

2 Wuxia, das populäre Genre

Es wurde bereits oben erwähnt, dass das Wuxia-Genre eines der ältesten Genres in der chinesischen Volkskultur und populär bis in die Gegenwart ist. Während andere traditionelle Genres sowie die entsprechenden generischen Konventionen in der Geschichte vollständig verschwunden oder untergegangen sind, beispielsweise die chinesische vorzeitliche Epik, die in der Vergangenheit zurückgelassen und von der Bevölkerung nahezu ganz vergessen worden ist, so genießt das Wuxia beim Publikum ungebrochene Popularität. Besonders nach der großen Kulturrevolution in den 1960er und 1970er Jahren erlangte das Unterhaltungsgenre in Festlandchina während der Post-Revolutionszeit wieder unerwartet große Beliebtheit, das vorher von der radikalrevolutionären Ideologie stark unterdrückt wurde. Das Phänomen wird heutzutage als *Renaissance* des Wuxia-Genres anerkannt. Unbestreitbar ist der Film in den letzten 35 Jahren während der Renaissance der bedeutendste Träger des Genres. Der Wuxia-Film ist zugleich auch eines der wichtigsten Filmgenres des chinesischen Kinos. Das Genre hat nicht nur der Filmindustrie kommerzielle Erfolge garantiert, sondern auch der chinesischen Filmkunst ästhetische Höhepunkte beschert, die auf Filmfestivals weltweit gewürdigt wurden, so Ang Lee's *Tiger und Dragon* (2000) und Zhang Yimou's *Hero* (2002) als zwei repräsentative Beispiele.

2.1 Geschichte des Wuxia-Genres

Die lange Geschichte von Wuxia lässt sich bis ins Jahr 200 v. Chr. zurückverfolgen. Von den antiken Biographien im *Shi Ji* (*史记, Aufzeichnungen des Historikers*, Sima Qian, 145-90 v. Chr.) über *Xia*⁹ (Chinesische

⁹ In den Kapiteln „Attentäter (*刺客列传*)“ und „Wandernde Ritter (*游侠列传*)“.

Ritter), den Legenden-Erzählungen (*Chuan Qi*) aus der Jin- und der Tang-Dynastie (265-907 n. Chr.), Theaterstücken seit der Yuan-Zeit (seit 1271 n. Chr.) bis hin zur modernen Wuxia-Literatur¹⁰, Wuxia-Filmen und Wuxia-Fernsehserien brach die Geschichte des Genres niemals ab. Dementsprechend hat jeder zeitgenössische Chinese mehr oder weniger Erfahrungen mit Wuxia (vgl. Chen: 1992b; Luo: 2008; Teo: 2009). Die meisten lieben das Genre, einige freilich auch nicht; aber niemand kann sich seinem Einfluss entziehen.

Der Terminus *Wuxia* (武俠: Ritterliche Kämpfer) kombiniert sich tatsächlich aus den zwei Schriftzeichen *Wu* (武: Kampf, Militär, Waffe) und *Xia* (俠: original: Leibwache oder Militärdienst für die Aristokratie im feudalistischen China, vor 221 v. Chr., ähnlich wie Samurai in Japan; später wohlthätiger Kämpfer, ritterlicher Held, der sich besonders um Gerechtigkeit kümmert).¹¹ Bei mündlichen und schriftlichen Sprachanwendungen gibt es daneben noch ein paar Wörter, die als Synonyme von *Wuxia* angesehen werden, beispielsweise *Youxia* (Wandernder Kämpfer), etwa im Kapitel *Wandernde Xia* aus dem Geschichtsbuch *Shiji* (史记·游侠列传), *Xiake* (Fahrender Kämpfer) aus dem Gedicht des bedeutenden Poeten Li Bai (李白, 701-762) in der Tang-Zeit mit dem Titel *Ode to Gallantry* (侠客行), *Haoxia* (Mächtiger Kämpfer) aus dem Artikel *View zum mächtigen Xia* (豪侠论) des Politiker Li Deyu (李德裕, 787-850), sowie *Jianxia* (Schwertkämpfer) und *Xiashi* (Hochherziger Kämpfer) in zahlreichen literarischen Texten (vgl. Wang & Chen: 2005c, S. 1-11). Spuren zum Ursprung des Terminus lassen sich schon sehr früh in der chinesischen Geschichte entdecken. Er tauchte sehr wahrscheinlich schon in der Zeit der Streitenden Reiche (475 v. Chr. bis 221 v. Chr.) auf und wurde zum

¹⁰ Moderne Wuxia-Literatur entstand nach dem zweiten Weltkrieg. Bekannte Autoren sind hier Jin Yong, Gu Long oder Wen Rui'an.

¹¹ Gemäß der Erläuterungen des ältesten Wörterbuchs Chinas *Shuo Wen Jie Zi* (说文解字).

ersten Mal vom legalistischen Philosophen Han Fei (韩非, ca. 280-233 v. Chr.) im Buch *Han Fei Zi* (韩非子) verschriftet:

Xia, der fahrende Ritter, verletzt Verbot und Gesetz mit Gewalttätigkeit.
(侠以武犯禁.)

(aus *Han Fei Zi*: Buch 19, Kapitel 49: *die Fünf Schädlinge*)¹²

Obwohl es eine lange Entwicklungsgeschichte besitzt, ist das Wuxia-Genre auch heute nachwievor nicht unzeitgemäß. Als charakteristisches Genre hat Wuxia stets einen dauerhaften Einfluss in der chinesischen Kultur und den Medien ausgeübt. Sogar heutzutage bleibt das altväterische Genre immer noch als popkulturelle Praxis lebendig, zahlreiche Künstler und Autoren nehmen daran weiterhin durch die Schöpfung von vielfältigen Wuxia-Texten in diversen Medien teil. Das Genre unterhält mit Massenmedien eine enge Beziehung, wodurch sich seine Vitalität erhält. Kathleen Turner beschrieb im Buch *Mass Media and Popular Culture* (1984) die dynamischen Beziehungen zwischen den Massenmedien und der Popkultur wie folgt:

Popular culture and the mass media have a symbiotic relationship: each depends on the other in an intimate collaboration [...] Contemporary popular culture [...] forms the majority of mass media content, while the majority of popular culture is transmitted through the mass media (Shuker: 2001, S. 3-4).

