



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Fantastische und mythologische Erzählungen im
lateinamerikanischen Film“

verfasst von / submitted by

Claudia Hovaňáková

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the
degree of

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2017 / Vienna, 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 353 374

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtstudium UF Spanisch / UF Slowakisch

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Kathrin Saringen

*Viel Dank gilt meiner Betreuerin Dr. Kathrin Saringen,
ihrer Zeit und ihrem konstruktiven Feedback, das mir bei der Erstellung dieser Arbeit
sehr geholfen hat,*

*meinem Freund und Begleiter,
der mich liebevoll und verständnisvoll in der intensiven und wichtigen, aber nicht
immer leichten und nervenaufreibenden, Phase der Diplomarbeit unterstützt und
beruhigt hat,*

*und vor allem meinen Eltern,
die mich immer unterstützt und an mich geglaubt haben, mit deren Hilfe ich meinem
Studium und meinen Interessen folgen konnte.*

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	4
1. AUFBAU DER ARBEIT	5
2. METHODIK	6
THEORIE	8
3. DAS FANTASTISCHE	8
4. DAS MÄRCHENHAFTE	16
5. MYTHOS	18
6. TRAUMA	20
HISTORISCHER KONTEXT	24
7. SPANISCHER BÜRGERKRIEG (1936-39) & NACHKRIEGSZEIT (1939-45)	24
8. BEWAFFNETER KONFLIKT IN PERU (1980-1992)	26
ANALYTISCHER TEIL	30
9. EINE FILMANALYSE (A): <i>EL LABERINTO DEL FAUNO</i>	30
9.1. Guillermo del Toro	30
9.2. Synopsis	32
9.3. Genre des Films	33
9.4. Figurenanalyse	36
9.5. Märchenhafte Elemente im Film	43
9.5.1. Faun	44
9.5.2. <i>Pale Man</i>	45
9.5.3. „Magischer Schlüssel“	47
9.5.4. „Magische Kröte“	48
9.5.5. „Buch der Scheidewege“	50
9.5.6. Mandragore/Alraune	51
9.5.7. Labyrinth	52
9.5.8. Auge	53

9.6.	Filmische Analyse einzelner Schlüsselszenen	54
9.7.	Conclusio <i>El laberinto del fauno</i>	69
10.	EINE FILMANALYSE (B): <i>LA TETA ASUSTADA</i>	72
10.1.	Claudia Llosa	72
10.2.	Synopsis	73
10.3.	Figurenanalyse	74
10.4.	Mythologische Erzählstränge	80
10.5.	Symbolik im Film	82
10.6.	Lieder	85
10.7.	Filmische Analyse einzelner Schlüsselszenen	87
10.8.	Conclusio <i>La teta asustada</i>	94
11.	FANTASTIK VS. MYTHOS: AUFARBEITUNG VON TRAUMATA IM LATEINAMERIKANISCHEN FILM	96
12.	CONCLUSIO	99
13.	RESUMEN EN ESPAÑOL	102
14.	BIBLIOGRAPHIE	114
14.1.	Filme	114
14.2.	Sekundärliteratur	114
14.3.	Internetquellen	118
ANHANG		121
	Abbildungsverzeichnis	121
	Abstract	122

Einleitung

Der Film *El laberinto del fauno* (2006) von Guillermo del Toro lässt den Zuschauer zweifeln und unsicher sein, da die fantastische mit der realen Welt interferiert und sich somit nie gänzlich als imaginäre Welt, die nur in der Vorstellungskraft der Protagonistin existiert, auflöst. Das Werk weist ein Spiel mit dem Genre auf und bedient sich sowohl fantastischer als auch märchenhafter Elemente, die das Übel und die Brutalität der realen Welt, welche dem Grauen und Schrecken der Fantasiewelt gegenüberstehen, hervorheben. Historische Ereignisse werden mittels des Genres des Märchens, das den Gegensatz von Gut und Böse aufzeigt und wodurch die Grausamkeit verdeutlicht wird, dargestellt.

Auf kulturelle und historische Begebenheiten nimmt der Film *La teta asustada* (2009) von Claudia Llosa Bezug, der sich auf einer mythologischen Ebene bewegt. Die Handlung basiert auf dem andinen Mythos, dass die Schmerzen der Mutter auf das Kind übertragen werden – eine Glaubensvorstellung, die von der Anthropologin Theidon untersucht wurde. Theidons Studien enthalten Zeugnisse von Frauen, die während des bewaffneten Konflikts in Peru in den 1980er Jahren misshandelt oder vergewaltigt wurden. Aus Claudia Llosas Interesse und weiteren Recherchen ist dieser Film entstanden, der die Resultate der Studie behandelt, diese anhand eines Einzelschicksals aus einer subjektiven, femininen Sichtweise darstellt, und dadurch dem Thema der sexuellen Gewalt eine hohe Reichweite zugute kommen lässt. Das Trauma und die Überwindung des Leids werden in diesem Film durch die mythischen Inszenierungsmittel, wie der musikalischen Umrahmung, verdeutlicht.

Ziel der medienwissenschaftlichen Arbeit

In dieser Diplomarbeit wird erforscht, wie Kriegstraumata im lateinamerikanischen Film aufgearbeitet werden. Den Untersuchungsgegenstand bilden die oben genannten Filme *El laberinto del fauno* und *La teta asustada*, an denen die Traumabewältigung von Gewalt und Unterdrückung anhand von nicht-realen Erzählungen analysiert wird. Die Filme suchen unterschiedliche Wege der Inszenierung, einerseits über fantastische sowie märchenhafte Elemente und andererseits über mythologische Erzählstränge, welche die Funktion erfüllen, die Gewalt und das Leid darzustellen und zusätzliche zu verdeutlichen.

Forschungsfragen

Es wird folgenden zentralen Fragestellungen nachgegangen: Wie werden Gewalt und Krieg in *El laberinto del fauno* und Kriegstraumata in *La teta asustada* aufgearbeitet? Was bewirkt der Einsatz fantastischer, märchenhafter und mythischer Elemente im Film?

1. Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit ist in drei Teile gegliedert, wobei der Fokus auf der medienwissenschaftlichen und narratologischen Analyse, welche den dritten und größten Bereich darstellt, liegt. Der erste Teil der Diplomarbeit befasst sich mit den theoretischen Grundlagen. Mit Hilfe von wissenschaftlichen Werken werden wesentliche Begriffe, wie ‘das Fantastische’, ‘das Märchenhafte’ und ‘Trauma’ erklärt und Mythentheorien herangezogen. Die Auseinandersetzung mit der Theorie und die Auslegung der Texte stehen stets in Bezug zum Untersuchungsgegenstand, welchen die oben genannten Filme bilden.

In beiden Filmen wird auf historische und kulturelle Ereignisse verwiesen. Aus diesem Grund gibt der zweite Teil der Arbeit einen kurzen Abriss über den historischen Kontext, den Spanischen Bürgerkrieg (1936-39) und die Nachkriegszeit (1929-45) und den bewaffneten Konflikt in Peru (1980-92), für den Werke, die sich mit der Geschichte Spaniens und Hispanoamerikas beschäftigen herangezogen werden.

Der dritte Teil der vorliegenden Diplomarbeit widmet sich der Filmanalyse. Da der Film ein vielschichtiges Konstrukt darstellt, wird dieser in mehreren Schritten und unter unterschiedlichen Aspekten untersucht. Zuerst wird der Regisseur (del Toro) bzw. die Regisseurin (Llosa) knapp angeführt, da zum einen viele Motive und Ideen eng mit Guillermo del Toros Biographie verknüpft sind, und zum anderen Claudia Llosas Heimatland Peru und die indigene andine Bevölkerung als Gegenstand ihres Filmes herangezogen werden. Danach folgt die Figurenanalyse um einerseits das Genre zu diskutieren und andererseits um die fantastischen und die mythischen Elemente herauszuarbeiten. Um die oben genannten Forschungsfragen zu beantworten, werden einzelne Szenen im Detail auf Stilistik, Ästhetik, Symbolik und Motivik hin analysiert. Zum Schluss werden beide Filme miteinander verglichen. Besonderes Augenmerk wird

auf die Gemeinsamkeiten gelegt, welche die Filme, trotz unterschiedlicher Genre, verschiedener Thematiken und Stile, verbinden.

2. Methodik

Anhand der hermeneutischen Methode nähere ich mich der Thematik der vorliegenden Diplomarbeit, demnach den fantastischen und mythologischen Erzählungen. Diese Auslegung der wissenschaftlichen Texte und die Auseinandersetzung mit der Theorie dienen als Grundlage.

Mit der Methode der Filmanalyse, sowie der narratologischen und gattungstypologischen Analyse, werden die oben genannten Filme auf Stilistik, Symbolik und Motivik hin untersucht, mit der Funktion, die fantastischen und mythischen Elemente aufzuzeigen¹.

¹ Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung, wie zum Beispiel Zuseher/Zuseherin, verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung für beide Geschlechter.

Theorie

3. Das Fantastische

Dieses Kapitel widmet sich der Begriffserklärung des Fantastischen. Um sich diesem Begriff zu nähern, wird im Vorhinein die Definition von *fantasía* und *fantástico, -a*, einerseits aus dem *Diccionario de uso del español* (1986) von Moliner und andererseits aus dem *Diccionario de la lengua española* der Real Academia Española, herangezogen. Des Weiteren wird die Bezeichnung von Fantasie auch in der *Brockhaus Enzyklopädie* (1996) nachgeschlagen. Das Hauptaugenmerk liegt bei Tzvetan Todorovs² Werk *Einführung in die fantastische Literatur* (2013), welches sich mit der Begriffsbestimmung des Fantastischen ausführlich beschäftigt. Diese Fantastik-Theorie, welche Todorov uns präsentiert, gilt als Grundstein für weitere Beschäftigungen und Definitionsversuche des Fantastischen (vgl. Durst 2001: 13). Man wird sehr schnell feststellen, dass es nicht einfach ist, eine genaue oder allgemein gültige Begriffserklärung für das Fantastische zu finden, da sich die Begrifflichkeit einzelner Wissenschaftler stark unterscheidet, vor allem wenn man der Fragestellung nachgeht, was dieses Genre von den anderen Textgattungen unterscheidet (vgl. ebd.: 17). Laut Todorov muss ein fantastischer Text bestimmte Merkmale aufweisen und gewisse Bedingungen erfüllen, damit er als solcher kategorisiert werden kann – doch ist die Grenze zu den benachbarten Bereichen verschwommen. Das Kapitel soll mit den Überlegungen von Claudia Pinkas abschließen. Dazu stütze ich mich auf das Werk *Phantastischer Film. Instabile Narrationen und die Narrationen der Instabilität* (2010) von Pinkas, in dem sie die Fantastik-Theorie von Todorov aufgreift bzw. als Ausgangspunkt nimmt, aber dieses Modell auf das Medium Film anpasst und erweitert.

Fantasie

Im *Diccionario de uso del español* wird das spanische Adjektiv *fantástico,-a* als „imaginario, sin realidad“ (Moliner 1986: 1282) definiert. Laut der RAE wird dieses

² Tzvetan Todorov (geboren 1939 in Sofia, gestorben 2017 in Paris) war ein bulgarisch-französischer Schriftsteller und Wissenschaftler. Seine Arbeiten umfassen mehrere Forschungsgebiete, wie die Soziologie, Politik, Philosophie, Geschichte, Linguistik, Literaturwissenschaft, sowie Semiotik. Sein Buch *Einführung in die fantastische Literatur* (dabei handelt es sich um die deutsche Übersetzung aus dem Jahr 1972 von der französischen Originalausgabe mit dem Titel *Introduction à la littérature fantastique* vom Verlag Editions du Seuil in Paris, aus dem Jahr 1970) behandelt die Gattung der fantastischen Literatur und stellt eine Begriffserklärung des Fantastischen dar. Todorovs Theorie gilt als Grundlage für weitere Beschäftigungen und Bestimmungsversuche des Fantastischen (vgl. www.literaturfestival.com 2017).

