Zeitschrift: Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern

Herausgeber: Parkett

Band: - (2017)

Heft: 99: Collaborations Cao Fei, Omer Fast, Adrian Ghenie, Lynette Yiadom-Boakye

Artikel: Cao Fei : performance without transcendence in the films of Cao Fei = Performance ohne Transzendenz in den Filmen von Cao Fei

Autor: Zhuang, Jiayun / Geyer, Bernhard

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-817159

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 06.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Performance Without Transcendence in the Films of Cao Fei

CAO FEI, MY FUTURE IS NOT A DREAM 02, 2006, C-print, 47 1/4 x 59" / MEINE ZUKUNFT IST KEIN TRAUM 02, C-Print, 120 x150 cm.

JIAYUN ZHUANG

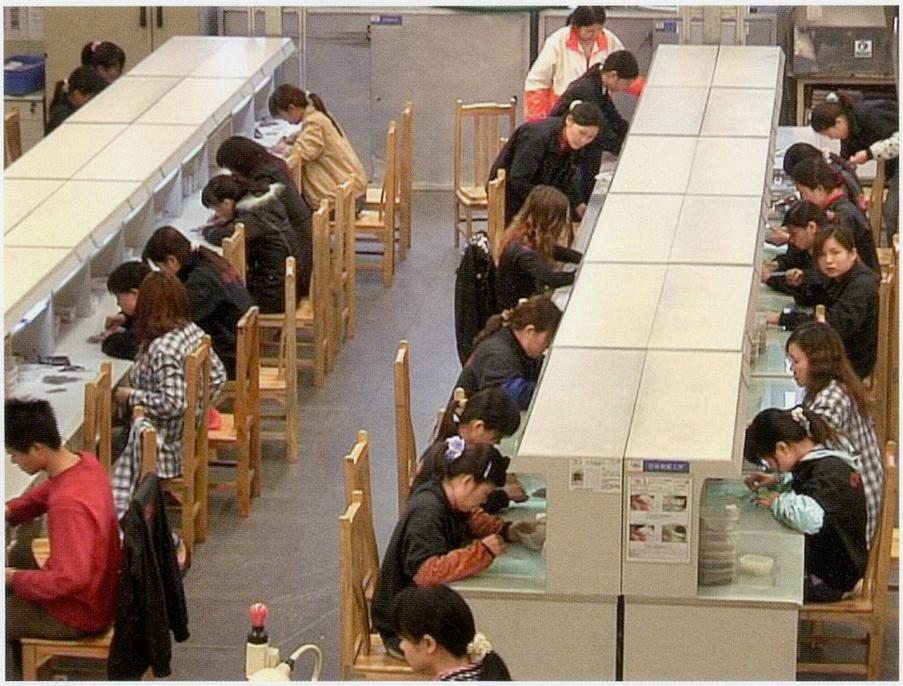
Coming from the same generation as Cao Fei, I recognize the traits of China's post-1970s youth culture in her work: uncompromising individualism, urban fin-de-siècle despair, and decidedly mixed feelings about society's radical transformations. These characteristics pervade Cao's investigations into the theatrics of everyday life and spectacles of fantasy. While employing elements of masquerade, role-play, and other methods of questioning identity, she continually pulls her protagonists back to reality, impeding any possible catharsis. In the end, the world constructed by performance never manages to transcend the mundane experience of its original enactment.

Cao's early eight-minute video COSPLAYERS (2004), and related photographic series, captures the subcultural fantasy of a group of young people in the metropolis of Guangzhou. Through "costumed play"—colorful wigs, dramatic capes, and golden armor—these teenagers adopt the personas of their favorite anime and manga characters. They engage in highly choreographed duels with prop scythes and daggers in an open area on the outskirts of the city, race across busy highways, and appear frozen amid the sprawling urban landscape, settling for a compromised mise en scène. After nightfall, the cosplayers return home to their cramped living spaces, shared with their parents, in working-class neighborhoods. Although they remain in costume, the role-play has ended, and the teens retreat back to their actual identities. Reading the newspaper or preparing dinner, the older generation seems preoccupied with quotidian realities, and disengaged from their children's reveries.