Wie schon erwähnt, so ist uns das Wuxia-Genre heute mehr oder weniger durch Filme, Fernsehserien, Videospiele bzw. Werbung bekannt. Das stereotypische Image des Genres prägt sich dabei in unseren Köpfen ein: Ein schweigender Kämpfer, der mit blitzartiger Geschwindigkeit und außergewöhnlichen Kräften ausgestattet ist, hält ein Schwert als schlagkräftige Waffe in seiner Hand, er reitet ein Pferd oder ist einfach zu Fuß un-

¹² Über die ursprüngliche Quelle des Terms gibt es noch keine übereinstimmende Meinung in der Fachwelt. So wurde das Wort zu Beginn des 20. Jh. auch aus einem japanischen Militär-Thriller (*Bukyo no Nihon*; Chinesisch: *Wuxia Zhi Riben* oder *Heroisches Japan*) übersetzt (Teo: 2009, S. 2-3).

terwegs, dabei überquert er Wüsten oder Bambuswald. Dieser beim Publikum sehr bekannte Charakter *Xia*, eines der typischen Heldgestalten in chinesischen der Volkskultur, hat sich seit nunmehr über 2000 Jahren und zahllosen fantastischen Storys fest im chinesischen kulturellen Weltbild etabliert. Das Image des *Xia* entspringt somit nicht plötzlich der individuellen Fantasie, sondern es verbreitet sich durch Literatur, Theater, Film und Fernsehen. Mit den (Massen-)Medien verbreitet sich *Xia* sogar landesweit als Idealform für gesellschaftliche Gerechtigkeit und dies von Generation zu Generation. Problemlos kann eine lange Auflistung von Wuxia-Werken vorgelegt werden. So finden sich sogar Text-Exzerpte in Lehrmaterialien für Mittelschulen¹³, die ursprünglich meistens in den Werken von Louis Cha geschaffen wurden.

Louis Cha, noch bekannter unter seinem Pseudonym Jin Yong (金庸), ist der erfolgreichste chinesische Wuxia-Romanautor der gegenwärtigen Zeit. In der Zeit zwischen 1955 und 1972 brachte er 14 Romane und eine Erzählung heraus, von denen insgesamt mehr als 100 Million Exemplare nur im chinesischsprachigen Raum verkauft wurden. Jedes Buch hat durchschnittlich mehr als 1000 Auflagen, eines hat sogar 2124 Auflagen. Gleichzeitig wurden seine Werke auch häufig in anderen Medien wie Film, Fernsehen, und Videospielen adaptiert. Schließlich wurde sogar ein eigenständiger Zweig der Sinologie als *Jinologie* oder *Jin-Wissenschaft* auf akademischem Gebiet eingerichtet, die hauptsächlich auf das Studium der Werke von Jin Yong fokussiert ist. Neben Jin Yong und seinen Klassikwerken bestehen noch zahlreiche andere berühmte Autoren und unzählbare Wuxia-Texte in Literatur, Film und Fernsehen. Es gibt einige Meilensteine in der chinesischen modernen Kulturgeschichte, die sich mit der Wuxia-Genre verbanden, z. B. der erste chinesische Film *Die*

¹³ Abschnitte aus *Flying Fox of Snowy Mountain* (雪山飞狐), *Demi-Gods and Semi-Devils* (天龙八部), *Tiger and Dragon* (卧虎藏龙) wurden in chinesischen Textbüchern für die Mittelschule aufgenommen.

Schlacht vom Dingjunshan (定军山, 1905). Von einer populären Peikingoper adaptiert und wegen der damaligen technischen Beschränkungen wie dem noch fehlenden Synchronon, wurden nur die Kampfszenen aus dem originalen Operstück unmittelbar aufgenommen. Deshalb wird *Die Schlacht vom Dingjunshan* auch als ursprünglicher Wuxia-Film anerkannt. In den 1960ern produzierte Hongkong allein 683 Wuxia-Filme, daher erhielt die kleine Kolonie-Stadt den Namen „Ost-Hollywood“. Sogar die kommerziell erfolgreichen Filme *Shaolin Tempel* (1982) und *Once Upon A Time in China 3* (1993) haben entscheidend auf die Entwicklung und Reform der festlandchinesischen Filmindustrie eingewirkt, sodass das ineffiziente staatseigene Filmproduktions- und Vertriebssystem Schritt für Schritt aufgelöst wurde (vgl. Yin & Ling: 2002, S. 142-145,).

Die Popularität des Wuxia-Genres begrenzt sich nicht nur auf ein popukulturelles Phänomen in Festlandchina, es erstreckt sich im Grunde auf die gesamte ostasiatische Kulturregion und letztlich die ganze Welt. Ein paar berühmte Romanautoren der Wuxia-Literatur stammen aus Ost- bzw. Südostasien, so ist beispielsweise der Schriftsteller Wen Rui'an in Malaysia geboren. Der Inselstadtstaat Singapur ist einer der wichtigsten Herstellungsorte für Wuxia-Fernsehserien. Die chinesischstämmigen Filmregisseure haben auch mittels desselben Genres internationale Anerkennung bekommen, z. B. verhalf *Tiger und Dragon* (2000) dem Regisseur Ang Lee zu seiner ersten Oscar-Trophäe, abgesehen von einem großen kommerziellen Erfolg (Box-Office mehr als 210 Mio. Dollar weltweit). Danach entstand ein neuer Boom von Wuxia-Filmen; ein Jahr später erzielte der von Zhang Yimou inszenierte *Hero* (2002) einen Box-Office von mehr als 177 Mio. Dollar. Zudem wurden auch die sonstigen populären Filmgenres Chinas in dieser Zeit stark von Wuxia-Konventionen beeinflusst: Geister- & Horrorfilme (Ricky Lau: *Ghost Bite Ghost*, 1990), Gangster-Filme (Andrew Lau: *Young and Bangerous Franchise*, 1996), Gambling-Filme (Wong Jing: *God of Gamblers Franchise*,

1989), all diese wurden von der Ritterlichkeit und Übermenschlichkeit des *Xia*-Helden sowie ästhetischen und technischen Merkmalen bei Kampfszenen stark beeinflusst.