Adjektiv für die Beschreibung von etwas verwendet, das nicht in der Realität existiert, sondern der eigenen Vorstellungskraft entsprungen ist: „Quimérico, fingido, que no tiene realidad y consiste en la imaginación“ (dle.rae.es 2017). Für den Begriff der Fantasie habe ich aus dem *Diccionario de uso del español* diese Definition ausgewählt: „Imaginación creadora, o sea facultad de la mente para representarse cosas inexistentes; particularmente, para inventar seres y sucesos y crear obras literarias y de arte“ (Moliner 1986: 1281). In der *Brockhaus Enzyklopädie* wird der Ausdruck Fantasie vom griechischen *phantázesthai* abgeleitet, was übersetzt ‘erscheinen’ (Brockhaus 1996: 106) bedeutet und wird als „Vorstellungskraft und Vorstellungsvermögen, das reproduktiv aus der Erinnerung, als freie Ausgestaltung der Erinnerungsinhalte oder als Neuproduktion anschaul. Inhalte wirksam ist“ (Brockhaus 1996: 106) beschrieben. Die Fantasie ermöglicht uns „sich in andere als die gegebenen Situationen hineinzusetzen“ (ebd.: 106) und diese neu zu kreieren indem man keinen vorgegebenen Regeln folgen muss, sondern der Vorstellungskraft freien Lauf geben kann. So stellt diese auch ein wichtiges Element bei der tagtäglichen Problembewältigung dar (vgl. ebd.: 106). Die Fantasie „hilft die Gewohnheiten der Wahrnehmung, des Denkens und Handelns aufzubrechen“ (ebd.: 107) und erweitert unseren Horizont. Sie trägt ebenfalls zum kritischen Denkvermögen bei und ist deshalb auch in der Erziehung von großer Bedeutung (vgl. ebd.: 107).

Das Fantastische

Nun zur genaueren Beschäftigung mit dem Begriff des Fantastischen und der Fragestellung, was einen fantastischen Text kennzeichnet. Todorov erwähnt in seinem Werk *Einführung in die fantastische Literatur* (2013) das Charakteristikum der „Unschlüssigkeit“ (Todorov 2013: 34) bzw. des Zweifelns, dem man ausgesetzt ist, wenn Ereignisse eintreten, die den „Anschein des Übernatürlichen“ haben (ebd.: 34). Wenn dieses Gefühl der Ungewissheit, ob die Begebenheit nun wahr ist, oder doch aus der eigenen Vorstellungskraft, also des Lesers, entstanden ist, bis zum Ende des Werkes aufrechterhalten bleibt, dann taucht man in die Welt des Fantastischen ein. Das Fantastische, laut Todorov, dauert nur so lange an, solange diese Ambiguität erhalten bleibt. Wenn man sich jedoch für eine andere Lösung entscheidet und sich der Zweifel auflöst, dann verlässt man das Fantastische und geht in eins der benachbarten Genres – das Unheimliche oder das Wunderbare – über (vgl. Todorov 2013: 33f.). Das Merkmal der Unschlüssigkeit hinsichtlich der irrationalen Ereignisse ist wichtig, doch es ist nicht

ausreichend, um damit ein Werk als fantastische zu bezeichnen. Laut Todorov müssen drei Bedingungen erfüllt werden, um das Fantastische definieren zu können:

Zuerst einmal muß der Text den Leser zwingen, die Welt der handelnden Person wie eine Welt lebender Personen zu betrachten, und ihn unschlüssig werden lassen angesichts der Frage, ob die evozierten Ereignisse einer natürlichen oder einer übernatürlichen Erklärung bedürfen. Des weiteren kann diese Unschlüssigkeit dann gleichfalls von einer handelnden Person empfunden werden; so wird die Rolle des Lesers sozusagen einer handelnden Person anvertraut und zur gleichen Zeit findet die Unschlüssigkeit ihre Darstellung, sie wird zu einem der Themen des Werks; im Falle einer naiven Lektüre identifiziert sich der reale Leser mit der handelnden Person. Dann ist noch wichtig, daß der Leser in bezug auf den Text eine bestimmte Haltung einnimmt: er wird die allegorische Interpretation ebenso zurückweisen wie die »poetische« Interpretation. (Todorov 2013: 43f.)

Die erste und die dritte Bedingung legen den Fokus auf den Leser, die zweite, die optional ist, bezieht sich auf die handelnde Person im Text. Beim ersten Kriterium ist der Zweifel des Lesers essentiell, der sich daraus ergibt, dass sich der Leser in die Welt der handelnden Person einfühlen kann und somit die Ambiguität zwischen dem realen oder übernatürlichen Erklärungsversuch beim Leser bewahrt bleibt. Die zweite Bedingung zielt auf die handelnde Person ab, die diese Ungewissheit ebenfalls verspürt. Folglich ist diese Unschlüssigkeit im Werk selbst präsent. Die letzte Voraussetzung bezieht sich wiederum auf den Leser und dessen Interpretation des Werkes, also des Gelesenen. Dabei ist es wichtig, dass der Leser hinter dem geschriebenen Wort keine rhetorische Figur oder poetische Schreibweise erkennt, andernfalls würde es sich nicht mehr um das Fantastische handeln (vgl. Todorov 2013: 42ff.). Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die zweite Bedingung weniger wichtig ist als die erste und dritte, wobei laut Todorov die meisten Texte, die dieser Gattung zugeordnet werden, alle drei Kriterien erfüllen (vgl. ebd.: 44).

Das Fantastische, das Unheimliche und das Wunderbare³

Nun möchte ich noch einmal kurz auf die zwei angrenzenden Bereiche des Fantastischen – das Unheimliche und das Wunderbare – eingehen. Diese sollen hier erwähnt werden, da die Grenzen zu den benachbarten Genres fließend sind und man schneller als gedacht das Fantastische verlassen kann und in den anderen Bereich übergeht, je nachdem wie der implizierte Leser den stattgefundenen Ereignissen gegenübersteht und diese beurteilt (vgl. Todorov 2013: 75). Laut Todorov „währt das Fantastische nur so lange wie die Unschlüssigkeit“ (ebd.: 55), kommt jedoch der Leser am Ende zu einer anderen Lösung bzw. Entscheidung, verschwindet die Ambiguität und

³ Diese Kapitel bezieht sich in wesentlichen Teilen auf Todorovs Kapitel *Das Unheimliche und das Wunderbare* (S. 55-74).

der Text wechselt in ein anderes Genre. Einerseits kann der Leser zu dem Entschluss kommen, dass die stattgefundenen Phänomene, die ihm zuerst übernatürlich schienen, einen rationalen Ursprung und eine einleuchtende Erklärung haben, dann geht das Werk vom Fantastischen in den Bereich des Unheimlichen über. Andererseits kann der Rezipient die mysteriösen Ereignisse als übernatürlich beurteilen. Dies hat zur Folge, dass der Leser auch neue Naturgesetze akzeptieren muss, mit denen die Ereignisse gelöst werden können. Tritt dieser zweite Fall ein, entfernt man sich aus dem Bereich des Fantastischen und geht in das Genre des Wunderbaren über (vgl. Todorov 2013: 55f.).

Wichtig zu erwähnen ist, dass ein Werk nicht nur ganz und allein einer bestimmten Gattung angehören muss, es können auch Teile eines Textes zuerst dem Fantastischen angehören, um später in eines der benachbarten Genres wechseln. Die drei Gattungen liegen so nah beieinander, dass sie sich leicht überschneiden können. Aus diesem Grund können sich auch Untergattungen ergeben, die sich aus der Mischung des Fantastischen mit dem Unheimlichen einerseits oder mit dem Wunderbaren andererseits entwickeln können. Todorov beschreibt dieses Vorhandensein beider Kategorien folgendermaßen: „Diese Untergattungen umfassen die Werke, die über lange Zeit die Unschlüssigkeit des Fantastischen aufrechterhalten, schließlich aber im Wunderbaren oder im Unheimlichen enden“ (Todorov 2013: 58f.). Nach Todorov gibt es insgesamt vier Unterteilungen:

- 1) das unvermischt Unheimliche
- 2) das Fantastisch-Unheimliche
- 3) das Fantastisch-Wunderbare
- 4) das unvermischt Wunderbare.

Das unvermischt Fantastische, welches man in dieser Unterteilung zwar nicht vorfindet, aber trotzdem existiert, liegt an der Grenze zwischen dem Fantastisch-Unheimlichen und dem Fantastisch-Wunderbaren (vgl. ebd.: 59).

Nun zur kurzen Begriffsbestimmung der soeben genannten Unterteilungen: Das Fantastisch-Unheimliche bezieht sich auf Werke, in denen die „Ereignisse, die die ganze Geschichte hindurch unheimlich erscheinen [...] am Schluss eine rationale Erklärung“ (ebd.: 59) aufweisen. Werke, die zum unvermischt Unheimlichen gezählt werden, beschreiben Geschehnisse die „gänzlich aus den Gesetzen der Vernunft“ (ebd.: 61) aufgeklärt werden können, die dem Leser aber trotzdem stellenweise

außergewöhnlich, mysteriös, beängstigend vorkommen können. Es handelt sich um eine wage Definition, da diese Untergattung „kein wohlabgegrenztes Genre“ (ebd.: 61) bezeichnet. Auf der anderen Seite der Grenze befindet sich das Fantastisch-Wunderbare. Dieser Kategorie gewidmete Werke zeichnen sich damit aus, dass sie „sich als fantastisch präsentieren und mit der Anerkennung des Übernatürlichen enden“ (ebd.: 68). Diese Untergattung ist dem unvermischt Fantastischen am nächsten, da bei beiden das Fehlen der vernunftgemäßen, logischen Erklärung das Vorkommen des Übernatürlichen andeutet (vgl. Todorov 2013: 68). Zum Schluss gibt es noch das unvermischt Wunderbare, dessen Grenzen – wie schon beim Unheimlichen – leicht verschwimmen. Zu dieser Gruppe gehören Texte in denen übernatürliche Begebenheiten vorkommen, welche aber „weder bei den Personen noch beim implizierten Leser eine besondere Reaktion“ (ebd.: 70) auslösen. Zum besseren Verständnis kann man den Vergleich zum Märchen heranziehen, denn auch in diesen ist weder die handelnde Person noch der Leser verblüfft, wenn beispielsweise die Tiere sprechen können oder die ‘Gute-Alte-Fee’ aus einem Kürbis eine Kutsche zaubert. Genauer betrachtet, stellt das Märchen nur eine Variante des Wunderbaren dar. Das Märchen zeichnet sich durch seine besondere Schreibart aus und nicht durch „[...] die Stellung, die das Übernatürliche in ihm einnimmt“ (ebd.: 70).

Die Erwähnung dieser Untergruppen war deshalb von Bedeutung, da nun die Überleitung zum behandelten Thema, das Auftreten und die darauffolgende Beschreibung der fantastischen Elemente in dem Spielfilm *El laberinto del fauno*, gegeben ist. Dieser Film wird sowohl als Drama und Fantasy-Film als auch als Märchen bezeichnet. Bei der genaueren Beschäftigung mit dem fantastischen Aspekt (im analytischen Teil dieser Diplomarbeit) wird schnell deutlich, dass es sich bei diesem Werk um eine Mischung aus Märchen und Fantasy handelt und die soeben beschriebenen Eigenschaften des Fantastischen im Allgemeinen und dem Fantastisch-Wunderbaren im Detail sichtbar werden.

Der fantastische Film

Todorov hat seine Überlegungen aus der Sicht der Literaturwissenschaft angefertigt. Nun soll diese Theorie, die als Grundlage für weitere Beschäftigungen und Bestimmungsversuche des Fantastischen gilt, auf das audiovisuelle Medium des Filmes erweitert werden. Dazu wird das Werk *Phantastischer Film. Instabile Narrationen und die Narrationen der Instabilität* (2010) von Claudia Pinkas herangezogen, um die

Phantastik-Theorie von Todorov an den Film anzupassen und zu ergänzen. Bevor sich die Autorin mit der Adaption der Phantastik-Theorie Todorovs auf den Film beschäftigt, gibt sie einen Abriss der verschiedenen Definitionsversuche des Fantastischen bzw. des fantastischen Filmes, die mit Begriffserklärungen verschiedener Theoretiker belegt werden.

