfindet. Ebenso verhält es sich mit den *Lost*-Serien von Xu Zheng. Offensichtlich werden exotische Schauplätze in diesen Filmen zu Orten des Chaos und der Unordnung. Während im Ausland Kriege und Chaos herrschen, bleibt in China alles harmonisch, was mit

¹⁹² *Operation Mekong*, Dante Lam, Eddie Peng, 2016

dem Konzept der harmonischen sozialistischen Gesellschaft Chinas übereinstimmt, einem der Leitprinzipien der Kommunistischen Partei Chinas.¹⁹³

Der *Wolf Warrior*, ein *Captain America* made in China, verkörpert lediglich einen unbesiegbaren chinesischen Superhelden und verzerrt somit die Realität der Main-Melody. Die Rachegeschichte des Wolfskriegers ist nicht überzeugend, weil sie genau das Gegenteil von der Main-Melody darstellt. Gemäß den Grundsätzen der Main-Melody sollten „Literatur und Kunst [...] Wahrheit, Güte und Schönheit fördern“¹⁹⁴. Dies impliziert, dass Main-Melody-Filme darauf abzielen sollten, universelle Werte wie Liebe und Einigkeit unter den Menschen zu vermitteln. Der Film *Wolf Warrior 2* verstärkt jedoch nur die Trennung zwischen den verschiedenen Parteien, indem er einen eindeutig bösen Feind etabliert und lediglich dem chinesischen *Wolf Warrior* ermöglicht, das Gute zu repräsentieren und jede Situation zu gewinnen. Dies zeigt auch die widersprüchlichen Perspektiven des Guten. Es ist jedoch offensichtlich, dass die bedeutendsten melodischen Filme nicht darauf abzielen, dieses komplexe Paradoxon zu lösen.

Filme wie *Wolf Warrior 2* versuchen in gewisser Weise, die Rolle der Amerikaner zu übernehmen. Jedoch scheinen die amerikanischen Filme in letzter Zeit schon einen anderen Weg einzuschlagen. Filme wie *Hacksaw Ridge* zeigen, wie sich ein stark ideologisch geprägter Film gut hinter einem bestimmten universellen Wert tarnen kann. Auf fast unmerkliche Weise hat es der Film geschafft, effizient eine religiöse Predigt zu halten und den Krieg mit der Idee des Guten zu verteidigen. Diese Art von Main-Melody deckt die Idee ab, einen Krieg zu rechtfertigen. Diese Art von Main-Melody deckt die Vorstellung ab, einen Krieg zu unterstützen, in dem die Helden nicht töten, sondern Menschen retten. Dies zeigt auch, wie sich das Klischee erfolgreich weiterentwickelt hat. Wie Deleuze argumentierte, ist hinter dem Bild, das wir sehen, immer etwas verborgen, ganz zu schweigen von den

¹⁹³ Die harmonische sozialistische Gesellschaft Chinas ist eines der wesentlichen Leitprinzipien der Kommunistischen Partei Chinas. Siehe auch das nächste Zitat.

¹⁹⁴ Zitiert und übersetzt aus dem Bulletin des chinesischen Staatsrats „Das Zentralkomitee der Kommunistischen Partei Chinas zum Aufbau einer harmonischen sozialistischen Gesellschaft Beschlüsse zu mehreren wichtigen Themen“> Nr. 33, 2006. In diesem Bulletin wird hauptsächlich erläutert, wie die chinesische sozialistische Harmoniegesellschaft aussehen sollte und wie sie weiter und stärker aufgebaut werden kann. Besonders in dem Teil über das kulturelle Leben wird die Main-Melody erwähnt.

Quelle: http://www.gov.cn/gongbao/content/2006/content_453176.htm.

klischeehaften Bildern. Um Bilder interessant zu machen, muss etwas verborgen sein. Damit Bilder eine bestimmte Bedeutung als main-melodische Werte innehaben können, müssen also mehr Dinge verborgen werden. Je mehr Dinge verborgen sind, desto wirkungsvoller kann die Main-Melody sein. Und das ist auch im gegenwärtigen chinesischen populären Film zu finden.

Die Main-Melody im populären Kino ist zunehmend subtiler geworden. Die Geschichten der Main-Melody sind nicht mehr ausschließlich auf nationale Kriege und Siege beschränkt, und die Helden sind nicht mehr ausschließlich Vorsitzende wie Mao. Heutzutage sind die Helden eines Main-Melody-Films normale Menschen wie Cheng Yong oder sogar Dämonen wie *Ne Zha*. Die Geschichten und Charaktere sind im Vergleich zu den alten melodischen Hauptfilmen glaubwürdiger geworden, da die große, selbstlose Hingabe an das Land durch individuelle Dilemmata ersetzt wurde. Die Main-Melody ist effektiv in melodramatische Handlungsstränge eingewoben, was ihre Wirksamkeit steigert. Die Essenz der Main-Melody betont weiterhin die Überlegenheit kollektiver Interessen und die Tendenz von Dämonen, sich zum Guten zu wenden (im main-melodischen Sinne). Diese Essenz dient dazu, im Rahmen des Sozialismus mit chinesischen Merkmalen ein bestimmtes Moralsystem und eine bestimmte ideologische Konzeption aufrechtzuerhalten. Sie ist ein wesentliches Instrument zur Stabilisierung der gesellschaftlichen Ordnung.

Es kann argumentiert werden, dass das Wesen der Main-Melody nicht mehr nur darin besteht, Heldengeschichten mit Revolutionen oder Kriegen zu erzählen, sondern vielmehr darin, das Wertesystem der Main-Melody mit bestimmten filmischen Strategien effizient und subtil zu bewahren. Eine der bedeutendsten Strategien ist dabei die subtile Transformation des Helden, dessen Konzeption im chinesischen populären Kino ständig überarbeitet wird, indem das Gute und das Böse einander gegenübergestellt und verhandelt werden. Des Weiteren stellt der Kinobesuch für das chinesische Publikum ein Unterhaltungserlebnis dar, das nicht nur das Sehen eines Films umfasst, sondern auch die Zeit mit Familie und Freunden. In diesem Zusammenhang wird der traditionelle Main-Melody-Film zunehmend weniger konkurrenzfähig gegenüber anderen Filmgenres, da es ihm an lebendigen Charakteren und Humor mangelt. Was die Zuschauer benötigen, sind keine weiteren stereotypen Vorträge, sondern erfrischende Geschichten, Helden, mit

denen sie sich identifizieren können, audiovisuelle Spektakel, die ihre Sinne anregen, und attraktive Filmstars, die sie anziehen.

Der Main-Melody-Film versucht im Wesentlichen politische Absichten auszudrücken. Dennoch ist ein Film nicht ausschließlich ein politisches Instrument. Es gibt stets Elemente, die über das rein Politische hinausgehen und eine Vielzahl von Bedeutungen transportieren. Mit anderen Worten: Filmische Bilder lassen sich nicht einfach auf politische Absichten reduzieren. Es besteht die Möglichkeit, dass die Main-Melody sich selbst überdenkt und revidiert.

Rancière argumentiert, dass kinematografische Bilder ein Medium sind, das mit Relationen arbeitet und die Möglichkeit bietet, Verbindung zwischen dem Sagbaren und dem Sichtbaren herzustellen. Das Sichtbare, so Rancière, kann in sinnvollen Tropen angeordnet werden, während Worte eine Sichtbarkeit entfalten, die blendend sein kann.¹⁹⁵ Gerade dieses instabile Verhältnis von Sagbarem und Sichtbarem gibt dem Kino die Chance, die selbstverständliche Trennung von Wahrnehmung und Verstehen aufzuheben und Klischees auf tiefgreifende Weise zu erneuern.

Realismus mag im chinesischen Populärkino lange Zeit ein Pseudothema gewesen zu sein, denn die chinesischen Blockbuster, insbesondere die Main-Melody-Filme, können kaum als realistisch bezeichnet werden, sondern eher als fantastisch. Sie basieren auf einer visionären Sichtweise, die von der Gesellschaft übernommen wird. Es ist jedoch auch höchst dogmatisch zu behaupten, dass Main-Melody-Filme rein ideologische Werkzeuge zur Verbreitung bestimmter Ideologien der Kommunistischen Partei Chinas sind. Denn trotz ihrer Verankerung in einem main-melodischen Wertesystem zeigen viele dieser Filme abweichende Elemente, wie die undefinierbaren Nahaufnahmen in *Hero*, die unklare Motivation des Opfers in *Dying to Survive* und der kämpfende Dämon in *Ne Zha*. Gerade anhand dieser Beispiele sollte die Diskussion über den Realismus im chinesischen Populärkino nicht aufgegeben werden.

Selbst der äußerst klischeehafte *Wolf Warrior* sollte aufgrund seines Mangels an ästhetischen Werten nicht ignoriert werden. Der Film ist von großer Bedeutung, da er nicht nur an der Spitze der chinesischen Kinokassen steht, sondern auch

¹⁹⁵ Jacques Rancière: *The Future of the Image*. Übers. von Elliott Gregory. London: Verso 2009.

bedeutende Hinweise darauf liefert, wie sich das heutige China verändert. Auf diese Weise wird die realistische Seite von *Wolf Warrior* deutlich. Dieser Film mag ein kinematografischer Misserfolg im ästhetischen Sinne sein, aber er ist definitiv ein authentisches Dokument der chinesischen Gesellschaft.

Für die weitere Erforschung der Main-Melody ist es einerseits notwendig, dass sich die Kritiker der tief verwurzelten Intention der Main-Melody bewusstwerden und versuchen, sie als eine Art Gegenkraft zu nutzen, um die Absurdität aufzudecken. Andererseits besteht für die chinesischen Filmemacher die Chance, die ursprünglichen Kräfte des Kinos zu nutzen, um den Fluch der Ideologie zu überwinden, einen Weg um die strenge Zensur herum zu finden und das chinesische Kino am Leben zu erhalten, auch wenn dies äußerst schwierig ist.

4. Das chinesische Kunstkino

Im vorangegangenen Kapitel wurde eines der Grundprobleme dieser Arbeit erörtert, nämlich die Frage, inwieweit das Kino als eine Kunst an der Grenze bezeichnet werden kann. Auch das populäre Kino war im letzten Kapitel Thema. Nun wird die Diskussion aus einer anderen bedeutsamen Perspektive des zeitgenössischen chinesischen Kinos fortgesetzt: dem Kunstkino, dem Nicht-Mainstream-Kino.

Es gilt, Vorsicht walten zu lassen, wenn eine scharfe Grenze zwischen Kunstkino und populärem Kino gezogen wird. Dennoch sollte daran erinnert werden, dass Unterschiede die Grundlage für die Existenz von Dingen sind. Es geht hier also nicht darum, zu definieren, was Kunst ist und was nicht, sondern vielmehr darum, herauszufinden, wie sich der filmische Realismus von einem Film zum anderen unterscheiden kann und inwieweit verschiedene Filme eine ähnliche Haltung aufweisen können. Mit anderen Worten: Es geht nicht darum, eine Definition zu geben oder eine Grenze zu ziehen, sondern darum, zu verstehen, wo und wie Unterschiede bestehen. Es geht darum, zu erfassen, wie sich kinematografische Orientierungen unterscheiden können und wie sie Filme auf unterschiedliche Wege führen.

Ebenfalls wurde mit den Argumenten von Badiou erörtert, dass das Kino als eine unreine Grenzkunst zu betrachten ist.¹⁹⁶ Das Sinnliche und das Verständliche werden im Filmbild untrennbar. Einerseits kann es nicht völlig abstrakt sein, andererseits vermag es auf bestimmte abstrakte Inhalte zu verweisen. Die Unterscheidung zwischen konstruierter Zeit und reiner Dauer im bergsonischen Sinne ist im Kino ebenfalls unhaltbar.¹⁹⁷

Um das Problem des Kunstkinos, das auch als Non-Mainstream-Kino bekannt ist, zu behandeln, wird hier das Konzept der „kleinen Literatur“ vorgestellt, wie es von Deleuze und Guattari entwickelt wurde. Deleuze und Guattari verwenden den Begriff „kleine Literatur“, um eine Gruppe literarischer Werke zu beschreiben, die

¹⁹⁶ Siehe Kapitel 3. S. 21-22

¹⁹⁷ Vgl. Alain Badiou: *Cinema*. Übers. von Susan Spitzer. Cambridge: Polity Press 2013, S. 213–214.

sich von der traditionellen „großen Literatur“ unterscheidet.¹⁹⁸ Es ist wichtig zu betonen, dass der Begriff „klein“ hier nicht quantitativ gemeint ist. Deleuze beschreibt die kleine Literatur als eine spezifische sprachliche Situation, also als eine besondere Form des Sprachgebrauchs.¹⁹⁹ Anhand von Kafkas Werken erläutert Deleuze die sprachliche Situation des Prager Deutsch im Vergleich zum Hochdeutschen, das zwar von einer größeren Sprache abstammt, sich aber davon unterscheidet.²⁰⁰ Das von Kafka verwendete Deutsch ist ein deterritoralisiertes Deutsch (Hochdeutsch), das über das Hochdeutsche hinausgeht und von ihm abweicht.²⁰¹ Deleuze bezeichnet das Deutsch Kafkas als ein stotterndes Deutsch.²⁰² Er ist der Ansicht, dass die kleine Literatur drei Merkmale aufweist. Erstens dekontextualisiert sie die Sprache.²⁰³ Das bedeutet, dass in der kleinen Literatur die Sprache von ihrem gewöhnlichen Gebrauch losgelöst wird, und es erfolgt eine Art unmögliches Schreiben. Zweitens politisiert die kleine Literatur das alltägliche Leben. Diese Politisierung kann so verstanden werden, dass sie individuelle Themen nicht mehr von den sozialen beziehungsweise kollektiven Themen trennt. Die Grenze zwischen beiden ist nicht mehr klar definiert. Die traditionelle Art des Geschichtenerzählens, bei der individuelle Themen sich auf spezifische soziale beziehungsweise kollektive Themen verweisen, ist nicht mehr wesentlich. Vielmehr werden individuelle Themen selbst zu sozialen und kollektiven Themen, wie etwa das Vater-Sohn-Dilemma in Kafkas Werken. Schließlich erhält die kleine Literatur einen Gruppenwert.²⁰⁴ Damit meint Deleuze, dass es keine großen Meister mehr gibt, die individuelle Aussagen machen, sondern Autoren, die tief in den Kollektiven verwurzelt sind und als Teil des Ganzen schreiben.²⁰⁵ Das heißt, die kleine Literatur nimmt das Kollektiv als ihre Essenz und spricht für eine Gruppe als Ganzes.

¹⁹⁸ Vgl. Gilles Deleuze, Félix Guattari: *Kafka: Für eine kleine Literatur*. Übers. von Burkhard Kroeber. Auflage 2019, Sinzheim, Germany: Suhrkamp 1976.

¹⁹⁹ Vgl. ebd., S. 24.

²⁰⁰ Vgl. ebd., S. 25.

²⁰¹ Vgl. ebd.

²⁰² Vgl. ebd.

²⁰³ Vgl. ebd.

²⁰⁴ Vgl. ebd.

²⁰⁵ Vgl. ebd.

Deleuze hat den Begriff der „kleinen Literatur“ für das Kino adaptiert, indem er es als „das Weltkino als Kino der Minderheiten“²⁰⁶ bezeichnete, das sich von der dominanten Kinoindustrie abhebt. Im Vergleich zum Mainstream-Kino nimmt das Programm- oder Arthouse-Kino oft eine benachteiligte Position in der Filmindustrie ein, da es eine andere Filmsprache spricht. Dies macht das Arthouse-Kino in gewisser Weise zu einem „kleinen Kino“.

Im folgenden Abschnitt wird zunächst anhand weiterer theoretischer Ansätze untersucht, was filmischer Realismus bedeutet, welche Möglichkeiten filmische Bilder bieten können und vor allem, wie die filmische Realität im sogenannten „kleinen Kino“ an ihre Grenzen stößt. Zudem ist das Problem des kinematografischen Realismus weiter anhand des Kinos von Jia Zhangke und seinen jüngeren Kollegen zu erklären. Dies trägt dazu bei, einen genaueren Blick darauf zu werfen, wie sich die filmische Realität des chinesischen Kunstkinos in den letzten Jahren entwickelt hat.

4.1 Der filmische Realismus des Kinos Jia Zhangkes

4.1.1 Das Leben und die Poesie

Für Jia Zhangke dient die Funktion der Kunst dazu, uns mitzuteilen, dass die Wirklichkeit eigentlich etwas anders sein kann.²⁰⁷ Außerdem sind die Menschen in seinen Filmen die gewöhnlichsten Menschen, die auf der Straße gehen. Doch für Jia besitzen sie eine besondere Schönheit.²⁰⁸ In seinem Buch betont Jia Zhangke zudem, dass er sein Leben nicht poetisieren will.²⁰⁹ Dieser Unterschied zwischen Poesie aus dem Alltag schöpfen und das Leben poetisieren ist für die folgende Diskussion besonders bedeutsam.

²⁰⁶ Gilles Deleuze: *Cinema II: The Time-Image*. Übers. von Hugh Tomlinson, Robert Galeta. London, New York: Bloomsbury 2018, S. 226.

²⁰⁷ Vgl. Übers. v. Jia, 2014, S. 191.

²⁰⁸ Vgl. Übers. v. Jia, Zhangke: Shi San Yao, Dialog mit Xu Zhi Yuan.

²⁰⁹ Zhangke Jia: *Jia Xiang: Jia Zhangkes Notes on Films 1996-2008*. Beijing: Beijing University Press 2009, S. 29 Jia Zhangke schrieb einen Artikel mit dem Titel 《我不诗化我的经历》, auf Deutsch: *Ich poetisiere mein Leben nicht*.

Es gibt in der chinesischen Sprache das Sprichwort 忆苦思甜 (yi ku si tian), das sich etwa folgendermaßen ins Deutsche übersetzen lässt: „Erinnere dich an das Leid der alten Zeit und stelle es der heutigen Freude gegenüber.“ Die Chinesen sind daran gewöhnt, Bitternis zu erleben. In der chinesischen Kultur gibt es seit Langem die Verehrung der Bitternis.²¹⁰ Innerhalb dieses ideologischen Rahmens erwächst die Macht aus der Verbitterung, die in eine Hegemonie umgewandelt wird und ihr eigenes Werturteilssystem enthält. Jia Zhangke bezieht sich insbesondere auf das Sprichwort 忆苦思甜 (yi ku si tian), argumentiert jedoch zugleich: „Wenn wir über die Freude und Glücklichkeit von Heute sprechen, erleben wir in der Tat gerade eine Katastrophe“.²¹¹ Erstens ist Jia der Meinung, dass Glückseligkeit nicht von der Entwicklung des materiellen Lebens abhängt.²¹² Zweitens behauptet er, dass verschiedene Menschen und Generationen unter ihrer eigenen Bitternis leiden.²¹³ Es sollte keine Hierarchie oder Reihenfolge von Bitternis geben. „Für Bitternis haben wir auch den Anspruch auf Gleichheit“.²¹⁴

Für Jia Zhangke bezieht sich die Poesie des Lebens auf etwas, das immer im Leben existiert. Das bedeutet, wenn man die Poesie aus dem Alltäglichen herausnimmt, lässt sich etwas wiederentdecken, das in der alltäglichen Wirklichkeit bereits vorhanden war. Im Gegensatz dazu bedeutet es, das Leben zu poetisieren, etwas als Poetik des Lebens zu erfinden, anstatt etwas zu entdecken oder wiederzuentdecken. Damit widerspricht Jia Zhangke seinen Vorgängern der fünften Generation, die in ihren Filmen oft eine gewisse Bitterkeit betonen und durch Bitterkeit starke Gefühle hervorrufen.

Ein bekanntes Beispiel dafür ist die Geschichte von Chen Kaige, der während der Kulturrevolution auf das Land geschickt wurde und dort als Bauer arbeitete, und die Geschichte von Zhang Yimou, der in seiner Jugend arm war und Blut verkaufte, um sich eine Kamera leisten zu können. Diese Filme neigen zu der Annahme, dass man nur durch anhaltende Bitterkeit und tragische Erfahrungen zu einem

²¹⁰ Vgl. Jia, 2014, S. 29.

²¹¹ Vgl. Jia, 2014, S. 30.

²¹² Vgl. ebd.

²¹³ Vgl. ebd.

²¹⁴ Vgl. ebd.

„richtigen“ Menschen werden kann. Diese gedankliche Ausrichtung führte laut Jia Zhangke die damaligen Filmemacher auf eine Irrfahrt beim Filmemachen.

In den Filmen der älteren Generation wird oft eine Legende aus Bitterkeit erzählt, mit großer Trauer und Freude, als ob es nur auf diese Weise möglich wäre, gute Geschichten zu erzählen und richtige Filme zu machen. Angesichts dieser Situation übt Jia Zhangke Kritik daran, dass die ältere Generation das Leben in einer übertriebenen Weise poetisierte. Das Erfahren der sogenannten Bitternisse sollte auf keinen Fall als ein Privileg bezeichnet werden: „Wenn sie gegenüber der Komplexität des Lebens und der Gesellschaft standen, gerieten sie in Panik, und machten nur kindische Märchen“.²¹⁵ Im Gegensatz dazu interessiert sich Jia Zhangke für die normalen Chinesen: „Ich möchte mit meinen Filmen die normalen Leute kümmern, dazu brauche ich zuerst den Respekt vor dem banalen Leben. Das heißt, in den langsamen Sequenzen, die den Fluss der Zeit einfangen, die Freude und Trauer jedes Moments des normalen Lebens zu spüren“.²¹⁶

Nach Jia Zhangke ist das Kino in erster Linie ein audiovisuelles Medium mit einer grundlegenden Funktion des Zeigens. Diese Idee findet ihre Wurzeln in André Bazins Ästhetik des Realismus. Für Bazin besteht der Realismus des Kinos nicht darin, der Wirklichkeit etwas hinzuzufügen, sondern darin, etwas zu enthüllen.²¹⁷

Was die Ideen von Bazin und das erwähnte Problem der Bitterkeit verbindet, ist die Auffassung, dass die Aufgabe eines Regisseurs des filmischen Realismus in erster Linie darin bestehen sollte, sich der kulturell konstruierten Ideologien bewusst zu sein und zu versuchen, sie bis zu einem gewissen Grad davon zu befreien. Mit anderen Worten sollte der Film zeigen, anstatt die Realität mit bestimmten Werten zu idealisieren.

Doch die Zeigefunktion des Kinos bedeutet nicht, dass dieses Zeigen keine Intention enthält. An dieser Stelle ist es angebracht, auf die Frage zurückzukommen, was genau der Realismus des Kinos, insbesondere der bazinische filmische Realismus, umfasst. Die Filmtheorie von Bazin wird oft als eine Ästhetik des Realismus angesehen, die hauptsächlich von der Objektivität der Kamera abhängt. Sie wurde häufig so verstanden, dass die Kamera und der

²¹⁵ Vgl. Jia, 2014, S. 31.

²¹⁶ Vgl. ebd.

²¹⁷ Vgl. Bazin, 2004, S. 94.

Filmmacher völlig passiv bleiben sollten, was dieser Ästhetik der Passivität zugrunde liegt. Dabei wurde jedoch ein bedeutender Punkt übersehen.

Bei der Erläuterung von Bazins filmischem Realismus behauptet Richard Rushton, dass es falsch ist, eine unbeteiligte Realität als a priori zu postulieren.²¹⁸ Selbst die so genannte objektive Realität, die wir sehen und fühlen, ist eine Realität, in die das menschliche Bewusstsein eingegriffen und die es geformt hat. Bei der Verwendung von Adjektiven, die die Natur beschreiben, wie rot, weiß, blau, ist klar, dass diese Farbbegriffe nicht aus der Natur stammen, sondern vom Menschen geschaffen wurden.²¹⁹ Sie assoziieren bestimmte Naturstoffe, die uns helfen, die Welt zu verstehen und miteinander zu kommunizieren. In diesem Sinne haben also die filmische Realität und die objektive Realität etwas gemeinsam: Sie sind beide unrein. Wie beim Ansehen eines Films ist der Prozess, der es uns ermöglicht, die Welt zu sehen, zu fühlen und zu verstehen, auch eine Interpretation und Rekonstruktion. Auf diese Weise wird die Idee, dass das Wesen des Kinos darin besteht, die Realität wiederherzustellen, zu einem Trugschluss. Das Wesen des Kinos besteht eben nicht darin, die Wirklichkeit zu reproduzieren oder wiederherzustellen. Der Film selbst ist ein Teil der Wirklichkeit. Dementsprechend liegt der Schlüssel zum Verständnis von Bazins filmischem Realismus nicht in der Trennung zwischen einer reinen Realität und einer Illusion, sondern im Prozess, wie Dinge wahrgenommen und als wahrhaftig erkannt werden.

In diesem Sinne ergeben sich nun zwei Perspektiven, die auf den ersten Blick kontrovers erscheinen mögen. Einerseits behauptet Jia Zhangke, dass sich sein Film von der idealisierten Realität unterscheidet, in der das Leben poetisiert wird. Andererseits hängt die Konstruktion einer filmischen Realität von der Subjektivität des Regisseurs ab. Es stellt sich also die Frage: Wie sieht diese Subjektivität im Kino von Jia Zhangke aus? Wie unterscheidet sich seine kinematografische Subjektivität von derjenigen der fünften Generation, die er kritisiert?

Unter diesem Gesichtspunkt gilt es nun, Jia Zhangkes Kino vertiefend zu besprechen. Es ist notwendig zu erfassen: Wie zeigt Jia mit seiner Kamera und, noch bedeutender, was genau zeigt er? Eine weitere wesentliche Aufgabe ist es, die

²¹⁸ Vgl. Richard Rushton: *The Reality of Film*. Manchester, New York: Manchester University Press 2011, S. 45.

²¹⁹ Ebd., S. 46.

Frage zu beantworten: Von wem spricht Jia Zhangke, wessen Geschichte erzählt er, wessen Bilder fängt seine Kamera ein? Mit diesen Fragen im Hinterkopf sei zum nächsten Abschnitt übergeleitet.

4.1.2 Das Kino Jia Zhangkes und die anonymen Massen

Mit den folgenden Sätzen beendet Jia Zhangke den kurzen Artikel *Ich möchte meine Erfahrung nicht zur Poetik machen* in *Jia Xiang II*: „Ich weiß nicht, wie wir weiter leben werden, was für Filme wir machen werden. Denn das Wort »Wir« ist eigentlich inhaltslos – Wer sind *Wir*?“²²⁰

Im vorangegangenen Unterkapitel wurde der Begriff kleine Literatur entlehnt, um ein bestimmtes Kino zu beschreiben. Eines der bedeutendsten Merkmale der kleinen Literatur besteht darin, dass sie immer einen Gruppenwert enthält. Nun folgen die zu diskutierenden Fragen: Auf welche Weise vermitteln die Filme von Jia Zhangke den Gruppenwert? Wie unterscheiden sie sich von den Filmen, die zu einem anderen, größeren Kino gehören? Und wie finden solche westlichen theoretischen Konzepte in einer fremden Kultur, nämlich in einem chinesischen Kontext, neue Möglichkeiten?

Damit sich diese Fragen beantworten lassen, ist das Kino von Jia Zhangke genauer zu betrachten. Um das *wir* aufzuspüren, geht er mit seiner Kamera auf die Straße. Die zahlreichen Straßenszenen in *Xiao Wu* zeigen, wie Jia Zhangke die Straße als Ausgangspunkt für die Geschichten und Figuren nimmt. Siegfried Kracauer behauptet, die Straße sei der Ort, an dem sich die anonyme Masse finden lässt: „Die Straße im erweiterten Sinn des Wortes ist nicht nur der Schauplatz flüchtiger Eindrücke und zufälliger Begegnungen, sondern auch ein Ort, an dem der Fluß des Lebens sich geltend machen muss. Dabei wird man vornehmlich wieder an die Großstadtstraße mit ihren ständig sich bewegen, anonymen Massen zu denken haben“.²²¹ So macht Kracauer deutlich, dass das Kino seinen Gruppenwert auf der Straße findet oder, anders ausgedrückt: Um einen Gruppenwert zu schaffen, sollte

²²⁰ Jia: *Jia Xiang: Jia Zhangkes Notes on Films 1996-2008*, S. 31.

²²¹ Kracauer benutzt den Untertitel „noch einmal die Straße“, erklärt die Affinität des Mediums zum Fluss des Lebens und erweitert den Umfang der Straße dahingehend, dass eine Bar, ein Bahnhof und ähnliche öffentliche Räume auch als Straße bezeichnet werden dürfen. Kracauer, 1985, S. 109–111.

der Regisseur die Kamera dorthin bringen, wo die anonyme Masse ist. Und das hat Jia Zhangke getan. Er schaut sich anonyme Menschen genau an, um nachzuvollziehen, wie sie leben und warum sie so leben, und macht seine Beobachtungen, seine Fragen, aber auch seine Verwirrung in seinen Filmen sichtbar.

Die ursprüngliche Motivation für den Film kam von der Straße, wie Jia Zhangke selbst sagt: „Während des Frühlingsfests im Jahr 1997 war ich zuhause in Fenyang, Shanxi. Jeden Tag kamen meine ehemaligen Schulfreunde und Bekannten zu Besuch. Sie erzählten mir immer wieder von ähnlichen Sorgen und Ängsten. Es schien mir so, als ob sie alle dieselben Probleme und Schwierigkeiten betrafen. [...] Dieses Gefühl wurde noch stärker, wenn ich dann auf der Straße ging. In der Vorstadt meiner Heimatstadt gibt es eine Entwicklungszone, die früher Fenyang Markt hieß, und dort gab es früher viele Bekleidungsgeschäfte. Jetzt sind alle Läden zum Karaoke geworden. Auf der Straße sieht man die Frauen, die in den Karaoke-Bars arbeiten. Sie kommen meistens aus Nordost-China und der Sichuan-Provinz. [...] Neben der Hauptstraße in der Stadtmitte werden viele Gebäude abgerissen und neu gebaut, weil Fenyang in Kürze von einer Gemeinde zur Stadt wird. Die Szene, wo zahlreiche Gebäude auf der Straße in Fenyang abgerissen werden, war einer der entscheidenden Faktoren meiner Motivation für den Film“.²²²

Unter den vielen Typen von Menschen wählte Jia Zhangke Xiao Wu, der ein Dieb ist. Er stellte klar, dass es sich um eine Hommage an De Sicas Film *Fahrraddieb*²²³ handelt. Auch Bressons *Pickpocket*²²⁴ war eine der Inspirationen für *Xiao Wu*. In diesem Punkt ist es zum wiederholten Mal notwendig, auf den italienischen Neorealismus zurückzublicken. Die gemeinsame Stimmung verbindet hier das Kino Jia Zhangkes und den Neorealismus. Darüber hinaus weist Bazin darauf hin, dass es die gemeinsame Stimmung der Gesellschaft ist, die diesen Zufällen eine soziale Bedeutung verleiht: „Ohne das Gespenst der Arbeitslosigkeit, das den Vorfall in der italienischen Gesellschaft des Jahres 1948 verankert, wäre er nur ein alltägliches Mißgeschick“.²²⁵ Das heißt, dass die soziale Komponente das

²²² Vgl. Jia, 2014, S. 52 f.

²²³ *Fahrraddieb*, De Sica, 1948

²²⁴ *Pickpocket*, Bresson, 1959

²²⁵ Bazin, 2004, S. 359.

eigentliche Wesen des italienischen Kinos ist, die kollektive Situation hinter den zufälligen individuellen Ereignissen. Die einzelnen Situationen „schaffen bedeutende Querverbindungen zwischen Drehbuch und Gegenwart, knüpfen das Geschehen wie ein Ereignis aus der politischen oder sozialen Geschichte an einen bestimmten Ort, an ein bestimmtes Jahr“. ²²⁶ Außerdem argumentiert Rancière anhand von Rossellinis *Deutschland im Jahre Null*, dass es ihm gelungen ist, eine Art Dramaturgie zu schaffen, in der die Handlungen nicht zu einem fiktiven Ende führen oder in einer unersetzlichen Situation desorientiert werden. ²²⁷

Stattdessen lässt diese Dramaturgie die extreme Freiheit der Figuren mit ihrer absoluten Abhängigkeit von einem Arrangement zusammentreffen. ²²⁸ Ein solches Arrangement hängt von den spezifischen historischen und sozialen Hintergründen ab. Jia Zhangke erlebte den Zeitraum, in dem die Reform- und Öffnungspolitik stattfand. In dieser Zeit vollzog sich in China ein grundlegender sozialer Wandel. Die chinesische Gesellschaft begann, ein kapitalistisches Wirtschaftssystem zu akzeptieren. Dies hatte nicht nur Auswirkungen auf das Wirtschaftssystem, sondern auch auf die kulturelle Atmosphäre. Die Menschen fühlten sich verwirrt oder sogar verloren, so wie Xiao Wu. Im Film besagt das unterschiedliche Leben von Xiao Wu und Xiaoyong vor allem, dass es einerseits Menschen wie Xiaoyong gibt, die sich einer sich schnell wandelnden Zeit gut anpassen können, während andere Menschen wie Xiao Wu unfähig sind, eine Lösung zu finden und in einer neuen Umgebung flexibel zu handeln.