In WHOSE UTOPIA? (2006), Cao shifts her focus to adults in the workplace. The entire twenty-minute video takes place at a lighting factory in the Chinese city of Foshan, but for the first four minutes, no people are seen: only the machinery, in constant motion, as if fully automated. When the factory workers finally appear, their movements seem equally rote. In the video's second section, titled "Factory Fairytale," a few migrant workers magically divorce themselves from the assembly line, and their desensitized and mechanical gestures are replaced with dreamy dance sequences—they "perform their utopia" in the factory, which is alternately empty and bustling. A ballerina with wings and a halo gracefully pirouettes through the aisles; a young woman among the warehouse storage racks elegantly flutters her wrists and arms to evoke a peacock in a traditional folk dance; a break-dancer slowly makes his way across a room, ignored by his co-workers, who are still concentrating on their tedious, repetitive tasks. These performances seem to represent personal aspirations that never came to pass, and the transformation is fleeting, as the third and final section makes clear. At the end of the reality-dream-reality structure, a line of young male workers collectively spell out my future is not a dream through Chinese characters printed on their T-shirts. But does this dream—transcending the monotony of factory work—exist solely in the moments when performative personas are enacted?

In 2006, Cao engaged in her own blurring of reality and fantasy when she entered the virtual world

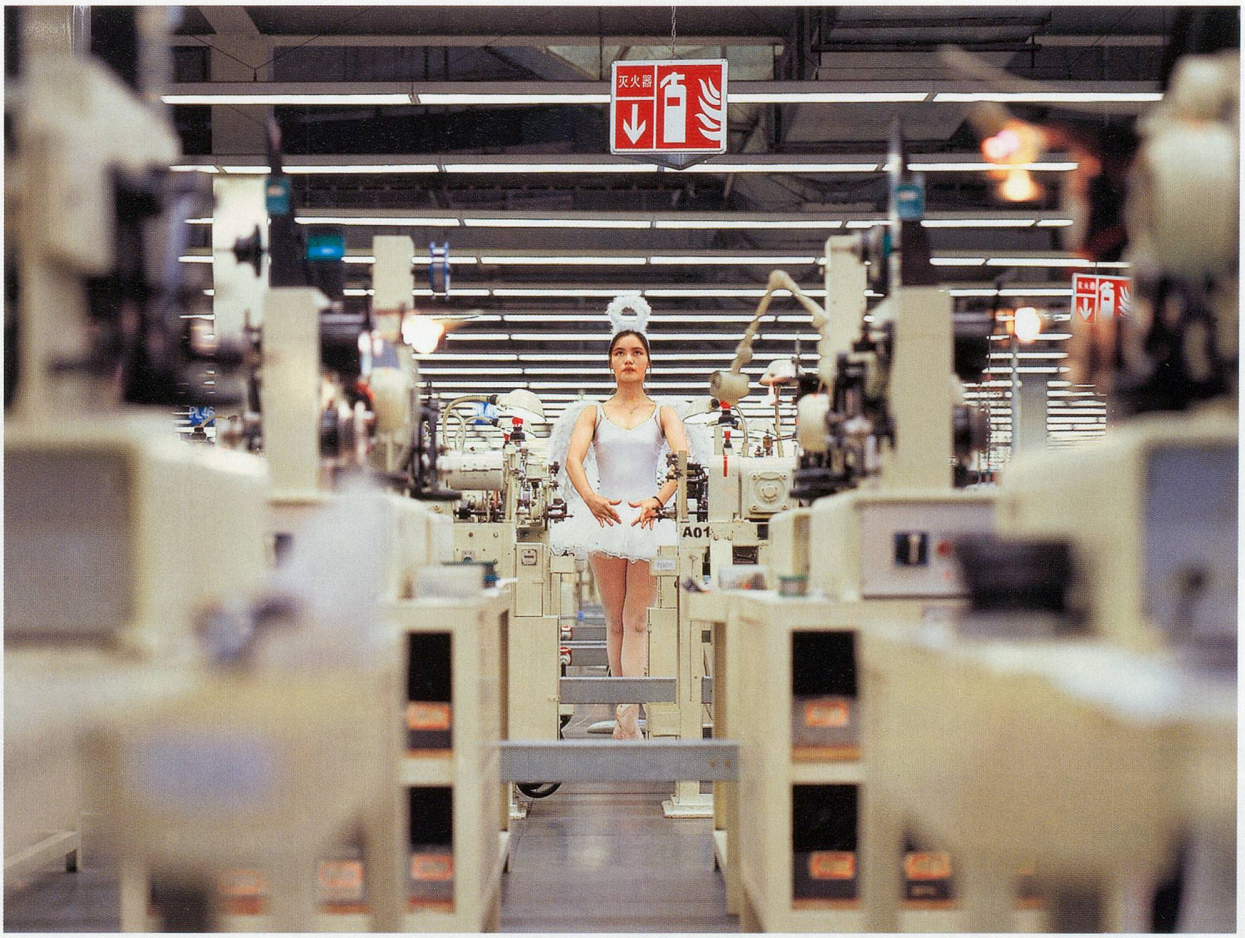
JIAYUN ZHUANG is an assistant professor in the Department of Dramatic Art at the University of North Carolina at Chapel Hill.