Schließlich hatten die generischen Konventionen des Wuxia-Films auch Wirkung auf den Hollywood-Film. Die ästhetischen und technischen Charaktere des Wuxia-Genres, die sich im Gold-Age des Hongkonger Kinos entwickelt haben – dazu gehören Bildmontagen mit schnellem Rhythmus oder Kampfszenen mit einer Vermischung von Ballet, Akrobatik und Spielen – wurden von Hollywood-Produktionen übernommen, z.B. Aktionszenen oder die narrative Struktur in den Blockbusterfilmen *Matrix* (1999, 2003) der Wachowski Brothers und *Kill Bill* (2003, 2004) von Quentin Tarantino. Auf die abendländischen Aktionsfilme, welche die Wuxia-Konventionen nachgeahmt haben, sowie dem Phänomen wird im letzten Kapitel dieser Arbeit eingegangen.

Wuxia, die spezifische Gattung des chinesischen Narrativen, ist heutzutage eines der beliebtesten Filmgenres für gewöhnliche Zuschauer und Produzenten der Filmindustrie. Zugleich ist es einer der erfolgreichsten Teile der chinesischen Kulturprodukte. Der Wuxia-Film spielt eine entscheidende Rolle beim interkulturellen Austausch mit Bevölkerungen angelsächsischer sowie schwarzafrikanischer Kulturräume – dies nicht zuletzt etwa auch in Bezug auf die Vorstellung, dass jeder Chinese ein kraftvolles Kungfu beherrschte und eine sonstige Kampfkunst mit Waffen oder ohne.

Angesichts der Erfolgsserie der Wuxia-Filme kann als bewiesen gelten, dass das Wuxia-Genre auch weiterhin eine der wichtigsten Strategien für die weltweite Verbreitung des chinesischsprachigen Films sowie Darstellung des Staatbildes sein wird. Zu *Tiger und Dragon* bewertete der Medienwissenschaftler Sheldon H. Lu (2005) etwa:

[...] a transnational film like Crouching Tiger has none of the pathos of displacement, alienation, homelessness, and quest. Although the setting is another country (ancient China), the story is about the quest for a lost object (a mighty sword) and the theme might be the nostalgia for a bygone era of chivalry, the film evokes no feelings of modernist angst, political alienation, or cultural displacement, but provides enormous thrills and pleasures to worldwide audiences of all classes and races (Lu: 2005, 223).

Einerseits hat der Regisseur Ang Lee die exotischen und spektakulären Symbole des Wuxia-Genres durch die Filmsprache, besonders die kinematographische Sprache, verstärkt: die Landschaft, die Kostüme, die traditionelle Musik und die akrobatischen Kampf-Sequenzen. Andererseits wird die nationale Identität des Genres teilweise vermindert oder sogar aufgelöst. Für Lu ergibt sich dadurch, dass

Ethnic identity (Chineseness) is dissociated and "disem-bedded", to borrow a term from Anthony Giddens, from the contexts of the original home country, from the deep pathos of the nation-state (Lu: 2005, S. 230).

Im Kontrast zu den früheren Wuxia-Filmen verändert Lu die Strategie während der Filmproduktion: In den Filmen mit Bruce Lee, Jackie Chan oder Jet Li sind die jeweiligen Gegner der Helden Ausländer, Fremde oder sogar „Imperialisten“; die chinesischen Helden kämpfen letztlich um die Ehre und Souveränität der chinesischen Nation. Aber diese ernsthaften Themen wurden im transnationalen und globalen Prozess der Filmproduktion immer häufiger von humorvollen ersetzt. Humor ist offensichtlich ein transnationales Element, es kann die gefährlichen Sperrzonen in unterschiedlichen Themengebieten der Politik, Religion, Ethnie usw. leicht(er) umgehen. Dahingehend ist die Ansicht von Lu fehlerhaft und er hat den Wuxia-Film auch nicht aus einer kultursoziologischen Perspektive erörtert. Denn eigentlich wird die nationale Identität im Wuxia-Genre in den neuen kommerziell-orientierten Blockbusterfilmen nicht aufgelöst, sondern es wird eine neue nationale Identität sowie ein neues Staatsbild Chinas dadurch vorgebracht. Dahinter verdeckt sich das sich ver wandelnde Logos des Kapitalismus: In den letzten 50 Jahren wird der Markt-

schwerpunkt des chinesisch-sprachigen Films vom lokalen Raum nach und nach zu internationalen Märkten verschoben. Zugleich verändert sich das Staatsbild Festlandchinas von einem negativen, versteinerten und inhumanen kommunistischen Land zu einem relativ positiven, es entsteht das Image eines exotischen, abenteuerlichen, menschlichen und kommerzialisierten Landes. Das neue Staatsbild ist nützlich für das exportorientierte Volkswirtschaftsmodul Chinas.

Die nationale Identität ist eines der wichtigen Themen in der Genre-Kritik. Wie der Cowboy, der weltweit als eines der höchst potenten und beständigen Symbole von Amerika anerkannt ist, so ist für China das Wuxia-Genre untrennbar mit der nationalen Identität verbunden. Der *Xia* auf der Leinwand oder sein Superstar-Pendant zu jeder Generation, von Bruce Lee, Jackie Chan bis Jet Li, wurde zum lebendigen Symbol Chinas. Jede Generation schrieb und erzählte sich immer dieselbe Wuxia-Story mit ihren Figuren, und auch das Genre hat beim Klassik-Remake stets neue Interpretationen von Werken und Figuren geschaffen, in denen eine große Menge von Filmstars vorkam. Das Wuxia versuchte tatsächlich, einen Erklärungsrahmen für ihre derzeitige Sorge und Verständnis zur Gesellschaft aus Narrativen hervorzubringen. Deshalb wird Wuxia auch als gegenwärtiger Mythos angesehen, der die andauernde „zeitgenössische“ Angst der Menschen ausdrückt.