Hier ist es besonders interessant, an den Film *Dying to Survive* zurückzudenken. Eine moralisch unvollkommene Figur war dort eine Hauptfigur der Main-Melody. Aber hier in *Xiao Wu* gibt der scheinbar moralisch unvollkommene Dieb keinen Hinweis auf sein moralisches Problem. Der grundlegende Unterschied ist jedoch, dass sich Cheng Yong in *Dying to Survive* in einer sehr persönlichen Notsituation befindet: Er hat große finanzielle Probleme. Im Film sieht es so aus, als gäbe es keine andere Möglichkeit für ihn. Er muss etwas tun, um seinen Vater zu retten, und deswegen brauchte er das illegale Geschäft. Außerdem gibt es ein Problem auf gesellschaftlicher Ebene, nämlich den schwierigen Prozess der Legalisierung der

²²⁶ Bazin, 2004, S. 338.

²²⁷ Vgl. Rancière, 2016, S. 13.

²²⁸ Vgl. ebd.

Medizin. Es darf jedoch nicht vergessen werden, dass all diese Schwierigkeiten den Protagonisten schließlich dazu verleiten, sich auf die Reise der moralischen Läuterung zu begeben. Das soziale Problem wird somit zu einem Element der Erzählstruktur, das den Protagonisten antreibt, mit seiner eigenen Geschichte weiterzugehen.

Im Falle von Xiao Wu sieht es anders aus. Seine Situation ist nicht nur ein individueller Fall, sondern vielmehr ein gesellschaftlicher. Auch fungiert die soziale Situation nicht als entscheidendes Element für die Lebensentscheidung des Protagonisten, sondern er hat sich entschieden, damit zu leben. Für Xiao Wu gibt es auch die Möglichkeit, Geschäftsmann zu werden, wie sein früherer guter Freund Xiao Yong. Aber er hat für sich beschlossen, ein solches Leben nicht zu führen. Es ist nichts passiert, was ihn dazu gebracht hätte, ein Dieb zu werden oder, anders gesagt: Es bestand keine dringende Situation, die ihn zum Dieb werden ließ – anders als im Falle Cheng Yongs. Während die Welt, die übrigen sich rasch verändern, bleibt Xiao Wu da, wird ziellos, langsam sogar hoffnungslos. Er bleibt bis zum Schluss ein Dieb.

Die Kamera hält die Figur vom Anfang bis zum Ende fest, ohne dabei moralische Probleme zu lösen. Sie beobachtet lediglich diesen verwirrten Menschen. In *Dying to Survive* liegt der Fall jedoch anders. Der Protagonist muss gegen seinen eigenen Willen kämpfen, wird zunächst von seinem Volk, seinen Begleitern, gehasst und gescholten, entscheidet sich dann aber, ein Held zu werden, und wird daraufhin von der Masse bejubelt. Im Gegensatz dazu scheint Xiao Wu völlig von der Außenwelt abgeschnitten zu sein. Er ist isoliert in seiner eigenen Welt. Nur die Kamera bleibt bei ihm.

Zudem zeigt das Kino von Jia Zhangke mit *Xiao Wu*, wie sich das kleine Kino von einer Mainstream-Charakterorientierung unterscheidet. Die Geschichte in *Dying to Survive* scheint eine sozialpolitische zu sein. Aber stattdessen ist es eine hoch private Geschichte. Es geht nicht um eine bestimmte soziale oder politische Situation, sondern darum, wie ein Mensch moralisch geläutert wird, wie er sich von einem moralisch unvollkommenen Menschen in einen Helden verwandelt. Bei *Xiao Wu* ist das anders. Er repräsentiert eher eine Zeit der Verwirrung als eine einzelne verwirrte Person. Entscheidend ist, dass Xiao Wu sich nicht verändert hat, während die Zeit, die Gesellschaft ihn dazu drängt, sich zu verändern. Er ist geblieben, wo

er war, tagträumend und verwirrt. In dieser Hinsicht kann eine Figur wie Xiao Wu nicht als moralische Person definiert werden. Anders als Cheng Yong, der repräsentative Mainstream-Protagonist, ist Xiao Wu ein Mensch ohne Moral, der in einer Welt lebt, in der er nichts ändern kann. Er kann als die Völker gesehen werden, die nicht mehr existieren, die fehlen, aber auch als die Völker im Prozess des Werdens, wie Deleuze sagt.²²⁹

Darüber hinaus ist der Film *Der Bahnsteig* für die Diskussion hier interessant. Er stellt ein deutlich individuelleres Werk von Jia Zhangke im Vergleich zu *Xiao Wu* dar. Dennoch bietet der Film auf seine eigene Weise eine besondere Perspektive, die von einem gemeinsamen Gesellschaftsgefühl geteilt werden kann.

Vor allem ist Jia Zhangkes Verwendung von populärer Musik im Film unerlässlich zu erwähnen. Insbesondere fällt auf, dass populäre Musik, ähnlich wie große Literatur, in Jia Zhangkes Kino präsent ist. Somit wird populäre Musik in einem kleinen Kino deterritorialisiert und gewinnt eine kinematografische Existenzweise. Der Titel des Films, *Der Bahnsteig* (zhan tai), ist der Name eines Rocklieds, das damals in den 1980er-Jahren sehr populär in China war. Es verkörpert Erwartung und Hoffnung.²³⁰ Jia Zhangke deutet an, dass die Eisenbahn Fernweh und Hoffnung symbolisiert.²³¹ In einer Kleinstadt wie Fenyang, wo das materielle und geistige Leben begrenzter ist als in Metropolen wie Peking oder Shanghai, steht der Zug für entfernte Orte voller aufregender Möglichkeiten.²³²

²²⁹ Vgl. Deleuze: *Cinema II: The Time-Image*. Für Deleuze ist das Kino eine Massenkunst, die die Massen zu ihren Subjekten macht, aber immer mit großen Kompromissen einhergehen muss. In diesem Fall wird das Volk in das moderne Kino vermissen. Es befindet sich im Prozess des Werdens. Dieser Prozess führt jedoch nicht zu einer Einheit oder einem Zentrum des Volks, sondern besteht immer in Fragmenten. „It is in this way that third world cinema is a cinema of minorities, because the people exist only in the condition of minority, which is why they are missing. Acknowledging the failure of fusions or unifications which did not re-create a tyrannical unity, and did not turn back against the people, modern political cinema has been created on this fragmentation, this break up“, so Deleuze, S. 226.

²³⁰ Vgl. Jia 2014, S. 73.

²³¹ Über die Themenwahl sagt Jia Zhangke: „Ich habe diese Titel gewählt, denn ich möchte mein Respekt vor die einfachste und naive Hoffnung der Menschen zeigen“. Vgl. Jia Zhangke, 2014, S. 82.

²³² Es ist bemerkenswert, dass der ferne Ort und die Poesie eng miteinander verbunden sind. In der chinesischen Subkultur der 1980er und 1990er war das Konzept des shi he yuanfang besonders bedeutsam. Seine Resonanz findet sich nicht nur in Jia Zhangkes Filmen, sondern auch in zahlreichen anderen Kunstformen wie Musik und Poesie.

Ein entscheidender Moment im Film tritt etwa 90 Minuten nach Beginn auf. Der Protagonist Cui Mingliang und seine Gruppe warten auf einen vorbeifahrenden Zug. Cui setzt sich in den Lastwagen und schaltet die Musik ein, wobei das Lied *Zhan Tai* zum ersten Mal im Film gespielt wird. (siehe Abbildungen 32 und 33) Als er vorbeifährt, laufen die Schauspieler hinter dem Zug her zu einer flachen, offenen Fläche in den Bergen, singen und schreien, als könnten sie den Zug aus Fenyang heraus und nach Peking oder sogar nach Ulaanbaatar bringen. Ironischerweise gibt es in der Anfangsszene des Films eine Gruppe von Menschen auf der Bühne, die einen Zug darstellen, indem sie sich in einer Linie mit Stühlen bewegen. Interessanterweise trägt das von ihnen gesungene Lied den Titel *Zug nach Shao Shan*, doch dieser Zug kann die Menschen nirgendwohin bringen.



Abbildungen 32, 33 *Der Bahnsteig*, 01:30:07-01:31:30



Abbildungen 34 *Der Bahnsteig*, 02:00-02:25



Abbildungen 35 *Der Bahnsteig*, 01:50:20-01:51:22

Die andere bedeutende Szene ist der Tanz von Ruijuan, der Protagonistin, etwa zwischen 01:48:00 und 01:51:00. Zunächst beginnt sie langsam und ruhig zu tanzen, dann steigert sie sich zunehmend. Im Hintergrund ist die Stimme der Radiomoderatorin zu hören, gefolgt von dem Lied *Shi Fou*. Der Text dieses Liedes dreht sich hauptsächlich um Abschiede, was die zentrale Idee von *Zhan Tai* - dem Bahnsteig - widerspiegelt: Auf der Plattform stehen neue Anfänge bevor, doch es ist auch Zeit, Abschied zu nehmen.

Dieser Tanz kann als ein Akt des Widerstands und gleichzeitig als Kompromiss betrachtet werden. Es gibt zahlreiche Interpretationsmöglichkeiten für diese Szene, aber eines ist sicher: die Kraft, die ihre Körperbewegungen in das Bild bringen. Was bewegt Ruijuan dazu, sich der Musik hinzugeben und zu tanzen? Hier offenbart sich eine Leidenschaft, die mit Worten schwer zu beschreiben ist, aber im Tanz Ausdruck findet - eine Leidenschaft, die selbst im langweiligen Alltag und

einem Leben voller sich wiederholender Routinen nicht so leicht erlischt. Sie bricht irgendwann unerwartet hervor, und genau das macht diese Szene so intensiv und kraftvoll. Obwohl es einen Jump Cut gibt, überträgt sich diese emotionale Intensität auf die nächste Szene. Ruijuan muss keine Worte sagen, dennoch werden unsere Gedanken und Gefühle aufgewühlt. Als sie in ihrer Uniform das Elektrofahrrad weiterfährt, während im Hintergrund das Lied erklingt, können wir Ruijuan nicht vergessen, die während der Nachtschicht allein war und heimlich im Büro tanzte. Zwei Lieder, verschiedene Menschen, verschiedene Gefühle. Die populäre Musik wurde in eine neue Synthese eingebaut, die etwas rein Filmisches ist. Wie Badiou anführt, ist das Kino in der Lage, eine neue Synthese zu bilden, und insbesondere, neue Möglichkeiten mit anderen Kunstformen zu schaffen.²³³ In diesen beiden Szenen fehlt verbale Sprache vollständig. Cui Mingliang und seine Gruppe schreien nur, während Ruijuan ausschließlich tanzt. Es werden Musik, Landschaft, Räumlichkeit, Schrei und Körperbewegung präsentiert. Die Musik bleibt nicht mehr auf einer musikalischen Ebene, sondern ist in der Inszenierung mit dem Schauspiel und der Räumlichkeit verknüpft. So erhalten diese Szenen eine neue Synthese - eine Synthese mit der Musik, mit der Stadt Fenyang, mit ihrer Landschaft, mit dem Zug und mit dem Büroraum. Erwartung, Enttäuschung, Verwirrung und auch Aufregung sind nicht mehr nur Ideen, die der Regisseur nutzt, um diese Stadt und ihre Menschen zu beschreiben, sondern sie sind in die wahrnehmbaren kinematografischen Bilder eingebettet.

Es lässt sich also einmal mehr feststellen, dass abstrakte Begriffe wie das Ferne und das Poetische sowie die Erwartung und die Leidenschaft auf Filmbildern nicht abstrakt bleiben können und dürfen. Für den Zuschauer werden sie wahrnehmbar durch den Einsatz der Kamera, die die unberechenbare Körperlichkeit des Schauspielers einfängt, durch die Verwendung von Musik und Schnitt und vor allem durch die Montage, die alle zusammen die abstrakten Worte in eine andere, nicht mehr abstrakte Sprache verwandelt, nämlich in die Sprache des Films. Die Kamera hält fragmentarische Momente des Lebens fest und setzt sie in einer bestimmten Weise zusammen, die bestimmte Konzepte mit der Kraft des Bilds auflöst.

²³³ Vgl. Badiou: *Cinema*, S. 216–222.

Einerseits zeigt das Kino als unreine Kunstform, wie es verschiedene Ausdrucksformen von seinen Vorgängern wie der Literatur und dem Theater geerbt hat. Dies verleiht ihm die Kraft der Intermedialität, die in anderen Kunstformen nicht zu finden ist. Darin liegt aber gerade auch die Herausforderung für das Kino, denn es muss sich seine eigene Autonomie schaffen.

Wie Bazin betont, war die Autonomie der Ausdrucksmittel und die Originalität der Sujets nie größer als in den ersten fünfundzwanzig oder dreißig Jahren des Kinos.

²³⁴ Bazin macht auf die einzigartigen Ausdrucksmittel aufmerksam, die dem Kino eigen sind. Für ihn liegt die Schwierigkeit einer filmischen Adaption von Literatur darin, dass das Kino zwar stark von der Literatur beeinflusst ist, die Sprache des Kinos und jene der Literatur sich jedoch als völlig unterschiedlich erweisen. Deshalb kann und darf das Kino nicht so abstrakt arbeiten wie die Literatur, sondern muss seine eigene Sprache schaffen, die mit Licht und Schatten auf einer Leinwand erstrahlt.

Und wieder einmal sind es genau diese Momente, die das Kino Jia Zhangkes zu einem kleinen Kino machen. Seine Bilder sind nicht nur eine kinematografische Sprache, sondern auch etwas, das sich vom populären großen Kino unterscheidet. Das Sujet „Heimat“ ist nicht lediglich eine melancholische Erinnerung an eine verlorene Zeit, sondern wird zu einer Form der Gegenwart. Sie existiert gemeinsam mit Hunderttausenden von Menschen, die entweder ein ähnliches Leben wie Jia Zhangke führen oder in einer ganz anderen Zeit geboren wurden. So werden die Dialekte im Film zu einer Art gemeinsamer Sprache, die mit einer bestimmten Zeit, Region, Lebensweise und Situation der Menschen verbunden ist.

Die Abkehr vom „großen Kino“ wird noch deutlicher, wenn Jia Zhangkes Filme mit denen der fünften Generation verglichen werden. Vor allem fällt der Unterschied auf, dass Jia Zhangke nicht versucht hat, eine hochspannende Geschichte mit dramatischen Höhen und Tiefen zu erzählen. Ebenso sind die Figuren in seinen Filmen nicht unbedingt im nationalen Schicksal oder in moralischen Dilemmas gefangen. Sie mögen zwar gefangen sein, aber in ihren eigenen Sorgen, in ihren eigenen Lebensentscheidungen. Es ist auch nicht so, dass den Filmen von Jia Zhangke große Hassliebe, eine Volksgeschichte oder eine

²³⁴Vgl. Bazin: *Was ist Film*. S.114

nationale Fabel zugrunde liegt. Seine Protagonisten sind wahrscheinlich deprimiert wie Xiao Wu und Cui Mingliang, aber sie sind nicht richtig tragisch wie die Figuren in den Filmen von Zhang Yimou und Chen Kaige. Auch wenn die Schlusszene von Xiao Wu ebenfalls als erstaunlich erscheint, ist sie für den Zuschauer eher eine filmische Erfahrung von Peinlichkeit und Beunruhigung als von Trauer.

Ein weiterer Unterschied zwischen Jia Zhangkes Filmen und denen von Zhang Yimou und Chen Kaige besteht darin, dass er selten eine Schlussfolgerung aus dem Film für das Publikum zieht oder einen klaren moralischen Wert in den Vordergrund stellt. Er kümmert sich weniger darum, ob die Figuren moralisch sind, sondern mehr darum, wie sie ethisch als Menschen erscheinen. Mit *Xiao Wu* zum Beispiel beschreibt er das Leben eines Diebs²³⁵, aber der Film beabsichtigt nicht zu zeigen, dass ein Dieb ein schlechter Mensch ist oder dass Xiao Wu ein schlechter Mensch ist; er ist auch kein guter Mensch. Sein Leben ist nicht unbedingt traurig oder tragisch wie das der Figuren der fünften Generation. Es scheint, dass er einfach lebt. Jia Zhangke ging es nicht darum, seine Figuren zu beurteilen. Vielmehr versuchte er, die Menschen zu berühren, dem Publikum zu vermitteln, was er sah, was er verstand und was er nicht verstand.

Zudem werden in Jia Zhangkes Filmen andere Grenzen unbestimmbar. Die schmutzigen Straßen einer Kleinstadt in Shanxi, die spärlich möblierten Räume mit unzureichender Beleuchtung und die ungeschliffenen Gesichter der Schauspieler vermitteln kein Gefühl von Schönheit im traditionellen Sinne. Wie bereits zu Beginn des Abschnitts erwähnt, ist Jia Zhangke jedoch der Meinung, dass den Menschen auf der Straße Schönheit innewohnt.

Die Schönheit, von der Rancière spricht, liegt im Alltäglichen verborgen und trägt eine Spur von Wahrheit in sich, ähnlich wie Bazin es betrachtet.²³⁶ Er verweist auch auf Walter Benjamin, der erklärte, dass die Kunst durch die technische Reproduktion in eine neue historische Phase eingetreten ist.²³⁷ Im Gegensatz zu

²³⁵ Die Idee, einen Dieb als Hauptfigur des Films einzurichten, findet ihre Wurzeln in dem Film von De Sica und Bresson. Jia Zhangke selbst spricht auch davon, dass die Motivation das Ergebnis des latenten Einflusses von Bressons und De Riccas Werk war, insbesondere von *Taschendiebstahl* und *Fahrraddiebe*. Vgl. Jia, 2014, S. 82. In *Beijing Bicycle* von Wang Xiaoshuai sehen wir auch eine direkte Analogie zu De Sicas *Fahrraddiebe*.

²³⁶ Vgl. Rancière, 2008, S. 55.

²³⁷ Jacques Rancière: *Die Aufteilung des Sinnlichen: die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*. Hg. von Maria Muhle. 2., durchges. Aufl., Berlin: b-books 2008, S. 51

Benjamin argumentiert Rancière jedoch, dass eine ästhetische Revolution stattgefunden hat, die eine technische Reproduktion erforderte. Er betont, dass die technisch reproduzierbaren Künste erst als solche anerkannt werden müssen, um dem Massenpublikum oder genauer gesagt dem anonymen Individuum zugänglich zu sein: „Damit die technisch reproduzierbaren Künste dem Massen, oder genauer dem anonymen Individuum, zur Sichtbarkeit verhelfen können, müssen sie erst einmal als Künste anerkannt werden.“²³⁸ Rancière bezieht sich auf die Literatur und zeigt auf, wie Balzac, Hugo und Flaubert die Prinzipien der Literatur revolutionierten. Anstatt sich auf große historische Ereignisse und Persönlichkeiten zu konzentrieren, thematisierten sie das Leben gewöhnlicher Menschen und das banale Alltagsleben: „Von den großen Ereignissen und Persönlichkeiten überzugehen zum Leben der anonymen Individuen, [...] einer Gesellschaft oder einer Kultur in den winzigen Details des Alltagslebens zu entdecken.“²³⁹ Diese Abkehr von der traditionellen Literatur als Kunst hin zu einer Darstellung des Lebens der anonymen Individuen in alltäglichen Details revolutionierte die Literatur.

In seiner Betrachtung des Kinos kritisiert Rancière die Ansichten von Jean Epstein, Deleuze und Bazin, die alle dazu neigen zu glauben, dass das Kino den traditionellen Weg der Erzählung verlassen sollte, indem die Kamera passiv bleibt und die Kinobilder als Defigurationen von Geschichten fungieren.²⁴⁰ Er unterscheidet zwischen repräsentativer Kunst, die sich durch die Darstellung der Welt mittels Geschichtenerzählung auszeichnet, und der Kunst des ästhetischen Zeitalters.²⁴¹ Trotz seiner Ansicht, dass es unmöglich ist, die beiden voneinander zu trennen, weist Rancière kritisch auf die Thesen von Bazin und Deleuze hin. Er behauptet, dass die von ihnen beschriebene nicht-manipulierte Situation aus bestimmten Inszenierungsmaßnahmen resultiert. Die unbestimmten Situationen in

²³⁸ Ebd.

²³⁹ Rancière, 2006, S. 53.

²⁴⁰ Vgl. Rancière, 2016, S. 5–6.

²⁴¹ Oliver Fahle: „Jacques Rancière: Film Fables“. In: *MEDIENwissenschaft* Nr. 4 (2006). <https://doi.org/10.17192/ep2006.4.1045>. „, S.2

realistischen Filmen werden seiner Meinung nach sorgfältig vom Regisseur konzipiert.²⁴²

Rancière erklärt, dass die Einheit von Form und Inhalt nicht die verwirklichte Essenz des filmischen Mediums ist, die eine „nicht-manipulierte“ Sicht der Dinge erzeugt, sondern das Produkt einer Dramaturgie, in der die extreme Freiheit der Charaktere mit ihrer absoluten Unterwerfung unter ein Gebot zusammenfällt. Die Logik der „Unterbrechung des sensorisch-motorischen Schemas“ ist laut Rancière eine Dialektik von Ohnmacht und übermäßiger Macht. Daher sind laut Rancière die Bilder von Regisseuren wie Rossellini keine nicht-manipulierten Darstellungen von Dingen, sondern das Gegenteil ist der Fall. Der Regisseur erfindet dafür eine bestimmte Dramaturgie, um die Bilder von sensorisch-motorischen Schemata zu befreien. In diesem Zusammenhang müssen die Handlungen der Figuren nicht unbedingt der Handlung dienen oder ein bestimmtes Ziel erreichen. Die Vorstellung von Bewegung wird von menschlicher Intelligenz emanzipiert und folgt der wahren Spur der unendlichen Bewegung. Daher können die Figuren nach Rancière einen „*free fall*“ erleben.²⁴³

Rancière ist der Ansicht, dass „das anonyme Individuum zu einem Gegenstand der Kunst geworden ist“.²⁴⁴ Diese Idee findet in Jia Zhangke einen Verbündeten. Für ihn bedeutet die Abschwächung einer Ursache-Wirkungs-Beziehung jedoch nicht zwangsläufig, dass eine Korrelation vollständig aufgegeben wird. Jia Zhangke erklärt: „In der Tat existiert die filmische Realität nicht in isolierte Stücke. Der Fakt entsteht nur in die Verknüpfung von Strukturen. Er ist die wahrhaftige Begründung von Kohärenz, die unbestreitbare Schlüssel der Innenwelt und die Ordnung der Wirklichkeit. Er kann uns nach dem Abbau der narrativen Handlung immer noch überzeugen.“²⁴⁵

Diese Kohärenz ergibt sich zunächst aus Brüchen. Die Protagonistin Ruijuan in *Der Bahnsteig* war beispielsweise Schauspielerin in einer Kunstgruppe, wird jedoch

²⁴² Vgl. Rancière, 2016, S. 13. Rancière erklärt hier: „[T]his unity of form and content is not the realized essence of the cinematographic medium, producing a ‘non-manipulated’ vision of things; it is instead the product of a dramaturgy where the character’s extreme liberty coincides with his or her absolute subjection to a command. The logic of the ‘rupture of the sensory-motor schema’ is a dialectic of impotence and excessive power.“

²⁴³ Vgl. ebd.

²⁴⁴ Rancière, 2006, S. 52.

²⁴⁵ Vgl. Jia, 2014, S. 99.

plötzlich Beamtin. Jia Zhangke erklärt, dass er den Grund für die Veränderung von Ruijuans Leben im Drehbuch festgehalten hat.²⁴⁶ Später erkannte er jedoch, dass diese Erklärung nicht notwendig ist. In einer kleinen Stadt wie Fenyang wird von selbst klar, warum sie Steuervertreterin geworden ist. „Es ist nicht nötig, alles zu erklären. Die Gründe sind nicht bedeutend.“²⁴⁷

Ähnliche Situationen finden sich in *Still Life*. Die Szene, in der Sanming und seine Frau am Flussufer stehen und sich unterhalten, wurde später auf Anregung des Schauspielers Han Sanming gestrichen. Der ursprüngliche Dialog von Han lautete: „Im Frühling passierte etwas im Steinkohlenbergbau, ich war in der Kohlengrube blockiert. Damals dachte ich, wenn ich lebend wieder herauskomme, muss ich unbedingt dich und unser Kind sehen.“ Jia fragte Han, warum er den Grund nicht sagen möchte. Han Sanming antwortete: „Die Arbeiter dort verstehen das alle. Wenn man das noch anderen sagen kann, bedeutet das, dass die Sache noch nicht sehr schlimm ist.“²⁴⁸ Jia Zhangke erklärte weiter dazu: „In unserer Zeit gibt es unsere Geschichten. Wir haben eine gemeinsame Stimmung zu unserer Zeit. Mit dieser Stimmung verstehen wir viele Situationen, ohne sie ausführlich zu erklären.“²⁴⁹

Das ist das narrativ-prinzipielle Vorgehen für Jia Zhangke: „Die Art und Weise, wie wir anderen Leute und die Welt kennenlernen, mag auch meistens fragmentarisch und oberflächlich sein.“²⁵⁰ Anschließend erläutert er: „Die Gefahr besteht darin, dass wir nur in unserer Welt leben. [...] Wenn wir einen kleinen Schritt weiter treten, finden wir eine ganz andere Welt. [...] Allerdings kann die Welt der anderen für uns nicht vollständig sichtbar oder verständlich sein.“²⁵¹

In den Filmen von Jia Zhangke gibt es stets Lücken, die nicht direkt oder vollständig gefüllt werden, „[g]enauso wie die offene Tür des Proberaumes. Jede Szene, jede

²⁴⁶ Vgl. Qingsong Cheng, Ou Huang: *Wo de sheyingji bu sahuang: xianfeng dianyingren dangan-shengyu 1961-70. My camera Doesn't Lie: Ein Dokument für die Avantgarde Filmemacher- geboren zwischen 1960-1970*. Jinan, China: Ji Nan, Shandong Magazin Verlag 2010. S. 346

²⁴⁷ Vgl. ebd.

²⁴⁸ Übers. und Vgl. Jia, 2014, S. 182, S. 184.

²⁴⁹ Vgl. ebd. S. 184.

²⁵⁰ Vgl. ebd. S. 76.

²⁵¹ Vgl. Jia, 2014, „Wenn ich meinen Cousin beobachte, sein Leben, die Art und Weise wie er sich verhält und die seine Beziehung zur außen Welt, finde ich, dass es bei ihm sehr anders als bei mir ist. Von ihm sehe ich eine andere Welt. Deshalb habe ich ihn in meinem Film eingeladen“, so Jia Zhangke S. 182, und S. 184.

Einstellung besitzt eine Zufälligkeit“.²⁵² Dies zeigt, dass die Art und Weise, wie wir die Welt verstehen und wie wir andere Menschen kennenlernen, auf Fragmenten beruht, wie ein Puzzle. Diese fragmentarische Darstellung hält das Kino von Jia Zhangke zusammen und schafft Kohärenz. Diese Kohärenz beruht jedoch nicht auf einer linearen Kausalität, sondern auf der fragmentarischen Art, das Leben zu verstehen, und der ständigen Kontingenz.

Nicht nur basieren die Geschichten auf banalen, fragmentarischen Szenen des Lebens statt auf der traditionellen dreiaktigen Erzählstruktur, sondern auch bestimmte Werte, insbesondere Schönheit, werden in einen deterritorialisierten Raum gebracht. Diese Subjektivität der Moderne ist zentral für Jia Zhangkes Kino. Dadurch unterscheiden sich seine Filme nicht nur von denen der fünften Generation, sondern auch vom Mainstream des populären Kinos.

Außerdem spielt der „Zufall“ als Kern der Kontingenz in Jia Zhangkes Kino eine unverzichtbare Rolle. Vorhin wurde Kracaues These erwähnt, dass die anonyme Masse auf der Straße zu finden ist.²⁵³ Hier siegt das Zufällige über das Planmäßige.

²⁵⁴ Unerwartete Zwischenfälle, die der Regisseur nicht komplett kontrollieren kann, sind essenziell. ²⁵⁵ Die Schlusszene von *Xiao Wu* ist ein Beispiel dafür. Ursprünglich war geplant, dass der ältere Polizist Xiao Wu auf die Straße führt, sie durch verschiedene Szenen gehen, und der Film dann endet. ²⁵⁶ Während der Dreharbeiten vor Ort gab es jedoch viele Zuschauer, die nicht gehen wollten, obwohl Jia Zhangke und sein Team mehrmals versuchten, sie wegzuschicken. ²⁵⁷

Diese unkontrollierbaren Elemente blieben in der finalen Szene erhalten und trugen zur Authentizität und Unvorhersehbarkeit bei, die Jia Zhangkes Werke auszeichnen. In diesem Fall ist die Schlusszene genau das, was wir später im fertigen Film sehen. Sobald das Drehbuch auf der Straße umgesetzt wird, treffen das Planmäßige und das Zufällige aufeinander. In solchen Momenten folgt das Drehbuch der Straße und

²⁵² Olivier, Joyard: Im Festland durchgehen. In *Cahiers du cinema*. 09. 2001. Chinesische Version übersetzt von Li Jian. In: Zhangke Jia: *Zhantai: Die Heimat Trilogie*. Shandong, China: Shandong Magazin Verlag 2010.

²⁵³ Siehe Zitat 208, S. 109

²⁵⁴ Vgl. ebd.

²⁵⁵ Vgl. ebd.

²⁵⁶ Vgl. Jia, 2004, S. 63.

²⁵⁷ Vgl. Jia, 2004, S. 63.

dem Zufälligen. Vor allem, wenn ein Film nicht im Studio gedreht wird, muss der Regisseur stets mit Zufällen rechnen. Das Drehbuch kann versuchen, eine vom Autor erfundene subjektive Realität zu schaffen, aber es kann die Realität mit all ihren Zufällen nicht vollständig erfassen.

Dies erinnert an Bazins Aussagen zum Neorealismus. In dem Artikel „*Ladri di Bicicletta*“ betont er mehrmals die Zufälligkeit des Films. Jedoch geht er in eine etwas andere Richtung. Für ihn ist es die erzählerische Seele des Neorealismus, die nicht an dramatischen Strukturen interessiert ist. Der banale Alltag, voller Zufälle, bildet den wahren Geist des Neorealismus. „Der Film läuft ab auf der Ebene des rein Zufälligen: Der Regen, die Seminaristen, die katholischen Quäker, das Restaurant... All diese Ereignisse sind anscheinend austauschbar, keine Wille scheint sie nach einem dramatischen Spektrum zu ordnen“²⁵⁸, so Bazin.

Der Fall von Jia Zhangke ist ein wenig anders, aber immer noch sehr nah dran. Hier sehen wir, dass der Filmemacher vielleicht noch den Willen hat, erzählerisch oder sogar dramatisch zu sein, aber wenn er den Film am Drehort dreht, taucht das Spektrum des Zufalls auf und stört das ursprünglich geplante Drama. Und so wird es wahrscheinlich selbst Teil des Dramas.



²⁵⁸ André Bazin: *Was ist Film*. Hg. von Robert Fischer, Übers. von Robert Fischer, Anna Düpee. Hungary: Alexander Verlag Berlin 2004, S. 351.



Abbildungen 36, 37, 38 *Xiaowu*, 1:47:28- 1:48:45

In *Unknown Pleasures*²⁵⁹ gibt es eine weitere bemerkenswerte Szene. Eine der Hauptfiguren, Bin Bin, fährt mit einem Motorrad durch eine Einöde. Er muss einen kleinen Hügel erklimmen, um ein anderes Baugebiet zu erreichen. Plötzlich hat das Motorrad keine Kraft mehr, es kommt nicht hoch. Diese einfache Aufnahme dauert mehrere Minuten, in denen Bin Bin immer wieder Gas gibt und schaltet. Dann röhrt das Motorrad auf, gefolgt von Rauch, und kommt den Hügel nicht hoch. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis Bin Bin schließlich den Hügel erklimmt und nach dem Parken eine Zigarette raucht, als wäre nichts geschehen. Ein Gefühl des Nichts ist in das Bild eingebettet und kontrolliert die Figur und den Betrachter. Wir folgen der Kamera durch diese scheinbar bedeutungslose Sequenz, während derer wir uns gespannt fragen, ob er es schaffen wird, den Hang zu erklimmen, und was er tun wird, wenn er es geschafft hat. Die Antwort des Films ist enttäuschend. Wir haben keine Ahnung, woher er kommt und wohin er geht.

Der Regisseur sagte in einem Interview, dass die Aufnahme zufällig entstand. Die Szene war nicht so geplant, aber während der Dreharbeiten konnte der Schauspieler plötzlich nicht mehr den Hang mit dem Motorrad erklimmen, und das wurde von der Kamera aufgenommen. So zeigt sich auch hier deutlich, wie das Kino mit der Unbewusstheit des Kameraauges neben dem Bewusstsein der Augen des Regisseurs in der Lage ist, die Sinnlosigkeit und die zufälligen, unvorhersehbaren Momente des Lebens einzufangen. „Wenn du in einer lebendigen Umgebung drehst, gibt es oft viele Zufälle. Gleichzeitig sind viele verschiedene Möglichkeiten vorhanden. Aber in der Tat ist deine Wahl sehr begrenzt. Deswegen ist es nur

²⁵⁹ *Unknown Pleasures*, Jia Zhangke, 2002

möglich, deine Richtung durchzuhalten, wenn du mit der Eigenschaft der Geschichte sicher und der Wesenheit hinter der Geschichte klar bist. Sonst kann es passieren, dass du beim Drehen dich sehr gut gefühlt hast, findest du dennoch alles sinnlos, wenn du es später siehst [...]“,²⁶⁰ so Jia Zhangke.