CAO FEI, WHOSE UTOPIA?, 2006, video, 20 min. / WESSEN UTOPIA?, Video.

of Second Life. As an avatar named China Tracy, she interacted in "real time" with other participants and produced "documentaries" of her experiences for First Life spectators; she even held an opening, inviting curators, collectors, and critics to join her in the alt-China she created, called RMB City. The video I.MIRROR (2007) captures China Tracy's intimate encounters with a young male hipster named Hug Yue, often playing music together or dancing. While they constantly remind each other of the virtual nature of these experiences—Hug Yue is actually a sixty-five-year-old man living in San Francisco—they also underscore the overlaps and contradictions between their two worlds, in lines that are "typed" across the screen. "For me, I just can act myself in SL," China Tracy explains; commenting on how we all perform roles in RL (real life) as well, Hug Yue wryly quotes, "All the world is a stage." Both avatars describe Second Life as a parallel universe that offers the freedom to become someone else, but they are also aware that it is a product of the global processes of social mediatization and technologization, which are, according to Hug Yue, "dominated by youth, by beauty, and money." The fragmented self, China Tracy/Cao Fei, is both participant and observer, virtual and real, constantly exploring the promises and limits of identity play in both existences. The film ends with a montage of ecstatic dance scenes, as China Tracy muses, "Every world is an abyss."

A suffocating sense of dread pervades the 2013 video HAZE AND FOG, which Cao filmed in and around her apartment complex in Beijing. The work has a dark humor similar to COSPLAYERS, but here the characters have no fantasy life into which they escape. Beneath the smog-choked gray skies, a varied cast of city dwellers is further smothered by gender, class, occupation, and the physical limits of their own bodies. Despite their alienation, desire persists—a disabled elderly man yearns for mobility; a pregnant woman cries for comfort; a real-estate agent is desperate for a client; a young man dreams of an earlier, more romantic era; and a security guard just needs a little sexual satisfaction—but is chronically stifled. This soulless existence is made literal as the charac-



CAO FEI, MY FUTURE IS NOT A DREAM 05, 2006, C-print, 47 1/4 x 59" / MEINE ZUKUNFT IST KEIN TRAUM 05, C-Print, 120 x150 cm.

ters slowly turn into ragged, stumbling, flesh-eating zombies. These deformed monsters, the artist suggests, are not figures from some end-of-the-world scenario but the exact image of the Beijing residents themselves, and a sign that humanity and hope have already been extinguished by urban anomie. Cao's theatricality, a response to post-socialist, late-capitalist China, operates as a mode of exposure. Through the creation of tentative and disruptive states of being, schizophrenic splits, and the continual return to supposed normality, she dramatizes the repetitive, performed conventions of our specific historical stage: The urban subject is always already alienated, mediated, and increasingly shaped by texts, images, games, and other cultural artifacts. Cao has stated, "Roles have no soul in and of themselves and are incapable of directly resisting reality. But through modifying these roles and placing them in all kinds of multidimensional worlds, we can touch upon all sorts of experiences that are not actually present and achieve a degree of free expression."[1] In her hallucinatory pastiche of reality and fantasy, Cao never rests her faith on the dialectic but instead presents the impossibility of total escape.