2.2 Wuxia, das chinesische Mythos

Der Wuxia-Film wird häufig als gegenwärtiger Mythos betrachtet und hierfür gibt es mehrere Begründungen aus unterschiedlichen Aspekten. Zuerst einmal überlappen die inhaltlichen Elemente und generischen Motive des Wuxia-Films normalerweise mit denen von Mythen; zweitens, die Funktion des Kinofilms ist identisch mit einem Mythos; drittens, bei der alltäglichen Sprachanwendung wird der Begriff „Mythos“ häufig mit dem Wuxia-Film verbunden, besonders in Blockbusterfilmen, um den spektakulären kommerziellen Erfolg zu betonen; und letztens, der Wuxia-Film ist eigentlich auf einer mythologischen Denkweise aufgebaut, das Filmgenre hielt sich auf den symbolischen und erzählerischen Ebenen an die Bedeutungsregeln der Mythologie: Die symbolische Bedeutung stammt aus der Struktur binärer Opposition und die erzählerische Bedeutung aus der Struktur, d.h. in beiderlei, den synchronen und diachronischen Dimensionen.

Erstens, das Wuxia-Genre wird wegen seiner unbeschränkten Fantasien zu Kampf und Triumph vom breiten Publikum und Kritikern als moderner Mythos und Märchen des Volljährigen anerkannt (vgl. Chen: 1996, S. 63-67; Xu: 2009, S. 20). Zugleich beinhaltet dies auch Fantasie, beispielsweise erschafft ein Gott oder Halbgott in vorgeschichtlicher Zeit ein bestimmtes Phänomen, das ein Natur- oder ein Gesellschaftsphänomen sein könnte, beispielsweise die Schöpfung eines Klans. Während der Schöpfung hat die Hauptfigur immer wieder harte Kämpfe gegen andere und auch gegen sich selbst zu bestehen, am Ende des Mythos ist sie aber erfolgreich. Der Religionswissenschaftler Mircea Eliade bezeichnet eine Geschichte als Mythos, wenn sie ihrem Gegenstand außergewöhnliche Leistungen zuschreibt und sie damit in ein übermenschliches Wesen verwandelt (vgl. Segal: 2007, S. 77-85; Eliade: 1975, S. 5-6). Selbstverständlich gibt es im Wuxia-Genre auch heute noch zahlreiche mythische

Elemente sowie Motive auf der inhaltlichen Ebene. So wird der *Xia*-Held im Wuxia-Film häufig wie ein Halbgott dargestellt, er verfügt nicht selten über eine übermenschliche Kampfkunst und kann fliegen, er hat oftmals einen nahezu unsterblichen und alten Kampfmeister, zudem können seine lebensgefährlichen Wunden mit Elixieren verschiedenster Art geheilt werden.

Zweitens, selbst der Film hat auch eine mythologische Funktion, er „*bietet dem modernen Menschen vor allem die Möglichkeit, aus der Zeit her auszutreten, ähnlich wie die Mythen es früher taten. [...] das Lesen¹⁴ trägt den modernen Menschen aus seiner persönlichen Zeit heraus, es fügt ihm anderen Rhythmen ein und läßt ihn in einer anderen Geschichte leben*“ (Segal: 2007, S. 80). Deshalb ist der Wuxia-Film wie ein Mythos, da er „*die Existenz einer anderen, in vielen Fällen älteren Welt neben der Alltagswelt offenbaren – einer Welt voll außergewöhnlicher Gestalten und Ereignisse, die den Gestalten und Ereignissen aus den traditionellen Mythen ähneln*“ (Segal: 2007, S. 81).

Drittens, werden Blockbusterfilme aus einer wirtschaftlichen Perspektive betrachtet, so kann der gegenwärtige Wuxia-Film auch als Mythos anerkannt werden. Durch sehr hohe Budgets für einzelne Wuxia-Filme, unerwartete Erfolge mit riesigen Kasseneinnahmen und hohe Aufmerksamkeit durch die Kritiker wird der gegenwärtige Wuxia-Film nicht selten als kommerzieller Mythos eingeschätzt. Darüber hinaus wird nicht selten auch der periodische und unverhoffte Aufschwung des Wuxia-Genres mit Massenproduktionen scherzhafterweise als filmindustrieller Mythos bezeichnet.

Viertens, im Vergleich zur sprachwissenschaftlichen Theorie von Ferdinand de Saussure besteht der Mythos (oder das Wuxia-Genre) eigentlich auch aus zwei Komponenten: die abstrakte Struktur (*Langue*) und der

¹⁴ Dies ist dem Ansehen von Filmen vergleichbar.

symbolische Inhalt (*Parole*). Die Struktur bietet dem menschlichen Geist eine notwendige Ordnung an; durch den Inhalt wird die formale Struktur von gelegentlich gesellschaftlich abgesteckter Erfahrung verkörpert (vgl. Wright: 1975, S. 11-12). Ein Mythos hat auch ähnliche Funktionen wie Sprache; ihre Hauptaufgabe ist es, die Kommunikation zwischen subjektivem Individuum und objektiver Gesellschaft zu ermöglichen, damit die Gesellschaft dem Individuum verständlich ist:

A myth is a communication from a society to its members: the social concepts and attitudes determined by the history and institutions of a society are communicated to its members through its myth [...] myth must have a structure, like the grammar of language, that is used and understood automatically and through which meaning is communicated (Wright: 1975, S. 16).

Deshalb kann die Popularität des Filmgenres nur durch ästhetische und kommerzielle Beschreibungen nicht wesentlich erklärt werden. So können stetig wiederholte generische Konventionen den Zuschauern keine Überraschung und Neugierde mehr erwecken. Im Vergleich mit der *Western*-Analyse von Will Wright lässt sich sagen, dass der Wuxia-Film als moderner Mythos noch weitere Bedeutungen hat.

Was vom Genrefilm wiederholt erzählt wird, ist nicht bloß die simple Repräsentation der von Zuschauern vertrauten generischen Settings, sondern dies umfasst tiefe Bedeutungen im Kontext zur gesellschaftlichen Wirklichkeit. Im Grunde schauen sich Zuschauer die fiktionalen Geschichten nicht nur an, sondern sie nehmen filmische Texte bewusst oder unbewusst wahr und verstehen sie entsprechend. Im Wuxia-Film wird eine Illusion über die Vergangenheit und Geschichte Chinas „wiederhergestellt“; alle wissen, dass der fiktionale Zeitraum nicht wirklich existierte, aber die von dem Genre und der konventionellen Handlung erweckte Emotion wirkt lebendig und real (vgl. Lü & Han: 2002). Der Mechanismus der emotionale Erregung lässt den Wuxia-Film eben erst zum Mythos werden, denn in den Storys werden die Symbole in Gegensatzpaare

eingeorde­net, wiederholt und immer wieder dargestellt: Glorie und Leiden, Heldentum und Aufopferung, Liebe und Tod, Gunst und Rache, so dass die zweiseitigen Bedürfnisse von Menschen erfüllt werden können.