In den 50er Jahren taucht der Begriff des fantastischen Films als eigenständige Kategorie erstmals in Frankreich und in den USA, später auch in Deutschland auf und wird als „eine Gruppe non-mimetischer, fiktionaler Spielfilme, zumeist aus dem Bereich der Genres des Horrors-, des Science Fiction- und des Fantasy-Filmes“ (Pinkas 2010: 15) bezeichnet. Natürlich lassen sich schon früher, zu Beginn des 20. Jahrhundert, Beiträge zu dieser Thematik nachweisen. Jedoch wurden zu dieser Zeit die Filme, wegen deren künstlerischer Ausdrucksweise, an sich als ‘fantastisch’ betrachtet und fungierten „somit von Beginn an als ein ›Medium des Phantastischen‹, das die ungezügeltsten Imaginationen auf der Leinwand Wirklichkeit werden lassen kann“ (ebd.: 15). In der *Brockhaus Enzyklopädie* findet man, nach dem Eintrag zur fantastischen Literatur, auch einen Absatz, der sich dem fantastischen Film widmet: „Bez(eichnung) für eine Filmgattung, die (in Anlehnung und Abgrenzung der Inhalte und Formen) auf Romantik, Märchen und Sage, aber auch Sciencefiction und Horror [...] zurückzuführen ist“ (Brockhaus 1996: 107). Die „Fantastik mit ihren spieler(ischen), frei erfind- und gestaltbaren Elementen“ (ebd.: 107) bildet das Kernstück des fantastischen Filmes. Demnach werden, dieser Definition nach, mehrere Filme zu dieser Kategorie gezählt, beispielsweise Filme, in denen offenbar übernatürliche Dinge stattfinden und die Naturgesetze ihre Gültigkeit verlieren (vgl. Pinkas 2010: 10). Hier knüpft die Auseinandersetzung mit Todorov an, die sich mit den Kriterien des Fantastischen beschäftigt.

Pinkas, die sich dem Medium Film widmet, greift die Fantastik-Theorie auf und erweitert diese. Ihre Forschungsarbeit verweist darauf, dass „ein tragfähiges Phantastik-Modell nur als narratologisches Modell mit einer Ausrichtung auf die beiden Ebenen *histoire* und *discours*“ (ebd.: Pinkas 2010: 274) fungieren kann. Im Mittelpunkt ihrer Beschäftigung steht die Wechselbeziehung der beiden genannten Ebenen, welche gleichermaßen auf den fantastischen Film einwirken und somit berücksichtigt werden sollen. Pinkas betont „dass die phantastische Ambiguität nicht nur aus einer Mehrdeutigkeit der Ereignisse der erzählten Welt, sondern insbesondere auch aus einer

bestimmten Form eines mehrdeutigen, destabilisierten Erzähldiskurses“ (ebd.: 2) entsteht. In anderen Worten zusammengefasst, stellt das „phantastische Erzählen [...] stets ein mehrdeutiges, instabiles Erzählen, das aus der Spannung zwischen Geschichte und Diskurs, zwischen dem ›Was‹ und dem ›Wie‹ der Erzählungen hervorgeht“ (ebd.: 5), dar.

Bei Pinkas Begriffsbestimmung des fantastischen Films, die, wie schon erwähnt, auf Todorovs Theorie aufbaut, müssen zwei Bedingungen des Fantastischen, „die Ambiguität [...] sowie die Fiktionalität und Wörtlichkeit des Textes“ (ebd.: 4), erfüllt werden. Todorov verwendet bei den Kriterien des Fantastischen den Begriff der Unschlüssigkeit, Pinkas entscheidet sich hingegen für den Terminus der Ambiguität, der ihr in diesem Kontext aussagekräftiger und passender scheint. Ihr Begriff stützt sich auf das von Shlomith Rimmon⁴, einer israelischen Literaturwissenschaftlerin und Erzähltheoretikerin, ausgearbeitete, enggefasste Ambiguitäts-Konzept, welches „Ambiguität als Kippspiel mit gleichwertigen, einander gegenseitig ausschließenden Deutungsalternativen“ (Pinkas 2010: 38) ansieht. Pinkas leitet den Begriff der Ambiguität von diesem Konzept ab und meint damit, dass diese Ambiguität dann auftritt, wenn der Zuschauer verschiedenen Deutungsmöglichkeiten gegenübersteht bzw. diese sich im Film ergeben, aber er nur die eine oder eben die andere Sichtweise der Begebenheiten wählen kann. Dem Zuschauer wird dabei keine Empfehlung gegeben, wie er die Ereignisse deuten soll (vgl. ebd.: 39). Pinkas spricht von der „Unentscheidbarkeit zwischen einer natürlichen und einer übernatürlichen Erklärung des Geschehens“ (ebd.: 40). Folglich sind die Verfahren und Methoden, wie etwas dargestellt wird, von Bedeutung, um Unschlüssigkeit zu bewirken. Dabei ist zu beachten, dass es sich beim Film um ein audiovisuelles Medium handelt, dem unterschiedliche Zeichensysteme – Sprache, Bild und Ton – zur Verfügung stehen, um diese Ambiguität zu inszenieren. Dazu zählen beispielsweise „die Gestaltung des Verhältnisses zwischen verschiedenen Erzählinstanzen, die Perspektivierung des Erzählten ebenso wie dessen raumzeitliche Organisation“ (Pinkas 2010: 47), all diese Elemente, sowie viele mehr, können eine Mehrdeutigkeit bewirken.

⁴ Shlomith Rimmon-Kenan (geboren 1942): Professorin für Englisch und Vergleichende Literaturwissenschaft auf der Hebräischen Universität in Jerusalem und Autorin der Bücher *Narrative fiction* (1983), *A glance beyond doubt* (1996) *The concept of ambiguity, the example of James* (1977) (vgl. de.scribd.com 2017).

Beim zweiten Kriterium, welches sich auf die „Fiktionalität des Textes und die Wörtlichkeit der Bedeutung“ (Pinkas 2010: 66) bezieht, geht Pinkas wieder von Todorovs Merkmal, dem „Ausschluss einer poetischen oder allegorischen Lesbarkeit“ (ebd.: 66), aus, wobei sie statt dem Ausdruck der Poesie, den Todorov verwendet, das Begriffspaar „fiktional vs. non-fiktional“ (ebd.: 68) für den fantastischen Film gebraucht. Zu den non-fiktionalen Filmen zählt zum Beispiel der Dokumentarfilm, die anderen, also die Mehrheit der Spielfilme, gehen aus dem fiktionalen Bereich hervor. Demnach stellt die Fiktionalität ein essentielles Merkmal des Fantastischen dar bzw. anders formuliert: wenn das Fantastische zum Vorschein kommt, verweist es stets auf einen fiktionalen, narrativen Spielfilm. Der zweite Teil des Kriteriums, die Wörtlichkeit bzw. der Ausschluss eines bildhaften Ausdrucks, bezieht sich auf Todorovs „Begriff der ›unschlüssigen‹ Allegorie“ (ebd.: 79). Die bildhafte Sprachverwendung, wie eine Metapher oder Allegorie, kann entweder wörtlich genommen oder als Stilmittel interpretiert werden, wobei das letztere zur Ausschließung des Wunderbaren führt. Das Fantastische bleibt nur erhalten, wenn „sich die wörtliche und die übertragene Deutung eines scheinbar wunderbaren Ergebnisses die Waage halten“ (ebd.: 79) und demnach eine mehrdeutige Interpretation möglich ist. Aus Pinkas Forschungsarbeit wird deutlich, dass

metaphorisierende und allegorisierende Darstellungsverfahren im Film ebenso wie in der Literatur äußerst widersprüchliche Konsequenzen für das Phantastische besitzen können. So können derartige Verfahren einerseits zur Tilgung eines potentiell Wunderbaren führen, andererseits können sie aber auch als Initiatoren einer phantastischen Mehrdeutigkeit fungieren, indem die wörtliche, d. h. die wunderbare, und die übertragene Bedeutung zu gleichen Teilen im Text präsent sind und nicht ineinander auflösbar sind. Die (Un-)Eigentlichkeit eines sprachlichen Ausdrucks, einer Filmszene oder eines literarischen bzw. filmischen Textes [...] bildet somit ein wichtiges Verfahren eines mehrdeutigen, phantastischen Erzählens. (Pinkas 2010: 8ff.)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Pinkas den Versuch wagt, sich der filmischen Fantastik zu nähern und den fantastischen Film zu charakterisieren. Dabei verweist sie auf das narratologische Modell, welches für die Fantastik-Forschung, die sich auf das audiovisuelle Medium bezieht, von großer Bedeutung ist. Ihr Fokus liegt auf der Miteinbeziehung der beiden Ebenen, der Geschichte und des Diskurses, im fantastischen Film und betont, dass fantastisches Erzählen „stets auf Strategien einer Destabilisierung und Ambiguisierung des Erzählten“ (Pinkas 2010: 274) beruht.

4. Das Märchenhafte

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit dem Begriff des Märchens, der für den Film *El laberinto del fauno* wesentlich ist, da die Analyse (siehe Kapitel 9.3.) zeigen wird, dass der Film märchenhafte Züge aufweist.

Das Märchen

In der *Brockhaus Enzyklopädie* findet man unter dem Begriff des Märchens folgende Beschreibung: Das Märchen stellt „eine fantast(ische) Erzählung, die an Ort und Zeit nicht gebunden ist“ (Brockhaus 1996: 198) dar. Es werden grundsätzlich zwei Hauptformen unterschieden – das Volks- und das Kunstmärchen. Das Volksmärchen bezeichnet Erzählungen, die auf volkstümliches, anonymes Erzählgut verweisen, welche zu Beginn mündlich überliefert wurden. Im Gegensatz dazu ist beim Kunstmärchen der Autor bekannt und zeichnet sich durch dessen künstlerische Freiheiten aus, wobei ihm die Strukturen des Volksmärchens oft als Modell dienen (vgl. Tismar 1983: 1). Es gibt viele Märchenforscher, die jeweils eine eigene Begriffsdefinition des Märchens für sich beanspruchen, ich möchte als Beispiel die Definition von Bolte und Polívka anführen, die mit ihrem Werk *Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm* (1913-1918) einen großen Einfluss auf die Märchenforschung ausübten (vgl. Propp 1972: 11). Diese Begriffserklärung von Bolte und Polívka stammt aus dem Werk *Das Märchen* (1979)⁵ von Max Lüthi, einem europäischen Märchenforscher:

Unter einem Märchen verstehen wir seit Herder und den Brüdern Grimm eine mit dichterischer Phantasie entworfene Erzählung besonders aus der Zauberwelt, eine nicht an die Bedingungen des wirklichen Lebens geknüpfte wunderbare Geschichte, die hoch und niedrig mit Vergnügen anhören, auch wenn sie diese unglaublich finden (Lüthi 1979: 3).

Wie man in dieser Beschreibung lesen kann, zeichnet sich ein Märchen durch eine fantastische Geschichte aus, die in einer Zauberwelt stattfindet, ein Charakteristikum, das auch den behandelten Film *El laberinto del fauno* kennzeichnet. Das (europäische) Märchen ist meist „durch die Neigung zu einem bestimmten Personal, Requisitenbestand und Handlungsablauf und durch die Neigung zu einer bestimmten Darstellungsart (Stil)“ (Lüthi 1979: 25) gekennzeichnet. Das Personal, also die Figuren des Märchens, besteht meist aus dem Helden, dem Bösewicht, dem Helfer des Helden etc. Diese Figuren unterscheiden sich oft in deren konträren Charakterzügen, wie z.B.

⁵ Max Lüthi's Werk *Das Märchen* (1979) gilt als anerkannte und grundlegende Einführung in die Märchenforschung (vgl. Kahn/Röth 1993: 21).

dem guten Jungen und der bösen Hexe. Im Märchen kommen sogenannte Requisiten vor, zu welchen magische oder Alltagsgegenstände, fantastische Elemente, Wesen oder auch die Gabe oder Zauberkraft, die der Held besitzt, gezählt werden. Diese Requisiten verhelfen dem Helden oft bei der Aufgabenbewältigung. Der Handlungsablauf ist z.B. vom Kampf und Sieg, der gestellten Aufgabe und deren Lösung und dem guten Ende gekennzeichnet (vgl. ebd.: 25ff.). Zuletzt wird die Darstellungsart angegeben, die sich durch ein zügiges Voranschreiten der Handlung und einer oberflächlichen Benennung der Figuren und Requisiten auszeichnet. „Schon diese entschiedene Ausrichtung auf eine meist einsträngig geführte Handlung gibt dem Märchen Bestimmtheit und Klarheit (ebd.: 29).

Des Weiteren werden in der *Morphologie des Märchens* (1972) von Vladimir Propp einige Funktionen der handelnden Personen, also die Handlungen und Aktionen der Protagonisten, angeführt, die für Märchen typisch sind (vgl. Propp 1972: 25ff.). Diese Funktionen, die Propp als morphologische Elemente bezeichnet, bilden die morphologische Grundlage des Märchens (vgl. ebd.: 31) und werden anhand einer (persönlichen) Auswahl⁶ dargestellt: Eine charakteristische Ausgangssituation des Märchens kann die Erwähnung der Familienmitglieder oder des künftigen Helden sein.