1) Cao Fei, quoted in interview, in The Body at Stake: Experiments *in Chinese Contemporary Art and Theatre, eds., Jörg Huber and Zhao Chuan (Bielefeld, Germany: Transcript Verlag, 2013), 261.*

Performance ohne Transzendenz in den Filmen von Cao Fei

Left / Links:
CAO FEI, COSPLAYERS: CITY WATCHER, 2004,
C-print, 29 1/2 x 39 1/2" /
COSPLAYERS: STADTWÄCHTER,
C-Print, 75 x 100 cm.

CAO FEI, COSPLAYERS: A MING AT HOME, 2004,
C-print, 29 1/2 x 39 1/2" /
COSPLAYERS: A MING ZU HAUSE,
C-Print, 75 x 100 cm.

JIAYUN ZHUANG

Da ich derselben Generation wie Cao Fei angehöre, ist es leicht für mich, die Spuren der Jugendkultur, die nach Ende der 1970er-Jahre in China entstand, in ihrem Werk auszumachen: kompromissloser Individualismus, städtischer Pessimismus, Endzeitstimmung vor dem Jahr 2000 und gemischte Gefühle angesichts des radikalen gesellschaftlichen Wandels. All diese Qualitäten prägen Caos Erforschung der Theatralik des Alltags und der Spektakel unserer Phantasie. Maskerade, Rollenspiel und andere Strategien der Identitätskritik holen die Akteure ihrer Erzählungen stets auf den Boden der Tatsachen zurück und lassen keine Katharsis zu. Der performativ evozierten Welt gelingt es am Ende nicht, die Erfahrung ihrer Dramatisierung zu transzendieren.

Das achtminütige Video COSPLAYERS (2004) protokolliert mit seinem zugehörigen Photozyklus die subkulturellen Phantasien einer Gruppe junger Bewohner der Grossstadt Guangzhou. Durch «costumed play» – bunte Perücken, imposante Umhänge, goldene Rüstungen – ahmen die Teenager ihre Helden und Heldinnen aus der Anime- und Manga-Welt nach. Felder am Stadtrand werden zum Schauplatz durchchoreographierter Duelle mit falschen Sensen und Dolchen. Die Cosplayer posieren im rollenden Autobahnverkehr und vor neuen Bürotürmen und Wohnsiedlungen, stets bereit, das Beste aus der gegebenen Szenerie zu machen. Abends kehren sie in die Enge der elterlichen Sozialwohnungen zurück. Sie tragen weiter ihre Kostüme, aber das Rollenspiel ist vorbei. Der Alltag hat sie wieder. Die ältere Generation scheint derart von ihren häuslichen Verrichtungen in Anspruch genommen zu sein – jemand muss schliesslich die Tageszeitung lesen oder das Abendessen kochen –, dass sie nicht die leiseste Ahnung von den Tagträumen der Jugend hat.