Zufriedenheit bei sozialen und psychologischen Bedürfnissen sind die beiden Kategorien für das Verständnis des Wuxia-Genres als Mythos. Mit Blick auf die sozialen Bedürfnisse wird der kulturelle Konflikt des Alltags im Wuxia-Film ausgedrückt und dadurch in Einzelpersonen übertragen oder aufgelöst. Beispielsweise werden die Hauptkonflikte zwischen gesellschaftlicher Ordnung und individueller Freiheit, zwischen Tradition und Gerechtigkeit sowie zwischen Lebensbedrohung und Menschenwürde im Wuxia-Film immer wieder symbolisiert und zum Ausdruck gebracht. Für die psychologischen Bedürfnisse erfahren die Zuschauer „...*some sense of 'fit' or harmony between it and certain of their own unconscious inner needs and tensions*“ (Wright: 1975, S. 7). Zum Beispiel repräsentiert der Xia-Held im Unbewußtsein der Zuschauer ihre Kindheit oder das Schwert repräsentiert den Penis. Beiderlei, die sozialen und die psychologischen Ansätze, nehmen an, dass ein Mythos eine einen speziellen Konflikt in Bezug auf Einstellungen oder Bedürfnisse reflektiert. Falls der Konflikt nicht irgendwie aufgelöst wird, könnte dies eine emotionale Spannung oder Störung auslösen. Die Umstände bedingen eine spezifische und weitverbreitete Inkompatibilität von Bedürfnissen und der Mythos ist insofern populär und erfolgreich, als dass er zur Zufriedenheit in Bezug auf Bedürfnisse und zur Umgehung von emotionalen Spannungen beiträgt. Deshalb lassen sich Mythen auch wie folgt bezeichnen: „[...] *myths help the individual to live with these conflicts*“ (Wright: 1975, S. 9). Das heißt, dass der Mythos den Zuschauern in der Erzählung Erfahrungen sowie Konfliktmuster anbietet, wodurch sich die Menschen selbst vor wirklichen (sozialen) Konflikten schützen können. Des Weiteren ist entscheidend, dass der Wuxia-Film durch eine mythologische Denkweise aufgebaut wird. Für den französischen Anthropologen Claude Lévi-Strauss funktio-

niert der Mythos wie Sprache, auch er verfügt über Grammatik oder Struktur; besonders die symbolische Struktur von „binary oppositions“, damit ein Bild von etwas (z. B. eine Figur, Erscheinung bzw. Handlung) durch seine Funktion als Bedeutungseinheit verwirklicht werden kann. „Menschen [...] denken in Klassifikationen, vor allem in Gegensatzpaaren, und projizieren diese auf die Welt“ (Segal: 2007, S. 153).

Erstens stellen Mythen allem Anschein nach das ungeordnetste unter den genannten Phänomenen dar: „Es scheint, dass im Verlauf eines Mythos nahezu alles geschehen kann. Es gibt (scheinbar) keine Logik, keine Kontinuität.“ Die Tatsache, dass es also möglich ist, Mythen sogar in Gegensatzpaare zu ordnen, beweist unwiderruflich, dass sämtlichen kulturellen Phänomenen eine Ordnung innewohnt und ihnen damit letztlich ein Geist bzw. ein Denken zugrunde liegt (Segal: 2007, S. 153).

Deshalb bezieht sich eine Figur in einem Mythos häufig nicht einfach auf Menschen, sondern man hat unbedingt auch die gegenüberstehende Figur zu berücksichtigen. Zugleich können Bilder von Dingen auch die wirklichen Sozialtypen repräsentieren. Dies ist auch der Grund, warum auch in der modernen Gesellschaft Mythen immer noch für die meisten Bevölkerungsgruppen eine wichtigere Rolle spielen als wissenschaftliche Abstraktionen (vgl. Wright: 1975, S. 20). Beispielsweise repräsentiert in einem Mythos die Figur eines alten Mannes nicht selten das Konzept „Kultur“, wenn die gegenüberstehende Figur ein „Jaguar“ (Wildtier) ist; oder die Figur Vater steht für den Begriff „patriarchale Autorität“, wenn die gegenüberstehende Figur ein junger Mann ist. Im Wuxia-Film werden die Charaktere sowie die Handlungen auch in dieser Struktur von binären Oppositionen verbunden und die Bedeutung jedes Gegenstands ist abhängig von der Beziehung zu einem anderen. Zum Beispiel stand der wandernde Xia-Kämpfer in der Periode zwischen 1987 und 1995 normalerweise im Gegensatz zum Eunuchen. Der Kontrast repräsentierte den Widerspruch zwischen gut und böse, zwischen gewöhnlich und ungewöhnlich, zwischen individueller Unabhängigkeit und institutioneller Unterdrückung; aber in der Zeit zwischen 2006 und 2013 wurde die Figur

des Xia-Kämpfers vor allem häufig als ein in der Identität „verfälschter“ Hausmann innerhalb einer Familie dargestellt. In dieser Situation fand er sich entgegengesetzt zu zwei voneinander in Opposition stehenden individuellen Antagonisten, die professionell und eigensüchtig sind und sich unter starker Konkurrenz befinden. Der Kontrast repräsentiert nicht mehr den Widerspruch zwischen absolut gut und böse, sondern zwischen grundlegenden menschlichen Werten (Liebe, Brüderlichkeit) und der instrumentellen rationalen Effektivität vor dem Hintergrund der Modernisierung.