Typische Funktionen sind:

- Die „zeitweilige Entfernung“ (ebd.: 31): damit ist gemeint, dass eine Person sich entfernt, z.B. das Haus verlässt, verreist etc. Eine verstärkte Form dieser genannten Funktion stellt der Tod einer Person, z. B. eines Elternteils, dar (vgl. ebd.: 32);
- dem Helden wird entweder ein „Verbot“ oder ein „Befehl“ erteilt (ebd.: 32);
- „Verletzung des Verbots“ (ebd.: 33): bei dieser Funktion tritt oft eine neue Person oder Gestalt auf, die den „Gegenspieler“ (ebd.: 33) darstellt, die den Helden dazu verführt das Verbot bzw. den Befehl zu ignorieren und zu verletzen;
- „Schädigung“ (ebd.: 36): bei dieser Funktion fügt der Bösewicht oft einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu;

⁶ Hier wird eine Auswahl der Funktionen, die für den Film *El laberinto del fauno* (2009) relevant sind, angeführt. Diese werden nur mit kuzen Beispielen angegeben, im Kapitel 9.3. werden diese mit konkreten Beispielen aus dem Film beschrieben. Eine genauere Beschäftigung mit dieser Thematik bietet Propps drittes Kapitel *Die Funktionen der handelnden Personen* (S. 31-66).

- „der Held wird auf die Probe gestellt“ (ebd.: 43);
- der Held empfängt ein „Zaubermittel“ (ebd.: 47);
- „Markierung“ (ebd.: 54) des Helden: der Held wird gekennzeichnet, indem er z. B. in einem Kampf verletzt wird und die Wunde das Kennzeichen darstellt.

Im Film *El laberinto del fauno* lassen sich viele dieser genannten Funktionen finden, wobei deren genauere Untersuchung verdeutlicht, dass der Spielfilm einen märchenhaften Charakter aufweist.

5. Mythos

Dieses Kapitel widmet sich der Begriffserklärung bzw. Annäherung des Terminus Mythos, der als Grundlage für die Behandlung des Films *La teta asustada* (2009) dient.

Mythos

Der Begriff *mythos* stammt aus dem Griechischen, und steht auf Deutsch für ‘Rede, Wort, Erzählung’ und bezeichnet Erzählungen „die einen nicht beweisbaren, kollektiv wirksamen Sinn“ (Schweikle 2007: 524) aufweisen. Da sich mehrere Disziplinen, wie die Literaturwissenschaft, Religionswissenschaft, Philosophie, Psychologie oder Ethnologie, mit diesem Terminus befassen und jeweils andere Kriterien und Aspekte miteinbeziehen, ist eine einheitliche Definition schwierig – bzw. fällt dementsprechend komplex aus – und macht nur eine Annäherung möglich. Die griechische Antike, mit den Epen Homers und Hesiods, kann als Orientierung für eine allgemeine Bestimmung herangezogen werden. Folglich wird der Mythos mit der „Götter- und Heldengeschichte“ (ebd.: 524) gleichgesetzt und „bezeichnet – in Opposition zu *lógos* als der vernünftig argumentativen – die unbeweisbare, fiktional-erzählende Rede“ (Schweikle 2007: 524). Dieser steht man oft kritisch gegenüber, da der Wahrheitsgehalt zu hinterfragen ist (vgl. Schweikle 2017: 524f.). In der *Brockhaus Enzyklopädie* wird dieser Schlüsselbegriff folgendermaßen beschrieben:

Bez. für 1) die Erzählung von Göttern, Heroen u.a. Gestalten und Geschehnissen aus vorgeschichtl. Zeit; 2) die sich darin aussprechende Weltdeutung eines frühen (myth.) Bewusstseins; 3) das Resultat einer sich auch in der Moderne noch vollziehenden Mythisierung (>neue Mythen<) im Sinne einer Verklärung von Personen, Sachen, Ereignissen oder Ideen zu einem Faszinosum von bildhaftem Symbolcharakter (Brockhaus 1996: 309).

Es hat sich eine neuzeitliche Mythos-Auffassung entwickelt, die sich auf die „Neubewertung der Mythologie als einer eigenen welterschließenden Leistung der menschlichen Einbildungskraft“ (Schweikle 2007: 525) zurückführen lässt, die „nicht auf die dichterischen Texte selbst, sondern auf die in ihnen zur Darstellung kommenden kollektiven Vorstellungsweisen eines Volkes“ (ebd.: 525) hinzielt. Im Laufe der Jahre haben sich geschichtsphilosophische und politische sowie philosophisch-anthropologische Erklärungen und Vorstellungen herausgebildet. Ein Vertreter der letztgenannten Ansichten ist unter anderem Cassirer, der den Mythos als „eigenen Typus der »symbolischen Formen«, in denen der Mensch die Welt erfährt und versteht“ (ebd.: 525). Bei ihm ist die soziale Funktion des Mythos in Bezug auf Rituale maßgebend und somit nimmt der Mythos einen bedeutenden kulturellen Stellenwert in einer Gesellschaft ein. Hoche schreibt in der Einleitung zu Cassirers Werk:

Demnach erklärt der Mythos das, was im Ritual und Kult geschieht, und gewährleistet als bildhafter Ausdruck kollektiver Gefühle die Erneuerung, Rettung oder Stiftung von Gemeinschaft. Diese mythischen Bilder sind allerdings nicht als solche bekannt, sondern konstituieren eine Realität, welcher der Mensch in seiner Vorstellung zunächst passiv unterworfen bleibt. (Hoche 2003: 36f.)

Christoph Jaume meint, dass Mythen gewisse wiederholbare Ereignisse, die in keinen konkreten Zeit-Raum-Kontext eingebettet werden, erzählen und dass der Mythos oft in Verbindung mit Ritualen steht (vgl. Barner/Detken/Wesche 2003: 10).

Es lassen sich unzählige Definitionen finden, aus welchen sich verschiedene Typen des Mythos herausgebildet haben. Aufgezählt werden unter anderen: „theogonische, kosmogonische und anthropogonische Mythen als Sinngebung und Ursprung (der Götter, der Welt, der Menschen) her; [...]; Perioden- und Transformationsmythen als Deutungsmodelle des Geschichtsverlaufs (z.B. »goldenes Zeitalter«)“ (Schweikle 2007: 525) usw. Mythen behandeln meist Themen, die sich auf „zentrale Ereignisse oder Situationen des menschl. Lebens“ (Brockhaus 1996: 309) beziehen, wie beispielsweise Geburt, Ehe, Liebe, Treue und Verrat – aber auch auf den behandelten Film *La teta asustada* bezogen – Thematiken wie Krieg, Krankheiten und Tod (vgl. Brockhaus 1996.: 309) und viele mehr.

Lévi-Strauss hingegen verweist beim Mythos auf die Vergangenheit, durch die das Aktuelle und das Zukünftige mit dem Vergangenen in Verbindung stehen, wodurch ein Mythos eine zeitlose Gültigkeit erhält:

Ein Mythos bezieht sich immer auf vergangene Ereignisse: »Vor der Erschaffung der Welt« oder »in ganz frühen Zeiten« oder jedenfalls »vor langer Zeit«. Aber der dem Mythos beigelegte innere Wert stammt daher, daß diese Ereignisse, die sich ja zu einem bestimmten Zeitpunkt abgespielt haben, gleichzeitig eine Dauerstruktur bilden. Diese bezieht sich gleichzeitig auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. (Lévi-Strasss 2003: 62)

Abschließend möchte ich das Konzept der *Mythomotorik* von Jan Assmann anführen, der sich mit der Erinnerungskultur beschäftigt und auf einige Überlegungen von Lévi-Straus zurückgreift. Hoheisel schreibt in der Einführung zu Assmanns Werk: „Er [=Assmann] untersucht, wie sich Gesellschaften erinnern und wie sich Gesellschaften imaginieren, indem sie sich erinnern, welche verschiedenen Formen von Traditionsbildung, Vergangenheitsbezug, politischer Identität bzw. Imagination es gibt“ (Hoheisel 2003: 277). Bei dieser Untersuchung nimmt die Beschäftigung mit der Funktion des Mythos für das kulturelle Gedächtnis eine wichtige Stellung ein (vgl. ebd.: 277). Assmann sieht dabei den Mythos nicht als Gegenpol zur Geschichte an, sondern fasst diesen als Verinnerlichung und Erinnerung der Geschichte auf. Unter dem vorher genannten Begriff der *Mythomotorik* versteht er „den Komplex narrativer Symbole, fundierender und mobilisierender Überlieferungen, die Deutungsmuster für die Gegenwart bereitstellen sowie Handlungsmuster für die Zukunft entwerfen“ (ebd.: 278).

6. Trauma

Unter einem Trauma (aus dem Griechischen für ‘Wunde’) versteht man einerseits, aus der medizinischen Sicht, die durch äußere Gewalteinwirkung verursachte „Schädigung eines Organismus und ihre Symptome“ (univie-brockhaus-de/medizin 2017), andererseits, aus dem Bereich der Psychologie, eine „psychische oder nervöse Schädigung durch ein plötzlich eintretendes tief gehendes Erlebnis, heftiger Schock, der psychische Veränderungen“ (univie-brockhaus.de/psychologie 2017) auslöst. Im Lexikon der Psychologie wird das psychische Trauma folgendermaßen definiert:

Trauma, psychisches, ein vitales Diskrepanzerlebnis zwischen bedrohlichen Situationsfaktoren und individuellen Bewältigungsmöglichkeiten, das mit Gefühlen von Hilflosigkeit und schutzloser Preisgabe einhergeht und so eine dauerhafte Erschütterung von Selbst- und Weltverständnis bewirkt. Das Kriterium *vitaler* Diskrepanzerlebnis schränkt Trauma auf einen vitalen, im Extrem lebensbedrohlichen Typ von Ereignissen oder Umständen ein. Die traumatische Wirkung geht jedoch nicht allein von dem Ereignis als solchem aus, sondern aus seiner *Diskrepanz* zu den individuellen Bewältigungsmöglichkeiten. [...] So ist Trauma das subjektiv unfaßbare Geschehen, das unser Selbst- und Weltverständnis dauerhaft *erschüttern* kann. (www.spektrum.de 2017, Hervorh. im Original)

Ereignisse, die zur Traumatisierung beitragen können, sind:

Erleben von körperlicher und sexualisierter Gewalt, auch in der Kindheit (sogenannter sexueller Mißbrauch), Vergewaltigung, gewalttätige Angriffe auf die eigene Person, Entführung, Geiselnahme, Terroranschlag, Krieg, Kriegsgefangenschaft, politische Haft, Folterung, Gefangenschaft in einem Konzentrationslager, Natur- oder durch Menschen verursachte Katastrophen, Unfälle oder die Diagnose einer lebensbedrohlichen Krankheit. (Flatten 2011: 203)

Diese Erfahrungen sind entweder am eigenen Leibe, oder auch an fremden Personen erlebt worden. Oft überkommt den Betroffenen ein Gefühl der Hilflosigkeit, wodurch die Grenze der Belastbarkeit überschritten wird und aus der persönlichen Sichtweise keine Möglichkeit der Bewältigung gesehen wird. Diese traumatischen Ereignisse können meist nicht oder zumindest nicht richtig verarbeitet werden, was zur Verdrängung und dem immer wiederkehrenden Erleben dieser schmerzhaften Gefühle und Erinnerung zur Folge hat (vgl. lexikon.standg.eu 2017).

In einigen international anerkannten diagnostischen Manualen, wie dem DSM-IV (=Diagnostisches und Statistisches Manual psychischer Störungen) wird das Trauma „unter der sog. *posttraumatischen Belastungsstörung (post traumatic stress disorder)* abgehandelt“ (www.spektrum.de 2017), die nicht selten mit dem psychischen Trauma einhergeht. Unter diesem Terminus wird eine Krankheit bezeichnet, die in den 1980er Jahren von der APA (=American Psychiatric Association) erstmals offiziell anerkannt wurde. Dabei handelt es sich grundsätzlich um eine Gedächtnisstörung (vgl. Leys 2000: 2). „The idea is that, owing to the emotions of terror and surprise caused by certain events, the mind is split or dissociated: it is unable to register the wound to the psyche because the ordinary mechanisms of awareness and cognition are destroyed“ (Leys 2000: 2). Aus diesem Grund können Personen, die an dieser Erkrankung leiden, die schmerzhaften Erfahrungen nicht wieder ins Bewusstsein rufen und diese dort integrieren, sondern werden stattdessen von traumatischen Erinnerungen heimgesucht. Die Personen werden in diesen schmerzvollen Zustand immer wieder zurückversetzt, da sie diesen nicht verarbeiten können. Symptome wie Alpträume, *Flash-Backs*, belastende Erinnerungsbilder, emotionale Abgestumpftheit, Depression, Schuldgefühle, eine erhöhte Tendenz zur Gewalthandlung und Hypervigilanz etc. werden dieser Krankheit zugeschrieben. „Accordingly, the restoration of memory through technologies designed to get the patient to remember by restoring the »pathogenic secret« to awareness is one of the major goals of the therapy“ (ebd.: 2f.). Eine mögliche Art und Weise der

Therapie stellt das bewusste Erinnern dar, um die traumatischen Erlebnisse aufarbeiten zu können.