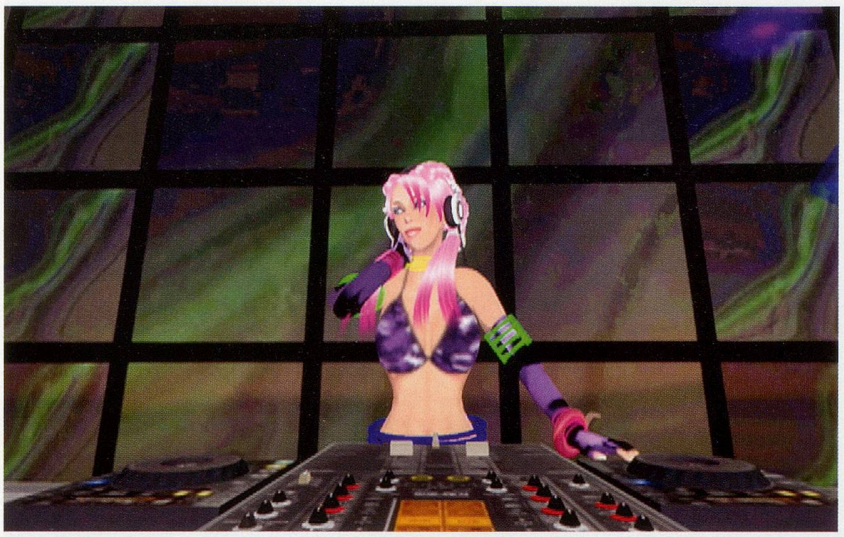
In WHOSE UTOPIA? (Wessen Utopia?, 2006) wendet sich Cao der Arbeitswelt der Erwachsenen zu. Handlungsort des 22-minütigen Videos ist eine Glühbirnenfabrik in der chinesischen Stadt Foshan. In den ersten vier Minuten ist kein Mensch zu sehen, sondern nur die voll automatisierte Fertigungsstrasse. Als endlich Arbeiter ins Bild kommen, scheinen ihre Handgriffe nicht mehr als Rädchen im Getriebe der Produktionsmaschinerie zu sein. Im zweiten Teil des Videos mit dem Titel «Fabrikmärchen» gelingt es einigen der zugewanderten ArbeiterInnen, sich vom Fliessband loszureissen. Die stumpfe, ewig gleiche Routine geht in traumartige Tanzszenen über.

JIAYUN ZHUANG ist Assistenzprofessorin für Schauspielkunst an der University of North Carolina in Chapel Hill.

CAO FEI, I.MIRROR, 2007, machinima, 28 min., Hug Yue & China Tracy / ICH.SPIEGEL, Machinima.

Das abwechselnd belebte und unbelebte Fabrikareal wird zur Bühne einer «Aufführung von Utopie». Eine Ballerina mit Flügeln und Heiligenschein dreht elegante Pirouetten durch die Gänge; zwischen den Lagerregalen führt eine Arbeiterin einen traditionellen Volkstanz auf, der die Bewegungen eines Pfaus nachahmt; ein Breakdancer durchquert langsam die Halle, unbeachtet von seinen Kollegen, die sich nicht von ihrer Arbeit ablenken lassen. Die gefilmten Vorführungen spielen offenbar auf nie verwirklichte Berufsziele an. Leider ist die Verwandlung, wie sich im dritten und letzten Teil herausstellt, nur von kurzer Dauer. Zum Abschluss der Sequenz Realität-Traum-Realität reihen sich die chinesischen Schriftzeichen auf den T-Shirts junger Arbeiter zum Satz «Meine Zukunft ist kein Traum.» Existiert der Wirklichkeit gewordene Traum jenseits der Monotonie der Fliessbandarbeit nur in jenen Momenten, in denen sich der Darstellungsdrang der ArbeiterInnen ausleben darf?

Im Jahr 2006 begab Cao sich höchstpersönlich in die Grauzone zwischen Wirklichkeit und Vorstellung. Als Avatar namens China Tracy traf sie sich in Echtzeit mit anderen Bewohnern der virtuellen Welt von Second Life und drehte «Dokumentationen» ihrer Erlebnisse für all jene, die im First Life zurückgeblieben waren. Auf einer eigens veranstalteten Vernissage lud Cao Kuratoren, Sammler und Kritiker ein, die simulierte chinesische Stadt RMB City zu besuchen. China Tracy lernt im Video I.MIRROR (2007) den jungen Hipster Hug Yue kennen, mit dem sie tanzt und Musik macht. In Schriftzeilen, die über den Bildschirm laufen, erinnern die beiden einander ständig an die virtuelle Natur ihrer Beziehung – Hug Yue ist in Wirklichkeit ein 65-jähriger Mann aus San Francisco –, nicht ohne die Gemeinsamkeiten und Widersprüche ihrer beiden Welten zur Sprache zu bringen. «Ich kann nur in SL wirklich ich selbst sein», gesteht China Tracy. Worauf Hug Yue lakonisch antwortet: «Die ganze Welt ist eine Bühne.» Schliesslich hören wir auch im First Life nicht auf, unser Rollenspiel zu treiben. Beide Avatare sehen Second Life als Paralleluniversum, in dem man die Freiheit hat, jemand anderes zu sein. Zugleich sind sie sich der Tatsache bewusst, dass die Plattform ein Produkt der globalen Prozesse der sozialen Mediatisierung und Tech-