Die symbolische Struktur erlaubt in einem Mythos Interaktionen zwischen unterschiedlichen Sozialtypen und die Auflösung von Konflikten zwischen verschiedenen sozialen Prinzipien. Aber dies ist für dessen Untersuchung noch nicht ausreichend. Es ist auch noch die erzählerische Ebene zu berücksichtigen, weil die symbolische Struktur nur die Bedeutungen von Bildern erklären kann, aber nicht die aufeinanderfolgenden Interaktionen in einer Story (Handlungen) sowie das jeweilige entsprechende soziale Handeln zwischen den Protagonisten. Deshalb muss die narrative Struktur analysiert werden, die sich auf die Entwicklung der Ereignisse und die Auslösung der Konflikte bezieht (vgl. Wright: 1975, S. 24). Der Filmforscher Chen Mo (1996) hat zusammengefasst, dass es im Wuxia-Genre insgesamt neun Hauptmotive gibt. Dazu gehören Aspekte wie ritterliche Errettung, Racheakt, Machtkampf oder Schatzjagd. Es gibt in einem einzelnen Wuxia-Film normalerweise nur ein dominierendes Motiv, aber der Film organisiert noch häufig mehrere Motive in einer Geschichte. Das dominierende Motiv wird in diesem Film wiederholt präsentiert, um ein wirklich soziales Handeln zu betonen. Das Motiv funktioniert wie Mytheme¹⁵ in Mythen, der Begriff wurde von Claude Lévi-Strauss erfunden.

¹⁵ Im Artikel „*Die Struktur der Mythen* (1967)“ geht der Anthropologist Claude Lévi-Strauss von der Annahme aus, dass ein Mythos wie jedes Sprachgebilde aus konstitutiven Einheiten besteht. Diese Teileinheiten setzen das Vorhandensein von Einheiten voraus, die normalerweise in der Struktur der Sprache vorhanden sind, wie Phoneme, Morpheme und

Beispielsweise ist in *Hero* (2002) die Ermordung (Racheakt) des Ersten Kaisers das Hauptmotiv, der Film entwickelt sich mit verschiedenen Planungen dahingehend. Dazwischen wird ein Nebenmotiv erzählt, das aus einer Art Wettbewerb zwischen den Attentätern besteht. *Hero* geht wesentlich von einer öffentlichen Debatte über die moralische Position des Ersten Kaisers von China aus. Vorab wurde er zumeist als Tyrann angesehen, weil er zum Zwecke der Vereinigung des Landes viele Menschen töten ließ. Aber während der Zeit um das Jahr 2000 ergaben sich durch den sozialen Wandel große Schwierigkeiten und um diverse staatseigene Unternehmen zu retten, mussten Teile der Bevölkerung auf die Wahrnehmung vieler ihrer Interessen verzichten. Zu diesem Zeitpunkt erlangte die erneute Bewertung des Ersten Kaisers tiefe Bedeutung.

Als das populärste Filmgenre funktioniert der Wuxia-Film in der heutigen eher komplizierten Gesellschaft mit verschiedenen Interessengruppen immer wieder wie ein Amphitheater, indem er so naturgetreu und realistisch wie möglich den heftigen gesellschaftlichen Wandel seit den 1990er Jahren sowie den heutigen psychologischen Zustand der Bevölkerung repräsentieren kann, und zwar

...within each period the structure of the myth corresponds to the conceptual needs of social and self understanding required by the dominant social institutions of that period; the historical changes in the structure of the myth correspond to the changes in the structure of those dominant institutions (Wright: 1975, S. 14).

Blickt man auf den rasanten Aufschwung eines bestimmten Filmgenres in einer spezifischen Periode, so entdeckt man stets die dementsprechenden konkreten gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Hintergründe sowie die damit zusammenhängenden Bedingungen. So hat der *Western* etwa stets eine wichtige Rolle in der US-amerikanischen Popkultur sowie in fast allen einflussreichen Politiken von der Koloniezeit bis

Semanteme. Die Elemente, aus denen der Mythos letztlich besteht, werden als große konstitutive Einheiten oder Mytheme bezeichnet (vgl. Lévi-Strauss: 1967, S. 231-233).

zum Vietnamkrieg eingenommen (vgl. Slotkin: 1998, S. 5-26) und die britische „*James Bond*“-Fiktion dient nach dem zweiten Weltkrieg bis heute als Allegorie für den Kalten Krieg sowie für die Konfrontation zwischen Kapitalismus und Kommunismus (vgl. Eco: 1966, 68-119); das deutsche Bergfilm-Genre funktioniert während der Zeit der Weimarer-Republik als gesellschaftliches Vorzeichen für die kommende Nazi-Tyrannie. In diesem Zusammenhang versuchten die Filmwissenschaftler S. Kracauer und J. Hoberman jeweils durch medientextuelle Analysen des jeweiligen Film-Genres die wesentlichen Beziehungen zwischen dem Narrativen und einer Gesellschaft bzw. ihren sozialen Wandel herauszuarbeiten (vgl. Kracauer: 2008, S. 260-266).

2.3 Unbefriedigender Forschungsstand

Seit seiner letzten Renaissance wurden bereits zahlreiche Forschungen zum Wuxia-Genre sowie dem Wuxia-Film durchgeführt. Aber bei filmischen Genre-Kritiken befindet sich der Forschungsstand des Wuxia-Genres noch in einer unbefriedigenden Situation: Einerseits konzentrieren sich die vorhandenen Forschungsarbeiten nur auf einige voneinander getrennte und eingeschränkte, isolierte Sektoren (etwa in Form von kultur-philosophischen, auteuristischen und film-historischen Perspektiven); andererseits gibt es angesichts der Genrekritik zu abendländischen Film-Genres wie Western, Gangsterfilmen, Film-Noir etc. bis heute nur wenige Forschungsergebnisse zum Wuxia-Film, die mit neuen analytischen Theorien und Methoden zustande gekommen sind; deshalb wird in diesem Bereich eine interkulturelle und interdisziplinäre akademische Kommunikation benötigt. Zweifellos passt sich der bestehende Forschungsstand an die schnelle Entwicklung des Wuxia-Genres sowie dessen großen Erfolg keineswegs an.