In den letzten Jahren wurde die Hypothese aufgestellt, dass

eine transgenerationale Weitergabe traumatischer Erfahrungen, möglich ist, d.h., dass traumatische Erfahrungen wie Krieg, sexueller Missbrauch oder schwere körperliche Misshandlungen bei den Opfern seelische Wunden hinterlassen, unter denen sie ein Leben lang zu leiden haben, wobei die Traumata unbewusst auch an die nächste Generation weitergegeben werden können. (lexikon.stangl.es 2017)

So können beispielsweise die traumatischen Erfahrungen der Eltern, die das Kind nicht am eigenen Leibe erlebt hat, trotzdem auf das Kind einwirken und die Beziehung zwischen den Eltern und dem Kind bzw. das Wohlbefinden der Nachkommen negativ beeinflussen (vgl. lexikon.stangl.eu 2017). Diese Feststellung entstand ursprünglich im Zusammenhang mit den Überlebenden des Holocausts. Heutzutage existieren schon viele Forschungsberichte und Resultate, sowie Literatur, die sich mit den Auswirkungen von KZ-Aufenthalten auf die Überlebenden und der transgenerationalen Traumaweitergabe beschäftigen. Erstmals wurden in den 1960er Jahren wissenschaftliche, vor allem aus der psychoanalytischen Sichtweise resultierende Arbeiten zur transgenerationalen Weitergabe von Traumata und die Nachwirkungen des Holocausts für die Betroffenen sowie deren nachfolgende Generation veröffentlicht (Reddemann/Gahleitner 2016: 119ff.). In diesem Zusammenhang verweisen Reddemann und Gahleitner auf die transgenerationale Weitergabe von Erlebnissen und Erinnerungen, die „von einer Generation zur nächsten einem ›Erbe‹ gleich“ (Völter 2008: 101, zit. n. Reddemann/Gahleitner 2016: 118) übergeben werden.

Diese seelische Verstrickung und Weitergabe von Traumata an die nächste Generation ist vor allem in Bezug auf den bearbeiteten Film *La teta asustada* (2009) relevant.

Historischer Kontext

7. Spanischer Bürgerkrieg (1936-39) & Nachkriegszeit (1939-45)

In diesem Kapitel soll ein Überblick über den gesellschaftspolitischen Hintergrund gegeben werden, da er eine zentrale Rolle im Film von Guillermo del Toro einnimmt: Die Handlung von *El laberinto del fauno* spielt im Jahr 1944, also fünf Jahre nach Beendigung des Spanischen Bürgerkriegs.

Der Spanische Bürgerkrieg (1936-39)

Der Spanische Bürgerkrieg dauerte von Juli 1936 bis April 1939 an, doch er bahnte sich schon in den Jahren davor an und hätte nur schwer verhindert werden können, da Spanien bzw. die Zweite Republik von sozialen und politischen Spannungen beherrscht worden war. Außerdem kam es zunehmend zur „Radikalisierung der Rechten und Linken und damit zu einer gesamtpolitischen Polarisierung im Lande“ (Bernecker/Pietschmann 2005: 348), die die Republik schwächte. Die Linken sahen eine immer größere Bedrohung des Faschismus kommen, der immer mehr an Macht gewann, und die Rechten sahen sich als einzig mächtige Gegenkraft, die sich gegen „Separatismus, atheistischen Liberalismus und eine bevorstehende Sozialrevolution“ (ebd.: 348) auflehnen konnte. Als bedeutende Gegenkräfte wirkten überdies die katholische Kirche und das Militär, die sich auf die Seite der Aufständischen stellten (vgl. ebd.: 351f.).

So kam es dazu, dass im Jahr 1936 der Bürgerkrieg ausbrach, der mit der Machtübernahme des faschistischen General Francisco Franco (1892-1975), der vor einem totalitär geführten Regime nicht abschreckte, folgte. Seine Machtposition verdankte er einerseits dem Sieg seiner Truppen sowie andererseits der Unterstützung aus Deutschland und Italien (Hitler und Mussolini). Obwohl sich die Falange mit den karlistischen Truppen zur „*FET y de las JONS*“ (Born [u.a.] 2012: 563) zusammenschloss und dadurch an Stärke gewann, wurde die Kriegsentscheidung und Belagerung der Städte durch die republikanische Einheit⁷, die von der Sowjetunion und

⁷ Zu Beginn schien es als ob die Republik die Oberhand behalten würde, sie besaß „die Großstädte mit ihrer Industrie und Bevölkerung, die Bergbaureviere, de(n) größte(n) Teil der Kriegs- und Handelsflotte, zwei Drittel des Festlandes der Halbinsel, die Goldreserven und de(n) Export der Zitrusfrüchte vom Hafen Valencia, die wichtigste Devisenquelle des Landes“ (Beevor 2006: 108).

der Internationalen Brigade unterstützt wurde, erschwert. Jedoch bekamen die Nationalisten nicht nur Unterstützung aus dem Ausland, sondern auch von den Rif-Stämmen. Sie besaßen ebenfalls die Kontrolle über die bedeutendsten fruchtbaren Regionen des Landes und von amerikanischen und britischen Banken und Firmen erhielten sie Kredite und Öl (vgl. Beevor 2006: 108). Letzten Endes konnte Francos Heer nicht aufgehalten werden und nach einem dreijährigen Kampf rückten die siegreichen Truppen Ende März des Jahres 1939 in Madrid vor. Der Krieg forderte auf beiden Seiten viele Opfer ein und obwohl der Bürgerkrieg offiziell für beendet deklariert wurde und man auf Frieden hoffte, setzte Franco seinen Kampf zur Vernichtung aller politischer Gegner fort (vgl. Born [u.a.] 2012: 563).

Nachkriegszeit, Repressionen und Zweiter Weltkrieg (1939-45)

Die Folgen des dreijährigen Krieges waren fatal, das ganze Land lag in Trümmern. Infolgedessen ging die landwirtschaftliche und industrielle Produktion zurück und es folgte ein wirtschaftlicher Zusammenbruch, der Hungernöte und ein Leben in schlechten Bedingungen mit sich brachte. Außerdem hatte das Land noch Kriegsschulden. Franco versuchte die Wirtschaft anzukurbeln und das Land aufzubauen, darunter mussten jedoch die Arbeiter und die Ärmsten des Staates leiden (vgl. Beevor 2006: 503). Franco genoss dabei Autorität, die Kontrolle über die Wirtschaft sowie über seine Gegner. Die Nachkriegszeit zeichnete sich vor allem durch die sogenannten „Säuberungen bzw. Reinigungen“ (Born [u.a.] 2012: 563) aus. Die besiegten Republikaner und generell alle, die sich Franco widersetzen, wurden weiterhin bekämpft, das heißt, sie wurden gefangen genommen, bestraft oder getötet. Dafür wurden Lager errichtet, in denen die Häftlinge unter prekären Bedingungen leben mussten. Bestraft wurden nicht nur politische Gegner, sondern all jene, die nicht nach Francos Vorstellungen, vor allem in Bezug auf die religiöse Ausrichtung, der Verehrung des katholischen Glaubens und der Anerkennung des nationalen Staates, handelten und lebten (vgl. Beevor 2006: 505ff.). In den Lagern und Gefängnissen breiteten sich Krankheiten und Epidemien aus, viele waren am Verdursten und Verhungern und eine Großzahl überlebte die Lager nicht oder beging Selbstmord (vgl. Beevor 2006: 507ff.).

Das öffentliche Leben war durch die Einschränkung der individuellen Freiheit und Zensur geprägt. Franco wurde die uneingeschränkte Vollmacht erteilt, jeder musste Gehorsam leisten und die katholische Kirche, die immer mehr an Macht genoss, und die Geheimpolizei spielten eine wichtige Rolle (vgl. Beevor 2006: 508ff.). Diejenigen die

nicht gefasst worden sind, flüchteten nach dem Krieg ins Ausland, wobei sie dort zwar in provisorisch errichteten Auffanglagern Zuflucht erhalten haben, jedoch unter schrecklichen Bedingungen ausharren mussten, da die Länder nicht mit so einem großen Zustrom an Flüchtlingen gerechnet hatten und darauf nicht vorbereitet waren (vgl. ebd.: 512ff.). Andererseits meldeten sich republikanische Aufständische freiwillig im Ausland zum Kampf, da für viele der Zweite Weltkrieg nur eine Weiterführung des Konflikts bedeutete und deshalb schlossen sie sich den Franzosen, den Briten oder der Sowjetunion an (vgl. ebd.: 523f.). Als im Jahr 1944 langsam die Kämpfe in Frankreich vorüber waren, schlossen sich spanische Widerstandskämpfer im Süden Frankreichs zusammen, mit dem Ziel das franquistische Regime zu stürzen. Verschiedene Guerilla- und Widerstandsgruppen wurden gegründet, um gemeinsam über die Pyrenäen Franco anzugreifen. Nicht nur im Ausland entstanden Rebellionen, auch im Inland versteckten sich Partisanen in den Bergen, „*los hombres de la sierra*“ (ebd.: 2006: 525) wurden sie genannt, die in kleinen Gruppen im Hügelland verstreut die Angriffe planten. Jedoch waren sie in der Unterzahl und die Geheimpolizei und die Guardia Civil zu stark. Der bewaffnete Widerstand hielt in manchen Regionen bis in die 50er Jahre stand, nichtsdestotrotz konnte Francos Diktatur nicht niedergeschlagen werden (vgl. ebd.: 524ff.). Erst im Jahr 1948 rief Franco die offizielle Beendigung des Kriegszustands in Spanien aus (vgl. ebd.: 522).

8. Bewaffneter Konflikt in Peru (1980-1992)

In diesem Kapitel soll ein kurzer Abriss über den gewaltsamen, inneren Konflikt in Peru, der sich in den Jahren von 1980 bis 1992 ereignet hat, gegeben werden, da dessen Folgen und Nachwirkungen eine wichtige Rolle im Film *La teta asustada* spielen.

Bewaffneter Konflikt in Peru (1980-1992)

Peru, sowie ganz Lateinamerika, war im 20. Jahrhundert von Instabilität gekennzeichnet, da sich das Land in einem ständigen Wandel von (nicht vollkommen) demokratischen bis zu autoritären Herrschaftsformen befand, in denen der Einsatz von Gewalt für die Machterlangung oder zumindest für deren Erhalt keine Seltenheit war (vgl. Born [u.a.] 2012: 579f.). Große Unruhe und Unzufriedenheit herrschten im Land,

die einen internen Krieg auslösten⁸, der Jahre andauerte und viele Opfer, vor allem der ländlichen Bevölkerung forderte (ebd.: 585). Im Jahr 1980 kam es zur Ausschreitung der Guerillaorganisation *Sendero Luminoso* ('Leuchtender Pfad'), die von Abimael Guzmán, angeführt wurde und sich gegen den peruanischen Staat auflehnte und bis zu dessen Festnahme im Jahr 1992 anhielt (vgl. Born [u.a.] 2012: 585). Die Guerillakämpfer vollzogen „zuerst im andinen Raum, dann auch in Lima, Anschläge auf Politiker, Gewerkschaftler, und Führungspersonlichkeiten. Der Terror des Leuchtenden Pfades wurde mit Gegenterror durch das Militär und paramilitärische Organisationen beantwortet“ (ebd.: 585), worunter vor allem die andine indigene Bevölkerung leiden musste.