CAO FEI, I.MIRROR, 2007, machinima, 28 min. / ICH.SPIEGEL, Machinima.

nologisierung ist, in denen laut Hug Yue nichts als «Jugend, Schönheit und Geld» zählt. Das fragmentierte Selbst China Tracy/Cao Fei – Teilnehmerin und Beobachterin in einer Person, simultan virtuell und real – erforscht konsequent die Möglichkeiten und Grenzen des Identitätsspiels in beiden Daseinssphären. Das Video schliesst mit einer Montage ekstatischer Tanzszenen, die China Tracy mit den Worten kommentiert: «Jede Welt ist ein Abgrund.»

Eine trostlose, beklemmende Atmosphäre beherrscht das Video HAZE AND FOG (2013), das Cao in ihrem Pekinger Wohnviertel filmte. Der Humor ist ähnlich schwarz wie in COSPLAYERS, nur dass hier die Phantasiewelt fehlt, die einen Ausweg aus der Tris-

CAO FEI, HAZE AND FOG, 2013, video, 46 min. 30 sec. / DUNST UND NEBEL, Video.

tesse offenlässt. Unter der grauen Smogdecke leiden die Stadtbewohner an der erstickenden Enge ihrer Klassenzugehörigkeit, ihres Berufs, ihres Geschlechts und ihres Körpers. Trotz der unaufhaltsamen Entfremdung und trotz der nicht abreissen wollenden Kette der Enttäuschungen bleibt die Sehnsucht lebendig – ein Körperbehinderter träumt davon, wieder gehen zu können; eine schwangere Frau wünscht sich weinend die Befreiung von der physischen Last; ein Immobilienmakler sucht verzweifelt nach einem Kunden; ein junger Mann sehnt sich in die Vergangenheit zurück, als das Leben noch romantischer war; und ein Wachmann will nicht mehr als ein bisschen sexuelle Befriedigung. Die Seelenlosigkeit ihrer Existenz wird mehr und mehr nach aussen hin sichtbar, als sich die Akteure des Videos langsam in stolpernde, Fetzen tragende, fleischfressende Zombies verwandeln. Diese grässlichen Monster, will die Künstlerin sagen, sind nicht irgendwelche apokalyptischen Schimären, sondern die heutigen Bewohner der Stadt Peking, ein lebendiger Beweis dafür, dass Menschlichkeit und Hoffnung restlos von der städtischen Anomie ausgelöscht wurden.

Caos Theatralik liest sich als Reaktion auf das postkommunistische, spätkapitalistische China, die sich bemüht, eine Enthüllung, eine Offenlegung ins Werk zu setzen. Durch Hervorrufung flüchtiger und ambivalenter Daseinszustände und schizophrener Spaltungen, verbunden mit dem ständigen Rückfall in die sogenannte Normalität, dramatisiert sie die repetitiven, performativen Konventionen der aktuellen historischen Situation: Das immer schon entfremdete und mediatisierte urbane Subjekt wird in zunehmendem Masse von Texten, Bildern, Spielen und anderen kulturellen Artefakten definiert. «Rollen sind an sich seelenlos und unfähig, der Realität zu widerstehen», erklärt Cao. «Doch wenn wir sie modifizieren und in diverse multidimensionale Welten einbringen, können wir eine Vielfalt von Erfahrungen ansprechen, die nicht konkret präsent sind, und eine gewisse Ausdrucksfreiheit erreichen.»[1] Caos halluzinatorische Synthese aus Wirklichkeit und Phantasie beschreitet nie den Weg der Dialektik. Sie hat nur ein Ziel vor Augen: die völlige Ausweglosigkeit.

(Übersetzung: Bernhard Geyer)

1) Cao Fei im Gespräch, zitiert nach *The Body at Stake: Experiments in Chinese Contemporary Art and Theatre*, hrsg. von Jörg Huber und Zhao Chuan, transcript, Bielefeld 2013, S. 261.

CAO FEI, HAZE AND FOG, 2013, video, 46 min. 30 sec. / DUNST UND NEBEL, Video.