Eines der größten Probleme ist, dass die bestehenden Forschungen meistens nicht aus einer kultursoziologischen Perspektive auf die Beziehungen zwischen der Popularität des Wuxia-Films und dessen sozialen Kontext eingehen, der großen gesellschaftlichen Wandlung Festlandchinas seit Ende der 1980er. Meiner Ansicht nach wird die strukturelle Transformation der Gesellschaft unbedingt in und von dem beliebtesten Filmgenre widergespiegelt und repräsentiert. So bleibt offen, welche Faktoren des gesellschaftlichen Wandels in dem Genre verarbeitet werden und warum – die Antworten könnten Einblicke in die gesamte Denkweise der chinesischen Bevölkerung aufgrund der gesellschaftlichen Realitäten geben.

Das Wuxia-Genre wurde bisher einerseits als Gegenstand geisteswissenschaftlicher Analysen zur chinesischen Kultur und ihrer Bestandteile wie Philosophie, Religion oder Volksglaube benutzt – oder als Material für biografische Forschungen individueller Autoren; andererseits wurde die Entwicklung des Genres immer wieder unter literaturwissenschaftlichen Gesichtspunkten chronologisch rekonstruiert. Es gibt bislang vor allem drei Hauptrichtungen in der Wuxia-Forschung sowie der Forschung zum Wuxia-Film:

Erstens, die kulturell-philosophische Perspektive: das Wuxia-Narrative wird zuerst als Träger für die chinesische traditionelle Kultur beobachtet, dabei werden Philosophien wie der Konfuzismus, Daoismus, Buddhismus, Legalismus oder Mohismus sowie deren Beziehungen untereinander besprochen. 1967 veröffentlichte James J. Y. Liu sein Buch *The Chinese Knight-Errant* in den USA, in dem er die drei großen Bereiche des Wuxia-Genres vorstellt: die Geschichte des Genres, die Kunstformen und die Beziehung zwischen dem *Xia* und chinesischen Philosophien. Das Werk von Liu war bahnbrechend und kann auch als Grundstein für Untersuchungen über charakteristische Genres des chinesischen Volks dienen, besonders ausländischen Wuxia-Forschern. Im Jahr 2005 haben die

chinesischen Literaturforscher Wang Yonghao und Chen Guanghon die Monographie *Persönlichkeit und Welt des Xia-Helden* (侠的人格与世界, 2005c) publiziert, darin sind sie besonders auf das Temperament und die Ideale von *Xia* eingegangen. Dabei haben sie sich besonders auf die chinesischen Philosophien als Erzeugungsmechanismen der Charakteristika von *Xia* konzentriert.

Zweitens, die auteuristische Perspektive: unter dem dauerhaften Einfluss der Tradition der Literaturforschung spielt die auteuristische Perspektive stets eine wichtige Rolle in der Wuxia-Forschung. Wie oben erwähnt ist die *Jinologie*, die Erforschung der Werke von Jin Yong, ein beispielhaftes Phänomen in der Wuxia-Forschung. Neben den chinesischen wissenschaftlichen Publikationen wie *Jin Yong's Novels Issued* (金庸小说论稿, 2007) von Yan Jiayan und *Paladin's Road: Jin Yong's Novels and Chinese Spirit* (侠士道: 金庸小说与中国精神, 2009) von Xu Dai ist die Monographie von John Christopher Hamm *Paper Swordsmen: Jin Yong and the Modern Chinese Martial Arts Novel* (2005) eine ausgezeichnete Arbeit über die auteuristische Perspektive zu Jin Yong und seiner Werke und den Entwicklungsfaden seiner ganzen Schöpfungsarbeit. Die Forschung zum Wuxia-Film nimmt auch dieselbe Perspektive ein, die von der französischen Film-Auteur-Theorie der 1960er Jahre beeinflusst wurde. Seit Jahrzehnten werden zahlreiche Biographien über die berühmten Regisseure des Wuxia-Genres in Hongkong und Taiwan veröffentlicht, wie *The Swordsman and His Jiang Hu: Tsui Hark and Hong Kong Film* (剑啸江湖: 徐克与香港电影, 2002) von He Siying und He Huiling, *The Art World of King Hu* (胡金銓的艺术世界, 2007) von Liang Bingjun und Ou Guizhi oder die Autobiographie *Chang Cheh: Memoirs and Criticism* (张彻: 回忆录·影评集, 2002) von Chang Cheh selbst. In der Monographie *The Chinese Wuxia-Film Criticism* (中国武侠电影论, 1996) hat der chinesische Filmforscher Chen Mo die vertikale Achse der historischen Ent-

wicklung des Wuxia-Genres und die horizontale Achse der filmischen Autoren sowie repräsentative Text-Beispiele der derselben Zeiträume miteinander verknüpft. Mit dem Werk als erste wissenschaftliche Veröffentlichung zum Wuxia-Film auf dem Festland seit der Gründung der Volksrepublik hat Chen Mo einen förderlichen Beitrag mit einem interdisziplinären Anstrich geleistet, er hat aber leider die heftige gesellschaftliche Transformation ignoriert, die eigentlich als Hintergrund und Antriebskraft für die Entwicklung des Filmgenres dient. Daneben gibt es noch einige Publikationen, die von ausländischen Forschern geschrieben und veröffentlicht wurden, wie *A Touch of King Hu* (胡金銓武俠電影作法, 1998) der japanischen Autoren Koichi Yamada und Yukihiro Udagawa sowie *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment* (2010) des US-amerikanischen Filmforschers David Bordwell. Bordwell hat in *Planet Hong Kong* über die Hongkonger Regisseure des Wuxia-Films bzw. ihre Ästhetik geschrieben.

Drittens, die historische Perspektive: die überwiegende Mehrheit der Wuxia-Forschung nimmt eine historische sowie chronologische Perspektive ein, wodurch zumeist die alte und lange Geschichte der Wuxia-Kultur sowie des Genres ausführlich wiedergegeben wird. Diese Richtung wird ohne Zweifel von den Methoden der Literaturwissenschaft beeinflusst, so beispielsweise *Die Geschichte der Chinesischen Wuxia-Literatur* (中国武侠小说史, 2008) des chinesischen Literaturwissenschaftlers Luo Liqun oder *Green Peony and the rise of the Chinese martial arts novel* (2009) von der US-amerikanischen Forscherin Margaret B. Wan, die sich jeweils auf die Entwicklung der Wuxia-Literatur fokussierten; oder *Die Geschichte chinesischer Xia-Kultur* (中国侠文化史, 1994) von Cao Zhengwen, bei dem die Wuxia-Kultur ebenfalls chronologisch besprochen wird.