Although the guerrilla war spread from the countryside to the capital city of Lima, it was the rural population that suffered the greatest loss of life during the internal armed conflict. [...] 75 percent of the dead and disappeared spoke Quechua or another native language as their mother tongue, and three out of four people killed lived in a rural region. An epidemiology of political violence in Peru demonstrates that death and disappearance were distributed by geography, class, and ethnicity. (Theidon 2006: 437)

Diese Gruppe plante die Revolution anhand des maoistischen Konzepts des Volkskrieges, indem zuerst vom Land ausgehend die Bevölkerung zum Kampf mobilisiert wurde, welche die Städte umzingelte und diese danach eroberte und zur Niederlage zwang. Dieser gewaltvolle Vormarsch wurde von der Regierung unterbrochen, indem diese unter Gewaltanwendung den Aufstand bekämpfte (vgl. Theidon 2006: 436f.). Das peruanische Militär ging „zahlreiche Verbrechen gegen die Menschlichkeit wie willkürliche Verhaftungen, Folterungen, Zwangsumsiedlungen und extralegale Hinrichtungen bis zu Massakern“ (Kornberger 1988: 127) ein.

Im Jahr 1990 wurde Fujimori zum Präsident gewählt, der sich für die Beendigung der Hyperinflation, die Bekämpfung der Wirtschaftskrise und vor allem die Besiegung der Guerillabewegung aussprach. Dies gelang ihm als 1992 der Anführer der Guerillaorganisation, Abimael Guzmán, von der Verwaltung von Fujimori entdeckt und verhaftet wurde. Nach seiner Festnahme löste sich die Bewegung auf, obwohl einige Anhänger in den Dschungel flüchteten und dort weiterkämpften. Im Jahr 1995 wurde

⁸ Als Auslöser für den Kampf der 1980er Jahre könnte die gescheiterte Agrarreform, die in den Jahren von 1969 bis 1975 stattfinden sollte und strukturelle Änderung in der Landwirtschaft, wie die Abschaffung des Feudalismus, versprach, gelten. Trotz des Reformversuches konnten die Hierarchiegruppen in den ländlichen Gebieten weder kontrolliert noch von der Justizbehörde angefochten werden. Dies führte zum Erstarken der revolutionären Organisation *Sendero Luminoso* ('Leuchtender Pfad'), die sich in den ländlichen Territorien verbreitete und diese für sich in Anspruch nahm (vgl. Rueda 2015: 452f.).

Fujimori wieder gewählt, wodurch er sein autoritäres Regime weiterführen konnte. Jedoch wurden seine Korruption und auch der Verstoß gegen Menschenrechte immer deutlicher sichtbar, weshalb er im Jahr 2000 nach Japan floh und seine autoritäre Regierung für beendet galt (Theidon 2006: 437f.).

Ob der bewaffnete Konflikt mit der Gefangennahme vom Guerillaauführer Guzmán im Jahr 1992, oder erst mit der Beendigung des autoritären Regimes von Fujimori im Jahr 2000 als beendet gilt, ist schwierig. Seit dem Jahr 2000 haben sich Wahrheitskommissionen mit den Folgen und Auswirkungen des internen Krieges, vor allem für die Opfer und deren Angehörigen, in Peru beschäftigt (vgl. Born [u.a.] 2012: 586).

Comisión de la Verdad y Reconciliación (CVR)

En un país como el nuestro, combatir el olvido es una forma poderosa de hacer justicia. Estamos convencidos de que el rescate de la verdad sobre el pasado – incluso de una verdad tan dura, tan difícil de sobrellevar como la que nos fue encomendado buscar – es una forma de acercarnos más a ese ideal de democracia que los peruanos proclamamos con tanta vehemencia y practicamos con tanta inconstancia.

Salomón Lerner Febres⁹

Die tragischen Ereignisse und die Folgen des langjährigen internen Krieges (1980-2000) wurden in dem 2003 publizierten Schlussbericht der gegründeten Kommission für Wahrheit und Versöhnung (*CVR*¹⁰) festgehalten. Nach über zweijähriger Arbeit und der Befragung von mehr als 17.000 Zeugen wurden die Ergebnisse und Zahlen veröffentlicht: „Among the most striking conclusions in the *Final Report* is the number of fatalities—69,280 deaths, almost three times the number cited by human rights organizations and the government prior to the TRC [=Truth and Reconciliation Commission]“ (Theidon 2006: 435).

Im Bericht der CVR der die geschätzten Todesopfer im Zeitraum von 1980 bis 2000 auflistet, werden 46 Prozent der Todesfälle der Guerillaorganisation *Sendero Luminoso* zugeschrieben, 30 Prozent dem peruanischen Militär und die restlichen 24 Prozent wurden anderen Tätern, wie „rondas campesinas, comités de autodefensa, MRTA [=Movimiento Revolucionario Tupac Amaru], grupos paramilitares, agentes no identificados o víctimas ocurridas en enfrentamientos o situaciones de combate

⁹ Salomón Lerner Febres, *Presidente Comisión de la Verdad y Reconciliación*, Prefacio: www.cverdad.org 2017.

¹⁰ Alle Dokumente und Teile des Berichts sind auf dieser Seite öffentlich zugänglich: *Comisión de la Verdad y la Reconciliación*: www.cverdad.org 2017.

armado)“ (Anexo 2: *Estimación del total de víctimas*, www.cverdad.org 2017), beigemessen.

Die Dokumente berichten von systematischen Vernichtungen von Gemeinden und Dörfern und die Gefangennahme wehrloser Bevölkerung (vor allem die indigene Bevölkerung in der Andenregion), die als Strategien der revolutionären Bewegung *Sendero Luminoso* angewendet wurden (vgl. Prefacio, www.cverdad.org 2017).

Mostramos en estas páginas de qué manera la aniquilación de colectividades o el arrasamiento de ciertas aldeas estuvo previsto en la estrategia del PCP-Sendero Luminoso. Junto con ello, el cautiverio de poblaciones indefensas, el maltrato sistemático, el asesinato como forma de impartir ejemplos e infundir temor conformaron una metodología del horror puesta en práctica al servicio de un objetivo —el poder— considerado superior al ser humano. El triunfo de la razón estratégica, la voluntad de destrucción por encima de todo derecho elemental de las personas, fue la sentencia de muerte para miles de ciudadanos del Perú. (Prefacio, www.cverdad.org 2017)

Um diese Delikte nicht zu vergessen – im Gegenteil, um diese aufzuzeigen und für die ganze Bevölkerung sichtbar zu machen – wurden diese Berichte verfasst (vgl. ebd.: 2017).

Analytischer Teil

9. Eine Filmanalyse (A): *El laberinto del fauno*

9.1. Guillermo del Toro

Zunächst wird der Regisseur knapp angeführt, da viele seiner Motive eng mit seiner Biographie verknüpft sind.

Der mexikanische Regisseur, Filmproduzent, Schriftsteller und Drehbuchautor Guillermo del Toro Gómez wurde 1964 in Guadalajara Jalisco, Mexiko, geboren und hat schon in jungen Jahren Interesse an Horrorgeschichten und Filmwesen gezeigt. Er selbst meinte, dass für ihn die Kindheit einer der brutalsten und furchterregendsten Abschnitte seines Lebens darstellt und diese ihn auf seinem Lebensweg und auch seine Kunstwerken beeinflusst hat. Seine Filmographie wird durch die Vorliebe für Fantasy-, Horror- und Actionfilme sowie Comics geprägt. Zu seinen Werken (persönliche Auswahl) zählen die Filme *Cronos* (1993), *Mimic* (1997), *El espinazo del diablo* (2001), *Hellboy* (2004) und *El laberinto del fauno* (2006). (vgl. Wood 2006: 27ff.).

Das Heranwachsen in Mexiko verbindet del Toro mit vielen grausamen Erinnerungen und Ereignissen (z. B. hat er mit nur vier Jahren die erste Leiche, einen Mann dessen Kopf zwei Meter weiter weg von ihm lag, gesehen). Del Toro ist der Meinung, dass er selbst eine dunkle Seite besitzt, welcher er in seinen Filmen freien Lauf geben kann. Das Düstere kann eine Faszination auf Menschen ausüben und ist Bestandteil der menschlichen Natur. Horrorfilme anzuschauen, das Leid und Schrecken anderer beobachten zu können, aber nicht am eigenen Leib zu erfahren, beruhigt einen, meint del Toro (vgl. Wood 2006: 27f.). Die Filme zeichnen sich durch seinen persönlichen Stil, seine Vorliebe für Fantastik und das Groteske und sein künstlerisches und handwerkliches Können¹¹ aus. Er zeigt großes Interesse an märchenhaften und fantastischen Wesen und grotesk-schaurigen Motiven. Seine Notizbücher sind voller Ideen und Konzeptzeichnungen, sie geben den Kreaturen im Film eine persönliche Note und verleihen ihnen einen besonderen Charakter. Wie schon oben erwähnt, kommen in seinen Werken wiederkehrende Themen in verschiedenen Sujets vor, welche stark von

¹¹ Del Toro widmete sich ebenfalls dem Make-Up-Handwerk und gründete in den 1980er Jahren seine eigene Effekt- und Make-up-Firma namens *Necopria*. Obgleich seine Firma erfolgreich war, wurde sie nach der Produktion von seinem Werk *Cronos* (1993) eingestellt, da sie vordergründig nur für diesen Film gegründet wurde und somit ihren Zweck erfolgreich erfüllt hatte. Mit diesem Film gelang del Toro der Durchbruch als Regisseur (vgl. Wood 2006: 30).

seiner Kindheit und auch der katholischen Weltanschauung seiner Großmutter¹² geprägt sind (vgl. Koebner 2009: 30). Die blutige und religiöse Symbolik, die seine Großmutter an ihn weitergab (und im katholischen Mexiko vorherrschend war), ist bis heute in seinem Gedächtnis verankert.

Ein häufiges Motiv der Filme stellt das ‘verlorene Kind’ dar, welches sich in einer unfreundlichen, oder sogar feindseligen Welt zurechtfinden muss, von den anderen nicht akzeptiert wird und sich durch seine Andersartigkeit auszeichnet. Zu erkennen ist dies vor allem in seinen Filmen *Cronos* (1993), *El espinazo del diablo* (2001), *El laberinto del fauno* (2006), und den beiden *Hellboy*-Verfilmungen *Hellboy* (2004) und *Hellboy II: The Golden Army* (2008) (vgl. Koebner 2009: 31). Der Tod ist ein weiteres Motiv das viele seiner Werke durchfließt. Im Film *Cronos* stirbt z.B. der Großvater, weiters stirbt der Waisenhausarzt in *El espinazo del diablo* und auch der Ersatzvater von *Hellboy*. Alle drei nehmen die Rolle der Beschützer und Mentoren ein, welche aber den Protagonisten im Endeffekt alleine zurücklassen müssen. Im Film *El laberinto del fauno* ereilt auch die Hauptperson, das Mädchen Ofelia, der Tod. Sie ist sogar von Anfang an auf sich alleine gestellt, da ihr Vater schon verstorben ist und sie sich um ihre schwangere und kranke Mutter kümmern und sorgen muss, bis auch sie stirbt (vgl. ebd.: 31). Die Protagonisten müssen sich alleine durch die Welt kämpfen, benötigen sie jedoch oft die Hilfe anderer, da sie auf Hindernisse stoßen, die sie sonst nicht aus eigener Kraft bewältigen würden. Die Filme setzten sich mit dem Leben und Tod auseinander, indem die Grenzen zwischen dem Irdischen und dem Jenseits verschmelzen können und somit Platz für das Unheimliche und Fantastische geschaffen wird. Das Werk *El laberinto del fauno* lässt dem Zuschauer offen, ob Ofelias Erlebnisse ihrer eigenen Fantasie entstammen, da sie Märchenbüchern über alles liebt und eine blühende Einbildungskraft besitzt, oder ob ihr die Ereignisse wirklich zustoßen.

¹² Trotz der persönlichen Differenzen und Meinungsverschiedenheit mit seiner Großmutter, sieht del Toro den Film *Cronos* (1993) als Versöhnung an. Zu der Zeit lag seine Großmutter im Sterben und er hat ihr das Werk gewidmet. Für ihn war es sogar ein Prozess der seelischen Reinigung – „I started to use the movie quite literally to heal – and I do think that movies can have a cathartic effect“ (Del Toro in Wood 2006: 30).