Hier erklärt er, was seine Einstellung zu einem filmischen Realismus ist: Möglichkeiten offen zu halten, aber auch den Willen als Autor, als Regisseur nicht aufzugeben. Wie im vorangegangenen Abschnitt erläutert, ist das Kino eine Kunstform, die immer zwischen der Objektivität der Kamera und der Manipulation des Regisseurs schwankt.²⁶¹ Nun wurde noch deutlicher, dass die Kamera für Jia Zhangke ein Werkzeug ist, das dazu dient, die Realität, die er versteht, darzustellen. Er leugnet allerdings nicht, dass die Realität selbst und die Kamera seine Welt verändern können.

Xiao Wu und Bin Bin, zwei unbedeutende Menschen in der Gesellschaft, sind beide arbeitslos und leben ohne ein bestimmtes Ziel. Der eine läuft ziellos auf der Straße, der andere fährt ein Motorrad, mit dem er nicht dorthin kommt, wo er hinmöchte. Sie sind Menschen auf der Straße, die wir wahrscheinlich nicht bemerken würden, wenn Jia Zhangkes Kamera sie nicht für uns eingefangen hätte. Selbst ihre Namen sind keine vollständigen Eigennamen; sie sind unvollständig, ohne Nachnamen. Wie K. bei Kafka sind Xiao Wu und Bin Bin unauffällige Menschen, vergessen, ignoriert und von der Zeit zurückgelassen. Doch Jia Zhangkes Geschichten fangen sie ein, wenn auch nur für ein paar Minuten. Sie waren da und wurden nicht vergessen. Hiermit ist die Welt, die uns Jia Zhangke präsentiert, immer von einem Wir überschattet.

Zugleich sind die Figuren auch in der Welt der Zufälle gefangen. Xiao Wus Geschichte endet zufällig mit einer schockierenden und provokativen Rückblende, während Bin Bins Motorrad plötzlich eine Panne hat. Der Regisseur lässt allerdings nicht völlig zu, dass seine Geschichten von der Welt des Zufalls beherrscht werden. Er respektiert die unvorhersehbaren Momente, die sich auf der Straße ereignen, ebenso wie die gleichgültigen Menschen auf der Straße. Darin liegt auch die Subjektivität des Regisseurs für seinen kinematografischen Realismus begründet.

²⁶⁰ Vgl. Jia, 2014, S. 56.

²⁶¹ Siehe Punkt 2.1

Er trifft immer wieder Entscheidungen darüber, wo und wie er filmt und schneidet, wann er die Passivität der Kamera beachtet und wann er sie subjektiv einsetzt. Durch diese bewussten Entscheidungen schafft Jia Zhangke eine einzigartige filmische Sprache, die das Fragmentarische und das Zufällige des Alltags einfängt, ohne die narrativen und ästhetischen Prinzipien zu vernachlässigen. So gelingt es ihm, das Unsichtbare sichtbar zu machen und den vergessenen Menschen und ihren Geschichten eine Bühne zu bieten.

Im Kino von Jia Zhangke ist die Bildqualität rau. Die Schauspieler sind nicht die typischen, schönen Filmstars. Schmutzige öffentliche Räume und teilweise zerstörte Landschaften bilden oft nur den Hintergrund der Geschichte. Die Figuren lassen sich nicht als gut oder böse definieren, die Erzählung dient nicht dem Aufbauen von Spannung und Abschluss, sondern löst sich im Fluss der Zeit auf. Die Bilder von Jia Zhangke wirken stets unfruchtbar. Jedoch ermöglicht all dies es ihm, seinem Leitmotiv treu zu bleiben: der Wahrhaftigkeit des Lebens der Chinesen. Die Grobheit der Landschaft, das ungeschliffene Aussehen der Schauspieler und die dezentralisierte Erzählweise wirken trocken, erlauben es Jia Zhangkes Kino jedoch, sich von der Mainstream-Filmsprache zu lösen, ähnlich wie es Deleuze und Guattari für die kleine Literatur behaupten.

Sein Kino entwickelt sich zu einer anderen Sprache als das Populärkino und auch die Filme der fünften Generation Chinas, befreit von den dramatischen Geschichten eines alten, geheimnisvollen Chinas. Es bleibt dennoch aggressiv, nicht weil Jia Zhangkes Bilder großen Hass oder Liebe darstellen, wie es bei Zhang Yimou der Fall ist, sondern weil er Dinge beschreibt, die uns so nahe sind, dass wir sie lieber ignorieren würden. Auf den ersten Blick mag die Geschichte der anonymen Massen nicht so beeindruckend sein wie die nationalen oder volkstümlichen Mythen, die von der fünften Generation vertreten werden. Aber genau das macht das Kino von Jia Zhangke zu einem Vertreter des kleinen Kinos.

Diese Menschen werden nicht in ein bestimmtes Bild verwandelt, in ein unterdrücktes altes China oder in unterdrückte Frauen in einer patriarchalischen Gesellschaft. Jia Zhangke schafft es, die Geschichten der anonymen Massen, die oft übersehen werden, ins Zentrum zu rücken und ihnen eine Stimme zu geben. So entsteht ein Kino, das die Realität in all ihrer Härte und Unvollkommenheit zeigt, und das dadurch eine einzigartige und authentische filmische Sprache entwickelt.

Jia Zhangkes Kamera bleibt immer auf Distanz und beobachtet die Figuren mit einer ruhigen Gelassenheit. Sobald sie jedoch Schritt für Schritt näher an die Figuren heranrückt, wie in Ruijuans Tanzszene, kann sie intensiv werden. Wenn die Protagonistin in einem geschlossenen Raum statt in einem offenen, öffentlichen Raum posiert, nimmt ihr Körper einen größeren Teil des Bilds ein. Je intensiver ihre Tanzbewegungen werden, desto näher kommt die Kamera an sie heran. Die kurzen Momente, in denen die Kamera die Figur ganz nah einfängt, sind auch die Momente, in denen die Figur ihre Leidenschaft nicht mehr zurückhalten kann, sondern tanzen muss. Während Ruijuan auf der Straße oder an anderen öffentlichen Orten ist, kommt die Kamera selten so nah an ihren Körper heran. An verschiedenen Orten schaut sie einen anderen Blickwinkel ein, den wir auch beim Beobachten von Menschen einnehmen. Wahrscheinlich können wir die Menschen nicht ausreichend kennenlernen, wenn wir sie auf der Straße beobachten. Aber es kann eine Chance sein, jemanden besser kennenzulernen, wenn wir uns persönlich treffen, an Orten, die uns kurz von anderen trennen.

Auf der anderen Seite ist der soziale Raum auch der Ort, an dem sich private Geschichten ereignen. In *Xiao Wu* gibt es die Szene, in der Xiao Wu und Meimei zufällig auf der Straße gehen, ohne ein bestimmtes Ziel zu kennen. Es scheint, dass sie nur gehen können, obwohl sie nicht wissen, in welche Richtung dieser Weg sie führen wird, da die sich verändernde Zeit sie mitnimmt, ohne ihnen eine Wahl zu lassen. In *Der Bahnsteig* gibt es ähnliche Szenen. Cui und Yin diskutieren ihre Beziehung in einem öffentlichen Raum: Sie haben ihre Chance verpasst, zusammen zu sein, die Beziehung ist in eine Sackgasse geraten. Die Figuren sind weit von der Kamera entfernt, ihre Gesichter oft unsichtbar. Stattdessen nimmt die Wand, das Gebäude den Hauptteil des Bilds ein. Dieser Ansatz betont die Distanz und Anonymität, die in öffentlichen Räumen vorherrschen, während die Nähe der Kamera in intimen Momenten die Intensität und Verletzlichkeit der Figuren hervorhebt. Jia Zhangke zeigt uns, dass wir Menschen in öffentlichen Räumen oft nur oberflächlich wahrnehmen können, während private Momente eine tiefere Verbindung und ein besseres Verständnis ermöglichen. So schafft er es, die Dualität von öffentlichem und privatem Raum in seinen Filmen eindrucksvoll darzustellen. Die privaten Geschichten, die individuellen Emotionen und das Schicksal der Figuren sind in Jia Zhangkes Filmen präsent, aber sie wirken viel kleiner im

Vergleich zum großen Hintergrund. In diesen Filmen lassen sich die privaten Gefühle nicht mehr vom öffentlichen Raum trennen. Wie in den vorangegangenen Abschnitten erwähnt, zeigt die kleine Literatur eine Kollektivität und das Individuum als untrennbar vom Kollektiv, wie Deleuze argumentiert. In den Filmen von Jia Zhangke verdeutlicht die Untrennbarkeit von Individuen und Kollektiven, wie ein kleines Kino aussehen kann. Es ist nicht mehr entscheidende soziale oder historische Ereignisse, die das Leben eines Einzelnen zu einem bestimmten Zeitpunkt verändern. Es ist auch nicht mehr ein Individuum, das die Geschichte selbst verändert, wie in den Mainstream-Kriegsfilmen. Stattdessen ergibt sich immer etwas auf der Straße, das eine sehr private Geschichte erzählt, aber gleichzeitig ganz im Zusammenhang mit einer allgemeinen gesellschaftlichen Situation steht.

Es gibt keine lineare Kausalität zwischen dem Individuum und dem Kollektiv, sondern diese beiden Perspektiven bewegen sich gleichzeitig in einem dynamischen Raum, in dem sie sich ständig treffen, einander begegnen und überschneiden. Ebenso werden populäre Musik und Fernsehserien, Kino und Karaoke in eine filmische Zeiträumlichkeit integriert, sodass neue Synthesen entstehen. Die kollektive Stimmung wird nicht nur in Form einer Ideologie ausgedrückt, sondern in der sensiblen filmischen Realität konstruiert.

Der kinematografische Realismus bei Jia Zhangke umfasst nicht bloß leere Begriffe wie Plansequenzen, Laiendarsteller, Aufhebung des Geschichtenerzählens oder Drehen unter freiem Himmel, sondern die Umsetzung und Konstellation von verschiedenen Möglichkeiten, die auf dem Verantwortungsbewusstsein des Regisseurs für das Wahre und das Kino basieren. Diese Verknüpfung erzielt eine wahrhaftige Verbindung zwischen den filmischen Bildern und dem referenzierten Wahren. So ist Jia Zhangkes Kino zu einem Kino der Anonymen geworden, das für das normale Volk spricht, das noch keine Chance hatte, eine Stimme zu haben. Auch die verschwindende und sich verändernde Landschaft der Stadt ist ein unverzichtbarer Hintergrund für alle Geschichten im Kino von Jia Zhangke. Dinge, die verschwinden und sich verändern, hat er mit seiner Kamera eingefangen und

damit seine Filmbilder zu einer Mumie der Zeit im Sinne der Ästhetik des bazinischen filmischen Realismus gemacht.²⁶²

4.2 Das chinesische Kunstkino und der filmische Realismus

4.2.1 Die Ästhetik der Übersetzung: die neue Generation des chinesischen Kunstkino

Die rasche Entwicklung des chinesischen Kinos nach der Reform und Öffnung führte dazu, dass es allmählich in das Blickfeld des westlichen Publikums trat. Die fünfte Generation des chinesischen Kinos, repräsentiert durch Regisseure wie Zhang Yimou und Chen Kaige, verhalf dem chinesischen Kino zu internationalem Ruhm auf Filmfestivals weltweit. Die sechste Generation, vertreten durch Regisseure wie Jia Zhangke, ist ebenfalls regelmäßig auf europäischen und westlichen Filmfestivals präsent. Sowohl die fünfte als auch die sechste Generation zeichnen sich durch Filme aus, die chinesische Eigenschaften aufweisen und gleichzeitig eine Affinität zum europäischen und westlichen Kino zeigen.

Es ist jedoch wichtig zu hinterfragen, was genau diese „chinesischen Eigenschaften“ ausmacht, insbesondere auf Filmfestivals, die vom westlichen Diskurs geprägt sind. Angesichts des Einflusses des westlichen Kinos und der westlichen Filmtheorie tendieren die Werke der sechsten Generation und ihrer Nachfolger zunehmend dazu, dem europäischen Kunstkino ähnlicher zu werden. Dies wirft die Frage auf: Bedeutet diese Annäherung, dass das chinesische Kino, das bereits in einer intellektuellen Wissensasymmetrie eine schwächere Position einnimmt, weiter geschwächt wird? Oder könnte diese Affinität die Chance bieten, sowohl das westliche als auch das chinesische Kino auf neue Weise zu reflektieren und zu überdenken?

Chinesische Regisseure, insbesondere diejenigen, die an Filmhochschulen ausgebildet wurden, wie Jia Zhangke, Wang Xiaoshuai und Lou Ye, haben sich systematisch mit der westlichen Filmtheorie auseinandergesetzt. Ihr Filmerlebnis

²⁶² Bazin: *Was ist Film*, S. 39: „Zum ersten Mal ist das Bild der Dinge auch das ihrer Dauer, es ist gleichsam die Mumie der Veränderung“.

wurde in den 1980er- und 1990er-Jahren durch die rasche Verbreitung der DVD-Technologie erweitert. Die Filmsprache des europäischen Avantgarde-Kinos, die auf Techniken wie langen Einstellungen und irrationaler Montage basiert, war den chinesischen unabhängigen Regisseuren schon lange vertraut und bildete ein wesentliches Element ihres Schaffens. Jia Zhangke selbst erwähnte einmal, dass er von seinen Lieblingsfilmen aus seiner Zeit an der Filmhochschule, darunter Werke von Bresson und De Sica, insbesondere *Taschendieb* und *Fahrraddieb*, inspiriert wurde. Diese Filme waren seine Motivation, *Xiao Wu* über einen Taschendieb zu drehen.²⁶³

Der filmische Ausdruck der sechsten chinesischen Generation kann nicht nur als eine Übersetzung des europäischen Kinos, sondern auch als eine Denkweise das Kino betreffend, das heißt eine europäische Filmtheorie, betrachtet werden. Neben dem westlichen Kino lässt sich Jia Zhangke vor allem noch stark vom asiatischen Kino inspirieren, wobei Hou Hsiao-hsien einer der einflussreichsten Regisseure für ihn ist. In einem Interview sprach Jia Zhangke darüber, wie überrascht er war, als er *Die Jungen von Feng Kuie*²⁶⁴ gesehen und feststellte, dass sich die Geschichte eines taiwanesischen Regisseurs mit seinem Leben in einem kleinen Landkreis in Shanxi deckte. Obwohl die beiden Regisseure an unterschiedlichen Orten und in unterschiedlichen Kulturen leben, verband sie etwas Größeres. Jia Zhangke wies auch darauf hin, dass die Filme von Hou Hsiao-hsien immer etwas Zutiefst Orientalisches hatten. Dies wirft die Frage auf, was genau mit „Orientalismus“ gemeint ist.

Ob vom Westen in den Osten oder innerhalb des Ostens selbst, Übersetzungen entstehen, wenn eine bestimmte Filmsprache in eine andere übersetzt wird. In *Die Aufgabe des Übersetzers* argumentiert Walter Benjamin, dass die Übersetzung nicht einfache Paraphrase des Originals ist, sondern eine Erweiterung des Originals im Sinne der Intention.²⁶⁵ Es ist entscheidend zu verstehen, wie das chinesische Kunst kino Übersetzungen ermöglicht und wie diese die Intention des Prototyps erweitern. Dies wäre ebenfalls ein Weg, das zeitgenössische chinesische Kunst kino zu verstehen, insbesondere im Kontext intellektueller Wissensasymmetrien.

²⁶³ Vgl. Jia, 2009. S.55)

²⁶⁴ *Die Jungen von Feng Kuie*, Hou Hsiao-Hsien, 1983.

²⁶⁵ Benjamin: *Illuminationen*.

Laut der Kulturkritikerin Rey Chow, die sich auf Kulturstudien zu China spezialisiert hat, tendieren sowohl der von westlichen Wissenschaftlern konstruierte Orientalismus als auch der von westlichen und nichtwestlichen Wissenschaftlern vertretene Anti-Orientalismus dazu, die Macht der Visualität abzulehnen und stattdessen nach einer soliden Bedeutung hinter der Oberflächlichkeit zu suchen.²⁶⁶ Für Chow ist es fragwürdig, den Nichtwesten als etwas Unschuldiges, als etwas Primitives zu betrachten. Vielmehr erweist sich auch der Nichtwesten als nicht unschuldig, denn das Objekt des Blicks ist gleichzeitig das Subjekt des Rückblicks. Im Zuge der Etablierung eines Subjekts als Osten entstand auch ein gewalttätiges ethnografisches Wissen über das eigene Wesen. In diesem Sinne sind westliche und nichtwestliche Kulturen gleichermaßen korrumpiert. Deshalb müssen wir in den Kulturstudien gleichzeitig bejahen und verneinen.²⁶⁷ Dies führt dazu, dass wir die Beziehung zwischen Subjekt und Objekt, dem Wir und dem Sie, neu denken. In interkulturellen Studien, besonders im Kontext der Globalisierung, sollten Subjekt und Objekt nicht als absolute Gegensätze verstanden werden. Vielmehr ist die Grenze zwischen ihnen zunehmend schwieriger zu definieren. Können wir beispielsweise bei der Analyse des Kinos von Jia Zhangke, eines Regisseurs, der in einem traditionellen chinesischen kulturellen Kontext aufgewachsen ist, aber auch systematisch im Hinblick auf das westliche Kino und die westliche Filmtheorie ausgebildet wurde, wirklich unterscheiden, was in seinen Filmen vollständig westlich und was vollständig östlich ist?

²⁶⁶ Rey Chow: *Primitive Passions: Visuality, Sexuality, Ethnography, and Contemporary Chinese Cinema*. Übers. von Shaoyi Sun. Taipei: Yuanliu Press 2001. Für Chow besteht das Problem der meisten Anti-Orientalisten darin, dass sie zwar explizit antiwestliche Absichten in einem politischen Sinne konstruieren, in der Praxis aber in dem Dilemma der westlichen Textanalyse gefangen sind. Das heißt, sie suchen immerzu nach einem verborgenen, reineren Ursprung als der Oberfläche, S. 38–55.

²⁶⁷ Chow/Bowman: *The Rey Chow reader*. In der Einleitung des Buchs schreibt der Herausgeber Paul Bowman, dass Chows Arbeit konsequent das präzise führende, aber schwierige Manöver ausführt, das in Stuart Halls berühmter Aufforderung enthalten ist, dass verantwortungsvolle intellektuelle Arbeit gleichzeitig „ja“ und „nein“ sagen muss. Zitiert nach Stuart Hall, „Cultural Studies and Its Theoretical Legacies“, in *Cultural Studies*, ed. Lawrence Grossberg, Cary Nelson, and Paula Treichler (New York: Routledge, 1992), S. 285.

Benjamin argumentiert, dass Übersetzung kein einfaches Hin und Her zwischen zwei festen Gegensätzen ist, da sich beide Sprachen im Laufe der Zeit verändern.²⁶⁸

Für ihn besteht die Funktion der Übersetzung nicht nur darin, Tatsachen wiederzugeben oder Informationen zu vermitteln, sondern sie ist viel enger mit der Intention des Originaltextes verbunden.²⁶⁹ Interessanterweise teilt das Wort „Übersetzung“ im Chinesischen, Deutschen und Lateinischen die Bedeutung von Abbruch oder Abweichung.²⁷⁰ Dies zeigt, dass die Aufgabe des Übersetzers darin besteht, dorthin zu gehen, wo das Original nicht hingehen kann, und ein Echo des Originals zu schaffen. Die Übersetzung erweitert die Kapazität des Originals, indem sie dessen Intention in eine andere Sprache einführt, so Benjamin:

Treue in der Übersetzung des einzelnen Wortes kann fast nie den Sinn voll wiedergeben, den es im Original hat. Denn Dieser erschöpft sich nach seiner dichterischen Bedeutung fürs Original nicht in dem Gemeinten, sondern gewinnt diese gerade dadurch, wie das Gemeinte an die Art des Meinens in dem bestimmten Worte gebunden ist.²⁷¹

Als visuelles Medium trägt das Kino naturgemäß keine Bedeutung im literarischen Sinne in sich. Stattdessen wirkt die visuelle Erfahrung in erster Linie über die Sinne. Die visuelle Natur des Kinos bewirkt eine sensorische Wirkung als eine Analyse durch das Gehirn. So wird das Kino zu einem Medium, das eher auf Intentionen als auf Bedeutung basiert. Die Frage nach der tieferen Bedeutung hinter diesen Intentionen bleibt oft unbeantwortet, was das Kino in gewisser Weise anfällig macht. Rey Chow weist in ihrer Analyse von Zhang Yimous Filmen darauf hin, dass viele Kritiker seine Werke lediglich als auf übertriebene visuelle Effekte und unerlaubte Männer-Frauen-Beziehungen gestützt betrachten, um die Aufmerksamkeit des westlichen Publikums zu erregen, ohne dabei Tiefe zu

²⁶⁸ Vgl. Walter Benjamin: *Illuminations. Ausgewählte Schriften I*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1977, S. 54

²⁶⁹ Vgl. ebd.

²⁷⁰ Laut Duden leitet sich das deutsche Wort übersetzen vom italienischen *traducere* ab, das die gleiche Wurzel hat wie das lateinische Wort *verrater*. Das chinesische Wort 翻译“ nach 汉语词典 (Han Yu Ci Dian) setzt sich aus den beiden Wörtern 翻 zusammen, die umkehren, umstürzen und umdrehen bedeuten. Das Wort 译 hat das gleiche Radikal wie 择, was die Bedeutung von auswählen aufweist, das heißt, die Übersetzung ist die Wahl der Sprache.

²⁷¹ Benjamin: *Illuminations. Ausgewählte Schriften I*, S. 59.

bieten.²⁷² Doch Chow vertritt eine andere Ansicht. Für sie repräsentiert Zhang Yimou dramatischer visueller Stil vielmehr eine rebellische Haltung ohne spezifische tiefere Bedeutung und widersetzt sich somit dem etablierten Dogma, das die Verbindung zwischen Erscheinung und Bedeutung betont.²⁷³

Jia Zhangke unterscheidet sich nicht nur auf narrativer Ebene, sondern auch visuell von der fünften Generation chinesischer Regisseure. Er verfasst seine eigenen Drehbücher, die oft das Leben verwirrter und gelangweilter junger Menschen in Kleinstädten Chinas darstellen, die mit verschiedenen Herausforderungen konfrontiert sind. Im Gegensatz dazu waren die Regisseure der fünften Generation daran gewöhnt, literarische Werke für das Kino zu adaptieren und Geschichten voller Höhen und Tiefen, Hass und Liebe zu kreieren. Jia Zhangkes visueller Stil ist ebenfalls deutlich zurückhaltender als der seiner Vorgänger. Dennoch wurde ihm nach der Vorführung von *I wish I Knew*²⁷⁴ in Vancouver vorgeworfen, dass seine Filme „nur ein rückständiges China zeigen, obwohl es viele weiter entwickelte Teile Chinas gibt“.²⁷⁵ Dieses Bild eines rückständigen Chinas hat verschiedenen chinesischen Regisseuren Gemeinsamkeiten verliehen und ihnen internationale Aufmerksamkeit eingebracht, jedoch auch Kritik seitens des chinesischen Publikums ausgesetzt.

4.2.2 China in der Übersetzung

Es ist interessant zu beobachten, wie das Bild eines rückständigen Chinas im chinesischen Kunstkino allmählich verschwindet. Ein repräsentatives Beispiel dafür ist der junge Regisseur Bi Gan, dessen Spielfilmdebüt *Kaili Blues*²⁷⁶ (2015)

²⁷² Einige andere chinesische Zuschauer kritisieren, dass Zhang Yimou mit seinen Filmen dem ausländischen (westlichen) Publikum schmeichelt, weil die in seinen Filmen gezeigte rückständige chinesische Feudalgesellschaft den Familienskandal öffentlich macht. Für sie ist das „wahre China oder das ursprüngliche“ China viel komplexer und „unschuldig-primitiv“, was weit über die von Zhang Yimou verwendeten Klischees und oberflächlichen visuellen Methoden hinausgeht. Vgl. Chow, 2001, S. 215–259.

²⁷³ Vgl. ebd.

²⁷⁴ *I wish I Knew*, Jia Zhangke, 2010

²⁷⁵ Zhangke Jia: *Jia Xiang II: Jia Zhangkes Notes on Films 2008-2016*. Beijing: Tai Hai Press 2018, S. 111.

²⁷⁶ *Kaili Blues*, Bi Gan, 2015.

auf internationalen Filmfestivals Aufmerksamkeit erregte. Obwohl der Film in einer Kleinstadt in einem unterentwickelten Gebiet im Süden Chinas spielt, ist das Bild eines rückständigen, armen und unterdrückten Chinas, das die Grundeinstellung der fünften und teilweise der sechsten Generation widerspiegelt, hier nicht dominant. Bi Gan scheint sich sogar noch weiter von seinen Vorgängern zu entfernen, und auch die chinesischen Eigenheiten werden nicht mehr so deutlich dargestellt. Gleichzeitig wirft diese zunehmende Affinität zum westlichen Kino und zur westlichen Filmtheorie die Frage auf, ob ein solcher Film ein authentisches Abbild Chinas ist.

Für Bi Gan, ähnlich wie für Jia Zhangke, sind das westliche bzw. europäische Kino und die westliche Filmtheorie ein wesentlicher Bestandteil seiner filmischen Bildung. Bereits der chinesische Titel von *Kaili Blues* 《路边野餐》 ist ein direkter Verweis auf den Originaltext von Andrej Tarkowskij *Stalker* von 1979.²⁷⁷ Doch der Film beginnt mit einer Passage aus der *Vajra-Sutra*²⁷⁸, die darauf hinweist, dass er einen dezidiert orientalistischen Glauben verkörpert. Die kinematografische Realität, die Bi Gan mit einer starken buddhistischen Perspektive etabliert hat, schafft ein Gefühl der Dislokation, in dem die Zeit nicht mehr linear, sondern invertiert, überlappend und chaotisch erscheint.

In dieser Hinsicht veranschaulicht Bi Gan auch eine Art von Zeit im bergsonischen Sinne, wie sie von Deleuze diskutiert wird. Diese Art von Filmbilder zeigt die unmittelbare Dauer der Zeit, die Deleuze als Zeit-Bild bezeichnet.²⁷⁹ Dies deutet auf die Möglichkeit einer Korrespondenz zwischen östlichen und westlichen

²⁷⁷ *Picknick am Wegesrand* (auch: *Stalker*; russisch Пикник на обочине, Piknik na obotschinje) ist ein 1971 entstandener Science-Fiction-Roman von Arkadi und Boris Strugazki. Der Film *Stalker* von Andrej Tarkowskij wurde in den Jahren 1978/79 als fünfter Spielfilm des Regisseurs publiziert.

²⁷⁸ Der Hauptsatz des Zitats lautet: „过去心不可得, 现在心不可得, 未来心不可得“, kurz auf Deutsch: Der Geist der Vergangenheit ist nicht verfügbar, der Geist der Gegenwart ist nicht verfügbar, der Geist der Zukunft ist nicht verfügbar.

²⁷⁹ Vgl. Deleuze: *Cinema II: The Time-Image*. In *Cinema II* argumentiert Deleuze ständig mit den Begriffen von Henri Bergson, um seine eigenen Gedanken über Kinobilder zu erklären. In Kapitel 3 schreibt Deleuze über den „Third Commentary on Bergson“. Dort legt Deleuze dar, wie das Zeitbild aus dem Bewegungsbild hervorgeht. Mit dem Begriff der „pure-recollection“ verbindet Deleuze die Bergsonsche Zeit mit der kinematographischen Zeit. Nach Deleuze ist das Zeit-bild frei vom sensomotorischen Schema und der abstrakten Zeit, die im Bewegungsbild dominieren. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft werden im Zeitbild ununterscheidbar. Anders gesagt, eines der Hauptmerkmale des Zeitbildes ist die Ununterscheidbarkeit von Vergangenheit und Gegenwart. Dies findet man eben in den Filmbilder von Bi Gan. Auch Badiou hat über die bergsonische Zeit-Begriff und das Kino besprochen. Siehe S. 94, Zitat Nr. 124.

Kulturen hin. So wie Deleuze Ideen von Bergson entlehnt hat, versucht diese Arbeit wiederum, die Ideen von Deleuze zu nutzen, um chinesische Arthouse-Filme zu diskutieren.

Bi Gans Filme zeichnen sich durch ausgeprägt stilisierte visuelle Ansätze und fragmentierte Lebensmomente aus. Sein einzigartiger kinematografischer Stil lenkt die Aufmerksamkeit des Publikums eher auf den Fluss der Bilder als auf eine tiefere Bedeutung hinter ihnen. In gewisser Weise gibt es einige Parallelen zwischen Bi Gan und Zhang Yimou, obwohl ihre Herangehensweisen unterschiedlich sind. Das Wesen von Bi Gans Kino liegt in der Montage, während sich Zhang Yimou mehr auf Licht, Schatten und Farbe konzentriert.

Bi Gan legt nicht nur Wert auf die Einstellung einer Szene, sondern auch auf den gesamten zeitlichen Aufbau des kinematografischen Bildes, insbesondere auf die Bewegung. Seine Bilder schaffen oft eine Traumwelt, wie in der 40-minütigen Totalaufnahme in der zweiten Hälfte von *Kaili Blues*, in der der Zuschauer in eine geheimnisvolle Kleinstadt namens Mai Dang entführt wird. Im Gegensatz zu dem kollektiven Raum, den Jia Zhangkes Filme durch das Schicksal von Individuen schaffen, durchstreift Bi Gans Kamera die Straßen und Gassen einer kleinen Stadt in den Bergen von Guizhou, zwischen Realität und Irrealität, und schafft einen zutiefst unsicheren Raum.

Dieser Wunsch, sich selbst in einem sehr persönlichen Stil auszudrücken, findet ein Echo in den Werken anderer junger chinesischer Regisseure. Im nächsten Abschnitt werden wir genauer untersuchen, wie dieser Wunsch zum Ausdruck kommt und wie sich die Ästhetik der Übersetzung im zeitgenössischen chinesischen Arthouse-Kino widerspiegelt.

4.2.3 Ästhetik der Totalen

*Leben im Fuchun Gebirge*²⁸⁰ von Gu Xiaogang ist eines der repräsentativsten Werke der jungen chinesischen Regisseure. Der Regisseur versucht mit zahlreichen Einstellungen, die Geschichte einer chinesischen Familie wie ein traditionelles chinesisches Rollbild darzustellen.

²⁸⁰ *Leben im Fuchun Gebirge*, Gu Xiao-gang, 2019. Factory Gate Films.

Der Film beginnt mit einer langen Einstellung, die ein Familienessen zeigt. Es ist interessant, hier einen Vergleich mit *Wolf Warrior 2* anzustellen. Auch in *Wolf Warrior 2* gibt es zu Beginn eine lange Einstellung, die drei Minuten dauert. Diese Einstellung zeigt eine Abfolge von Aktionen und Reaktionen, die ein funktionierendes, gelungenes organisches Bewegungsbild im Sinne von Deleuze schaffen, wie bereits in vorangegangenen Abschnitten analysiert wurde.²⁸¹ Im Gegensatz dazu präsentiert *Leben im Fuchun Gebirge* eine andere Art von Totalaufnahme. Die Kamera bewegt sich langsam zwischen den verschiedenen Figuren hin und her. Dabei werden diverse Personen gleichzeitig gezeigt, die auf verschiedene Dinge und Situationen reagieren. Auch die Stimmen sind vielschichtig, mit verschiedenen Sprechern und Hintergrundgeräuschen, die gemischt werden. Es ist dem Publikum überlassen, was sie sehen und hören, und wie sie diese Informationen interpretieren.

Am Anfang des Films hören wir zunächst Dialoge, und dann tauchen die Figuren langsam auf der linken Seite des Bildschirms auf. Zu diesem Zeitpunkt ist unklar, wer die beiden Männer mittleren Alters sind und in welcher Beziehung sie zueinanderstehen. Auffällig ist, dass einer der Männer versucht, eine Kerze anzuzünden. Dann beginnt die Kamera langsam zu schwenken, wie ein Gemälde, das sich allmählich entfaltet. Eine Frau mittleren Alters, die das Bild betritt, sagt zu der älteren Frau, die sitzt, dass sie gekommen sind, um ihren Geburtstag zu feiern. An dieser Stelle wird klar, dass es sich um eine Geburtstagsfeier handelt. Die Hauptfigur oder eine der Hauptfiguren sollte die sitzende alte Dame sein. Neben ihr sitzt eine junge Frau, die das Geschenk der Frau mittleren Alters entgegennimmt. Daraus können wir schließen, dass es sich um ein Familienmitglied der alten Dame handelt. Allerdings werden hier keine weiteren Informationen über diese junge Frau gegeben.