Zum Wuxia-Film darf das charakteristische Filmgenre in der Filmgeschichte Chinas unbestreitbar nicht vernachlässigt oder gar ganz ausge-

lassen werden. Entsprechend hat das Wuxia-Genre auch in der auf Chinesisch fertiggestellten *The History of Hong Kong Film: 1897-2006* (香港电影史, 2007), *The History of Taiwan Film* (台湾电影史话, 2008), *A History of Chinese Cinema: 1949-2000* (新中国电影史, 2002) oder in Stefan Kramers *Geschichte des Chinesischen Films* (1997) jeweils Einzug gefunden. Derselbe Buchtitel, *A History of the Chinese Wuxia Film* (中国武侠电影史), wurde im Übrigen von zwei separat voneinander auf Chinesisch verfassten Veröffentlichungen benutzt, und zwar von Chen Mo (2005) und von Jia Leilei (2005); außerdem hat der Filmforscher Stephen Teo in Großbritannien eine Chronik des Wuxia-Films (2009) herausgegeben. Ein Jahr später folgte der Filmforscher Pu Feng in Hongkong mit einer ähnlichen Chronik des Wuxia-Films (2010).

Durch diesen Überblick lassen sich zwei große Mängel im aktuellen Forschungsstand des Wuxia-Genres herausfinden. Der erste Mangel ist, dass die schon im Abendland entwickelten und angewandten wissenschaftlichen Forschungsmethoden für Text- und Inhaltsanalysen wie die Methodiken des Strukturalismus oder Culture Studies noch nicht von den Wuxia-Genre-Forschern verwendet wurden.

Der zweite Mangel ist, dass die Wuxia-Forschung vor allem den großen gesellschaftlichen Hintergrund bei der Entwicklung des Genres sowie seine periodischen Sprünge ignoriert. Die Forscher haben bislang stets die erneute Renaissance des Wuxia-Films seit dem Ende der 1980er und den sozialen Wandel Chinas als historischen Kontext übergangen, wodurch die Korrelation zwischen Wuxia-Genre und der aktuellen Gesellschaft noch nicht enthüllt wurde. Entsprechend hat auch der Literaturwissenschaftler Chen Pingyuan im *Chivalry of Intellectuals Dream: Genre Studies of Wuxia Literature* (千年文人侠客梦: 武侠小说类型研究, 1992a) kritisiert, dass die Wuxia-Literatur fast noch niemand aus einer medienwissenschaftlichen Sicht als populäres Genre betrachtet hat. Zu-

gleich ist es bedauerlich, dass Chen Pingyuan nur im letzten Kapitel des Buches versucht hat, das Wuxia-Narrative mit Methoden der Genre-Studies zu beobachten. Dieser Versuch war wertvoll, aber so noch nicht ausreichend. Den gesellschaftlichen Kontext des Wuxia-Genres erörterte auch der US-Filmwissenschaftler David Bordwell im *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment* (2010), bedauerlicherweise beschränkte sich die Erörterung aber nur auf das „Ost-Hollywood“ Hongkong.¹⁶

Um die auffallenden Lücken des Forschungsstandes beim Wuxia-Genre aus der Perspektive der Genres-Studies aufzufüllen, wird hier zuerst ein ergänzender und interdisziplinärer Forschungssektor vorgestellt. Der neue Sektor ist das Resultat der Verbindung zwischen Genre-Studies und Kultursoziologie, der von mir in dieser Arbeit durchgeführt wird:

Die Perspektive aus Genre-Studies und Kultursoziologie: die dynamischen Beziehungen zwischen Wuxia-Genre und Gesellschaft wurden bis heute noch nicht deutlich erklärt, weil das Genre lange Zeit von Wissenschaftlern und Kritikern nicht als ernsthafte Literatur oder Hochkultur anerkannt wurde; die Kerne-Ideologie des Wuxia wurde nicht richtig erörtert, weil sich das Genre angesichts des „auführerischen Geistes“ des Xia-Helden immer wieder unter politischen Unterdrückungen und Beschränkungen befand. David Bordwell hat versucht, die politische Beklemmung der Situation und Stellung von Hongkong kurz zu diskutieren (vgl. Bordwell: 2011, S. 72-92). Dabei bezog er sich auch auf den damaligen Aufschwung des Wuxia-Films. Außerdem hat Wang Xuetai in den 1990er Jahren eine neue Perspektive „*Wandererkultur*“ dazu vorgestellt. Diese

¹⁶ Im Vergleich zu Genre-Studies von populären westlichen Filmgenres wie Western, Film Noir, Superhelden-Film oder Gangsterfilm ist die Forschungsarbeit in Fremdsprachen oder außerchinesischen Kulturen zum Wuxia-Genre sehr mangelhaft. Es gibt nur wenige interkulturelle wissenschaftliche Kommunikation und Kooperation zwischen chinesischen und abendländischen Wuxia-Forschern, deshalb können die chinesischen Forscher nicht die neuesten Ergebnisse in Genre-Studies als Vorbild nehmen.

Perspektive verband die inoffizielle Volkskultur mit der politisch-gesellschaftlichen Entwicklung des historischen Chinas bahnbrechend, indem der ungewöhnliche Zyklus des Auf- und Untergangs der chinesischen Dynastien im Altertum erklärt wurde. In dieser Arbeit werden neue Forschungsperspektiven und Methoden verwendet, um das Wuxia-Genre sowie die beiden glanzvollen Renaissance des Wuxia-Films im Kontext mit dem Zeitalter chinesischer Modernisierung und Urbanisierung zu betrachten. Sie umfasst drei Bausteine:

- Die Genre-Studies für die Filmanalyse aus strukturalistischer Perspektive
- Die Beziehung von Wandererkultur und sozialer Mobilität aus kultursoziologischer Perspektive
- Der große soziale Wandel in der Gesellschaft während der letzten 35 Jahre in Festlandchina



<http://www.springer.com/978-3-658-17799-7>

Der Wuxia-Film und die aktuelle Gesellschaft Chinas

Eine strukturelle Analyse des Wuxia-Genres

Song, G.

2017, XIII, 381 S. 10 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-17799-7