9.2. Synopsis¹³

Der Film *El laberinto del fauno* spielt in einem abgelegenen Dorf in Spanien nach Ende des Spanischen Bürgerkriegs im Jahr 1944. Die hochschwangere Carmen zieht mit ihrer Tochter namens Ofelia zu ihrem neuen Ehemann Vidal, einem autoritären Hauptmann der *Guardia Civil* von Franco, welcher mit seinen Soldaten einen Stützpunkt in den Bergen errichtet hat, um die dort verstreut lebenden Partisanen zu suchen und zu vernichten. Ofelia ist ein neugieriges und unerschrockenes Mädchen, das beim Erkunden des Geländes auf die Ruinen eines alten Labyrinths stößt, in welchen sie einen Faun antrifft. Dieser offenbart ihr, dass sie die Prinzessin eines unterirdischen Reiches sei. Um ihre Unsterblichkeit zu beweisen und in ihr magisches Reich zurückkehren zu können, muss sie drei Aufgaben bis zur nächsten Vollmondnacht erfüllen. Bei der ersten Prüfung soll das Mädchen einen goldenen Schlüssel aus dem Magen einer Riesenkröte, welche im Inneren eines alten Baumes haust, herauslocken. Die zweite Prüfung führt Ofelia in das Reich eines blinden und kinderfressenden Monsters, dem *Pale Man*, in dem sich ein Dolch suchen soll. Da bei diesem Abenteuer zwei Feen umgebracht werden und der Faun erzürnt ist, wird Ofelia vorerst die dritte Prüfung und somit die Rückkehr ins magische Reich verweigert. Bald darauf gebärt ihre Mutter einen gesunden Jungen, erliegt jedoch selbst den Komplikationen der Geburt.

In der besagten Vollmondnacht erscheint der Faun und gibt Ofelia eine letzte Chance, um die dritte Aufgabe zu lösen. Sie soll den neugeborenen Sohn ins Labyrinth führen. Mit ihrem Brüderchen in der Hand rennt sie zu den alten Ruinen, jedoch wird sie von Vidal verfolgt. Der Faun befiehlt Ofelia ihm den Bruder zu übergeben, da nur das Blut eines Unschuldigen die Türe zum Königreich öffnen kann. Doch Ofelia verweigert es und der Faun verschwindet wütend. Vidal ist inzwischen im Labyrinth angekommen, nimmt Ofelia das Baby aus der Hand und tötet sie. Der General wird danach von den Partisanen, die vor dem Labyrinth auf ihn warten, erschossen und Mercedes, die Haushälterin, fällt weinend über Ofelias totem Körper nieder. Das Mädchen jedoch findet sich in einem leuchtenden Thronraum mit ihrem Königsvater und ihrer Mutter wieder. Die wahre letzte Prüfung bestand darin, das Blutvergießen eines anderen auf sich zu nehmen.

¹³ Vgl.: Del Toro, Guillermo: *El laberinto del fauno* (2006).

9.3. Genre des Films

Der Titel des Filmes *El laberinto del fauno* lässt schon vermuten, dass die Handlung mit der Fantasiewelt, in der Faune ihren Platz einnehmen, verbunden ist. Dennoch behandelt das Werk ein ernstes Thema, die Nachkriegszeit und den fortwährenden Kampf gegen das faschistische System, welches nicht nur als Rahmenhandlung dient, sondern den zentralen Konflikt bildet. Auf subtile Weise, wie beispielsweise durch die Inszenierung (Froschperspektive und dunkle Farbgebung, die den General mächtig und gefährlich erscheinen lassen), wird auf den Krieg¹⁴ hingewiesen. Das kleine Mädchen, das durch die Vogelperspektive Vidal unterlegen scheint, muss gegen den autoritären General, das Böse, ankämpfen. Mit Hilfe des Fantastischen nähert sich der Film dem komplexen Thema, indem konkrete, realitätsbezogene Verweise¹⁵ einerseits und märchenhafte Komponenten andererseits miteinander verschmelzen (vgl. Mandolessi/Poppe 2001: 16f.). Aus diesem Grund ist es schwer zu definieren, welchem Genre das Werk angehört. Nach der *Internet Movie Database* wird *El laberinto del fauno* als Drama, Kriegs- und Fantasyfilm (vgl. [www.imdb.com/title/ 2007](http://www.imdb.com/title/2007)) kategorisiert, jedoch weist er auch viele Merkmale eines Märchens auf. Die Analyse wird uns zeigen, welches Genre bedient wird, wodurch es gekennzeichnet ist und welche Funktion es innehat.

Der Großteil der Handlung spielt in einer Fantasiewelt, in der sich Feen, Monster und magische Elemente verbergen. Schon in den ersten Minuten des Films wird deutlich,

¹⁴ Del Toros Interesse am Spanischen Bürgerkrieg reicht schon viele Jahre zurück, als er noch jung war, beschäftigte er sich mit der Geschichte Spaniens und der historischen Beziehung, die Mexiko mit Spanien verbindet. Unter dem mexikanischen Präsidenten Lázaro Cárdenas wurde Flüchtlingen des Spanischen Bürgerkriegs in Mexiko Zuflucht gewährt, die die Kultur und Kunst des Landes beeinflussten. Del Toro lernte Exillebende kennen, von denen er von der Spaltung Spaniens, den sog. *dos Españas* (Del Toro in www.elcomercio.es 2017) erfuhr, die schon vor und auch nach dem Krieg vorherrschte und welche, laut del Toro, eine fundamentale Charakteristik Spaniens darstellten. Zeitzeugenaussagen berichteten von faschistischen Vätern und deren republikanischen Söhnen, die sich gegenseitig im Krieg bekämpften (vgl. www.elcomercio.es 2017).

¹⁵ Dem Regisseur ist wichtig die Thematik allgemein, also nicht punktuell und auf ein bestimmtes Land, zu betrachten. Obwohl sein Film im Jahr 1944 spielt und demnach auf die Jahre nach dem Spanischen Bürgerkrieg verwiesen wird, soll dieser Film nicht nur auf Spanien bezogen werden, sondern sich auch auf die heutige Zeit und die ganze Welt berufen. Er meint: „Me gustaría que ‘El laberinto del fauno’ no fuese tomada como algo puntual. Es una fabulación sobre la urgencia de la desobediencia a todos niveles” (Del Toro in www.elcomercio.es 2017). Mandolessi und Poppe äußern sich zu dieser Thematik folgendermaßen: „El director procura trascender el marco específico de la historia de España y sus relaciones históricas con México mediante la descontextualización del conflicto y su recontextualización dentro de un marco global e incluso universal“ (Mandolessi/Poppe 2001: 16).

dass der Film wie ein klassisches Märchen beginnt. Eine Stimme aus dem *Off* erzählt uns folgende Geschichte:

Cuentan que hace mucho, mucho tiempo, en el reino subterráneo donde no existe la mentira ni el dolor vivía una princesa que soñaba con el mundo de los humanos. Soñaba con el cielo azul, la brisa suave y el brillante sol. Un día... burlando toda vigilancia, la princesa escapó. Una vez en el exterior, la luz del sol la cegó y borró de su memoria cualquier indicio del pasado. La princesa olvidó quien era... de donde venía... Su cuerpo sufrió frío, enfermedad y dolor. Y al correr de los años... murió. Sin embargo, su padre, el rey, sabía que el alma de la princesa regresaría... quizá en otro cuerpo, en otro tiempo y en otro lugar. Y él la esperaría hasta su último aliento. Hasta que el mundo dejara de girar. [00:01:22-00:02:41]

Mit diesen Zeilen wird dem Zuschauer schon am Anfang mitgeteilt, dass sich die Geschichte nicht nur in der Realität abspielen wird, sondern diese auch magische Komponenten enthält. Hier wird auch auf die Unbestimmtheit des Ortes und der Zeit, was ein wesentliches Merkmal des Märchens konstituiert, hingewiesen.

In der *Morphologie des Märchens* (1972) von Vladimir Propp werden einige Funktionen der handelnden Personen, also die Handlungen und Aktionen der Protagonisten, angeführt, die für Märchen typisch sind (vgl. Propp 1972: 25ff.). Propp meint, dass ein Märchen meistens mit der Erwähnung der Familienmitglieder oder des künftigen Helden beginnt, so wie es sich im Film zeigt, als das unterirdische Königreich und die Prinzessin angesprochen werden. Gleich danach sieht man Ofelia und ihre Mutter, jedoch ohne leiblichen Vater, mit dem Wagen ins neue Zuhause reisen. Dies stellt nach Propp die erste Funktion, die „zeitweilige Entfernung“ (Propp 1972: 31), dar. Die verstärkte Form dieser genannten Funktion stellt der Tod der Eltern dar, wie es im Film der Fall ist, da Ofelias Vater tot ist. Dieser Funktion folgt die zweite, welche als „Verbot bzw. Befehlen oder Vorschlagen“ (ebd.: 32) bezeichnet wird. Die Mutter befiehlt Ofelia den General Vidal als ihren Vater anzusehen und ihn auch so zu nennen. Mercedes verbietet Ofelia in das Labyrinth zu gehen. Die nächste Funktion, die „Verletzung des Verbots“ (ebd.: 33), tritt auch im Film ein, indem Ofelia lautstark verkündet, dass Vidal nicht ihr Vater sei und sie das Labyrinth aufsucht. Die „Schädigung“ (ebd.: 36), in dem der Bösewicht einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zufügt, nimmt einen wichtigen Platz im Handlungsverlauf dar. Dieser Schaden zeigt sich auf viele Arten, im Film fügt Vidal mehreren Personen Schaden und Schmerz zu, wie z.B. dem Doktor Ferreiro, den er erschießt und dadurch auch Carmen schädigt, da ihr der Arzt bei der Schwangerschaft nicht mehr beistehen kann und sie wegen der Komplikationen stirbt. Zu dieser Funktion gehört auch das Einsperren. Dies

zeigt sich ebenfalls im Film, als der General Ofelia ins Zimmer sperrt, damit sie nicht flüchten kann.

Es gibt noch viele andere Funktionen, die bestätigen, dass *El laberinto del fauno* märchenhafte Züge besitzt:

- der Held wird auf die Probe gestellt (drei Aufgaben)
- der Held empfängt ein Zaubermittel (Bernsteine, Schlüssel, Buch, Kreide)
- die Markierung des Helden (Halbmond auf der linken Schulter) (vgl. Propp 1972: 43ff.).

Am stärksten wird dies wohl durch den klassischen Kampf zwischen Gut und Böse und der Rollenverteilung – des guten Mädchens, welches gegen den skrupellosen General ankämpfen muss – deutlich. Der Film verweist auf den Bösewicht, *el lobo feroz* (www.elcomercio.es 2007), der auch klar erkennbar ist. In einem Interview meint del Toro, dass so wie die früheren Märchen nicht vorrangig für Kinder, sondern für erwachsene Zuhörer bestimmt waren, sein Werk ebenfalls auf die Erwachsenen abzielt. Für ihn stellt der Faschismus, welcher im Film durch den General Vidal verkörpert wird, das Allerschreckliche dar, im Gegensatz zu Ofelia, die die Unschuld und den Ungehorsam repräsentiert (Del Toro in www.elcomercio.es 2017).

El fascismo es la perversión máxima de la inocencia y de la libertad de elegir, la muerte del alma [...] Esta película está diseñada para que produzca un choque emocional entre la violencia y la imaginación, porque ese choque de la fantasía y la realidad brutal produce pensamiento. Me encanta que una niña de once años sea la máxima enemiga del fascismo. (Del Toro in www.elcomercio.es 2017)

Wie gewohnt, endet das Märchen mit der Vereinigung der Familie und dem Sieg des Guten. Ofelia kehrt in das langersehnten Königreich zurück und ist somit mit ihren Eltern vereint [01:49:40-01:52:03]. Märchen fungieren als „Spiegelbild der Gesellschaft, in der sie erzählt werden“ (Kahn/Röth 1993: 10). In ihm werden Konflikte bewältigt und es wird von der „Bewährung der Menschen in einer anderen als der heimlichen Umwelt“ (ebd.: 10) berichtet.

Die Herausarbeitung der Funktionen und der märchenhaften Merkmale zeigen, dass der Film auch zur Gattung des Märchens gezählt werden kann. Der Film weist ein Spiel mit dem Genre auf, welcher sich nicht nur fantastischer sondern auch märchenhafter

Elemente (siehe Kapitel 9.5.) bedient. Die Funktion des Märchens besteht darin die Grausamkeit zu verdeutlichen bzw. zu verstärken¹⁶.