Dann schwenkt die Kamera erneut, und mehrere junge Männer treten ins Bild. Zu diesem Zeitpunkt scheint es jedoch so zu sein, dass die Personen in der Mitte des Bilds nicht das Wesentliche der Szene sind, sondern eher der Dialog im Off. Dieser erklärt die bevorstehende organische Stadterneuerung von Hangzhou für die Olympischen Spiele in Asien sowie den damit verbundenen Anstieg der

²⁸¹ Siehe Punkt 2.2.1.

Wohnungspreise und einige andere damit zusammenhängende Themen. Dann erscheint oben rechts im Bild ein Mann mit Sonnenbrille. Warum trägt er in einer so düsteren Umgebung eine Sonnenbrille? Offensichtlich handelt es sich um eine spezielle Figur. Außerdem fällt uns auf, dass er ein Kind hinter sich hält, das ein bisschen anders aussieht als er. Aus den Gesichtszügen könnten wir schließen, dass es sich um ein Kind mit Down-Syndrom handelt. Nach dem Auftauchen dieser beiden leicht mysteriösen Figuren beginnt die Kamera in die entgegengesetzte Richtung zu schwenken, zurück zur Hauptperson der Geburtstagsfeier, der alten Dame, und ihrer Umgebung.

Im anschließenden Gespräch stellt sich heraus, dass der Mann mittleren Alters, der die Kerzen angezündet hat, sowie die jüngeren Männer und Frauen, die die alte Frau umgeben, alle Familienmitglieder sind. An diesem Punkt schwenkt die Kamera nicht mehr horizontal, sondern ändert langsam die Einstellung, von der anfänglichen Unschärfe bis zur Tiefenschärfe, und so erscheinen stets mehr Menschen gleichzeitig. Auf diese Weise verwirrt die Kamera den Zuschauer, da er eine Zeit lang nicht weiß, wohin er schauen soll. Außerdem passen der Ton und das Bild nicht perfekt zusammen. Zum Beispiel ist die Stimme des Mannes mittleren Alters deutlich zu hören, aber er stellt nicht die Person dar, die sich am nächsten zur Kamera befindet. Schließlich, als die Tiefenschärfe der Kamera fast die gesamte Partyszene in die Aufnahme einschließt, geht plötzlich das Licht wieder an. An dieser Stelle endet auch die erste lange Einstellung des Films.

Diese dreiminütige Totale vermittelt viele Informationen, doch der Zuschauer übersieht wahrscheinlich viele Details beim ersten Ansehen. Während die Figuren nach und nach auftauchen, wird die Beziehung zwischen ihnen nicht explizit angegeben, und die Zuschauer können nur beobachten und Vermutungen anstellen. Auf diese Weise wird der absolute Unterschied zwischen dem Protagonisten und den Nebenfiguren aufgehoben. Man könnte annehmen, dass die Tante, die zur Geburtstagsfeier kommt, die Hauptfigur des Films ist, was sich jedoch als nicht zutreffend herausstellt.



Abbildungen 39, 40, 41 *Leben im Fuchun Gebirge* 00:01:15/00:02:35/00:03:05

Neben dem Anfang des Films gibt es noch mehrere beeindruckende Totalen. Eine der markantesten ist die Totale am Flussufer, die bereits oben erwähnt wurde. Hier werden wir uns noch einmal genauer ansehen, wie diese Einstellung beginnt und endet und wie sie abläuft. Zuerst sitzen Gu Xi und sein Freund in einem Pavillon am Fluss, und der Junge bietet dem Mädchen an, mit ihm zu wetten, dass er schneller auf die andere Seite des Flusses schwimmt, als es laufen kann. Gu Xi glaubt ihm nicht. Sodann springt ihr Freund ins Wasser und beginnt zu schwimmen. Von hier an schwenkt die Kamera kontinuierlich und hält immer einen

angemessenen Abstand zu den Figuren. Es ist ein langer Prozess, bei dem nur der männliche Protagonist im Fluss schwimmend zu sehen ist. Abgesehen von ein paar Leuten, die ebenfalls schwimmen, und einem oder zwei gelegentlichen Passanten am Ufer ist nichts anderes wahrzunehmen. Auch die Landschaft des Flussufers bleibt weitgehend unverändert.

Das Sounddesign in der Schwimmszene ist noch auffälliger als das Bild. Am Anfang hören wir Gu Xi leicht summen, während der Junge schwimmt. Dann hören wir den Atem des Jungen, der immer schwerer wird. Es scheint, als würde er immer angestrengter schwimmen und auch immer heftiger keuchen. Zu diesem Zeitpunkt haben wir das andere Ende des Flusses noch nicht gesehen, und wir wissen nicht, wie lange er schwimmen muss. Als Zuschauer sind wir sodann besorgt, ob er es wirklich schaffen wird. Nachdem er wieder an einem größeren Pavillon vorbeigekommen ist, geht der Junge schließlich an Land. Gu Xi kommt ebenfalls dort an, ebenfalls leicht besorgt, wie wir. Durch das Sounddesign hat der Regisseur eine Spannung in dieser scheinbar unbewegten Szene erzeugt. Der Junge fragt dann, ob Gu Xi seinen Vater kennenlernen möchte. Zu diesem Zeitpunkt ist bereits die Hälfte der langen Einstellung vorbei.

In der nächsten Hälfte dieser langen Aufnahme wird das Gespräch des Paares fortgesetzt. Es ist mit einer Menge Informationen gefüllt. Der Junge erzählt zunächst von seiner Kindheit, davon, dass er mit seinen Eltern an einem Fluss lebte, und später von seinem Grund für die Rückkehr aus dem Ausland nach seinem Studium: Er wollte seine Nachforschungen über ein altes Gemälde fortsetzen, das mit seiner Heimatstadt zu tun hat. Das Mädchen hingegen erzählt von einem Theaterstück, das sie während der Schulzeit aufgeführt hat und das sie damals berühmt gemacht hat.

Der Inhalt dieses Gesprächs scheint jedoch nicht so fesselnd zu sein wie die von der Kamera eingefangenen Bilder. Beispielsweise wird die Aufmerksamkeit des Betrachters während des Gesprächs wahrscheinlich auf den Mann gelenkt, der mit seinen Hunden am Fluss spazieren geht – warum ist dieser Mann dort? Auch die beiden sehr aufgeregten Hunde sorgen für eine Art Ablenkung von dem Gespräch der beiden Protagonisten in der Szene. Das Gespräch zwischen den beiden jungen Menschen ist bedeutend für sie, da sie sich dadurch immer besser kennenlernen. Gleichzeitig ist es für Außenstehende möglicherweise irrelevant, vielleicht sogar

uninteressanter als das Spiel der Hunde im Wasser. Als Zuschauer haben wir die Möglichkeit, zu wählen, was wir sehen und hören wollen. An dieser Stelle zeigt die Totale, dass eine Totale-Aufnahme verschiedene Perspektiven für den Zuschauer schaffen kann, sodass er selbst entscheidet, wohin er im Bild schaut. Schließlich endet der Dialog zwischen den beiden. Sie kommen zum Boot und treffen den Vater der Jungen. Es ist bemerkenswert, dass der Regisseur die Tonspur erst nach der gesamten Totalen einsetzt. Die Absicht der Tonspur ist mehrdeutig: Sie kann der vagen Liebesstimmung zwischen den beiden Charakteren, den stillen Bergen und Flüssen oder dem Kommen und Gehen der Fremden auf dem Boot zugeordnet werden.



Abbildungen 42, 43, 44 *Leben im Fuchun Gebirge* 00:31:23-00:36:14

Die Totalaufnahme läuft bis 00:42:16.

Wenn wir die Totale in der Eröffnungsszene mit der hier betrachteten Totalen vergleichen, lassen sich weitere Perspektiven finden, über die wir nachdenken können. Erstens empfinden wir zum Zeitpunkt der ersten langen Einstellung noch viele Zweifel. Der Zuschauer kann nur der Kamerabewegung folgen und den ganzen Raum und die Menschen beobachten. In der zweiten langen Einstellung gibt es in der ersten Hälfte keinen Dialog. Der Zuschauer kann somit nur beobachten, wie der Junge sich abmüht, zu schwimmen. In der zweiten Hälfte dominiert dann der sprachliche Dialog. Der Zuschauer kann somit nur beobachten, wie der Junge sich abmüht, zu schwimmen. In der zweiten Hälfte dominiert dann der sprachliche Dialog. Der Zuschauer folgt den Dialogen des Duos, um dessen Welt zu verstehen. In der zweiten Hälfte der Aufnahme werden die Absichten des Regisseurs im Dialog deutlicher. Mehrere bedeutende Dinge werden in die Sequenz eingefügt: erstens die Familie und die Erziehung des Jungen und was er jetzt machen möchte, zweitens ein Bericht über das frühere Leben des Mädchens, aus dem hervorgeht, dass es ein Talent für das Schauspielen hat und keine Angst davor, vor Fremden aufzutreten, sodass es vielleicht Schauspielerin werden möchte. Wie wir sehen können, erscheint der Blick auf den Fuchun-Fluss nur als Begleiter in der zweiten Hälfte der Aufnahme, der Fluss verschwindet sogar, und die Stufen am Fluss werden zum Haupthintergrund. Der Junge und das Mädchen tauschen bedeutende Informationen aus. Anders als in der langen Einstellung zu Beginn spricht die Kamera diesmal nicht für sich selbst, sondern lässt die Figuren das Gespräch mithilfe der Sprache zu Ende führen.

In der ersten Hälfte des Films gibt es noch eine weitere lange Einstellung, in der Gu Xi und ihr Freund in einem Bergpark spazieren gehen, während Lao Xiao, der jüngste Sohn der Familie, bei einem Blind Date ist. In dieser langen Einstellung bleibt die Kamera weit weg von den Figuren, aber ihre Stimmen sind deutlich zu hören. Hier versucht der Regisseur, die Sorgen der Figuren oder, besser gesagt, seine eigenen Sorgen durch Dialoge darzustellen: die Eltern-Kind-Beziehung, der Konflikt zwischen der alten und der jungen Generation.

Später im Film gibt es eine weitere lange Einstellung von Gu Xi und ihrer Freundin, die am Fluss entlanggehen. Wie zuvor nimmt die Kamera einen vorsichtigen Abstand zu den Figuren ein und bewegt sich leise und langsam. Von Anfang bis Ende hören wir nur die Dialoge der Figuren, sehen aber ihre Gesichter nicht,

abgesehen von ein paar Körperbewegungen von Gu Xi. Statt sich auf die Mimik der Figuren zu konzentrieren, fängt die Kamera geduldig die Umgebung um sie herum ein.

Wenn sie sich jedoch von den Gesichtern der Figuren wegbewegt und der Dialog die Körper- und Gesichtsbewegungen ersetzt, tendieren diese Dialoge dazu, eine bestimmte Bedeutung durch die gesprochene Sprache zu vermitteln. Es sei hier noch einmal angemerkt, dass das Kino eine besondere Art von Kunst darstellt, die in der Lage ist, bestimmte vorgefasste Bedeutungen aufzulösen. Was Gu Xiaogang mit seinen langen Aufnahmen zeigt, ist jedoch, dass er mehr daran interessiert zu sein scheint, eine bestimmte Bedeutung zu vermitteln, als nur eine Situation zu präsentieren. Mit anderen Worten: Diese langen Einstellungen werden in einer Situation platziert, der der Regisseur eine klar definierte Bedeutung gegeben hat – seine Sorge um den Konflikt zwischen den Jugendlichen und ihren Eltern, den Konflikt zwischen Modernität und Tradition. Somit bleibt die Idee nicht auf einer vagen und verallgemeinerten Ebene, sondern wird in präzisen Worten dargestellt.

In der Szene, in der Gu Xi und ihr Freund einen Spaziergang auf dem Berg machen, sagt Jiang Yi, dass die Generation der Eltern eine bittere Zeit in ihrem Leben hinter sich hat und sie nun hofft, ihre Kinder werden ein besseres Leben haben werden. Was gut ist, wird allerdings von ihnen definiert, nicht von den Kindern selbst. Zugleich basieren die Ehen der Elterngeneration auch auf materiellen Umständen und scheitern oft. Dies ist nicht nur die Idee der Figur, sondern vielmehr das, was der Regisseur sagen möchte. Interessanterweise endet die Szene mit einer Großaufnahme des Baums, die das Gespräch in eine undurchsichtige Situation versetzt. Die Figuren reden weiter, während der Baum schweigt. Jiang Yi bemerkt dazu: „[D]ieser Baum muss viele Geschichten gesehen haben“.

Vergleichbare horizontale Totalen sind auch in Jia Zhangkes *Still Life* zu finden.²⁸²

Im Gegensatz zu *Leben im Fuchun Gebirge* entscheidet sich Jia Zhangke jedoch für Aufnahmen, in denen die Figuren stumm bleiben. In der ersten langen Einstellung schwenkt die Kamera an den Arbeitern auf dem Boot vorbei und verbleibt schließlich auf dem Gesicht von Han Sanming, der Hauptfigur. Es sind Umgebungsgeräusche und Hintergrundmusik zu hören, aber kein Dialog.

²⁸² *Still Life*, Jia Zhangke, 2006.

Auch in *Eine Stadt der Traurigkeit*²⁸³ von Hou Hsiao-hsien versucht die Totale am Anfang des Films, das Schicksal der Menschen im Wandel der Zeit zu präsentieren. Die lange Einstellung zu Beginn schafft eine Distanz zwischen der Kamera und den Figuren, während im Hintergrund der japanische Kaiser die Kapitulation im zweiten Weltkrieg ankündigt. Gleichzeitig sind Schmerzenslaute einer Frau während der Entbindung zu hören. Wieder sind Geräusche hörbar, aber die Menschen unsichtbar. Anders als in *Leben im Fuchun Gebirge* ist jedoch, dass die Sounds keinen Dialog präsentieren, sondern entweder eine externe Stimme der Situation oder Umgebungsgeräusche umfassen, die keine Sprache sind. Auf diese Weise bringt die Totalaufnahme einerseits bestimmte Informationen die Kapitulation Japans hervor, bleibt andererseits jedoch im Unklaren. Ein Wendepunkt in der Geschichte scheint gekommen zu sein. Wie die Menschen damit umgehen und wie ihr Schicksal davon beeinflusst ist, bildet die wahre Geschichte, die fortgesetzt wird.

In den beiden oben genannten langen Einstellungen von Jia Zhangke und Hou Hsiao-hsien wird der Ton entweder zu einer Atmosphäre oder gibt den Hintergrund der Geschichte wieder, statt einen klaren, bedeutungsorientierten Charakterdialog zu liefern. In diesem Fall konzentriert sich das Filmbild nicht auf eine bestimmte verbale Bedeutung, sondern auf die Schweißperlen, die auf der dunklen Haut der Arbeiter an den drei Schluchten glitzern, oder auf den schummrigen, flackernden Kronleuchter im Wohnzimmer eines gewöhnlichen Hauses in Keelung, Taiwan. Eine andere Dimension des Filmtextes, nämlich die Filmmusik, verleiht den horizontalen Kameranäherungen in *Leben im Fuchun Gebirge* eine unerwartete Räumlichkeit. Dou Wei schafft hier eine vielschichtige, rhythmisch abwechslungsreiche Filmmusik, die einen Raum der Unbestimmtheit in die Filmbilder einbaut. In gewisser Weise löst die Filmmusik den Dialog auf, der versucht, eine verborgene Bedeutung zu vermitteln. Die Musik fügt den horizontalen Bildern eine vertikale Spannung hinzu und verleiht ihnen eine Ungewissheit. Darüber hinaus schaffen die Landschaften von Hangzhou, die still im Hintergrund bleiben, eine einzigartige und geheimnisvolle, nicht mit

²⁸³ *Eine Stadt der Traurigkeit*, Hou Hsiao-Hsien, 1989.

spezifischen Ideen wie den Dialogen übersetzbare Zeitlichkeit. Die Flüsse, Berge und Bäume sprechen in stiller Weise.

Einerseits sind Gu Xiaogangs Filmbilder stark stilisiert, andererseits gibt es eine widersprüchliche Situation zwischen seinen Ideen und seiner Kamera. Hier ist erneut zu ersehen, dass das Kino eine unreine Kunst ist, eine Kunst der Widersprüche. Die Bilder bleiben nicht auf einer völlig abstrakten Ebene. Deshalb können die von Gu Xiaogang geschriebenen Dialoge die Stille der Landschaft nicht vollständig durchbrechen, auch wenn er sich bemüht, bestimmte Ideen zu etablieren. Die undurchsichtige Landschaft bleibt stumm und kann nicht mit Sprache erklärt werden. Das Geheimnis dieses Films liegt auch gerade darin, dass es dem Zuschauer möglich scheint, in die Köpfe der Figuren zu sehen, während die Flüsse, die Berge und die Bäume letztlich unausgesprochen und unergründlich bleiben.

Die Ästhetik der Totalen stellt eine Form des filmischen Realismus dar. Allerdings sollte beachtet werden, dass diese Ästhetik der Totalen keineswegs unveränderlich bleibt. Wie bereits in der vorangegangenen Diskussion erwähnt, unterscheiden sich die langen Einstellungen in den Filmen von Jia Zhangke und Hou Hsiao-Hsien von denen von Gu Xiaogang. Selbst in Gu Xiaogangs Film weisen die verschiedenen Totalen unterschiedliche Ausrichtungen auf. Es kann argumentiert werden, dass die Totale nicht auf eine definitive semantische Bedeutung bezogen werden sollte, sondern vielmehr eine Methode zur Schaffung verschiedener filmischer Stile darstellt.

Die Ästhetik der Totalen ist auch in anderen neuen chinesischen Kunstfilmen ein dominierender Bildstil. In Bi Gans Debütfilm *Kaili Blues* findet sich eine lange Einstellung, die über eine halbe Stunde dauert und einer der beeindruckendsten Teile des Films ist. Zunächst nähert sich die Kamera der Hauptfigur Chen Sheng an einem Ort namens Mai Dang. Wir sehen eine junge Frau, die auf die Kamera zugeht und bereit ist, auf das Motorrad des jungen Manns aufzuspringen, der sich am nächsten zur Kamera befindet. Doch dann stellt dieser fest, dass sein Gefährt wieder einmal nicht anspringt. Etwas ungeduldig steigt die Frau auf ein anderes Fahrzeug und verschwindet aus dem Blickfeld der Kamera. Unmittelbar danach tritt der männliche Protagonist Chen Sheng langsam von der rechten Seite in das Bild ein. Er fragt zunächst mehrere junge Männer auf Motorrädern, ob sie wissen, wo

man ein paar Leute finden kann, die Sheng (竹笙 Khene, ein traditionelles chinesisches Musikinstrument) spielen. Die Männer sagen, sie wissen es nicht, mit Ausnahme des Manns, der am Anfang des Films auftaucht. Daraufhin fahren die beiden mit ihren Motorrädern los, um die Khene-Spieler zu finden.

Dann entscheidet sich die Kamera, das Duo von vorne zu filmen. Kurz danach beginnt die Stimme des männlichen Hauptdarstellers im Hintergrund ein Gedicht zu rezitieren. Es ist bemerkenswert, dass dieses Gedicht auf den ersten Blick wenig mit der Situation des Films zu tun hat. Der Protagonist Chen Sheng sitzt auf einem Motorrad, und das Gedicht in der Off-Stimme handelt vom Schicksal, vom Universum und vom Planeten. Auch die Beziehungen zwischen den Bestandteilen in den Versen sind verwirrend: Das Schicksal unterstützt Windmühlen, Eis kommt von Wein und so weiter. Jedoch vermitteln genau diese verwirrenden Zeilen, begleitet von einer leicht wackeligen Kamera, dem Zuschauer das Gefühl, gemeinsam mit dem Protagonisten in Mai Dang zu schlafwandeln. Ebenfalls zu erwähnen ist der Soundtrack, der den Film untermalt, ein Kinderlied namens *Kleine Jasmin* (Xiao Moli). Es taucht insgesamt zweimal in dieser überlangen Einstellung auf, einmal als Hintergrundmusik, während Chen Sheng das Mai Dang zum ersten Mal betritt, und ein zweites Mal, als er es selbst, begleitet von einer Band, singt, bevor er das Mai Dang in Richtung Zhen Yuan verlässt. Der Text des Lieds ist interessant. Ich zitiere ihn im Folgenden:

Kleine Jasmin, bitte vergiss mich nicht
Wenn die Sonne aufgeht, werde ich dich besuchen kommen
Kleine Jasmin, bitte vergiss mich nicht
Ich komme dich besuchen, wenn die Sonne aufgeht.

Wie sich dem Filmtitel entnehmen lässt, kann *Kaili Blues* eine melancholische Stimmung bedeuten, aber auch das Genre der Bluesmusik als bedeutsam angesehen werden. *Kleine Jasmin* nimmt uns mit in die Traumwelt von Mai Dang und versucht, einen Ausweg aus dem Rätsel der Erinnerung zu bieten. Diese ist immer in Gefahr, weil wir ständig vergessen. Bi Gan benutzt den Film, um sich dem Vergessen zu widersetzen. Das ist auch der Grund dafür, dass wir in seinen Bildern immer wieder Uhren und Zeitmesser sehen. Für ihn kann das Kino gegen das Vergessen

ankämpfen, es kann die Zeit modellieren. In diesem Sinne vervollständigt *Kaili Blues* einmal mehr die Hommage an Andrej Tarkovskij. Für Tarkovskij bietet der Kinematograph uns „-die Möglichkeit, die Realität der Zeit auf dem Zelluloidstreifen zu fixieren.“²⁸⁴

Um „die Realität der Zeit auf dem Zelluloidstreifen zu fixieren“, wählen sowohl Bi Gan als auch Gu Xiaogang die lange Einstellung, die in ihren Filmen das vorherrschende filmische Element ist. Jedoch bis zu diesem Punkt fällt auf, dass die langen Einstellungen von Bi Gan und Gu Xiaogang eine gegensätzliche Qualität aufweisen. In *Kaili Blues* sind die Linien wandernd, verwirrend. Es gibt eine subtile Distanz zwischen ihnen und den Szenen, als ob sie versuchen, unser Urteil über das zu entkräften, was bereits da ist, was bekannt ist, was sichtbar ist. Im Falle von Gu Xiaogang, vor allem in der bereits erwähnten zweiten Totalen, sind die Linien eindeutig informativ und helfen dem Betrachter, sich in die Situation hineinzusetzen und die Beziehungen der Figuren zu verstehen. Man kann sagen, dass Bi Gans Totale ins Unbekannte geht, während Gu Xiaogangs Totale versucht, Informationen bekanntzumachen, mit anderen Worten: In Bi Gans puzzleartiger Totale muss der Zuschauer versuchen, in einem Haufen von Teilen Hinweise zu finden, während Gu Xiaogangs Totale eher einer Schriftrolle gleicht, die sich langsam, geordnet und reibungslos entfaltet.

In den Händen verschiedener Regisseure schafft eine bestimmte Aufnahmetechnik einen eigenen Weg und erzeugt einen individuellen Bildstil. Wie Badiou anmerkte, besteht die Aufgabe des Kinos darin, eine Passage für etwas zu schaffen, das ansonsten unbeweglich ist.²⁸⁵ Bei verschiedenen Regisseuren sind hiermit unterschiedliche Qualitäten von Bildern zu finden, die durch dieselbe Filmtechnik geschaffen werden. Bi Gan und Gu Xiaogang zum Beispiel, zwei Regisseure, die

²⁸⁴ Andrej Tarkovskij: *Die Versiegelte Zeit*. Korr. Ausg. d. 2. Aufl. 1986, Frankfurt/M. ; Berlin: Ullstein 1988 (= Ullstein ; 34476 : Ullstein-Sachbuch). S.66 Weiter spricht Tarkovskij weiter so: „Und eben darin besteht das Wesen der Filmkunst. Man wird mir entgegengehalten, das Problem der Zeit sei in der Musik von ebenso prinzipieller Bedeutung. Aber es wird dort völlig anders gelöst: Die Materialität des Lebens befindet sich an der Grenze ihrer völligen Auflösung. Die Kraft des Kinematographen besteht jedoch gerade darin, dass er die Zeit in ihrer realen und unauflöselichen Verknüpfung mit der Materie der uns täglich, ja stündlich umgebenden Wirklichkeit belässt. Die Grundidee von Film als Kunst ist die in ihren faktischen Formen und Phänomenen festgehaltene Zeit. [...]“

²⁸⁵ Vgl. Alain Badiou: *Handbook of Inaesthetics*. Übers. von Alberto Toscano. Stanford, California: Stanford University Press 2005, S. 87–88.

ebenfalls für ihre langen Einstellungen bekannt sind, haben in ihren Werken ebensolche mit unterschiedlicher Qualität geschaffen. Damals war die Totale eine Traumwelt, die sich in der feuchten Luft von Guizhou ausbreitete, während sie heute eine sich langsam entfaltende Bildrolle am Fuchun-Fluss darstellt. Ähnliche Bildmuster können gänzlich unterschiedliche Zeiten, Räume, Orte und Emotionen miteinander verbinden.

Einerseits bringen die persönlichen Lebenserfahrungen der Regisseure eine Erinnerungsform der Bilder in ihre filmische Welt ein, die Unsicherheit und Undurchsichtigkeit hervorruft. Andererseits sehen wir, dass bestimmte filmische Erfahrungen in ihre Bilder übertragen werden, was dem Prozess der filmischen Übersetzung Vitalität verleiht. Es lässt sich so argumentieren, dass im zeitgenössischen chinesischen Kunstkino, insbesondere in der oben besprochenen Hangzhou-New-Wave und in den Filmen von Bi Gan, *Zeit und Erinnerung* immer einen bedeutenden Platz einnehmen, was sich stets auf das deleuzianische Zeit-Bild zurückführen lässt. Ebenfalls ist eine Art Übersetzung zu finden. Nicht nur bestimmte Montagearten oder Filmeinstellungen lassen sich in diesen Bildern übersetzt finden, sondern ganz allgemein eine bestimmte Filmästhetik, mit anderen Worten: Bestimmte Ideen über das Kino, wie etwa das Zeit-Bild, waren ein wesentlicher Teil des chinesischen Kunstkinos.

4.2.4 Das Gedächtnis und das Kristallbild

Eine Reihe von traumähnlichen Aufnahmen bringt uns in die Welt von Zhuxins *Vanishing Days*²⁸⁶: das leicht verwirrte Gesicht eines kleinen Mädchens in der Dunkelheit, ein Mann mittleren Alters in der Dunkelheit neben ihr, der mit fast unhörbarer Stimme etwas sagt, die Hintergrundmusik wird immer stärker und dröhnender, als ob sie eine Vorahnung von etwas ist, das gleich passieren wird. Doch wenn der Film endet, fällt es schwer, das Geschehene zu ordnen. Ist der Protagonist Senlin oder Hongqi? War der plötzliche Besuch von Tante Qiu Qiu im Leben des Protagonisten real oder nur eine Erscheinung seiner Fantasie?

²⁸⁶ *Vanishing Days*, Zhu Xin, 2018.

Bei jeder Wendung ist es schwer herauszufinden, was wirklich passiert ist, und die Gesichter der Figuren bleiben undurchsichtig. Die Welt im Film zeigt sich stets wacklig und unsicher. Die Protagonistin schreibt in ihrem Essay: „Es fühlt sich immer so an, als ob etwas nicht stimmt“. Dieses Gefühl durchdringt den gesamten Film, während das kleine Mädchen schreibt, träumt, sich erinnert oder vergisst. Die Linien zwischen dem Schreiben, den Träumen und den Erinnerungen sind verworren und führen die Zuschauer in die Irre. Sie sind leicht zu der Annahme verleitet, dass hinter den Geschehnissen im Film eine tiefere Logik steckt, finden jedoch keine klare Antwort.

Deleuze hebt hervor, dass Bilder von zwei Regimen beherrscht werden: einem organischen und einem kristallinen Regime.²⁸⁷ Das organische Regime trägt eine Beschreibung in sich, die auf einer vorher existierenden Realität basiert und daher eine Kohärenz zwischen den Bildern schafft. Es entsteht ein kohärentes Bild, das verstanden werden kann und auf eine stabile Bedeutung verweist. Demgegenüber schafft das kristalline Regime widersprüchliche und sogar verwirrende Bilder, die nicht auf einer vorher existierenden Realität beruhen. Der Ausdruck in diesem Regime ist ein Erzeugungsprozess, der ständig zwischen dem aktuellen Bild und dem virtuellen Bild bricht. Die Bilder sind voller Unstimmigkeiten, Asymmetrien und bringen die entstandenen Bilder ständig durcheinander, sodass sie keinen stabilen Sinn ergeben, sondern Trugschlüsse, Illusionen und mitunter Wahnsinn.²⁸⁸

„In fact, organic descriptions which presuppose the independence of a setting serve to define sensory-motor situations, which crystalline descriptions, which constitute their own object, refer to purely optical and sound situations detached from their motor extension: this is a cinema of seer and no longer of the agent.“, so Deleuze.²⁸⁹

Weiter verwendet er das Beispiel von Renais *Letztes Jahr in Marienbad*, um zu erklären, wie ein Kristallbild das Imaginäre erschafft.²⁹⁰ Das Schloss, das mehrmals auftaucht, verformt nicht nur die Erinnerung, sondern verbindet auch die Wege der Erinnerung auf unregelmäßige Weise. Es gibt nicht mehr so etwas wie eine

²⁸⁷ Vgl. Deleuze: *Cinema II: The Time-Image*, S. 71–74.

²⁸⁸ Vgl. ebd., S. 131–132.

²⁸⁹ Ebd.

²⁹⁰ Ebd., S. 122.

Rückblende, sondern die Schichten von Gegenwart und Vergangenheit, von denen wir nicht mehr sagen können, welche welche ist.²⁹¹

In *Vanishing Days* scheint sich auch die Zeit in verschiedene Pfade der Erinnerung zu verzweigen. Die Landschaft wird zum Kristall des Films: Die Berge und der See tauchen mehrmals auf, quetschen und verzerren die Erinnerung, bringen sie in einem Moment auf derselben Ebene zusammen und verwandeln sie im nächsten in zwei entgegengesetzte Ebenen, die sich ständig überschneiden und trennen. Die rote Fahne kann auch als ein Kristall gesehen werden: Sie ist eine Fahne, aber auch der Name der Figur oder in einer Flasche auf der Fensterbank vorfindlich, die dann im Fluss schwimmt. Zu verschiedenen Zeiten und an verschiedenen Orten erscheint die rote Flagge in verschiedenen Formen. Was genau ist sie, und wer ist Hongqi am Ende? Darauf können wir keine endgültige Antwort geben, das kann nur in ganz bestimmten Momenten behandelt werden. Das alltägliche Leben nimmt die gesamte Zeit und den gesamten Raum in den Bildern von Zhu Xins Film ein. Ob Senlin auf dem Boden liegt, Aufsätze schreibt oder auf dem Dach eines Gebäudes Seil springt, die Szenen tauchen auf, ohne dass sie von einer Erklärung begleitet sind. Diese Fragmente des Lebens werden aneinandergereiht und zu einer Karte des Lebens zusammengefügt.

Dieser Stil von Zhu Xin erinnert uns an den thailändischen Regisseur Apichatpong Weerasethakul. Eine Ähnlichkeit den Anfang des Films betreffend ist evident. In Weerasethakuls Filmen zeigt sich der Ton als ein sehr bedeutendes Element. In vielen seiner Filme, vor allem zu Beginn, dringt er früher in unsere Sinne ein, als es die Bilder vermögen, so, als ob eine unsichtbare, geheimnisvolle Kraft uns in eine unbekannte Welt hineinzöge. In ähnlicher Weise bildet der Ton in *Vanishing Days* eine bedeutende Quelle des Geheimnisses und der Unsicherheit. Vor allem ist es erwähnenswert, dass die Tonproduktion von *Vanishing Days* von Weerasethakuls Firma durchgeführt wurde. Außerdem zeigt sich in Apichatpong Weerasethakuls Filmen der Ton oft vom Bild getrennt. In *Tropical Malady*²⁹² zum Beispiel verlässt die Einstellung die Figuren und wendet sich der natürlichen Landschaft zu, während der Dialog der Figuren im Hintergrund weiterläuft. Eine

²⁹¹ Ebd., S. 127–128.

²⁹² *Tropical Malady – Liebe kennt nur den Moment...*, Apichatpong Weerasethakul, 2004.

stabile Verbindung zwischen dem Feld, dem Himmel und den zufällig im Bild erscheinenden Passanten und dem Dialog kann nicht gewährleistet werden. Die Kamera kehrt dann zu den Figuren zurück, als ob sie nur eine Weile tagträumten, und kehrt dann wieder in den üblichen Lebensmodus zurück.

In der filmischen Welt von Zhu Xin findet sich genau diese Art von tagträumerischer Bildeinstellung. In *Vanishing Days* beispielsweise schreibt die Hauptfigur Senlin beziehungsweise Hongqi stets über Astronauten. Hinter dem geschriebenen Text erscheint die natürliche Landschaft, werden die Berge und das Wasser in den Vorstädten von Hangzhou sichtbar. Während der Text in einer Fantasiewelt wandert, verweisen die Bilder auf die undurchdringliche Materialität der natürlichen Welt. Anschließend folgt die Kamera Tante Qiuqiu zu einem verlassenen Haus, in dessen Nähe ihr Partner Xiaobo plötzlich und heimlich verschwindet. Dann wacht Senlin beziehungsweise Hongqi aus einem Nickerchen auf, als wäre das, was gerade passiert ist, nur ein kurzer Traum an einem Sommernachmittag gewesen. Besonders, wenn sowohl die Erinnerung als auch die Vorstellungskraft unwirksam werden, erscheint im Film ein Mosaik auf dem Fernseher. Es taucht zweimal auf, als ob der Film dem Zuschauer sagen will, dass es neben diesen Erinnerungen, die sich nur schwer mit der Logik verbinden lassen, noch mehr ungesehene Dinge im Leben gibt, an die wir uns nicht erinnern und die wir uns nicht vorstellen können. Der Film *Vanishing Days* von Zhu Xin orientiert sich an einem filmischen Realismus, der komplexer ist als der des oben genannten Beispielfilms von Gu Xiaogang. Mit anderen Worten, Zhu Xin schafft eine Welt, die ständig verwirrend und undurchschaubar ist. Dies kann als treffendes Beispiel für ein „thwarted fabel“ im Sinne Rancières betrachtet werden, in der die traditionelle fabelhafte Narrative nicht mehr funktioniert und die Handlung sowie die Aktionen der Figuren oft ins Leere laufen, ähnlich wie bei den Mosaiken im Film. Ebenfalls ist einen realistischen Stil im Sinne Bazins im Film zu finden, der die Welt so darstellt, wie sie ist, und damit zeigt, dass die Welt auch anders sein kann, als wir sie sehen und uns erinnern. Insbesondere ist der Film noch mit den Ideen des Zeit-Bildes im Sinne von Deleuze verbunden. Zhu Xin zeigt in seinem Film ein Zeitbild, in dem die Zeit nicht mehr linear verläuft und die Beziehungen zwischen den Figuren undurchsichtig sind. Damit ist es ihm gelungen, die Zeit in die Bilder einzuprägen.

Das Spielfilmdebüt *About ING*²⁹³ von Huang Zi kann als vergleichbares Beispiel zu den oben genannten Filmen angesehen werden. Obwohl der Regisseur Huang Zi nicht aus Hangzhou stammt, kann sein Spielfilmdebüt mit den Filmen der Hangzhou-New-Wave in Verbindung gebracht werden. Zunächst ist der Verleiher des Films derselbe wie bei *Vanishing Days*, in beiden Fällen 午夜失焦 (Midnight Blur Films) aus Hangzhou. Auch in Bezug auf das Temperament des Bildes weisen die beiden Filme einige Ähnlichkeiten auf. Der Film *All About ING* ist in drei Abschnitte unterteilt. Der erste Teil tendiert zu einem dokumentarischen Stil, aber in den nächsten beiden Teilen werden die Bilder allmählich undurchschaubar, und eine Art Geist dringt mehr und mehr in den Alltag ein. Das Gefühl der Ungewissheit wird in dem Film stärker. Die Darstellung der Stadtlandschaft erzeugt auch eine Verbindung zu dem bereits erwähnten *Leben im Fuchun Gebirge*.²⁹⁴ Die Berge in der Stadt scheinen immer geheimnisvoll und undurchdringlich zu sein. Im zweiten Teil von *All About ING* schwänzt der Protagonist Yiming mit seinen Kumpels die Schule und geht auf einen Berg in der Stadt. Später taucht Yiming auf der Bergstraße auf. Hier erzeugt das Bild ein mysteriöses, tagträumerisches Gefühl für den Betrachter. Eben noch trug Yiming nur einen Schuh und stand neben dem Lehrer, begleitet von dessen Rede über den Prozess und die Ewigkeit. Und im nächsten Moment taucht Yiming in einem großen Wald auf. Einerseits fängt das Bild den Anschein der materiellen Welt ein, andererseits entschwebt es in geisterhafter Weise. Viele Dinge, die nicht bestimmt werden konnten, wurden aus der scheinbar sicheren Materialität geboren. Warum trägt Yiming nur einen Schuh? Warum taucht er plötzlich im Wald auf? Hier wird der Film in eine Art Ungewissheit gehüllt.

Außerdem ist der Einsatz des Lichts im Film bemerkenswert. Die gleichen Orte werden durch den Wechsel des Lichts anders wahrgenommen. Als zum Beispiel die Krankenschwester dem Vater auf dem Krankenhausflur fälschlicherweise das Testformular mit dem Wort Krebs aushändigt, eilt die Mutter aus dem Krankenhauszimmer und versucht, die Situation zu retten. Die Kamera folgt der Figur von hinten, was eine der häufigsten Kameraperspektiven in diesem Film

²⁹³ *All About ING*, Huang Zi, 2019. Midnight Blur Films.

²⁹⁴ Siehe Punkt 4.3

darstellt. Zuvor ist die Mutter mehrmals bei ausreichendem Licht durch den Korridor gelaufen, während dieses Mal die Lichter im Korridor ausgehen und die Kamera ihr aus der Rückenperspektive folgt und dabei leicht wackelt. Derselbe Raum hat plötzlich eine emotionale Intensität gewonnen. Das Verschwinden des Lichts vertreibt die Hoffnung und lässt die Mutter in einem Zustand der Hilflosigkeit zurück. An diesem Punkt ist das Krankenhaus als öffentlicher Raum zu einem privaten, psychologisch konnotierten Raum geworden.

Im dritten Teil des Films wird die Lichtgestaltung noch geheimnisvoller. Der Familienausflug ins Heimatdorf wirkt fast wie ein Traum. Bevor die Mutter von Weiming ins Bild tritt, ist alles kalt, sogar das Dorf scheint tot zu sein. Dann erscheint warmes Licht, als die Mutter auftaucht. Ist diese Mutter jemand Reales, oder ist sie eine Fantasie von Weiming? Nach einer Weile wird das Licht ein wenig grell, was die Szene noch unglaubwürdiger erscheinen lässt. Später, als Weimings Bruder ihn zum Hügel führt, um das Grab ihrer Eltern zu besuchen, ergibt sich erneut eine geisterhafte Szene. Zuerst sehen wir den Bruder vor Weiming gehen, dann schwenkt die Kamera zu den Pflanzen, und plötzlich kommen zwei Jungen ins Bild. Sind es nur zufällige Spaziergänger, oder sind sie ein traumhaftes Abbild von Weiming und seinem Bruder in ihrer Jugend? Es bleibt unklar. Die Kamera schwenkt weiter und kehrt zu Weiming zurück. Nachdem sie die Spitze des Hügels erreicht haben, auf dem die Eltern begraben sind, blickt die Kamera von hinten auf Weiming, und der Bruder ist bereits verschwunden, wie ein Geist. Nicht nur die Handkamera wackelt leicht, sondern auch das Verständnis des Zuschauers für das Bild wird erschüttert.

Am Ende des Films ist das Wohnzimmer, das zu Beginn schwach beleuchtet war, vollständig ausgeleuchtet, und wir können viele Details sehen, die zunächst verborgen blieben. Der Film scheint auch ein Tunnel zu sein, vom dunklen Anfang des Kapitels *Mou Ling* bis zum letzten Kapitel *Weiming*. Es wird ständig zwischen Düsternis und Licht gewechselt, bis schließlich eine stabilere und sogar überstrahlende Helligkeit erreicht wird. Der erste Teil des Films basiert auf einer Art Seuchenerzählung, die in einem Weltuntergangsmodus verharrt. Der zweite und der dritte Teil tendieren jedoch in eine andere Richtung, in der die verschiedenen Sphären der Zeit nicht mehr zu unterscheiden sind. Durch den Einsatz von Licht wird das Bild zu einem Kristall, der mehrere Ebenen integriert und eine Raum-Zeit

schaft, in der Vergangenheit und Gegenwart nicht mehr klar unterscheidbar, sondern übertragbar sind.

Huang Zis ID auf Weibo (微博), einer chinesischen Social-Network-Plattform ähnlich wie Twitter, lautet 去年不在马里昂巴德 (*Letztes Jahr nicht in Marienbad*). Dies deutet auf eine klare Verbindung zwischen Huang Zi und dem französischen Kino hin, insbesondere auf den Film *Letztes Jahr in Marienbad* von Alain Resnais. Huang Zi, der an der New York University Filmemachen studierte, zeigt durch diese Wahl seiner ID seine Vertrautheit mit der westlichen Filmtheorie. Diese Verbindung lässt sich erneut mit Deleuzes Konzept des Kristallbildes verknüpfen, das zuvor erläutert wurde.²⁹⁵

Deleuze nutzt in seinem Buch *Cinema II: The Time-Image* mehrfach *Letztes Jahr in Marienbad* als Beispiel, um die Struktur von Zeit, Vergangenheit und Gedächtnis zu erklären.²⁹⁶ In ähnlicher Weise wird in Huang Zis Film *All About ING* die Architektur der Gebäude zu einer Art Kristall, in dem die Figuren immer wieder erscheinen, aber stets in einem instabilen mentalen Zustand. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sind nicht mehr eindeutig unterscheidbar. Rückblenden (Flashbacks) werden ungültig, weil sie nicht als Teil der Vergangenheit erscheinen, sondern mit der Gegenwart verschmelzen. Alle Figuren bewegen sich zwischen Erinnerung und Realität, während es dem Publikum schwerfällt, zwischen diesen Ebenen zu unterscheiden.

Die Häuser in *All About ING* wirken jedes Mal anders. Wenn der Sohn beispielsweise seine Mutter in einem schmuddeligen, düsteren Zimmer trifft, bleibt unklar, ob es sich um eine reale oder eine imaginäre Raum-Zeit handelt. Der Film destabilisiert die Zeit-Raum-Relation, was es dem Zuschauer erschwert, diese in Kategorien wie Gegenwart oder Vergangenheit einzuordnen. Huang Zis Filmbilder erlauben es dem Publikum, zu sehen, zu fühlen, zu träumen und zu wandern, ohne notwendigerweise in einen vorher festgelegten Aktions- und Reaktionsmodus eingebunden zu sein. Dies entspricht Deleuzes Konzept des Zeit-Bildes, bei dem die lineare Zeitstruktur aufgebrochen wird und die Bilder eine eigene zeitliche Dimension schaffen.

²⁹⁵ Siehe. Punkt 4.4

²⁹⁶ Deleuze: *Cinema II: The Time-Image*, S. 106–108.

Zudem fällt im Film auf, dass in der zweiten Hälfte die Unsicherheit des Bilds immer stärker hervortritt. Besonders, als Muling, die Mutter, während der Reise kurz verschwindet, scheint der Film in eine andere Dimension der Realität einzutreten. Der Vater, Weiming, geht zunächst durch eine dicke Rauchwolke zu einem Gebiet, in dem verlassene Schiffe gelagert werden, auf der Suche nach Wang Weiguo aus der Schaumstofffabrik. Ein fremder Junge führt ihn durch ein scheinbar verlassenes Dorf. Die Kamera nimmt mehrere Blickwinkel von oben nach unten ein, um die leeren, unbewohnten Häuser zu beobachten. Besonders bemerkenswert ist, dass der Farbton des Films an dieser Stelle grau und kalt ausfällt, wobei alle unbewohnten Häuser eine kalte, grünlich-graue Farbe annehmen.

In der nächsten Aufnahme wird die Kamera wieder aus einer höheren Perspektive eingesetzt. Als der Rücken des männlichen Protagonisten in der Aufnahme erscheint, ändert sich der Ton des Bilds deutlich, genauer gesagt: Im Gegensatz zu den kalten Tönen zuvor ist das Haus in der Aufnahme diesmal deutlich gelblich-warm. Dann trifft der Protagonist auf zwei andere Personen: einen Mann mittleren Alters, der ihm ähnlichsieht, und eine ältere Frau. Die beiden sitzen an der Tür und begrüßen den Protagonisten mit einem Lächeln, als hätten sie auf seine Ankunft gewartet. Dann schwenkt die Kamera auf die Seite des Protagonisten, dessen Gesichtsausdruck ein leichtes Zögern zeigt. Anschließend folgt die Kamera dem Protagonisten, wie er sich den beiden nähert, und schließlich erscheinen alle drei gleichzeitig im Bild.



Abb. 45, *All About ING* 01:17:07, Abb.46 01:17:23



Abb. 47 01:18:17, Abb.48 01:18:35



Abb.49 01:18:40, Abb. 50 01:18:58

Aus den Zeilen erfahren wir, dass die ältere Frau Weimings Mutter ist. Dann betreten die drei das Haus, und wir bemerken, dass der ältere Mann zwei Dinge auf dem Rücken trägt: eines sieht aus wie ein kleiner Eimer zur Aufbewahrung von Gemälden und das andere wie ein Zeichenbrett. Nachdem Weiming Platz genommen hat, bringt die Mutter eine Schüssel mit heißem Reisbrei von draußen. Dabei fällt uns auf, dass der gesamte Raum in einem weichen und warmen Ton beleuchtet ist, und ein direkter Lichtstrahl fällt auf das Gesicht der Mutter, der es teilweise überstrahlt.



Abb. 51 01:19:25, Abb. 52 01:20:19

Doch bald ist diese Szene vorbei und wechselt zu einer anderen: ein fremdes Haus, und auch das Licht kehrt zu den kalten Tönen des Anfangs zurück. Der Sohn Wang Yiming erscheint auf der linken Seite der Kamera, betrachtet das verlassene Haus, seine Augen und Schritte sind leicht zögernd wie die seines Vaters. Diese Aufnahme endet, nachdem er das Haus durch Trümmer betreten hat. In der nächsten Aufnahme sehen wir das Innere des Hauses. Die Kamera folgt dem Sohn, während er durch den Raum läuft. Dann findet er ein röhrenförmiges Objekt, bei dem es sich um das Ding zu handeln scheint, das der ältere Bruder seines Vaters in der vorherigen Szene hineingetragen hat. Der Sohn hebt den Eimer auf und geht weiter,

dann hört er ein Rascheln. Die Szene wird nun dunkler und verliert fast ihre Lichtquelle. Unmittelbar danach betritt der Sohn das Zimmer und erkennt, dass es seine Mutter Muling ist, die an die Nähmaschine tritt, was das Geräusch erklärt, das er zuvor gehört hat. In diesem Moment wird der Raum hell und von einer warmen Melodie untermalt. Die Mutter sagt dem Sohn, dass er kein neues Kleid kaufen müsse, wenn er nach Guangzhou gehe, solange er das von ihr genähte trage. Merkwürdigerweise ist es dann die Stimme des Vaters, die das Gespräch fortsetzt: „Möchtest du, dass ich dich nach Guangzhou bringe?“ Hier macht die Szene einen Schritt nach vorne und kehrt zur vorherigen Szene zurück. Diesmal hat der Regisseur den Innenraum aus dem entgegengesetzten Winkel aufgenommen, und man sieht, dass die andere Seite des Zimmers drei Fenster aufweist. Was sich nicht geändert hat, ist die warme Farbe.



Abb.53 01:20:39, Abb. 54 01:21:32



Abb. 55 01:21:59, Abb. 56 01:22:55



Abb. 57 01:22:40, Abb. 58 01:23:18

Unmittelbar danach fängt die nächste Szene das Haus aus größerer Entfernung ein. Der Zuschauer hört nur die Stimmen der Figuren. Dann verabschiedet sich Weiming, der Vater, von seiner Mutter und macht sich mit seinem älteren Bruder auf den Weg zum Grab ihrer Eltern. Auf dem Weg den Hügel hinauf kommt es zu der bereits erwähnten Szene: Eine Montage mit Blickwechsel fügt ein weiteres junges Brüderpaar zwischen Weiming und seinem älteren Bruder ein. Diese beiden Jungen haben ein Zeichenbrett und einen kleinen Eimer dabei, was der zuvor gezeigten Szene entspricht.

Dann sehen wir den Sohn erneut mit dem Gemäldeimer, der in dem alten Haus von vorhin auftaucht. Daraufhin betritt er einen anderen Raum, während das Licht im Haus von kalten zu warmen Tönen wechselt. Der Sohn sieht seinen Vater direkt vor dem Fenster. Kurz darauf erscheint die Mutter und beschwert sich über Weimings Verschwinden am frühen Morgen, ohne ein Wort zu sagen. Dies markiert das Ende der Reise, die von Ungewissheit geprägt war. Später sehen wir den Vater mit einem Gemälde in der Hand im Zug sitzen, was die Rolle des wiederkehrenden Objekts zu erklären scheint, das dazu dient, das Gemälde aufzubewahren. Es ist bemerkenswert, dass dieser Teil des Films, die Heimkehr, in starkem Kontrast zum gesamten Film steht, in dem Ungewissheit die Filmbilder füllt und die Figuren sich stets in einem Zustand der Verwirrung befinden. Sie werden zu einer Art Beobachter, unfähig zu handeln, während der Zuschauer auf der anderen Seite des Bildschirms ihre Schicksale verfolgt.



Abb.59 01:24:58

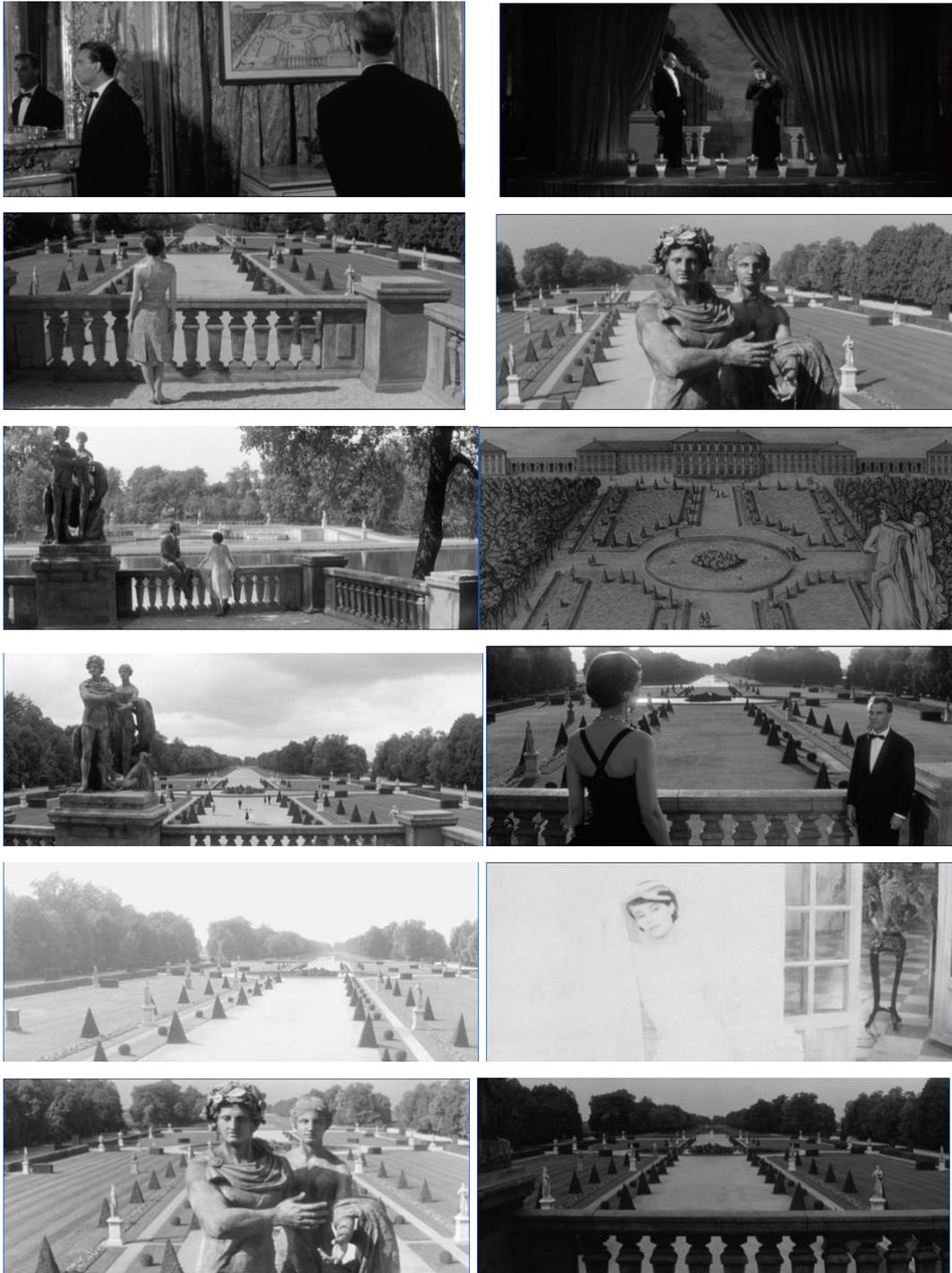


Abb. 60 01:27: 12



Abb. 61 01: 27:15

In Huang Zis filmischer Welt lassen sich sowohl eine Art Kristallbild als auch ein Erinnerungsbild finden. Anhand der gezeigten Bilder ist zu erkennen, dass im Film Letztes Jahr in Marienbad die Architekturen, Skulpturen und der gesamte Ort aus verschiedenen Perspektiven gefilmt werden. Jedes Mal erscheinen sie ein wenig anders, als ob das Erscheinen der objektiven Welt die Erinnerungen der Figuren immer wieder in Frage stellt und zeigt, dass sie fehlerhaft sein können, dass ihre Erinnerungen nicht zuverlässig sind. Auf diese Weise werden auch die Figuren im Film in eine ungewisse zeitliche Abfolge gebracht oder anders ausgedrückt: Die Figuren des Films existieren nicht in einem statischen Zustand der Zeit. Sie können auch keine Festlegungen über das Aussehen der Welt treffen.



Abbildungen 62-72 ²⁹⁷

In Huang Zis Film finden wir eine ähnliche Bildgestaltung. Das Haus wird aus verschiedenen Blickwinkeln und mit unterschiedlichen Farbtönen gefilmt, wodurch verschiedene Zeitsphären miteinander kommunizieren. In dieser Hinsicht

²⁹⁷ *L'année dernière à Marienbad*, Alain Renais, 1961, DVD Version 2009, Studio Canal.

unterscheidet sich Huang Zis Film von *Letztes Jahr in Marienbad*. Während *Letztes Jahr in Marienbad* versucht, das Kristallbild oder Erinnerungsbild die Erinnerungen der Figuren zu dekonstruieren oder zu zerstören, schafft *Xiao Wei* zwar Unsicherheit im Film, aber insgesamt versucht er, einen Raum zu schaffen, in dem Vergangenheit und Gegenwart miteinander kommunizieren können. Mit anderen Worten: Der Film zielt darauf ab, eine Raum-Zeit-Ordnung zu erzeugen, in der Sohn und Vater miteinander interagieren können. Der Regisseur erklärt: „Als Yiming das unbewohnte Dorf und das alte Ahnenhaus betritt, befindet er sich zunächst auch in der realen Welt, aber als er das Geräusch der Nähmaschine hört, betritt er tatsächlich wieder den surrealen Raum, da er das Bewusstsein seines Vaters in sich trägt und die Szene des Gesprächs seines Vaters mit seiner alten Mutter erneut erlebt. In dieser Überschneidung von Raum und Zeit kommt es zu einer geistigen Interaktion zwischen Vater und Sohn.“²⁹⁸ Somit wird deutlich, dass das Kristallbild oder Erinnerungsbild den Filmbildern einerseits die Möglichkeit gibt, die filmische Welt auf eine surrealistische Ebene zu heben, andererseits kann es die verschiedenen Zeitebenen neu zusammensetzen. Das Kristallbild oder Erinnerungsbild als Prototyp ist in verschiedenen Filmen mit unterschiedlicher Qualität getarnt und dient verschiedenen Zwecken.

Neben den beiden oben genannten Filmen gibt es einen weiteren Hangzhou-New-Wave-Film, *Suburban Birds*²⁹⁹, der hier ebenfalls besprochen werden soll. Ähnlich wie *Leben im Fuchun Gebirge* und *Vanishing Days* ist *Suburban Birds* ein Film, der sich mit der urbanen Landschaft und ihrer Erinnerung beschäftigt. In diesen Filmen sehen wir die verschwindende Stadtlandschaft und mit ihr die verschwindenden Erinnerungen an die Kindheit beziehungsweise die Vergangenheit. Interessanterweise tauchen diese Erinnerungen oft im nächsten Moment in einer anderen Form wieder auf. Dies hat meist etwas Unheimliches an sich. Besonders ähnlich sind sich *Vanishing Days* und *Suburban Birds*, in denen die Figuren oft in einer unbestimmten chronologischen Reihenfolge stehen. In *Vanishing Days* zum Beispiel können Anfang und Ende der Geschichte vertauscht

²⁹⁸ Übersetzt aus dem Interview des chinesischen Filmkritik-Blogs 幕味儿 (Mu Wei Er) mit dem Regisseur Huang Zi. Quelle: Offizieller Wechat-Account von 幕味儿 (Mu Wei Er), Artikel erschienen am 05. Februar 2021.

²⁹⁹ *Suburban Birds*, Qiu Sheng, 2018.

werden. Im Heimkehrteil von *Suburban Birds* werden verschiedene Zeitdimensionen miteinander verschmolzen. Dies scheint uns zu sagen, dass die Vergangenheit wie ein schwarzes Loch ist, an das man sich erinnern und das man sich vorstellen kann, aber diese Vorstellung kann verwirren und lässt sich nicht in ihrer ursprünglichen Form wiedergeben, mit anderen Worten: Die Vergangenheit kann nicht erreicht werden. Jedoch ist diese Vorstellung auch nicht als unwirklich zu bewerten, da es sich immer noch um ein wahrnehmbares Erlebnis handelt, das nur schwer durch die sichtbare physikalische Welt bestätigt werden kann.

Der Film *Suburban Birds* wirft verschiedene Fragen auf und vermittelt dabei eine gewisse Unsicherheit auf vielfältige Weise. Zunächst einmal ist der Beruf des Hauptcharakters interessant: Er ist ein Landvermesser. Diese Berufswahl erinnert an Kafkas Roman *Das Schloss*.³⁰⁰ In Kafkas Werk behauptet der Protagonist K., ein Landvermesser zu sein, aber Kafka identifiziert ihn nicht explizit als solchen, was den Beruf des Landvermessers besonders geheimnisvoll macht. Warum hat er diesen Beruf, und was genau misst er? Diese Fragen bleiben in Kafkas Werk offen. Ähnlich wie K. hat Xia Hao in *Suburban Birds* Zweifel an dem Land. Er vermutet, dass unterirdisch Wasser austritt und dass heimlich ein neuer Wasserspeicher angelegt wurde. Seine Kollegen halten ihn jedoch für übermäßig paranoid und fordern ihn auf, sich wie ein Erwachsener zu verhalten. Am Ende des Films begeben sich Xia Hao und seine Kollegen zur Ausgrabungsstätte der im Bau befindlichen U-Bahn und dringen tiefer in das Land ein. Sie stellen fest, dass tatsächlich Sickerwasser vorhanden ist. Dann geht das Geräusch von Wassertropfen langsam in Vogelgezwitscher über, und schließlich erscheint der Titel des Films. In der nächsten Einstellung sehen wir Xia Hao und seinen Freund im Wald, wo sie versuchen, den blauen Jiao Niao (郊鸟), den Suburban Bird, zu finden. Ist Xia Hao wirklich ein Bodengutachter? Es ist möglich, aber er kann auch als eine imaginierte Version des Kindes Xia Hao gesehen werden. Andere Fragen bleiben ebenfalls unbeantwortet: Gibt es wirklich ein Wasserleck im Untergrund? Existiert eine andere Dimension der Welt unter der Erde, von der wir nichts wissen? Die Kindheit, die Vergangenheit, die Gegenwart, die Zukunft – was ist real und was ist unwirklich? Was kommt zuerst, und was folgt? All diese Fragen sind in einer unbestimmten

³⁰⁰ Franz Kafka: *Das Schloss*. Frankfurt am Main ; Basel: Stroemfeld/Roter Stern 2018.

räumlich-zeitlichen Anordnung präsent, die ausgetauscht oder umgekehrt werden kann.

Zudem spiegelt das wiederkehrende Rätsel die Unsicherheit von Zeit und Raum wider. Es taucht erstmals im Teil „Kindheit“ auf. Das junge Mädchen, das als Junge eine heimliche Liebesbeziehung mit Xia Hao hatte, übergibt ihm einen Zettel mit einer Nachricht: „Wenn du das folgende Rätsel beantwortest, können wir Freund und Freundin werden: Was ist das Längste und Kürzeste auf der Welt, das Schnellste und Langsamste, ein großes Stück, das man abschneiden kann, bedeutend, aber oft vergessen?“ In der nächsten Einstellung folgt Xia Hao als kleiner Junge seinem Freund auf den Spielplatz, und sie spielen gemeinsam Fußball. Dann ertönt Musik im Hintergrund, und das Rätsel wird noch einmal Wort für Wort auf dem Bildschirm angezeigt. Das gleiche Rätsel erscheint in der zweiten Hälfte des Films wieder, diesmal in der Welt des erwachsenen Xia Hao. Er spielt mit seinen Freunden und Kollegen Escape Room, und eines der Quiz ist dasselbe Rätsel. Dieses Rätsel hat für die Hauptfigur Xia Hao eine entscheidende Bedeutung, sowohl in der Kindheit als auch im Erwachsenenalter. Als es erneut auftaucht, haben sich Zeit und Raum im Film verändert. Eine Frage stellt sich: Wie viel Zeit haben wir in den vergangenen Bildern erlebt oder, anders ausgedrückt, wie viel Zeit ist vergangen, während wir miterleben, wie aus dem kleinen Jungen ein erwachsener Mann wird? Wir wissen es nicht. Aber wir können Vermutungen anstellen. Die Antwort auf das Rätsel kann etwas sein, das wir alle erlebt haben, etwas, an das wir uns im nächsten Moment nicht mehr genau erinnern und das wir nicht reproduzieren können: die Zeit.

So sehen wir Menschen und Dinge, die ähnlich, aber nicht genau gleich sind und die immer wieder im Film auftauchen, zum Beispiel den Eimer, der im Flur des Klassenzimmers rollt, das Fernglas, das ins Unkraut fällt, das Gebäude, das vor dem Abriss steht, den Mann und die Frau oder den Jungen und das Mädchen, die Gefühle füreinander haben. Am Ende lassen sich ihre Verbindungen nicht eindeutig feststellen. Wir haben keine Möglichkeit zu wissen, wer von ihnen die Vergangenheit von wem und wessen Zukunft ist. Ihre Beziehung lässt sich verknüpfen und imaginieren, aber kaum durch Beweise identifizieren.

Wie die anderen bereits erwähnten Filme der Hangzhou-New-Wave unternimmt auch *Suburban Birds* große Anstrengungen, um die städtische Landschaft zu

erkunden. Schon an der Besetzung des Protagonist Xia Hao können wir sehen, dass der Regisseur äußerst neugierig auf dieses Land ist. Er platziert die Kamera in verschiedenen Positionen zur Stadt, auf der Suche nach vielfältigen Erinnerungen und Erfahrungen. Auf diese Weise bewegt sich der Film von der Stadt in die Vorstädte und dann auch in den Wald. Es ist bemerkenswert, dass in *Suburban Birds*, *Vanishing Days* und *All About ING*, einem weiteren Film, der in den vorangegangenen Abschnitten besprochen wurde und nicht zur Hangzhou-New-Wave gehört, der Wald oder allgemeiner die natürliche Landschaft ebenfalls als ein wesentlicher Ort im Film erscheint.

Erstens ist der Wald (Sen Lin) in *Vanishing Days* der Name der Hauptfigur, aber auch ein bedeutender Ort, der im Film immer wieder auftaucht. Was passiert im Wald? Und wer ist Sen Lin? All dies bleibt der persönlichen Vorstellungskraft und den Mutmaßungen des Publikums überlassen. Zweitens erscheint der Wald als ein bedeutender Ort in *All About ING*. In der Mitte des Films geht Wang Yiming in den Bergpark, den er und seine Freunde oft aufsuchen, weil sein Begleiter seine Schuhe verloren hat. Auf dem Weg dorthin kommt er an einer Höhle vorbei und verharrt dort. Wenig später ertönt die Stimme des Lehrers, der den Text vorliest, im Hintergrund und tadelt Wang Yiming. Offenbar hat er die Klasse gedanklich im Stich gelassen. Dann kehrt Wang Yiming plötzlich in das Klassenzimmer zurück. War er nun in den Wäldern oder nicht? Und was hat er in der Höhle gesehen? Die Kamera hält hier abrupt an. Als Zuschauer können wir nur vermuten, was dort geschieht. In der zweiten Hälfte des Films macht sich Weiming, der Vater, mit seinem älteren Bruder auf den Weg, um seinen Eltern die letzte Ehre zu erweisen. Letzterer verschwindet auf mysteriöse Weise, nachdem sie den Hügel hinaufgegangen sind. Gibt es den älteren Bruder wirklich, oder ist er nur ein Hirngespinnst von Weiming? Und sind ihre Eltern wirklich hier am Meer begraben? Wieder einmal hält die Kamera unvermittelt an und überlässt es uns, uns zu wundern, zu spekulieren und zu imaginieren.

Wann immer in diesen Filmen natürliche Elemente wie Wälder, Berge und Bäume auftauchen, werden sie von etwas Unfassbarem und Ungelöstem begleitet. Somit kann argumentiert werden, dass die Natur, vor allem der Wald, für die Regisseure der Hangzhou-New-Wave ein bedeutender Weg ist, um zu der Undurchschaubarkeit der Zeit zurückzukehren. In dem geheimnisvollen Wald ist

sie nicht mehr linear, und verschiedene Zeiten und Räume können aufeinandertreffen und sich überschneiden. Am Ende bleibt nur eine Erfahrung, ein Gefühl oder eine Vorstellung.

Darüber hinaus taucht in *Suburban Birds* noch gleich zu Beginn des Films eine Art Déjà-vu-Bild auf. Hong Sang-soos typische Zoom-in-Aufnahme versetzt uns in die Welt des Protagonisten Xia Hao. Die Zoom-in-out-Sequenz wird im weiteren Verlauf des Films mehrfach wiederholt. Insbesondere ist Qiu Shengs Zoom-in-out-Aufnahme in einer Ess- und Trinksituation präsent. Dies bildet eines der am häufigsten verwendeten Szenarien in Hong Sang-soos Filmen. Von *The Day He Arrives*³⁰¹ bis hin zu neueren Filmen wie *Introduction*³⁰² und *In Front of Your Face*³⁰³ waren Trinken, Essen und Reden immer äußerst bedeutende Szenen. In Hong Sang-soos Werk neigen Menschen, die betrunken sind, oft dazu, ihre Vorsicht fallen zu lassen Szenen, die Selbstkontrolle zu verlieren und sich am Ende sogar lächerlich zu machen. Nach dem Alkoholkonsum tendieren sie zum Extrem ihrer selbst, sei es vorsichtig, eifersüchtig, heuchlerisch oder träge, dekadent und erstickt.

Ähnlich wie Hong Sang-soo baut Qiu Sheng viele Dialoge in die Trink- und Essenssituation ein. Zunächst gehen Xia Hao und seine Kollegen nach der Arbeit am Fluss entlang. Xia Hao benutzt ein kleines Teleskop, um die Stadt auf der anderen Seite des Flusses zu beobachten. Plötzlich lässt er es los, und es fällt in die Flussuferböschung. Im Hintergrund wird psychedelische elektronische Musik gespielt, während die Dialoge der Figuren fortgeführt werden. In der nächsten Einstellung sitzt die Gruppe am Esstisch. Einer von ihnen beginnt von seinem Traum zu erzählen, in dem sich seine Freundin in einen steinernen Löwen verwandelte, der so schwer war, dass er das Gefühl hatte, heruntergezogen zu werden. Xia Haos Reaktion ist hier bemerkenswert. Eine Zeit lang ist die Kamera nicht auf den Protagonisten dieses Traums gerichtet, nämlich Ma Yi/Ant, sondern auf Xia Hao. Er kommentiert den Traum nicht, sondern stellt lediglich eine Frage: Liebst du sie? Dann ertönt die Stimme von Mayi und fragt: Was hast du gesagt? Offenbar ergab sich die Frage für sie so plötzlich und unvorbereitet, dass sie Xia Haos Frage noch einmal aufgreifen muss. Xia Hao bestätigt die Frage und sagt Mayi,

³⁰¹ *The Day He Arrives*, Hong Sang-soo, 2011.

³⁰² *Introduction*, Hong Sang-soo, 2021.

³⁰³ *In Front of Your Face*, Hong Sang-soo, 2021.

sie soll darüber nachdenken, was jeder von ihnen wirklich brauche. Er erzählt daraufhin von seinem eigenen Traum. Durch seine Beschreibung erfahren wir von zwei bedeutenden Gegenständen: der Schildmaschine und dem Eimer Wasser. Der andere Mann bringt diese Bilder mit Xia Haos Traum in Verbindung und deutet an, dass es sich dabei um eine Manifestation seiner chronischen sexuellen Unterdrückung handelt, was Xia Hao leicht peinlich ist. Schließlich endet die Sequenz mit dem Essen. Diese lange Zoomaufnahme dauert insgesamt vier Minuten. Es sind wahrscheinlich die Hong Sang-soo ähnlichsten vier Minuten im Film von Qiu Sheng.

Dennoch können wir viele Unterschiede feststellen. In Hong Sang-soos Film *The Day He Arrives* aus dem Jahr 2011 beispielsweise tauchen die Hauptfiguren immer wieder an denselben Orten auf, in einem Restaurant namens *Amorous* und in einer Bar namens Roman. Mehrere bedeutende Szenen spielen sich in der Bar ab. Gegen Ende des Films finden sich die Hauptfiguren erneut dort ein. Nach mehreren Runden von Drinks und Mahlzeiten ist die Beziehung zwischen den dreien subtiler geworden. Der Hauptdarsteller Sang-jun, ein Professor und Regisseur, vermutet eine Affäre zwischen seinem Senior, dem Filmkritiker Yang Ha, und der Juniorin, der Hochschulprofessorin Bo-ran, aber Yang leugnet, dass es eine Liebesbeziehung gibt. Auf dieser letzten Trinkparty zeigt er eine andere Seite als sein bisheriges sanftes Auftreten. Er schreit die Professorin an und sagte ihr, sie soll nicht an seinen Worten zweifeln. Die Professorin, die immer ein sehr sanftmütiger Mensch war, ist offensichtlich beleidigt und beschwert sich lautstark bei der Barbesitzerin, weil sie so spät zurück in die Bar gekommen ist. Hier scheint diese Art von Hysterie zwischen den beiden ansteckend zu sein.

Zudem ist bemerkenswert, dass in dem Gespräch niemand wirklich die Frage stellt: Liebst du ihn/sie? Die Figuren unterhalten sich ständig über Beziehungen, Affären und Liebe, aber niemand stellt die direkte Frage. Vielmehr weichen die Figuren der Verantwortung für Liebe aus. Nach mehreren Runden Alkohol verlieren sie vor den Menschen, die ihnen wichtig sind, die Kontrolle. Der Film stellt keine offenen Fragen, sondern gibt nur viele Beschreibungen und beobachtet die Figuren im Detail. Auch ihr Kontrollverlust erscheint als unerklärlich. Wenn man darüber nachdenkt, lassen sich zwar Spuren finden, aber ein direkter beziehungsweise schlüssiger Zusammenhang ist schwer herzustellen.

Wie oben dargelegt, können wir schlussfolgern, dass eine Übersetzung auch in *Suburban Birds* zu finden ist. In Hong Sang-soos Szenen bewegt sich das Schieben und Ziehen oft zwischen den Figuren, von fern zu nah oder von nah zu fern, und die Beziehungen ändern sich auf subtile Weise. Die Bilder von Qiu Sheng weisen jedoch auf eine andere Dimension hin. In Qiu Shengs Zoomen-Aufnahmen sehen wir nicht nur die Figuren, sondern auch die Rückstellung und Verzerrung des Raums, wie in der Eröffnungseinstellung. Darin spiegelt sich zudem die Identität des männlichen Protagonisten Xia Hao wider: ein geologischer Vermessungsingenieur.

Wie bereits erwähnt, ähnelt der Beruf der Hauptfigur dem von Kafka. Der Unterschied ist jedoch, dass der Beruf von K. darin besteht, die Ausdehnung des Landes zu messen, und sein Beruf wird in Kafkas Text nicht bestätigt. Man kann sagen, dass Kafkas K. die Welt horizontal vermessen will, aber die Grenzen des Landes sind schwer zu bestimmen, genau wie die Identität der Hauptfigur. Qiu Shengs Xia Hao hingegen zielt darauf ab, die Form des Landes vertikal zu beobachten und Probleme in den Details tief unter der Erdoberfläche zu finden. So kann dargelegt werden, dass in der Welt der Bewegtbilder die Vermessung des Landes sichtbar und konkret sein muss. Zugleich bleibt die Vermessung der Zeit verwirrend und unbestimmbar. Darum sehen wir in Xia Haos Welt, wie er ständig das sichtbare Land und die Gebäude mit seinen Augen vermisst, aber nicht die innere Welt des Mädchens und seine Erinnerungen an die Kindheit. Ähnlich sieht das Publikum zwar Xia Haos Kindheit und Erwachsensein, kann aber die notwendige Verbindung zwischen den beiden Komponenten nicht messen.

4.2.5 Die Technik und der filmische Realismus

Der Wunsch, sich auszudrücken und die Konzentration auf den Stil können auch gefährlich werden. Bi Gans zweiter Spielfilm ist dafür ein repräsentatives Beispiel. Einerseits hebt er seinen ästhetischen Anspruch auf ein höheres Niveau, andererseits gibt es offensichtliche Probleme, wenn Bi Gan versucht, industrielles

Blut in sein hoch stilisiertes filmisches System zu injizieren.³⁰⁴ Sein Kinosystem erfährt eine heftige Ablehnung.

Laut Benjamin sollte kein Kunstwerk, ungeachtet dessen, was es ist, zuerst die Bedürfnisse des Rezipienten berücksichtigen, denn das käme einer Vorwegnahme seines eigenen Wesens gleich.³⁰⁵ Ebenso sollte eine Übersetzung nicht zuerst von der Perspektive des Lesers ausgehen, sondern sich auf die Intention des Originaltextes konzentrieren. Die industrielle Aufgabe hat Bi Gan scheinbar verwirrt, was seine Aufgabe als Übersetzer angeht. Vor allem der Einsatz seiner Filmstars zeigt, dass Bi Gan seine Aufgabe als Dichterübersetzer möglicherweise missverstanden hat.

Robert Bresson ist der Meinung: „Star system makes nothing of the immense power of attraction which belongs to the new and unforeseen. Film after film, subject after subject, confronting the same faces that one cannot believe in“.³⁰⁶ In *Kaili Blues* werden die Laiendarsteller zu Modellen des Regisseurs³⁰⁷, die leicht steif nach seinen Anweisungen agieren. Seine Absichten des Regisseurs und die der Schauspieler gehen hier auseinander. Die unpolierte Art und Weise, in der die Laiendarsteller schauspielern, macht den Zuschauer misstrauisch gegenüber dem, was sie sehen. Zum Beispiel liest der Protagonist Chen Sheng ein Gedicht im Voiceover, aber sein Gesichtsausdruck vermittelt nicht die Melancholie, die man wahrscheinlich erwartet; die dunkle Farbe seiner Haut und die tiefen Falten in seinen Augenwinkeln verhindern ebenfalls, dass wir diese poetischen Worte mit einem *bourgeois*en Lebensstil in Verbindung bringen. Vielmehr erinnern sie uns an die schmutzigen Straßen, die Räume mit rostigen Metallgegenständen und das Motorrad, das nicht anspringt. Der Laienschauspieler könnte also von der ursprünglichen Absicht des Regisseurs abgewichen sein, als er die Szene übersetzte. Er weiß vielleicht nicht einmal, was er da tut, weil er wahrscheinlich nicht das tut, was man „Schauspielerei“ nennt.

³⁰⁴ *Long Day's Journey Into Night*, Bi Gan, 2018.

³⁰⁵ Vgl. Benjamin: *Illuminations. Ausgewählte Schriften I*, S. 50

³⁰⁶ Robert Bresson: *Notes On The Cinematograph*. Übers. von Friffin Jonathan. New York: New York Review Books 1986, S. 66.

³⁰⁷ Für Bresson fungiert der Schauspieler als Modell. Bresson, 1986.

Das fließende Eintauchen der Schauspieler in *Long Day's Journey Into Night* zeigt, dass der Texte und die Bilder eine verdächtige Geschmeidigkeit aufweisen, die das schaffen, was Benjamin eine in der Originalsprache geschriebene Übersetzung nennt.³⁰⁸ In einem Interview erwähnt Bi Gan, dass er mit professionellen Schauspielern und Amateuren auf gänzlich unterschiedliche Weise kommuniziert.³⁰⁹ Wenn er mit professionellen Schauspielern kommuniziert, braucht er ihnen nur sagen, was er mit der Szene ausdrücken will. Bei Amateuren hingegen muss er ihnen ein bestimmtes Szenario vorgeben, auf das sie reagieren sollen.

Es zeigt sich, dass der professionelle Schauspieler vom Regisseur ein vorgegebenes Ziel erhält, während dem Amateurschauspieler eine Situation vorgesetzt wird, die darauf wartet, erschlossen zu werden. Daher ist offensichtlich, warum nicht professionelle Schauspieler besser darin sind, eine Intention zu zeigen, während professionelle Schauspieler besser darin sind, auf eine Bedeutung zurückzukommen. Das bedeutet jedoch nicht, dass professionelle Schauspieler Intentionen nicht umsetzen können, sondern vielmehr, dass der Regisseur die Arbeitsweise der Schauspieler ändern sollte. Bi Gan, der eine besondere Vorliebe für Gedichte hat, übersieht dabei das Problem, dass eine gegebene Bedeutung genau das Gegenteil von Poesie ist. Das Problem von *Long Day's Journey Into Night* besteht sodann darin, dass Bi Gans Übersetzung die Kraft der Poesie nicht von der Bedeutungsgebung befreit. Im Gegensatz dazu übersetzt *Kaili Blues* die poetischen Absichten von Bi Gan mit einer Rohheit, einer oberflächlichen visuellen Kraft, die den Drang des Autors, Bedeutung auszudrücken, durchkreuzt.

Wenn ein Film jedoch als ein Industrieprodukt erzeugt wird, muss der Regisseur Kompromisse eingehen. Bi Gans *Long Day's Journey Into Night* spricht eindeutig zwei sehr unterschiedliche Publikumsschichten an: diejenigen, die wegen der Stars ins Kino kommen und Unterhaltung suchen, und diejenigen, die hohe Erwartungen

³⁰⁸ „Es ist daher, vor allem im Zeitalter ihrer Entstehung, das höchste Lob einer Übersetzung nicht, sich wie ein Original ihrer Sprache zu lesen. Vielmehr ist eben das die Bedeutung der Treue, welche durch Wörtlichkeit verbürgt wird, daß die große Sehnsucht nach Sprachergänzung aus dem Werke spreche“, so Benjamin, S. 59.

³⁰⁹ Gan Bi, Hang Ye: „以无限接近写实的方式通往梦幻之地——访《路边野餐》导演毕赣 Ins Land der Träume mit einer unendlich nahen Annäherung an den Realismus – Interview mit Bi Gan, Regisseur von *Kaili Blues*.“ In: *Journal of Beijing Film Academy* 3 (2016).

an den künstlerischen Wert des Films haben. Als Bi Gan anfang, darüber nachzudenken, wie man die Vorlieben dieser beiden Zielgruppen unter einen Hut bringen könnte, war dies möglicherweise der Beginn eines Scheiterns. Aber es zeigt auch, dass er bereit ist, sich diesem Dilemma zu stellen, einem Dilemma, dem sich das Kino als Kunst der Widersprüche seit seinen Anfängen immer stellen musste. Der Philosoph Alain Badiou behauptet, dass das Kino als Massenkunst unübertrefflich, aber gleichzeitig eine unreine Kunst ist.³¹⁰ Die Grundlage besteht darin, dass die Kunst und die Masse, die Kunst und die Nichtkunst involviert sind, was stets Widersprüche aufruft. Somit muss das Kino gegen die Unreinheit des Materials ankämpfen, das heißt, vereinfachen und reinigen, um schließlich ein Stückchen Reinheit zu erhalten. In dem Abschnitt „Cinema, an absolutely impure art“ des Artikels „Cinema As Philosophical Experimentation“ erläutert Badiou, wieso das Kino eine unreine Kunst ist. Anders als in der Literatur, der Musik und der Malerei, die mit nichts anderem als einer Idee beginnen, werden im Kino zahlreiche Materialien, Kulissen, Schauspieler, Maschinen usw. und vor allem auch Geld benötigt. Daher ist das Kino von Anfang an unrein. Seine Aufgabe besteht also darin, sich zu vereinfachen und zu reinigen, so Badiou.³¹¹ Am Ende *„something almost miraculous happens when cinema manages to extract a little bit of purity from all that is worst in the world“*.³¹²

Letztlich fungiert die Technik in Bi Gans filmischer Arbeit einerseits als bedeutsames Werkzeug zur Verwirklichung seiner filmischen Visionen, andererseits schränkt sie jedoch auch seine Kreativität ein. Hierbei bezieht sich Technik nicht ausschließlich auf digitale Technologien wie die Digitalkamera, sondern umfasst auch die Filmtechnik im Allgemeinen, insbesondere die Methoden wie die Verwendung langer Einstellungen. Obwohl Bi Gan durch das Ausdehnen seiner Totale weiterhin an die Grenzen des Bildes geht, beschränkt sich dies lediglich auf die physische Ebene. Was jedoch in seinen Bildern verschwunden ist, sind die Geheimnisse, die von der wackeligen Kamera eingefangen werden und in den Bergen von Kaili und von Chen Cheng, dem mysteriösen Mann mittleren Alters, unausgesprochen bleiben.

³¹⁰ Vgl. Badiou: *Cinema*, S. 202–232.

³¹¹ Vgl. Badiou: *Cinema*, S. 231.

³¹² Ebd.

Bi Gan zeigt mit seinen Filmen, dass er glaubt, das Kino könne Wunder bewirken. In seinen Filmen ist ein Satz oder ein Windstoß, ein Moment des Regens oder des Feuers wie eine Waffe, die der Protagonist in einem dunklen Kinosaal herauszieht und mit der er die Menschen verletzen, aber auch retten kann, wenngleich es nur Bilder sind. Es könnte argumentiert werden, dass die Technologie in den Filmen von Bi Gan nicht als Hauptelement fungiert, sondern lediglich als Mittel zur Verwirklichung seiner filmischen Visionen dient. Es bleibt zu hoffen, dass die kinematografische Kreativität von Bi Gan unbeeinträchtigt bleibt, insbesondere von Technologie und potenziellen Einflüssen der Filmindustrie.

4.3 Der filmische Realismus und der Dokumentarfilm

4.3.1 Dokumentation oder Fiktion?

Im Allgemeinen wird der Dokumentarfilm als eine der typischsten Filmgattungen des filmischen Realismus angesehen. Der dokumentarische Realismus gilt jedoch oft als problematisch. Alexander Kluge behauptet zum Beispiel, dass die Art und Weise, wie man sich in der Gesellschaft verhält und die materielle Welt wahrnimmt, stets verfremdet wird.³¹³ Ihm zufolge ist die gesamte Kulturindustrie damit beschäftigt, die Menschen dazu zu bringen, ihre Sinne und ihr Bewusstsein zu spalten.³¹⁴ In diesem Zusammenhang erklärt Tara Forrest, dass das menschliche Verhalten und menschliche Entscheidungen nicht vom Instinkt, sondern von der Vernunft beeinflusst werden.³¹⁵ Mit anderen Worten: Die Welt, die der Dokumentarfilm hervorbringt, lässt sich auch als eine dramatisierte, rekonstruierte und veränderte Welt betrachten. Bill Nichols äußert sich ähnlich: „The world we

³¹³ Vgl. Tara Forrest: *Realism as protest. Kluge, Schlingensiefel, Haneke*. Bielefeld: Transcript 2015, S. 15.

³¹⁴ Ebd. Hier zitiert in Jan Dawson: „But Why are the Questions so Abstract? ‘: An Interview with Alexander Kluge“. In: Jan Dawson (Hg.): *Alexander Kluge and the Occasional Work of a Female Slave*. New York: Zoetrope 1997. S. 47

³¹⁵ Vgl. ebd.

see it through a documentary window is heightened, telescoped, dramatized, reconstructed, fetishized, miniaturized, or otherwise modified “.³¹⁶

Für Kluge kann der dokumentarische Realismus die Realität nicht im Original wiedergeben, da auch die in Dokumentarfilmen gezeigten Zusammenhänge auf einer verzerrten Realität beruhen und von der ursprünglichen Realität abweichen. Der polnische Regisseur Krzysztof Kieślowski vertritt eine ähnliche Ansicht und äußert, je näher man die Kamera an die Realität bringt, desto weiter entfernt man sich von der Wahrheit.³¹⁷ Jia Zhangke greift diese Ansicht auf, indem er argumentiert, dass die Kamera nicht absolut objektiv sein kann und man deswegen die Fiktion, die sogenannte wahrhaftige Kohärenz, braucht. Dabei ist zu beachten, dass Kieślowski auch ein wichtiges Vorbild für das Kino von Jia Zhangke ist.³¹⁸

Allerdings bleibt die Frage, ob es eine ursprüngliche Realität gibt oder nicht, hiermit ungelöst, da sie nicht auf ein paar Seiten beantwortet werden kann, sondern in einer ganzen Dissertation diskutiert werden sollte. Folglich wird sich dieser Abschnitt auf das Problem der Realität des Kinos konzentrieren.

Der Dokumentarfilm steht für eine spezifische Art von Kino. Die eigentümliche widersprüchliche Natur des Kinos wurde bereits diskutiert (siehe Punkt 2.1.1). Bazin argumentierte, dass menschliche Intelligenz nicht in den Entstehungsprozess der Kamera integriert werden dürfe. Ein Film ist jedoch nicht nur eine passive Kameraaufzeichnung. Einerseits basiert das Kino auf der Automatik der Kamera, andererseits bewahrt die Person, die die Kamera hält, immer eine gewisse Subjektivität. Das Filmbild ist eine Sprache, die auf Montage beruht. Das Verhältnis zwischen dokumentarischem und filmischem Realismus lässt sich wahrscheinlich besser veranschaulichen, wenn man die Unterschiede zwischen den Bildern vergleicht, die ein und derselbe Regisseur in Dokumentar- und Spielfilmen präsentiert.

Bevor Jia Zhangke *Still life* drehte, bestand die Idee, einen Dokumentarfilm über den Maler Liu Xiaodong zu machen.³¹⁹ Doch während des Drehs änderte Jia

³¹⁶ Bill Nichols: *Representing reality: issues and concepts in documentary*. Bloomington u. a.: Indiana Univ. Press 2002, S. 113.

³¹⁷ Vgl. Jia, 2014, S. 99.

³¹⁸ Vgl. Ebd.

³¹⁹ Vgl. Jia, 2014, S. 213.

Zhangke seine Meinung: „Als ich anfing, Xiaodongs Arbeitsprozess zu dokumentieren, tauchte ich auch in die Welt von Xiaodongs Modellen ein. Eines Tages filmte ich einen alten Mann, der im Film dem Protagonisten 10 RMB gab, als er ihm Kui Men zeigte. Der Mann verhielt sich vor der Kamera natürlich. Doch als er von der Kamera wegging, rauchte er und zeigte ein listiges Lächeln. Dieses Lächeln bewahrte seine Selbstachtung und stellte eine Ablehnung der Kamera dar, als ob er uns sagen wollte: 'Ihr Leute bleibt hier nur für eine kurze Weile, wie viel wisst ihr eigentlich über das Leben hier?'“³²⁰

Jia Zhangke erkannte, dass sich alle vor der Kamera schützen möchten und es somit schwierig ist, einen Dokumentarfilm zu realisieren.³²¹ In dem Dokumentarfilm *East* wird spürbar, dass zwei Kräfte gegeneinander ausgespielt werden. Einerseits vertritt der Maler Liu Xiaodong einen künstlerischen, intellektuellen Sinn für Subjektivität, und er drückt sich hauptsächlich durch verbale Erzählungen aus. Auf der anderen Seite erscheinen seine Modelle als stumm und drücken sich eher körperlich aus. Wenn der Maler seine Meinung über die Realität, die Kunst und die Menschen äußert, greift die Sprache in das Bild ein, und die Filmbilder verwandeln sich in eine eher literarische Form. Aber wenn sich die Kamera auf die Landschaft der drei Schluchten, die Gesichter der Menschen vor Ort und die Körper der Arbeiter konzentriert, verblasst die Sprache oder wird sogar ungültig. Was denken diese sich unnatürlich verhaltenden Fremden vor der Kamera, wie sieht ihre Welt wirklich aus? Jia Zhangke ist sich dieser Problematik bewusst. Er beschloss, sie mit fiktionalen Methoden weiter zu bearbeiten oder, anders gesagt: Der Dokumentarfilm ermöglichte es Jia Zhangke zunächst, das Problem zu sehen, und die Kraft der Fiktion erlaubte es ihm, sich intensiver damit auseinanderzusetzen. Während sich in *East* die Verwirrung und die Angst des Malers Liu Xiaodong stark auf seine verbale Erzählung stützen, visualisiert die Bildwelt in *Still Life* die eigene Fassungslosigkeit des Regisseurs gegenüber der Realität. Diesmal tritt er als Sinnproduzent nicht mehr vor der Kamera auf und erklärt seinen Standpunkt mit Worten, sondern er ist hinter der Kamera, im Schneiderraum, präsent und versucht, die beiden Welten der Bilder und der Darstellung miteinander zu verbinden.

³²⁰ Vgl. Jia, 2014, S. 181.

³²¹ Vgl. Jia, 2014, S. 182.

Das Schauspiel der Laienschauspieler in *Still Life* zeigt ein starkes Gefühl der Stumpfheit – im Gegensatz zu dem Maler in *Dong*, der in die Kamera schaut und mit voller Ausdruckskraft spricht. Die leichte Verständnislosigkeit der Laienschauspieler vor der Kamera macht den Zuschauer oft misstrauisch, und dieser Verdacht hat zwei Gründe. Erstens fragt sich der Zuschauer, ob das, was er sieht, ein echter Schauspieler ist. Gleichzeitig fragt er sich, ob die von diesen unprofessionellen Schauspielern gesprochenen Zeilen eine dramaturgische Berechtigung haben. Es ist dieses ungeschickte, leicht trockene Schauspiel, das zum Werkzeug des Films wird, um das Klischee von Schauspiel und Drama zu durchkreuzen. Und gerade dann, wenn das Schauspiel schwierig wird, wenn die Filmtexte kaum verlässlich sind, kann sich der Film seiner eigenen Fabel, der gekreuzten Fabel im Sinne Rancières, nähern.

Darüber hinaus sind einige der Qualitäten von *Still Life* schon in *Dong* zu sehen. Die beeindruckenden UFO-Szenen stellen eine Fortsetzung der mysteriösen Atmosphäre der drei-Schluchten-Region in *Dong* dar. Der Unterschied besteht darin, dass in *Dong* diese geheimnisvolle Atmosphäre hauptsächlich durch den Soundtrack erzeugt wird. Der Stil des Soundtracks wurde in *Still Life* übernommen, aber die Bilder erhielten einen betörenden Look: zahlreiche leere Aufnahmen, Wasserdampf und Rauch sowie geheimnisvolle Außerirdische, die den Ort der drei Schluchten in einen undurchdringlichen Kristall verwandeln. Damals waren die drei Schluchten ein Ort, an dem es überall Berge und Flüsse gab, doch heute sind nur noch die Ruinen übrig, die nachts die UFOs empfangen.

Fiktion und Nichtfiktion in *Still Life* werden zu zwei untrennbaren Kräften. Sie helfen dem Film, eine Kraft zu erschaffen, die sich ständig selbst besiegt und wieder aufrichtet, was, wie Rancière sagt, eine einzigartige Arbeitsweise im Kino ist: Die Kunst des Kinos besteht einerseits darin, zu wissen, woher seine Fabel kommt, und andererseits muss das Kino diese Fabel auf seine eigene Weise durchkreuzen – wie die burlesken Körper, die die Verbindung zwischen Ursache und Wirkung, zwischen Aktion und Reaktion kappen, oder wie die Kinematografie von Bresson, in der das Sichtbare den erzählerischen Bedeutungen widerspricht.³²² Darüber

³²² Vgl. Jacques Rancière: *Film Fables*. Übers. von Emiliano Battista. London, New York: Bloomsbury 2016, S. 11–12.

hinaus behauptet Badiou, dass das Kino die Kunst vollbringt, neue Synthesen zu schaffen, dass das Kino mit anderen Kunstformen interagieren kann, dass das Kino nicht nur die Metaphysik, sondern auch die Dekonstruktion der Metaphysik zeigen kann, dass das Kino die antiken tragischen Mythen in einer modernen oder postmodernen Welt weiterhin zu zeigen vermag.³²³ Und hier, um über das dokumentarische Kino zu sprechen, erzeugt es, wenn Fiktion und Nichtfiktion gleichzeitig in einem Film existieren, wenn Fiktion und Nichtfiktion ununterscheidbar werden, erfolgreich seine eigene Kraft, seine eigenen Synthesen. In Jia Zhangkes neuestem Dokumentarfilm *Swimming out till the Sea Turns Blue* ist die Fiktion von Anfang an unbekannt.³²⁴ Noch bevor der Film richtig beginnt, erscheint in der Besetzungsliste eine Spalte: Szenario. Ein Dokumentarfilm ist in der Tat keine zweckfreie Aufzeichnung; die Absicht des Regisseurs bildet den Vorläufer eines Dokumentarfilms. In dem Moment, in dem er das Thema wählt, ist die Subjektivität fest in den Film integriert. Mit anderen Worten: Der Grund dafür, dass der Regisseur bestimmte Objekte oder eine bzw. mehrere bestimmte Personen filmen möchte, ist eine Manifestation dieser Subjektivität.

In *Swimming out till the Sea Turns Blue* nutzt Jia Zhangke den Dokumentarfilm erneut, um den Begriff der Heimat neu zu erkunden. Im Gegensatz zu seinen früheren Filmen bleibt er dieses Mal jedoch nicht nur in Fenyang oder Shanxi, sondern begibt sich an verschiedene Orte. Darüber hinaus ist der Dokumentarfilm im Vergleich zum Spielfilm diskreter. Jeder Interviewpartner hat seine eigene Geschichte, aber was bedeutend ist, ist, dass es eine versteckte Gemeinsamkeit hinter diesen verschiedenen Geschichten gibt. Was das Kino damit leisten kann, ist, dem Zuschauer eine Möglichkeit zu bieten, etwas zwischen dem Sagbaren und dem Sichtbaren zu schaffen. Genau das bietet *Swimming out till the Sea Turns Blue*. Laut Rancière gibt es keine Verbindung zwischen dem Sichtbaren und dem Verständlichen.³²⁵ Heimat ist ein abstraktes Konzept, das eine umfassende Materialität birgt, die Menschen nur schwer durch Erinnerung und Sprache wiedergeben können. Hier kommt die Macht der Bilder ins Spiel. Einerseits enthält

³²³ Vgl. Badiou: *Cinema*, S. 216–218.

³²⁴ *Swimming out till the Sea Turns Blue*, Jia Zhangke, 2020

³²⁵ Vgl. Jacques Rancière: *The Future of the Image*. Übers. von Elliott Gregory. London: Verso 2009, S. 112.

der Film ausführliche Interviews mit verschiedenen Menschen, andererseits fährt die Kamera durch Felder, Stadtecken, Küsten und Berge und fängt dabei zahlreiche Nahaufnahmen von stummen, anonymen Menschengesichtern ein. Ebenfalls zeigt sich hier die charakteristische Ambivalenz des Films. Die Erzählungen der Figuren führen uns in eine Art fiktionalen Raum. Und im nächsten Moment sind wir verwirrt von der Stille der Erde und den Gesichtern der Fremden. Vielleicht gilt für die Bilder der Heimat dasselbe: In einem Moment sind wir uns sicher, dass unsere Erinnerungen an die Heimat verlässlich sind, aber im nächsten Moment werden sie durch die Erzählungen anderer erschüttert oder durch ein bestimmtes Objekt verleugnet, und der Raum der Heimatstadt bleibt in einem instabilen Zustand.

Wenn wir auf die Spielfilme von Jia Zhangke zurückblicken, fällt es nicht schwer, festzustellen, dass diese oszillierende Ungewissheit immer ein bedeutendes Element seines Bildsystems war. Letztendlich ist es das Verständnis des Regisseurs von der Realität, das die Filmbilder widerspiegeln. So lässt sich in verschiedenen Filmen, in verschiedenen Genres eine innere Kohärenz erahnen, die sich eben aus der Subjektivität des Regisseurs ergibt. Jia Zhangke glaubt, dass wir nur in unserer eigenen Welt leben und dass ein Schritt nach vorne eine völlig neue Welt eröffnen könnte. *Swimming out till the Sea Turns Blue* ist ein solcher Versuch – verschiedene Charaktere, jeder mit einem anderen Verständnis, einer anderen Erfahrung und Erinnerung an seine Heimatstadt.

In gewisser Weise zwingt der Dokumentarfilm die Subjektivität des Regisseurs dazu, dem Subjekt Platz zu machen, das kurzzeitig zum Herrn des Bilds wird, während der Regisseur, der hinter dem Monitor sitzt, in diesem Moment schweigt. Zugleich sind die Geschichten in dem Dokumentarfilm fragmentiert. Ein Dokumentarfilm hat keine vollständige Storyline wie ein Spielfilm. Aber Interviews mit verschiedenen Menschen basieren im Wesentlichen auf dem Akt des Geschichtenerzählens. Jede Person erzählt ihre eigene Geschichte. Doch diese scheinbar unterschiedlichen Geschichten haben eine Art verborgenen inneren Zusammenhang. Ob ein alter Mann in einer kleinen Stadt in Shanxi oder ein Schriftsteller und Professor, der in Peking lebt, sie alle haben eine Heimatstadt, eine Heimat, die entweder klar oder verschwommen ist, weit weg oder nah, in die sie entweder zurückkehren werden oder die sie verlassen müssen. Das Bild der Heimat

ist in einem Moment klar, kann aber im nächsten verschwimmen, und der Film spiegelt diesen Prozess der Erzeugung von Unsicherheit wider.

4.3.2 Das Geschichtenerzählen und der Dokumentarfilm

Am Set eines Dokumentarfilms wartet die Kamera ständig darauf, dass etwas passiert, und der Regisseur kann keine bestimmte Szene vorgeben. Das bedeutet, dass Dokumentarfilme den Filmemacher oft in einen Raum großer Unsicherheit versetzen. Gu Xiaogangs Dokumentarfilm *Planting for Life* zeigt eine solche Unsicherheit.³²⁶ Der Film beginnt mit der Dokumentation des ökologischen Landbaus und der Einstellung des Protagonisten zur Gesellschaft, zur Welt und zum Leben. Doch dann verlagert sich der Schwerpunkt des Films allmählich auf die Beziehung zwischen den Protagonisten, einem Paar. Das Thema des Films verlagert sich von der Konfrontation zwischen primitiver und moderner Landwirtschaft zu Beginn auf die Beziehungsprobleme, was der Regisseur während der Dreharbeiten nicht vorhersehen konnte.

Im Vergleich zu Gu Xiaogangs Spielfilm *Leben im Fuchun Gebirge* wird deutlich, dass die Verschiebung des Themas von *Planting for Life* offensichtlich durch den Verlauf der Aufnahmen beeinflusst wird, denn der Regisseur konnte die wahren Gedanken der Protagonist über ökologische Landwirtschaft und die Beziehung zwischen den Geschlechtern nicht von Anfang an vollständig verstehen und näherte sich ihnen erst während der Dreharbeiten. In diesem Prozess der Annäherung kommt es zu Veränderungen, nicht nur in den Köpfen der gefilmten Figuren, sondern auch im Verständnis des Filmemachers von ihnen.

Während der Dokumentarfilm mit Neugierde beginnt, die den Regisseur dazu veranlasst, mehr herauszufinden, setzt der fiktionale Spielfilm oft mit einer großen Menge an Material und Ideen ein, die unter der Kontrolle des Regisseurs in sich konsistent und einheitlich werden. Zugleich funktionieren Dokumentar- und Spielfilme in der Regel ähnlich, was die Nachbearbeitung betrifft. Unabhängig davon, ob es sich um einen Spiel- oder einen Dokumentarfilm handelt, ist am Ende

³²⁶ *Planting for Life*, Gu Xiaogang, 2014.

der Dreharbeiten eine Nachbearbeitung erforderlich. Dabei ordnet der Regisseur die fertigen Bilder in einer bestimmten Reihenfolge an, und während des Schnitts wird das Storytelling des Dokumentarfilms klarer und deutlicher.

Der Dokumentarfilm *Four Springs*³²⁷ des jungen Regisseurs Lu Qingyi verwendet eine segmentierte Erzählstrategie und schildert das Leben der Familie des Regisseurs sowie die Veränderungen über einen Zeitraum von vier Jahren. Der Schnitt des Films veranschaulicht vor allem, wie der Geist der Geschichte in der Nachbearbeitung zu einem untrennbaren Teil des Dokumentarfilms wird. Nach dem krankheitsbedingten Tod der Schwester setzt der Regisseur eine Reihe von Rückblenden ein, um die emotionale Kraft effektiv zu inszenieren.

Die Technik der Rückblende ist eine der repräsentativsten Filmsprachen. In Rückblenden wird die Zeit vom Regisseur unterbrochen und neu geordnet, was einem bestimmten Zweck dient. Im Film werden die Emotionen in diesen Rückblenden stark, und das Publikum erinnert sich, wie vom Regisseur erwartet, an die Schwester, die in der ersten Stunde des Films gelegentlich auftaucht und immer mit Optimismus und Humor agiert. Es bedauert und betrauert damit einhergehend ihr Ableben.

Die Verwendung der Rückblende im Film basiert auf dem, was Deleuze ein Bewegungsbild nennt. Wie Deleuze sagt, können wir in der Rückblende eines bewegten Bilds klar unterscheiden, was Vergangenheit und was Gegenwart ist, und zu einer klaren Zeitlinie gelangen. Zugleich glaubt Deleuze, dass es eine Art Kristallbild gibt, zum Beispiel in Renés Film *Letztes Jahr in Marienbad*. Anders als in der Rückblende werden im Kristallbild Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu verschiedenen Facetten desselben Kristalls, die nicht voneinander zu unterscheiden sind. Auf diese Weise gibt es keine lineare Zeit mehr, und das auf Aktion beziehungsweise Reaktion basierende sensorisch-motorische Schema funktioniert nicht mehr, sondern es besteht ein Zeit-Bild, das sich frei in der Raum-Zeit ausbreitet. In *Four Springs* gelingt es Lu Qingyi, durch den geschickten Einsatz von Rückblenden und Schnitttechniken eine tiefe emotionale Bindung zwischen den Zuschauern und den Protagonisten herzustellen. Die Erinnerungen an die Schwester, die in den Rückblenden lebendig gehalten werden, schaffen eine

³²⁷ *Four Springs*, Lu Qingyi, 2017

Verbindung zwischen den verschiedenen Zeiträumen des Films und ermöglichen es den Zuschauern, die Kontinuität und Veränderung im Leben der Familie zu spüren.

Die Rückblende in *Four Springs* folgt eindeutig der Logik des Bewegungsbilds, indem sie uns klare Bilder von der Vergangenheit und der Gegenwart liefert und dadurch genügend emotionalen Schwung und sogar einen dramatischen Höhepunkt erhält. Dennoch kommt in *Four Springs* auch das Vertrauen in die Oberflächenwelt voll zum Ausdruck. Der Film ist voller leerer Szenenbilder, Nahaufnahmen und Makroaufnahmen, die scheinbar keinen direkten Bezug zum Thema des Films, dem Leben der Familie, haben, aber eine entscheidende Rolle spielen. Diese Aufnahmen integrieren die Körperlichkeit der realen Welt und zeigen die Perspektive des Regisseurs auf das Leben: Scheinbar nutzlose Details können entscheidend sein, und scheinbar unbedeutende Momente können der Zeitpunkt sein, an dem sich die Poesie des Lebens entfaltet.

Badiou zufolge funktioniert das Kino anders als die traditionellen Kunstgattungen. Malerei und Schriftstellerei sind Prozesse, die vom Nichts ausgehen, vom Einen zum Vielen.³²⁸ Dies ist beim Film nicht der Fall, der immer mit einer großen Menge an unreinem Material beginnt, und die Arbeit des Filmemachers besteht darin, es zu reinigen.³²⁹ Ebenso gibt es feine Unterschiede zwischen der Entstehung von Dokumentarfilmen und Spielfilmen. Aus den vorangegangenen Ausführungen geht hervor, dass Dokumentarfilme im Allgemeinen aus einem Erkundungsdrang und einer Neugier des Filmemachers heraus entstehen und dass der Regisseur während der Dreharbeiten oft mehr entdeckt, als ihm vorher bewusst war. Man könnte argumentieren, dass die Entstehung eines Dokumentarfilms eher einer traditionellen Kunstform ähnelt, also einem Prozess, bei dem man vom Einen zum Vielen kommt. Der fiktionale Spielfilm hingegen beginnt, wie Badiou beschreibt, mit einer großen Menge an unreinem Material – literarisch, dramatisch, künstlerisch, musikalisch – und die Aufgabe des Regisseurs besteht darin, dieses Material zu ordnen und in ein einheitliches System von Bildern zu bringen.

³²⁸ Vgl. Badiou: *Cinema*, S. 225–232.

³²⁹ Vgl. ebd.

Gleichzeitig darf festgestellt werden, dass es dem Dokumentarfilm nicht an Erzählung mangelt. Der Realismus des Kinos in seiner Ästhetik lässt sich auch im Dokumentarfilm nicht völlig vom Geist der Geschichte trennen. Die Welt ist da, und die Art und Weise, wie der Regisseur sie aufnimmt – aus welchem Blickwinkel, mit welcher Art von Schnitt und welchem Soundtrack – sind alles subjektive Entscheidungen. Gleichzeitig ist der Dokumentarfilm stärker von der Umgebung und dem Thema geprägt als der Spielfilm. Es lässt sich sagen, dass Dokumentarfilme eine passivere Art von Film sind. Möglicherweise existiert die Vorstellung, dass die Praxis darin besteht, die Kamera bedeutungslos zu platzieren und verschiedene Erscheinungen, belebte und unbelebte, in einer langen Einstellung zu erfassen. Aber muss ein solcher Film wirklich gemacht werden, und braucht er wirklich ein Publikum? Bazin hat diese Frage wie folgt beantwortet:

Jede Ästhetik muss zwangsläufig eine Auswahl treffen zwischen dem zu Bewahrenden, dem zu Verwerfenden und dem, was verlorengehen kann; tritt sie aber, wie der Film es tut, mit dem Anspruch an, eine Illusion der Wirklichkeit zu erzeugen, so steht das in einem grundsätzlichen, zugleich inakzeptablen und notwendigen Widerspruch zum Auswählen. Notwendig, weil die Kunst durch diese Auswahl existiert. Ohne sie würden wir – angenommen, der totale Film sei schon heute technisch möglich – schlicht und zur Realität zurückkehren.³³⁰

Diese Frage führt uns wieder zu Rancières erwähnter Sicht der Funktionsweise des Kinos zurück.³³¹ Es sollte erneut betont werden, dass das Kino keine gedankenlose mechanische Bewegung ist und der Filmemacher nicht das Recht hat, eine gesamte Kunstgeschichte, die in Erzählung und Geschichte verpackt ist. Rancière erklärt am Beispiel von Godards Filmen, wie das Kino sich mit seiner eigenen Lüge auseinandersetzen muss: Es kann sich nicht völlig von der Macht der Montage befreien oder die repräsentativen Fiktionen ausschließen, denn ohne diese Lügen ist auch eine Deformation der Lügen unmöglich.³³² Ebenso darf das Kino nicht von seiner Identität als Massenkunst getrennt werden.³³³ Deshalb muss das Kino

³³⁰ Bazin: *Was ist Film*, S. 308.

³³¹ Siehe Punkt 3.2.4

³³² Vgl. Rancière: *Film Fables*, S. 171–187.

³³³ Hier geht es zurück zu den Thesen von Badiou, in denen er dafür plädiert, dass das Kino als Massenkunst existiert und eine unreine Kunst ist. Siehe Kapitel 3. Punkt 3.1

vorangehen, sich seiner eigenen Geschichte stellen und inmitten der Beunruhigung angesichts der Unreinheit der Welt nach möglichen Antworten suchen.

4.4 Zusammenfassung

Das Spielfilmdebüt des Regisseurs Qiu Sheng erregte auf dem Filmfestival von Locarno internationale Aufmerksamkeit.³³⁴ Die Erde bekommt Risse, die Stadt bricht zusammen, die Welt wird auf den Kopf gestellt. Nichts bleibt sicher und unveränderlich, während die Push-Pull-Aufnahmen mit schnellen Fokuswechseln den Zuschauer betäuben. Ein junger Mann, Zhu Xin, brachte seinen Debütfilm zur Berlinale.³³⁵ Er stellt eine ungewisse Kindheitserinnerung dar. Die verlorene Schildkröte, der plötzliche Besuch von Tante Qiuqiu, Sen Lin und Hong Qi verwirren unsere Augen und unseren Verstand und wecken gleichzeitig unsere eigenen Erinnerungen an jene Sommertage, an denen der Donner grollte.

Gu Xiaogang begann seine internationale Karriere mit seinem ersten Spielfilm in Cannes. In *Leben im Fuchun* zeigt er seine Vorliebe für einen realistischen Erzählstil.³³⁶ Das hindert ihn aber nicht daran, einen herausragenden visuellen Stil zu entwickeln. Seine langen Einstellungen sind wie die Wellen des Fuchun-Flusses und lassen die Gedanken und Sorgen des Regisseurs hinsichtlich Familie und Schicksals in einer sich wandelnden Zeit lebendig werden.

Im Werk von Jia Zhangke ist das anders. Auch wenn in seinen Filmen etwas Ungewisses bleibt, ist sein realistischer Stil als stabiles System zu erkennen. Dies verweist auf einen stabilen Kern, eine Art Zeitgeist. Jia Zhangke hat immer versucht, die wesentlichen Veränderungen einer Epoche beziehungsweise Gesellschaft darzustellen. Seine jungen Nachfolger hingegen scheinen umherzuwandern und tagzuträumen, ähnlich wie die Figur Xiao Wu in einem seiner Filme. Sie sind weniger daran interessiert, auf traditionelle Weise Geschichten zu erzählen, sondern verlassen sich auf ihre Intuition und nutzen diese, um ihre Bilder zu steuern. Es

³³⁴ *Suburban Birds*, Qiu Sheng, 2018.

³³⁵ *Vanishing Days*, Zhu Xin, 2018.

³³⁶ *Leben im Fuchun Gebirge*, Gu Xiaogang, 2019.

entsteht ein stark formgebundener, intuitiver visueller Impuls. Dies impliziert die Absorption, Integration und Übersetzung des westlichen Kinos und ist eng mit dem sich ständig im Wandel befindenden chinesischen Kino verbunden. Von der fünften über die sechste bis hin zur jüngsten Generation chinesischer Regisseure, die noch keinen festen Namen hat, hat sich das chinesische Kino von der China-Fabel von Zhang Yimou oder Chen Kaige bis hin zur China-Dokumentation von Jia Zhangke entwickelt. Das Bild von China ist für die um die 1990er-Jahre geborene Generation sogar scheinbar verschwommen.

Heutzutage hat sich Zhang Yimou, der Vertreter der fünften Generation, der Produktion von kommerziellen Blockbustern zugewandt. Jia Zhangke, die ikonische Figur der sechsten Generation, widmet sich mehr den Filmfestivals und der Entwicklung der chinesischen Filmindustrie. Die jungen Regisseure nach der sechsten Generation haben jedoch noch keinen genauen Namen. Wie bereits beim Punkt 4.2- 4.5 erwähnt, ist es unmöglich, das Streben dieser jungen Regisseure nach der kinematografischen Form, das heißt nach Visualität, zu ignorieren. Es muss jedoch auch festgestellt werden, dass das Desinteresse oder sogar die Unfähigkeit junger Regisseure, ihre Zeit und Gesellschaft zu repräsentieren, als Problem angesehen werden kann.

Dieser Wille, China und das chinesische Volk in der sich wandelnden Gesellschaft zu porträtieren, war einst ein Muss für die fünfte und sechste Generation, was bedeutende Möglichkeiten schuf, China aus einem eigenen Blickwinkel zu verstehen. Obwohl Bi Gans *Kali Blues* immer noch eine rückständige Stadt in Südchina zeigt, konzentriert sich seine Kamera nicht wie bei Jia Zhangke auf die Darstellung der Lebensumstände sozial ausgegrenzter Menschen. Vielmehr drückt er die inneren Freuden, Sorgen und Träume der Figuren aus, was seinen Bildern eine schwer fassbare poetische Qualität verleiht. In ähnlicher Weise versuchen *Suburban Birds*, *Vanishing Days* und *Leben im Fuchun Gebirge*, das sich verändernde Erscheinungsbild der Stadt darzustellen. aber sie zeigen jeweils eine andere Landschaft als Jia Zhangkes Kino. Sie zeigen jedoch jeweils eine andere Landschaft als Jia Zhangkes Kino. Die Dekonstruktion von Architektur, der sinkende Boden und die fließenden Flüsse werden zu Bestandteilen des eigenen visuellen Stils des Regisseurs, der es nicht eilig zu haben scheint, mit einem Zeitgeist oder einer endgültigen Bedeutung zu verschmelzen.

Indem das chinesische Kunstkino andere Kinos übersetzt und sich selbst neu interpretiert, hat es sich ständig erneuert. Es ist bemerkenswert, dass die Affinität zum europäischen Kino und zur Filmtheorie diese chinesischen Filme nicht zu einem Anhängsel des westlichen Kinos macht, sondern ihnen vielmehr eine komplexe und mysteriöse Qualität verleiht. Ebenso sind chinesische Eigenschaften in einem ständigen Wandel begriffen. Die unterschiedlichen kulturellen und medialen Erfahrungen verleihen dem Kino junger chinesischer Regisseure eine noch nie dagewesene Visualität, die sich in keiner bestimmten Ursprache erklären lässt.

Von Zhang Yimou über Jia Zhangke bis hin zu Bi Gan zeigen diese chinesischen Filme deutliche Unterschiede. Eines bleibt jedoch unverändert: Die jungen chinesischen Regisseure der Generation von Bi Gan müssen immer noch ins Ausland gehen und an internationalen (westlichen) Festivals, etwa in Cannes, Berlin und Locarno, teilnehmen. Wären sie von den westlichen Augen gesehen worden, wenn sie sich nicht zu diesen Festivals ins Ausland begeben hätten?

Gleichzeitig stoßen chinesische Filme, die die Aufmerksamkeit des europäischen beziehungsweise westlichen Publikums auf sich ziehen, in China meist auf große Schwierigkeiten. Bevor sie veröffentlicht werden können, müssen sie eine Reihe von Überarbeitungen durchlaufen, auch wenn sie das nicht wollen. Einige dieser Filme schaffen es nicht einmal in die Kinos und sind auf den internationalen Vertrieb angewiesen, um überleben zu können. Die sogenannten Main-Melody-Filme, die den chinesischen Filmmarkt dominieren, werden in westlichen Medien und Forschungsbereichen oft als gefährliche ideologische Propaganda angesehen. Unabhängig davon, ob es bestimmte chinesische Kunstfilme sind, die die chinesische Filmzensur gefährden, oder ob es Main-Melody-Filme sind, die der Westen als gefährlich erachtet, sind sie nicht wirklich die Gefahr; die Gefahr besteht darin, die Augen zu verschließen und sich taub zu stellen für das, was um uns herum geschieht.

Hervorzuheben ist dabei, dass die Übersetzung zwischen asiatischen Bildern immer bemerkenswerter wird. Bei der chinesischen sechsten Generation waren der italienische Neorealismus und die französische New Wave die bedeutendsten Referenzen. In der Hangzhou New Wave hingegen sind Einflüsse asiatischer beziehungsweise chinesischer Regisseure deutlicher erkennbar, zum Beispiel Jia

Zhangke, Apichatpong Weerasethakul, Hong Sang-soo, Hou Hsiao-hsien und Wong Kar-wai. Asiatische Bilder werden auch in das westliche Kino übersetzt. Der kanadische Regisseur Xavier Dolan, ein Fan von Wong Kar-wai, gewann einst zusammen mit Godard den Hauptpreis in Cannes. Wenn man Dolans Filme sieht, ist es unmöglich, nicht an Wong Kar-wai zu denken, weil die Hintergrundmusik und die Zeitlupenaufnahmen so stark wirken. Dennoch bleiben Dolans Geschichten eigenständig, nicht die von Wong Kar-wai. Das ist auch etwas, was wir bereits in Jia Zhangkes *Xiao Wu* gesehen haben. Obwohl der Film vom italienischen Neorealismus inspiriert ist, erzählt er die Geschichte eines ziellosen und verwirrten jungen Manns in einer kleinen Stadt in Shanxi, China.

Bei der Transformation bestimmter ästhetischer Modelle wird immer etwas Subtiles verändert, hinzugefügt oder vergessen. In Jia Zhangkes Bildern ist zum Beispiel das Thema des italienischen Neorealismus zu finden, während einige spezifische Filmbilder mehr Ähnlichkeit mit der französischen Nouvelle Vague haben – Handkamera, audiovisuelle Verrenkungen, Jump-Cuts und so weiter. Diese Inspirationen sind vielfältig und sollten nicht mit einem bestimmten Namen definiert werden. An einigen Stellen finden bestimmte Aufnahme- oder Schnitttechniken Verwendung, die uns in eine vertraute Situation versetzen, aber die Vermischung verschiedener Elemente erschwert eine eindeutige Bestätigung. In einem Moment tritt eine bestimmte Art von Déjà-vu-Bild auf, aber im nächsten Moment lassen uns die spezifische Zeit und der spezifische Raum spüren, dass das Déjà-vu nur ein solches war.

Die von verschiedenen Regisseuren geschaffenen Charaktere weisen ihre eigenen Besonderheiten und zugleich eine gewisse Universalität auf. Xiao Wu, der in Shanxi, China, lebt, findet sich wie die Arbeitslosen im Italien der Nachkriegszeit vor Jahrzehnten in einer gedemütigten Situation wieder und ist mit seinem trostlosen Schicksal konfrontiert. Der Unterschied besteht jedoch darin, dass Xiao Wu von seiner Familie, seinen Verwandten und Freunden viel mehr Druck erfährt als seitens der Gesellschaft. Um es konkreter auszudrücken: Das Hauptproblem in *Xiao Wu* scheint ein Familienproblem zu sein, eine Krise der zwischenmenschlichen Beziehungen, die den Protagonisten zu einem tragischen Ende führen kann. Auch dies ist ein sehr lokales chinesisches Problem. Der aus dem Nachkriegsitalien stammende Ricci hingegen hat es vor allem mit einem sozialen

Problem zu tun. Er wurde von seiner Familie unterstützt, was sein Unglück als noch tragischer erscheinen lässt.

Vergleicht man nun zwei chinesische Filme, die beide eine Hommage an den italienischen Neorealismus darstellen, Wang Xiaoshuais *Beijing Bicycle* (2001) und Jia Zhangkes *Xiao Wu*, so unterscheiden sie sich ebenfalls stark in der Qualität der Bilder und der Erzählung. In den ersten Minuten von *Beijing Bicycle* erhalten wir als Zuschauer viele Informationen durch die Aussagen der Figuren und die Detailaufnahmen der Kamera. Das Ziel ist, dem Publikum genügend Informationen zu geben, damit es die Absichten der Figuren versteht. Im Gegensatz dazu beginnt *Xiao Wu* mit einer langen Einstellung, in der Xiao Wu einen Bus nimmt. Es gibt nicht genügend Informationen, die uns sagen, wer er ist, woher er kommt und vor allem, warum er als Taschendieb lebt. Der Handlungsstrang folgt erst nach der Situation. Die Logik dieser Art von Bildern ist in gewisser Weise anti-narrativ. Auf dieser Ebene übersteigt Jia Zhangkes Ähnlichkeit mit Wong Kai-wai die mit Wang Xiaoshuai bei Weitem, auch wenn die von den ersten beiden gewählten Themen einander immer ähnlich sind.

Auch Lou Ye, ein weiterer Regisseur der sechsten Generation, wählt meist soziale Themen als Gegenstand seiner Filme, jedoch mit anderen Bildmerkmalen. Man kann sagen, dass Lou Yes Streben nach der filmischen Form weit über das seiner Kollegen hinausgeht, und dieser formale Impuls hat sich bei Lou Ye radikaler entwickelt. Auch in der Hangzhou-New-Wave zeigen die verschiedenen Regisseure sehr unterschiedliche Stile, was bereits oben beim Punkt 4.3.1-4.3.4 besprochen wurde. Es ist also zu behaupten, dass bei der Übersetzung der Bilder neue Möglichkeiten geschaffen werden, da es zu einer Begegnung kommt. Hier lässt sich eine Spur finden, die manchmal durchgängig, manchmal aber auch unterbrochen ist. In einem Moment können wir eine Verbindung zwischen den Bildern herstellen, im nächsten Moment kann diese Verbindung unterbrochen werden.

Wenn es darum geht, bestimmte Merkmale von Filmbildern zu beschreiben, werden oft Begriffe verwendet, die ihren Ursprung im Westen haben und schwer abzuschütteln sind. Das Kino existiert mit seiner gesamten Entwicklungsgeschichte. Die Brüder Lumière in Frankreich brachten die Faszination des Kinos zum ersten Mal an die Öffentlichkeit, und Hollywood weitete den Einfluss des Kinos auf die ganze Welt aus. Auch die Entstehung und die Entwicklung der Filmtheorie wurden

von der westlichen Welt dominiert, was nicht zu leugnen ist. In diesem Fall sollte sicherlich eine kritische Haltung eingenommen werden. Es ist jedoch wichtig zu betonen, dass immer die Möglichkeit besteht, über eine Übersetzung mit neuen Synthesen von Bildern zu diskutieren. Unsicherheit ergibt sich aus der Tatsache, dass das Lokale teilweise unübersetzbar bleibt und sich immer weiter von seinen ausländischen Vorbildern entfernt. Mit anderen Worten: Die Mehrdeutigkeit überschattet stets den Prozess der Bedeutungsgebung.

Zudem beruhen die oben genannten Filme im Wesentlichen auf einem bestimmten Prinzip des filmischen Realismus. Anstatt eine bestimmte Idee zu präsentieren, wie es in Main-Melody-Filmen der Fall ist, versuchen Filme wie *Vanishing Days*, *Suburban Birds*, *All About Ming* sowie *Kaili Blues* stets, das sensomotorische Schema so weit wie möglich aufzulösen. Die filmische Welt erscheint in diesen Filmen oft instabil. Die Identität der Figuren ist nicht nur für den Zuschauer, sondern auch für die Figuren selbst kaum definierbar. Die Zeitwahrnehmung wird in die Filmbilder hineingeformt, da nicht mehr genau berechnet wird, wann was wie passiert, sondern ständig in Erwartung des Ungewissen, wie wir es auch in der Realität erleben.

Zusätzlich lässt sich feststellen, dass bestimmte ästhetische Elemente des filmischen Realismus im Übersetzungsprozess auf einzigartige Weise zum Ausdruck kommen. Filmtechniken wie Totaleinstellungen und Zooms sowie spezielle Bildtypen, etwa das deleuzianische Kristallbild, tauchen in verschiedenen Filmen an unterschiedlichen Stellen auf. Dies untermauert Badiou's These, dass das Kino der Ort ist, an dem die wahre Begegnung (*encounter*) möglich wird und eine Beziehung, die in der Realität nicht existiert, erlebbar gemacht werden kann. Deleuzes Filmtheorie, die seine philosophischen Ideen widerspiegelt, beschränkt sich nicht nur auf das europäische Kino, sondern findet auch im chinesischen Kino Resonanz. Obwohl Deleuze das asiatische Kino, abgesehen vom japanischen, in seinen Werken nicht besonders hervorhebt, hat das chinesische Kino seinen eigenen Weg gefunden, um mit europäischen Philosophen und Filmemachern zu interagieren.

Wenn man perfekte Beispiele von Deleuzes Zeitbildern sieht oder ein Déjà-vu von Tarkowskis Werken auf der Leinwand in chinesischer Sprache erlebt, treten Momente auf, in denen die Universalität erkannt wird. Gleichzeitig gibt es

Augenblicke, in denen die Einzigartigkeit hervorsticht, begleitet von einem Hauch von Fremdheit, wie in den stillen Bergen und dem Nebel eines kleinen chinesischen Dorfes im Südwesten oder in der Verwandlung der Erinnerungen an Stadt und Kindheit, die nur in Kaili oder Hangzhou stattfinden konnten. So wie das Lied *Kleiner Jasmin* nur das Lied von Kaili im *Kaili Blues* sein kann, verbunden mit den komplexen Gefühlen, die ausschließlich Chen Sheng und Bi Gan zu eigen sind.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die filmischen Experimente junger chinesischer Regisseure nicht nur auf die Beherrschung komplexer Filmtheorien und -techniken abzielen. Wesentlich bedeutsamer sind die Emotionen, die in ihren Werken zum Ausdruck kommen, wie etwa die Verwirrung über die Zeit oder die Melancholie über die Vergangenheit. Diese Emotionen können nicht sprachlich vermittelt werden. Indem sie jedoch in Filmbilder übersetzt werden, wird das Unsagbare nicht nur sichtbar, sondern auch festgehalten und erinnert. Die sinnliche Erfahrung, die diese chinesischen Kunstfilme bieten, weist sowohl universelle als auch internationale Aspekte auf, die eine Resonanz mit europäischen Filmtheorien und -klassikern ermöglichen. Gleichzeitig offenbart sie lokale und persönliche Dimensionen, die oft geheimnisvoll bleiben.

Das Kino ist zudem ein bedeutender Ort, an dem das Andere sichtbar wird. Seit den 1980er-Jahren haben sich chinesische Regisseure vom europäischen Kino und von der europäischen Filmtheorie inspirieren lassen. Später begannen asiatische Regisseure, als die „Anderen“, ihren Einfluss in die entgegengesetzte Richtung geltend zu machen. Dies bestätigt die Ansicht von Badiou, der behauptet, dass der Film ein wesentliches Mittel ist, um das Andere zu verstehen und kennenzulernen.³³⁷ Doch in der globalisierten Welt der Information ist der andere nicht mehr die geheimnisvolle Präsenz, die es einst war, und auch das Kino scheint nicht mehr das herausragende Mittel zu sein, um das Andere zu verstehen. Heute ist YouTube vielleicht das effizienteste Medium, um Spektakel zu zeigen, sei es in unserer unmittelbaren Umgebung oder auf der anderen Seite der Welt. In diesem Kontext scheint die Einzigartigkeit bestimmter Kinos zu schwinden. Genauer gesagt: Die Homogenisierung der Bilder nimmt zu, während die Globalisierung der Bilder immer weiter voranschreitet. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage,

³³⁷ Vgl. Badiou: *Cinema*, S. 221–222.

wie das chinesische Kino im Prozess der Globalisierung und Homogenisierung seine Einzigartigkeit bewahren kann. Dies ist eine Frage, die die Autorin nach Abschluss der vorliegenden Promotion vertiefen wird.

5. Schluss: Das unreine chinesische Kino im digitalen Zeitalter

Für Deleuze lassen sich Filmbilder in zwei Haupttypen einteilen: das Bewegungsbild und das Zeit-Bild. Das Bewegungsbild basiert auf dem sensorisch-motorischen Schema, während das Zeit-Bild ein rein optisches und auditives Bild darstellt. Es ist jedoch wichtig zu betonen, dass Deleuze keineswegs behauptet, das Bewegungsbild sei ein falsches Bild, während das Zeit-Bild das einzig richtige für das Kino sei. Im Gegenteil: Das Zeit-Bild ist sogar aus dem Bewegungsbild hervorgegangen.

Im populären Kino dominiert das sensomotorische Schema die Art und Weise, wie Bilder und Aktionen miteinander verbunden werden. In solchen Filmen etabliert sich ein stabiles Realismus-System, in dem Realismus als die Darstellung von Handlungen und Reaktionen verstanden wird, die dem sensomotorischen Schema entsprechen. Filme wie *Wolf Warrior 2* demonstrieren nicht nur typische Beispiele eines sensomotorischen Schemas, sondern zeigen dieses Schema in seiner intensivsten Form. Ein entscheidender Aspekt dabei ist, dass digitale Technik diese Verstärkung des sensomotorischen Schemas erheblich unterstützt. Bereits die Eröffnungsszene von *Wolf Warrior 2* zeigt, wie Computereffekte eine wesentliche Rolle dabei spielen, das Bewegungsbild auf der Basis eines sensomotorischen Schemas zu intensivieren. In dieser Actionszene werden Computereffekte eingesetzt, um Aufgaben zu bewältigen, die mit der üblichen Kameraführung nur schwer oder gar nicht zu bewältigen sind: Der Protagonist hebt in den Himmel ab, taucht ins Wasser, und Zeit sowie Raum werden komprimiert und verzerrt. Am Ende der dreiminütigen Einstellung fliegt eine Kugel in Zeitlupe und trifft den Gegner präzise am Kopf, woraufhin der Titel des Films eingeblendet wird.

Dieses exklusive Bewegungsbild mit einem verstärkten sensomotorischen Schema knüpft an das an, was Tom Gunning in „The Cinema of Attractions“ beschreibt.³³⁸

Gunning definiert das Kino der Attraktionen als eine Form des Films, die „directly solicits spectator attention, inciting visual curiosity, and supplying pleasure through an exciting spectacle – a unique event, whether fictional or documentary, that is of

³³⁸ Tom Gunning: „The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde“. In: Wanda Strauven (Hg.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. 2007. <https://utpjournals.press/doi/10.3138/cjfs.16.2.119> (Stand: 13.07.2020).

interest in itself”.³³⁹ In *Wolf Warrior 2* erreicht das von Technik unterstützte Kino der Attraktionen eine extreme Form. Die überbordenden visuellen Spektakel, wie die ständig wiederkehrenden bombastischen und endlosen Kampfszenen, stehen in keinem Zusammenhang mit dem Schicksal des Protagonisten. Egal, was ihm widerfährt, er bleibt unbesiegbar. Schon nach wenigen Kampfszenen wird deutlich: *Wolf Warrior 2* ist im Wesentlichen ein Superheldenfilm made in China. Das Übermaß an visuellen und akustischen Spezialeffekten im Kino hat extreme Ausmaße angenommen und eine Art filmische Katastrophe geschaffen – eine visuelle und akustische Überwältigung. Es ist noch ein erheblicher Unterschied, ob man einen Film im Kinosaal oder am Computerbildschirm sieht. Im Kino kann man weder die Lautstärke regulieren noch das Bild vorspulen; man ist gezwungen, das Spektakel zu ertragen oder den Saal zu verlassen.

Darüber hinaus sind die digitalen Techniken auch in den Main-Melody-Filmen allgegenwärtig geworden. Ein besonders interessantes Beispiel hierfür ist der bereits erwähnte Film *My People, My Country*³⁴⁰. Der Einsatz von Computereffekten ist nicht so massiv wie erwartet. Bis vor Kurzem haben sich Haupt-Melodie-Filme, die in der Regel auf kriegerischen oder historischen Ereignissen behandeln, stark auf Computereffekte gesetzt. *My People, My Country* hingegen greift keine direkten Kriegsszenen auf und bemüht sich, die einfachen Menschen zu den Protagonisten der Main-Melody zu machen. Im vorletzten Kurzfilm unter der Regie von Chen Kaige spielten Computereffekte jedoch unerwartet eine bedeutende Rolle. In *Daylight Meteor* (白昼流星 bai zhou liu xing), einer Fabel über die Armutsbekämpfung im unterentwickelten Nordwesten Chinas, werden Computereffekte eingesetzt, um einen menschlichen Meteor zu erschaffen – eine Raumschiff-Rückkehrkapsel, die aus dem Weltall zurückkehrt.

Interessanterweise scheint diese Umwandlung übernatürlicher, fast religiöser Abbildung in alltägliche Gegenstände zum Stil des Regisseurs Chen Kaige zu passen, wie es in seinen Werken häufig der Fall ist. Im Gegensatz zu Zhang Yimou weisen in Chen Kaiges Werken bestimmte Objekte oder Darstellungen oft auf eine tiefere Bedeutung hin. Chow beschreibt in „Primitive Passions: Visuality, Sexuality,

³³⁹ Ebd., S. 384

³⁴⁰ Siehe Punkt 3.2.3

Ethnography, and Contemporary Chinese Cinema“, dass Chen Kaige und Zhang Yimou sehr unterschiedliche Regisseure sind. Während Chen Kaige in seinen filmischen Bildern auf eine tiefere, philosophische Weise denkt, bleibt Zhang Yimou eher an der Oberfläche des Bildes. Das bedeutet, dass Chens Bilder oft zu einer Art Fabel werden, während Zhangs Kamera sich auf Farben, Landschaften, Gesichter und die Körper der Schauspieler konzentriert.³⁴¹

Konkrete Dinge in Chen Kaiges Filmen verweisen häufig auf mehr oder weniger nationale, mythische oder religiöse Metaphern. In ähnlicher Weise wird in *Daylight Meteor* die Rückkehr der Raumschiff-Rückkehrkapsel zu einem Wunder, das dem Zuschauer das Unsichtbare sichtbar macht. Hinter dem Raumschiff steht der Glaube an dieses karge Land, der Glaube, dass große Geister immer von dort kommen, wie bereits in *Huang Tu Di* zu sehen war. Statt nur Landschaften und Geschichten zu zeigen, enthalten die Filmbilder von Chen Kaige immer eine metaphysische Dimension. Dadurch formt er sie immer wieder zu einer Art Allegorie. Der im Tageslicht erscheinende Meteor, dargestellt durch die Wiedereintrittskapsel und den Astronauten, wandelt auf wundersame Weise den Geist des fehlgeleiteten Protagonisten. So wird der große Geist sichtbar und der Glaube bekräftigt.

In den Filmen von Zhang Yimou werden Computereffekte meist weniger als Metaphern eingesetzt, wie es in den Filmen von Chen Kaige der Fall ist. Stattdessen dienen sie in der Regel dazu, den visuellen Ausdruck zu verstärken. Ein Beispiel hierfür ist Zhang Yimous neuer Film *Cliff Walkers*³⁴². In diesem Film ist die ikonische Farbspannung, die Zhangs frühere Werke auszeichnet, kaum zu finden. Stattdessen dominiert ein schneebedeckter nordöstlicher Wald die Kulisse. In einer Kampfszene im Zug zeigt sich deutlich, wie Computereffekte dem Regisseur helfen, dramaturgische Spannung durch Visualisierung zu erzeugen: Schnee wirbelt durch die Fenster, der Zug rast vorwärts, und die Spezialagenten kämpfen in beengtem Raum gegen ihre Feinde. Die fliegenden Schneeflocken und der rasende Zug tragen keine tiefere symbolische Bedeutung wie die nationalen Allegorien in Chen Kaiges Filmen. Sie dienen allein dazu, die Kampfszene intensiver und spannender zu gestalten.

³⁴¹ Vgl. Chow: *Primitive Passions: Visuality, Sexuality, Ethnography, and Contemporary Chinese Cinema*, S. 232–242.

³⁴² *Cliff Walkers*, Zhang Yimou, 2021.

Spezialeffekte spielen auch in dem anderen oben erwähnten Film, *Hi Mom*, eine bedeutende Rolle.³⁴³ Gegen Ende des Films, als Mutter und Sohn in einem verschneiten russischen Wald von einem Bären angegriffen werden, erscheint ein computergenerierter Bär als zentrales Element zur Verstärkung des Mutter-Sohn-Konflikts. Diese Szene treibt den inneren Konflikt der Figuren voran und bringt die Selbstlosigkeit der Mutter kraftvoll zum Ausdruck, indem gezeigt wird, dass sie bereit ist, ihr Leben zu geben, um ihren Sohn zu schützen. Kurz darauf erkennt die Hauptfigur, was ihr wirklich wichtig ist. Der Überraschungsangriff des Bären wird von einem zufälligen äußeren Ereignis zu einem entscheidenden Faktor in der Entwicklung der Beziehung der Figuren. Ohne diese Szene hätten die Figuren möglicherweise ihre Situation und ihre wahren Gefühle nicht vollständig erkannt. Mit anderen Worten: Die psychologischen Aktivitäten der Figuren im Film sind bis zu einem gewissen Grad von der digitalen Technologie und den Computereffekten abhängig.

Aus den oben genannten Beispielen lässt sich schließen, dass Computereffekte ein wirksames Mittel sind, um Filme wieder zu ihrer ursprünglichen Funktion zurückzuführen, nämlich dem Cinema of Attractions³⁴⁴. In diesen Beispielen erfüllen die Computereffekte entweder die menschliche Vorstellungskraft oder zeigen etwas, das Menschen schwer kontrollieren können. Von Méliès Moonwalk bis zu Camerons Avatar – ob die Regisseure nun Bühnenbilder oder Green Screens und Computereffekte verwenden, sie verfolgen alle das gleiche Ziel: den menschlichen Wunsch, zu träumen, mit dem Kino zu erfüllen.

Unter den zahlreichen Werken des Regisseurs Chen Kaige sind beispielsweise *Wu Ji – Die Reiter der Winde*³⁴⁵ und *Die Legende der Dämonenkatze*³⁴⁶ zwei repräsentative, die stark auf Computerspezialeffekte setzen. Diese beiden Filme gehören zu den extremsten Werken, die Chen Kaige sowohl in ästhetischer Hinsicht als auch hinsichtlich der Kritiken geschaffen hat. Ähnliche Beispiele finden sich in den Werken von Zhang Yimou. Sowohl *Der Fluch der goldenen Blume*³⁴⁷ als auch

³⁴³ Siehe Punkt 3.2.6

³⁴⁴ Vgl. Gunning: „The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde“.

³⁴⁵ *Wu Ji – Die Reiter der Winde*, Chen Kaige, 2005.

³⁴⁶ *Die Legende der Dämonenkatze*, Chen Kaige, 2017.

³⁴⁷ *Der Fluch der goldenen Blume*, Zhang Yimou, 2006.

*House of Flying Daggers*³⁴⁸ sind von Szenen geprägt, die durch Spezialeffekte erzeugt wurden.

Tatsächlich haben Computerspezialeffekte und Greenscreen den Regisseur weitgehend von bestimmten künstlerischen Aufgaben befreit. Szenen, die früher unmöglich zu realisieren waren oder die man sich nicht einmal vorzustellen wagte, lassen sich heute leicht umsetzen. Die Frage ist jedoch, welche Art von Bildern mit all diesen Technologien erzeugt wird. Wenn aber *Daylight Meteor* – Tagessternschnuppe, *Die Reiter der Winde* und *Die Legende der Dämonenkatze* zusammen betrachten, können wir uns dann noch an *Lebewohl, meine Konkubine*³⁴⁹ und *Gelbe Erde*³⁵⁰ erinnern? Chen Kaige ist ein Regisseur, der dazu neigt, Bilder mit philosophischen Gedanken zu schaffen. Selbst sein kritisches Werk *Wuji* ist kein mittelmäßiges Werk, sondern eine tiefe philosophische Erkundung dessen, was Liebe und was Freiheit sind, wie der Regisseur selbst einmal in einem Interview sagte. Jedoch bringt uns diese tiefgründige Philosophie von *Die Reiter der Winde* anscheinend nicht die Erfahrung, die der Film *Gelbe Erde* erzeugt. Was ist schiefgelaufen, von *Gelbe Erde* über *Die Reiter der Winde* bis *Daylight Meteor*? Liegt es daran, dass die Kreativität des Regisseurs erschöpft ist oder dass er keinen Widerstandsgeist mehr aufweist?

Bazin hat uns diese Frage schon vor einem halben Jahrhundert beantwortet, als er in *Für ein Unreines Kino* darüber sprach, warum eine bestimmte Generation von Regisseuren nach einiger Zeit ihre Kreativität verlor. Seines Erachtens liegt es nicht an ökonomischen und politischen Faktoren, die ihre Inspiration blockieren. Ein Grund dafür ist vielmehr, dass Genie und Talent relative Phänomene sind, die sich nur innerhalb eines bestimmten historischen Zusammenhangs entwickeln, so Bazin.³⁵¹ Regisseure wie Chen Kaige und Zhang Yimou schreiben selten ihre eigenen Drehbücher, sondern wählen sie für die Verfilmung aus. Der entscheidende Faktor, der die Qualität ihrer Arbeit beeinflusst, ist also das, was sie zur Verfilmung auswählen.

³⁴⁸ *House of Flying Daggers*, Zhang Yimou, 2004.

³⁴⁹ *Lebewohl, meine Konkubine*, Chen Kaige, 1993.

³⁵⁰ *Gelbe Erde*, Chen Kaige, 1984.

³⁵¹ Bazin: *Was ist Film*, S. 138.

Dies unterstreicht noch deutlicher, warum Genie ein historisches Phänomen sein kann. Insgesamt sind computergestützte Spezialeffekte weder die Erbsünde der kreativen Erschöpfung noch können sie als Retter des Kinos oder als Grund für die Behauptung angesehen werden, dass das Ende des Kinos nahe ist. Schließlich ist Kino keine Ein-Mann-Kunst, sondern das Ergebnis der Zusammenarbeit vieler Menschen. Zudem ist Kino eine Massenkunst, ein Spiegel der Gesellschaft und zugleich eine Form der Erinnerung an eine bestimmte Zeit.

Im Vergleich zum Mainstream-Kino sind Arthouse-Filme in der Regel nicht so sehr auf Spezialeffekte angewiesen. Doch das ist auch ein Widerspruch. Arthouse-Kinos haben nicht den gleichen Umfang wie Mainstream-Kinos und müssen zunächst mit finanziellen Problemen zurechtkommen, da es oft nicht genügend Zuschauer gibt. Für unabhängige Filmemacher besteht die erste Herausforderung also darin, ihr Filmprojekt zu verwirklichen. Das soll jedoch keineswegs heißen, dass im Kunstkino keine Szenen mit Spezialeffekten gedreht werden und Independent-Filmemacher keine Blockbuster produzieren dürfen. Traditionelle Filmkameras sind teuer und schwer zu transportieren, Digitalkameras hingegen nicht. Im Arthouse-Kino werden sie häufig mit Filmausrüstung in Verbindung gebracht. Dank der Digitaltechnik sind Filme nicht mehr an schwere und große Kameras gebunden. Eine DSLR-Kamera kann das Traumprojekt des Kinos vervollständigen und ist auch viel bequemer zu benutzen. So wurde zum Beispiel Jia Zhangkes Debütfilm *Xiao Wu* mit einer DV gedreht. Bi Gan verwendete eine Canon 5D2 für seinen Debütfilm *Kaili Blues*, der zu einem der repräsentativsten Werke der neuen Generation chinesischer Regisseure geworden ist.

Die 40-minütige Totale in *Kaili Blues* wäre eine physikalisch unmögliche Aufgabe für traditionelle Filmkameras. Auch wenn diese langen Aufnahmen aufgrund der unvollkommenen Ausrüstung offensichtliche technische Mängel aufweisen, hindert dies Bi Gans' Bilder nicht daran, ihre eigene ästhetische Vitalität zu entwickeln. Doch je extremer Bi Gans Long-Shot-Ästhetik in seinem nächsten Film, *Long Day's Journey Into Night*, wird, desto größer scheinen auch die Probleme zu werden. Wie bereits erwähnt, arbeitet dieser verstärkte Super-Long-Shot diesmal mit einem überwältigenden Prozess der Bedeutungsgebung, der den Sinn für Poesie, den man in *Kaili Blues* erlebt, außer Kraft setzt. Dies zeigt auch, dass die

Technologie zwar dem Filmemacher helfen kann, eine unmögliche Mission zu erfüllen, aber nicht allmächtig ist.

In Abschnitt 2.2 wurde bereits auf Deleuzes Thesen zum elektronischen Bild im Kontext des Realismus im digitalen Zeitalter eingegangen. An dieser Stelle soll noch einmal auf Deleuze Bezug genommen werden, um die Situation weiter zu verdeutlichen. Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass Deleuze betont, dass im Kontext des Kinos im digitalen Zeitalter nicht primär eine bestimmte Technologie, sondern vielmehr eine Ästhetik entstanden ist, die er als „will to art“ bezeichnet.³⁵² Dies wird durch Beispiele wie Bresson, Straub, Duras und später Syberberg verdeutlicht: „the visual and the sound do not reconstitute a whole, but enter into an ‘irrational’ relation according to two dissymmetrical trajectories. The audio-visual image is not a whole, it is ‚a fusion of the tear“.“³⁵³ Für Deleuze beruhen diese „irrational relation“ oder „fusion of the tear“ auf einem modernen psychologischen Automaten, der für das filmische Bild das Motiv darstellt, in einen neuen Modus einzutreten. Diese Art von Kinobildern gab es schon lange vor dem Aufkommen der digitalen Technologie. Die Behauptung, dass die digitale Technologie eine Revolution für das Kino bedeutet, kann hiermit erneut als nicht überzeugend bestätigt werden. Deleuzes skeptische Haltung gegenüber der digitalen Technologie legt somit einerseits nahe, dass die Vitalität des Kinos in seiner ästhetischen, psychologischen oder sogar spirituellen Transformation liegt, und andererseits, vielleicht auch indirekt, dass die technologische Hegemonie nur ein Zwang für eine künstlerische Kreation sein kann.

Doch wo liegt die wahre Kreativität im Kino? Nach Badiou ist die Kunst einer der Wege, auf denen wir der Wahrheit begegnen können. Verschiedene Filmemacher haben unterschiedliche Vorstellungen davon, welche Art von Wahrheit uns das Kino bieten kann. Im Mainstream-Kino dominiert oft das Action-Bild im deleuzianischen Sinne. Hier gelten oft nur durch das sensomotorische Schema erklärbare Bewegungen als real; das Gegenteil wird als falsch und unrealistisch angesehen. Im Kunstkino hingegen findet man oft das Zeit-Bild, das entsteht, wenn das sensomotorische Schema versagt und die binäre Opposition zwischen wahr und

³⁵² Vgl. Deleuze: *Cinema II: The Time-Image*. S.273 Siehe auch beim Punkt 2.2.

³⁵³ Ebd., S. 276

unwahr nicht mehr absolut ist. Mit anderen Worten: In den meisten Kunstfilmen hat das sensomotorische Schema nicht die gleiche Wirkung; stattdessen dominiert die Macht des Falschen das Bild.³⁵⁴ So ist die Grenze zwischen dem Subjektiven und dem Objektiven nicht mehr klar definiert. Ebenso können Wachen und Träumen ununterscheidbar werden; das sogenannte Normale und das Verrückte koexistieren.

Es ist jedoch eine frustrierende Tatsache, dass sich das Kino seit Langem kontinuierlich auf eine einheitliche Form zubewegt, nämlich auf das altmodische Bewegungsbild nach dem sensomotorischen Schema. Die Entwicklung des chinesischen Populärkinos, insbesondere des melodischen Hauptfilms, ist ein Beispiel für die von Deleuze erwähnte Zivilisation des Klischees.³⁵⁵ Ihm zufolge verbirgt sich hinter der Entwicklung des Klischees stets etwas, das uns nicht interessiert oder nicht interessieren sollte. Wie bereits im Kapitel über das chinesische Populärkino erwähnt, scheint es immer schwieriger zu sein, die Main-Melody als reine ideologische Propaganda zu definieren. Der Grund dafür ist, dass tatsächlich etwas verborgen wurde. Stattdessen fließen diese Bilder nun mit bestimmten Charakteren, Erzählungen und Genres, die gut in die Filmindustrie passen, sodass man ihre Existenz nicht in Frage stellt.

So zeigt uns die Main-Melody einerseits, dass sie eine Allgemeinheit erreichen kann, ohne zu propagandistisch zu sein, und sogar einen gewissen Humor zu bewahren mag, wie man in *My People, My Country* gesehen hat. Andererseits ist die Main-Melody problematisch, weil sie sich nicht direkt mit den Problemen des Lands auseinandersetzt oder sie nur mit leeren abstrakten Konzepten löst, wie Chen Kaige sie uns präsentiert.

Außerdem sind die durch die Technologie hervorgerufenen Veränderungen deutlich sichtbar. Science-Fiction-Blockbuster haben sich in den letzten Jahren zu einem bedeutenden Bestandteil des chinesischen Mainstream-Filmmarkts entwickelt. Nach einer kurzen Übergangsphase scheinen auch die chinesischen Main-Melody-Filme zu ihren bevorzugten historischen Kriegsthemen zurückzukehren. Als *The Battle at Lake Changjin*³⁵⁶ *Wolf Warrior 2* als Chinas

³⁵⁴ Siehe ebd., S. 131–160.

³⁵⁵ Ebd., S. 21.

³⁵⁶ *The Battle at Lake Changjin*, Dante Lam, Chen Kaige, Tsui Hark, 2021.

neuer Kassenschlager ablöste, konnte das chinesische Mainstream-Kino eine noch düsterere Zeit einläuten. Jedoch gibt es auch Momente, in denen ein viel aufrichtigerer Film wie *Hi, Mom*, der sich nicht auf Bombastszenen verlässt, große Erfolge feiert.

Zugleich scheint in der neuen Generation des chinesischen Arthouse-Kinos der Wunsch, ästhetische Formen zu erforschen, stärker denn je zu sein. Auch wenn diese Versuche noch keine klare Richtung erkennen lassen, so haben sie doch dem zeitgenössischen chinesischen Kino eine gewisse Vitalität verliehen. Darüber hinaus gibt es weitere interessante neue Filme im chinesischen Kino, vor allem im Kunstkino, zum Beispiel die Filme wie *Madame* 2010, *The Moon Palace* 2008 und der neuste Film *A New Old Play* 2021 vom Regisseur Qiu Jiongjiong, der neuste Film *YANAGAWA* 2021 von Zhang Lv und seine andere chinesisch-koreanisch Filme, sowie *B for Busy* 2021 von Shao Yihui in Shanghai Dialekt, die in dieser Arbeit noch nicht behandelt wurden und die die Verfasserin nach Abschluss der Dissertation untersuchen wird.

Im Kino gibt es jedoch immer schlechte Filme, sogar viele davon. Außerdem weisen selbst großartige Filme klischeebehaftete, nicht überzeugende Teile auf. Aber das Wichtigste ist: Wenn es einen Moment gibt, der uns berührt, dann ist das schon ein Sieg. Jia Zhangke sagte einmal über seine Art des Filmemachens: Manchmal machen wir einen zweistündigen Film, um einen Moment voller Emotionen zu schaffen.³⁵⁷ Das Kino ist genau der Ort, an dem so etwas passiert. Wie Badiou anführt, geht das Kino von der Unendlichkeit und der Unreinheit aus, und wenn es ihm gelingt, ein einziges Stück Reinheit zu schaffen, ist das schon ein Sieg.

Wie es stets in dieser Arbeit erwähnt wurde, ist das Kino der Ort, an dem unmögliche Beziehungen denkbar und sichtbar werden, wie Badiou angibt. Auch ist das Kino für ihn nicht die Philosophie, sondern mit dem Kino kann die Philosophie umdenken. Außerdem sollte hier betont werden, dass das Kino vor allem die Situationen, in denen wir uns befinden, die Welt, die uns umgibt, neu zu denken hilft. Im Jahr 2022 braucht man wohl nicht mehr betonen, wie schlecht die

³⁵⁷ Dies schreibt der Regisseur auf seinem Weibo. Aber wegen der privaten Einstellung bleibt die erwähnte Nachricht privat, und man erhält keinen Zugriff mehr.

Welt geworden ist oder wie verwirrt wir angesichts all der politischen Konflikte und Naturkatastrophen zu sein scheint. Tatsache ist, dass wir uns in einer schlimmen Zeit befinden und es noch schlimmer werden könnte. Hilflos zu bleiben, wird nicht helfen, zynisch zu sein, wird nichts bewirken, sondern uns nur noch hilfloser machen. Dinge, für die es sich zu kämpfen lohnt, sind nie leicht zu erreichen und manchmal schwer als wertvoll anzuerkennen. Aber auch wenn die Welt schlecht ist, können wir zumindest die Welt beobachten und sie als Zeugen festhalten, wie es die Filmkamera vor einem Jahrhundert getan hat.

Literatur

- Alain Badiou: *Handbook of Inaesthetics*. Übers. von Alberto Toscano. Stanford, California: Stanford University Press 2005.
- : *Cinema*. Übers. von Susan Spitzer. Cambridge: Polity Press 2013.
- André Bazin: *Was ist Film*. Hg. von Robert Fischer, Übers. von Robert Fischer, Anna Düpee. Hungary: Alexander Verlag Berlin 2004.
- : „On Why We Fight: History, Documentation, and the Newsreel.“ In: Janathan Kahana (Hg.): *The documentary film reader: history, theory, criticism*. Oxford: Oxford University Press 2016.
- John Belton: „Digital Cinema: A False Revolution“. In: *October* 100 (2002), S. 98–114.
- Walter Benjamin: *Illuminationen*. Frankfurt a. M: Suhrkamp 1961.
- : *Illuminations. Ausgewählte Schriften I*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1977.
- Gan Bi, Hang Ye: „以无限接近写实的方式通往梦幻之地——访《路边野餐》导演毕赣 Ins Land der Träume mit einer unendlich nahen Annäherung an den Realismus - Interview mit Bi Gan, Regisseur von Kaili Blues.“ In: *Journal of Beijing Film Academy* 3 (2016).
- Robert Bresson: *Notes On The Cinematograph*. Übers. von Friffin Jonathan. New York: New York Review Books 1986.
- Stanley Cavell: *The World Viewed*. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press 1979.
- Qingsong Cheng, Ou Huang: *Wo de sheyingji bu sahuang: xianfeng dianyingren dangan-shengyu 1961-70. My camera Doesn't Lie: Ein Dokument für die Avantgarde Filmemacher- geboren zwischen 1960-1970*. Jinan, China: Ji Nan, Shandong Magazin Verlag 2010.
- Rey Chow: *Primitive Passions: Visuality, Sexuality, Ethnography, and Contemporary Chinese Cinema*. Übers. von Shaoyi Sun. Taipei: Yuanliu Press 2001.
- Rey Chow, Paul Bowman: *The Rey Chow reader*. New York: Columbia University Press 2010.

- Jan Dawson: „But Why are the Questions so Abstract? ‘: An Interview with Alexander Kluge“. In: Jan Dawson (Hg.): *Alexander Kluge and the Occasional Work of a Female Slave*. New York: Zoetrope 1997.
- Gilles Deleuze: *Unterhandlungen 1972-1990*. Übers. von Gustav Roßler. Frankfurt a. M: Suhrkamp 1993.
- : *Cinema I: The Movement Image*. Übers. von Hugh Tomlinson, Barbara Habberjam. London, New York: Bloomsbury 2017.
- : *Cinema II: The Time-Image*. Übers. von Hugh Tomlinson, Robert Galeta. London, New York: Bloomsbury 2018.
- Gilles Deleuze, Félix Guattari: *Kafka: Für ein kleine Literatur*. Übers. von Burkhart Kroeber. Auflage 2019, Sinzheim, Germany: Suhrkamp 1976.
- Nichola Dobson u. a. (Hg.): *The Animation Studies Reader*. London, New York: Bloomsbury 2019.
- Lorenz Engell: *Playtime. Münchener Film-Vorlesungen*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2010.
- Oliver Fahle: „Jacques Rancière: Film Fables“. In: *MEDIENwissenschaft* Nr. 4 (2006). <https://doi.org/10.17192/ep2006.4.1045>.
- Tara Forrest: *Realism as protest. Kluge, Schlingensief, Haneke*. Bielefeld: Transcript 2015.
- Tom Gunning: „Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality. In: *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*. 18 (1): 29-52“. (2007).
- : „The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde“. In: Wanda Strauven (Hg.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. 2007. <https://utpjournals.press/doi/10.3138/cjfs.16.2.119> (Stand: 13.07.2020).
- Clemens von Haselberg: *Erzählen von China: Genrespezifische Identitätskonstruktionen im Wuxia-Film*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2019. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-658-24858-1> (Stand: 10.09.2022).
- Max Horkheimer, W. Adorno Theodor: *Dialektik der Aufklärung*. 15. Auflage, Frankfurt a. M: S. Fischer 2004.

- James Tweedie: „THE EVENT OF CINEMA: ALAIN BADIOU AND MEDIA STUDIES“. In: *Cultural Critique* 82 (2012), S. 95. DOI: <https://doi.org/10.5749/culturalcritique.82.2012.0095>.
- Zhangke Jia: *Jia Xiang: Jia Zhangkes Notes on Films 1996-2008*. Beijing: Beijing University Press 2009.
- : *Zhantai: Die Heimat Trilogie*. Shandong, China: Shandong Magazin Verlag 2010.
- : *Jia Xiang II: Jia Zhangkes Notes on Films 2008-2016*. Beijing: Tai Hai Press 2018.
- Franz Kafka: *Das Schloss*. Frankfurt am Main ; Basel: Stroemfeld/Roter Stern 2018.
- Guido Kirsten: *Der filmische Realismus*. Marburg: Schüren 2013.
- Siegfried Kracauer: *Theorie des Films*. Übers. von Friedrich Walter, Ruth Zellschan. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1985.
- : *Das Ornament der Masse*. 13. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2017.
- Stefan Kramer: *Der chinesische Film*. München: edition text + kritik 2022.
- Chunyan Lu, Zhanli Wang: „The Commercialized Main Theme Film and Main Themed Commercial Film“. In: *Dang Dai Dian Ying (Contemporary Cinema)*.
- Lev Manovich: „WHAT IS DIGITAL CINEMA?“
- Bill Nichols: *Representing reality: issues and concepts in documentary*. Bloomington u.a.: Indiana Univ. Press 2002.
- Erwin Panofsky: „Style and Medium in the Motion Pictures“.
- Stephen Prince: „True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory“. In: *Film Quarterly* 49 (1996), H. 3, S. 27–37. DOI: <https://doi.org/10.2307/1213468>.
- Jacques Rancière: „Die Geschichtlichkeit des Films“. In: Eva Hohenberger, Judith Keilbach (Hg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit: Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin: Vorwerk 8 2003, S. 230–246.
- : *Die Aufteilung des Sinnlichen: die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*. Hg. von Maria Muhle. 2., durchges. Aufl., Berlin: b-books 2008.
- : *The Future of the Image*. Übers. von Elliott Gregory. London: Verso 2009.

- : *Film Fables*. Übers. von Emiliano Battista. London, New York: Bloomsbury 2016.
- Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger (Hg.): *Neues ostasiatisches Kino*. Ditzingen: Reclam 2015.
- Richard Rushton: *The Reality of Film*. Manchester, New York: Manchester University Press 2011.
- Karl Sierek, Guido Kirsten (Hg.): *Das chinesische Kino nach der Kulturrevolution: Theorien und Analysen*. Marburg: Schüren 2011.
- Blake Synder: *Save The Cat*. Hg. von Brett Jay Markel. Chelsea, Michigan: Michael Weise Productions 2005.
- Andrej Tarkowskij: *Die Versiegelte Zeit*. Korr. Ausg. d. 2. Aufl. 1986, Frankfurt/M. ; Berlin: Ullstein 1988 (= Ullstein ; 34476 : Ullstein-Sachbuch).
- Tim Trausch: „Die Popularisierung des Politischen und die Aktualisierung nationaler Mythen im Main-Melody-Film“. In: Ivo Ritzer, Harald Steinwender (Hg.): *Politiken des Populären*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2019 (= Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 141–161. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-658-22923-8_7 (Stand: 13.07.2020).
- Zhian Wang, Jing Wu: „Die Situation‘ (局面) Klassikprogramm: Interview mit Wu Jing, Regisseur des Films Wolf Warrior 2.“ vom 23.11.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=Yuq-ZoqyFkI&t=918s>.
- J. Emmett Winn: *The American Dream and Contemporary Hollywood Cinema*. New York: Continuum 2007.

Filme

- All About ING*, Huang Zi, 2019.
- Argo*, Ben Affleck, 2012.
- Beginning of the Great Revival*, Huang Jianxin, Han Sanping, 2011.
- Beijing Bicycle*, Xiaoshuai, 2001.
- Cliff Walkers*, Zhang Yimou, 2021.
- Der Bahnsteig*, Jia Zhangke, 2000.
- Der Fluch der goldenen Blume*, Zhang Yimou, 2006.
- Die Jungen von Feng Kuie*, Hou Hsiao-Hsien, 1983.
- Die Legende der Dämonenkatze*, Chen Kaige, 2017.
- Dying to Survive*, Wen Muye, 2018.
- East*, Jia Zhangke, 2006.
- Eine Stadt der Traurigkeit*, Hou Hsiao-Hsien, 1989.
- Escape from Mogadishu*, Ryoo Seung-wan, 2021.
- Fahrraddieb*, De Sica, 1948.
- Four Springs*, Lu Qingyi, 2017.
- Gelbe Erde*, Chen Kaige, 1984.
- Hacksaw Ridge*, Mel Gibson, 2016.
- Hero*, Zhang Yimou, 2002.
- Hi Mom*, Jia Ling, 2021.
- House of Flying Daggers*, Zhang Yimou, 2004.
- I wish I Knew*, Jia Zhangke, 2010.
- In Front of Your Face*, Hong Sang-soo, 2021.
- Introduction*, Hong Sang-soo, 2021.
- Kagemusha*, Akira Kurosawa, 1980.
- Kaili Blues*, Bi Gan, 2015.
- Leben im Fuchun Gebirge*, Gu Xiaogang, 2019.
- Lebewohl, meine Konkubine*, Chen Kaige, 1993.
- Letztes Jahr in Marienbad*, Alain Resnais, 1961.
- Long Day's Journey Into Night*, Bi Gan, 2018.
- Lost in Hong Kong*, Xu Zheng, 2015.
- Lost in Russia*, Xu Zheng, 2020.

Lost in Thailand, Xu Zheng, 2013.
Lost on Journey , Raymond Yip, 2010.
My People, My Country, Ning Hao, Xu Zheng, Xue Xiaolu, Wen Muye, Chen Kaige, Zhang Yibai, Guan Hu, 2019.
Ne Zha , Jiao Zi, 2019.
Nice View , Wen Muye, 2022.
Operation Mekong, Dante Lam, Eddie Peng, 2016.
Operation Red Sea, Dante, Lam, 2018.
Pickpocket, Bresson, 1959.
Planting for Life, Gu Xiaogang, 2014.
Saturday Fiction ,Lou Ye, 2019.
Sister, Yin Ruoxi, 2021.
Stalker, Andrej Tarkowskij, 1979.
Still Life, Jia Zhangke, 2006.
Suburban Birds, Qiu Sheng, 2018.
Swimming out till the Sea Turns Blue, Jia Zhangke, 2020.
The Attorney, Yang Woo-suk, 2013.
The Battle at Lake Changjin, Dante Lam, Chen Kaige, Tsui Hark, 2021.
The Day He Arrives, Hong Sang-soo, 2011.
The Founding of a Republic, Han Sanping, Huang Jianxin, 2009.
The Founding of an Army, Liu Weiqiang, 2017.
The Legend of Hei, MTJJ, 2019.
Tropical Malady – Liebe kennt nur den Moment..., Apichatpong Weerasethakul, 2004.
Unknown Pleasures, Jia Zhangke, 2002.
Vanishing Days, Zhu Xin, 2018.
Wandering Earth, Frant Gwo, 2019.
Wolf Warrior 2, Wu Jing, 2017.
Wu Ji – Die Reiter der Winde, Chen Kaige, 2005.
Xiao Wu, Jia Zhangke, 1998.