9.4. Figurenanalyse

Die Figurenanalyse dient der Herausarbeitung des Fantastischen und dem Aufzeigen der märchenhaften Elemente. Durch Attribute (z.B. das zarte und kleine Mädchen, welches jedoch Mut und Kühnheit aufbringt, die Inszenierung (z.B. Froschperspektive und dunkle Farbgebung, die den General mächtig und gefährlich erscheinen lassen), die Filmsprache (z. B. Licht und Schatten, Kameraeinstellungen) etc. erhalten die Figuren symbolischen Gehalt, welcher das Fantastische und das Märchenhafte zum Ausdruck bringt. Der Film *El laberinto del fauno* zeichnet sich durch seine Gegensätzlichkeit aus, welche man auch in der Charakteristik und Figurenkonstellation erkennen kann. Die Protagonistin Ofelia, dargestellt von der spanischen Schauspielerin Ivana Baquero, verkörpert das Reine und die Unschuld, welche dem Antagonisten Vidal, gespielt von Sergi López, dem Sinnbild des Bösen, gegenübersteht.

In diesem Film ist das Motiv des verlorenen Kindes durch das kleine Mädchen vertreten, welches sich ihrem Stiefvater mithilfe des Hausmädchens Mercedes widersetzen muss. In der Fantasiewelt kommen der Faun und das Monster, der *Pale Man*, vor, welche ebenfalls eine wichtige Rolle spielen und deshalb in die Figurenanalyse miteinbezogen werden. Jede der Figuren hat eine eigene symbolische Bedeutung, durch die auf subtile Weise der Bürgerkrieg bzw. die Nachkriegszeit dargestellt wird. Ich möchte meinen Fokus auf die eben genannten Figuren beschränken, die restlichen Personen, wie Carmen, die Mutter von Ofelia, Ofelias kleiner Bruder oder der Arzt Ferreiro werden bei der Beschreibung der Hauptcharaktere (flüchtig) erwähnt.

Ofelia

Das kleine Mädchen namens Ofelia ist die Protagonistin des Films. Sie zieht mit ihrer hochschwangeren Mutter Carmen zu ihrem Stiefvater, dem Hauptmann Vidal. Ihr leiblicher Vater ist verstorben und sie fühlt sich recht einsam, da ihre Mutter von der

¹⁶ Dem Regisseur war jenes besonders wichtig: „[...] contraponer, de una manera absoluta, la brutalidad de la realidad a la magia, ya que ésta hace ver la brutalidad como más extrema“ (Del Toro in Mandolessi/Poppe 2001: 27).

Schwangerschaft geschwächt ist und ihr nicht zur Seite stehen kann. Außerdem wird schon bei deren Ankunft ins Militärlager die Hierarchiestellung klar – den höchsten Rang genießt der Hauptmann und Carmen unterwirft sich diesem. Dies wird in der Filmszene deutlich, als der General Carmen einen Rollstuhl aufzwingt, welchen Carmen nicht benötigt und auch nicht möchte, dennoch fügt sie sich seinem Befehl und zweifelt diesen auch nicht an. Im Zusammenhang mit dem gesellschaftspolitischen Kontext des Filmes kann man Carmen als Mutter Erde deuten, welche für das Land Spanien steht. Ihr späterer Tod kann demnach als Fall Spaniens unter Franco gesehen werden, da sie machtlos angesichts Vidals Entscheidungen und Handlungen ist (vgl. Deaver 2009: 160).

In diesem Film kommt das Motiv des verlorenen Kindes vor, was man an der Protagonistin erkennen kann. Sie ist auf sich alleine gestellt und muss sich sowohl in der für sie realen Welt als auch in der Fantasiewelt zurechtfinden (vgl. Koebner 2009: 31). Im neuen Zuhause freundet sich Ofelia mit der Haushälterin Mercedes an, die ihr zur Seite steht. Zwischen ihnen entsteht eine innige Beziehung und Mercedes kümmert sich liebevoll um das kleine Mädchen, vor allem nach dem Tod von Carmen. Mit Mercedes kann sie über ihre Vorliebe für Märchen und Feen sprechen und Mercedes vertraut ihr an, dass sie ebenfalls an Märchen und übernatürliche Wesen und Welten geglaubt hat, als sie selbst noch ein Kind war. Ofelia bemerkt, dass Mercedes den Republikanern hilft und somit steigt ihre Aufmerksamkeit und ihr Interesse an der politischen Lage. Im Gegensatz zur Haushälterin vertritt Ofelia zu Beginn noch keine politische Position. Im Laufe der Zeit entwickelt sie sich, von einem zuerst kindlichen, unparteiischen Mädchen, zu einer mündigen und kritischen Person. „En efecto, *El laberinto del fauno* es la historia de una niña que debe aprender a desobedecer a fin de convertirs en un sujeto político. Éste es exactamente el objetivo de las tres pruebas que el fauno le impone disfrazándose de sapo y de hombre pálido“ (Mandolessi/Poppe 2001: 29). Sie zweifelt die Entscheidungen der Erwachsenen an, ist nachdenklich und fällt eigene Urteile. Sie lernt sich zu widersetzen und nicht einfach zu gehorchen, ohne es vorher zu überdenken oder zu hinterfragen. Durch die drei Prüfungen, die ihr der Faun auflegt, entwickelt sie ihre eigene Identität und stärkt ihre politische Einstellung¹⁷ (vgl. Deaver 2009: 157f.).

¹⁷ Im Interview mit del Toro kann man herauslesen, dass das Böse, welches durch Vidal verkörpert wird, im Film dem Faschismus gleichgesetzt werden kann (Del Toro in www.elcomercio.es 2007). Der Film

Im Film verbergen sich viele Einzelheiten, die auf eine gewisse Bedeutung hinweisen. So ist Ofelias Name sehr aussagekräftig, da *Ophelia* auf Deutsch ‘Hilfe’ bedeutet (vgl. Deaver 2009: 161). Ofelia zeigt großen Mut, nicht nur, als sie sich den drei Aufgaben stellt, sondern auch indem, sie ihren Bruder beschützen will und sich zum Schluss für ihn opfert. Sein Wohlergehen ist ihr wichtig, sie ist seine Beschützerin, obwohl sie ihn nicht lange kennt. Doch es ist ihr Brüderchen¹⁸, ihr einziges Familienmitglied, das ihr noch bleibt. Ofelia wird von Vidal erschossen, d.h. sie stirbt zwar unter Franco, aber ihr Geist bleibt erhalten. Zum Schluss ist sie im unterirdischen Königreich als Prinzessin Moanna mit ihrer Familie wiedervereint [01:49:40-01:52:03]. Es wird auf die Wichtigkeit der Kindheit und der Unschuld plädiert, welche die Kraft aufbringt gegen das Böse zu kämpfen und es zu besiegen (vgl. ebd.: 163ff.).

Hauptmann Vidal

Den Antagonisten zu Ofelia stellt der Hauptmann Vidal dar. Das Mädchen steht für die Unschuld, das Reine und Gute während dem General nur negative Eigenschaften zugeschrieben werden. In Hinblick auf die Forschungsfrage (**wie sich die Fantastik und das Märchenhafte im Werk zeigen**) bedient sich der Film eines typischen Schemas: die Darstellung des Guten und des Bösen, die für das Märchen charakteristisch sind, mit der Funktion, die Gräueltaten in diesem Muster zu inszenieren und hervorzuheben.

Der Film kreiert eine archetypische Darstellung des Bösen¹⁹, welche vom faschistischen General verkörpert wird (vgl. Mandolessi/Poppe 2011: 25). Vidal ist überzeugt davon, gut für sein Land zu handeln²⁰. Der autoritäre Kapitän ist gewalttätig, skrupellos und tötet erbarmungslos jeden, der sich ihm in den Weg stellt. Eine brutale Szene ereignet sich, als die Soldaten zwei Männer, einen Bauern und dessen Sohn, gefangen nehmen,

spielt im Jahre 1944 und Ofelia ist ungefähr 13 Jahre alt, somit kann man annehmen, dass sie im Jahr 1931 geboren wurde. Ofelia symbolisiert die zweite Republik und deutet den Weg Spaniens von der Monarchie zur Demokratie an. Ofelia ist nicht perfekt, genauso wenig wie die zweite Republik, sie isst in der Unterwelt des *Pale Man* zwei Trauben und gefährdet nicht nur ihr eigenes Leben sondern auch das der zwei Feen, die schlussendlich vom Monster gefressen werden (vgl. Deaver 2009: 161ff.).

¹⁸ Obwohl das Baby noch keinen Namen hat, verweist der Junge auf die Demokratie, die sich nach dem Tod Francos im Jahr 1975 bildet (vgl. Deaver 2009: 163).

¹⁹ Im Interview gibt er preis, dass er, wie es sonst in jedem Märchen üblich ist, einen Bösewicht kreieren wollte, der im Kontrast zum guten Mädchen stehe und er sich bewusst für einen Franco-Anhänger entschieden habe (vgl. Del Toro in www.elcomercio.es 2017).

²⁰ Del Toro meint, dass es noch heute Personen gibt, die derselben Überzeugung sind (vgl. Del Toro in www.elcomercio.es 2017).

da diese unbefugt das Gelände betreten haben. Als ihnen Vidal nicht glaubt, weshalb sie sich in der Nähe der Mühle herumtreiben – anscheinend wegen einer Hasenjagd – schlägt Vidal dem jungen Mann das Gesicht mit einer Glasflasche ein. Dessen Vater schaut nur entsetzt und regungslos zu und danach wird dieser, sowie auch sein Sohn, eiskalt vom General erschossen. Es stellt sich jedoch heraus, dass die beiden Männer wirklich einen Hasen geschossen hatten, den die Soldaten danach im Leinensack fanden. Vidal erwidert nur, dass sie ihn das nächste Mal nicht für solch belanglose Angelegenheiten rufen sollten [00:15:44-00:17:55]. In dieser Filmszene kommt nicht nur seine Bosheit zum Vorschein, sondern auch seine Überheblichkeit und Geringschätzung gegenüber niederem Volk und politisch andersgesinnten Personen.

Yo estoy aquí porque quiero que mi hijo nazca en una España limpia y nueva. Porque esta gente parte de una idea equivocada: que somos todos iguales. Pero hay una gran diferencia: que la guerra terminó y ganamos nosotros, y si para que nos enteremos todos hay que matar a esos hijos de puta, pues los matamos y ya está. Todos estamos aquí por gusto. [00:39:53-00:40:18]

In diesem Filmzitat wird die oben erwähnte Charaktereigenschaft beschrieben. Vidal hat die Oberhäupter zum Essen eingeladen, um vor einem prall geschmückten Tisch voller Leckereien die Kürzung der Nahrungsmittelrationen für die Bevölkerung zu besprechen. Herablassend redet er über ideologisch konträr gerichtete Personen, die vernichtet werden sollen, damit sein Sohn in einem 'reinen Spanien' unter Francos Führung aufwachsen kann (vgl. Mandolessi/Poppe 2011: 26).

Sein Name steht im Widerspruch zu seiner Persönlichkeit, da im Spanischen *la vida* mit 'das Leben' übersetzt wird und er im Gegensatz dazu, den anderen Schmerzen und Leid zufügt (vgl. Deaver 2009: 157). Die Anwendung von Gewalt wirkt nahezu natürlich für ihn. Vidal versetzt Ofelia viel mehr in Angst als jegliches Ungeheuer der Unterwelt. Die Monster, denen sie in der Fantasiewelt begegnet, wie dem *Pale Man*, sind zwar furchterregend, aber sie befolgen trotzdem bestimmte Regeln, welche ihnen ein Limit setzen. Der *Pale Man* erwacht nur deshalb, weil Ofelia eine Regel verletzt, eine Traube isst, und die Kreatur zum Leben erweckt. Die Magie bewirkt außerdem, dass Menschen und Wesen wieder auferstehen können. Am Ende leben die Feen, die zuvor vom Monster gefressen wurden, wieder. Im Gegensatz dazu, agiert Vidal impulsiv und unerwartet. Er ist gefühlskalt und am Ende unterliegt auch Ofelia, die er nie als Stieftochter anerkennen wollte, seiner Unbarmherzigkeit (vgl. Mandolessi/Poppe 2011: 28).

Einen großen Stellenwert nimmt für ihn seine Taschenuhr ein, welche für das Erbe und den hohen Status seines Vaters steht. Vidals Vater war ein angesehener General, der am Schlachtfeld kurz vorm Sterben die Uhr auf den Boden schmetterte, um den genauen Zeitpunkt seines Todes festhalten zu können und seinen Sohn zeigen zu können, wie ein tapferer Mann stirbt. Jedoch genießt Vidal keine natürliche Autorität wie sein verstorbener Vater, denn seine Machtposition bewahrt er nur durch den Einsatz von Folter und Schrecken (vgl. Koebner 2009: 44). In der Schlusszene, als Vidal mit dem Baby in der Hand aus dem Labyrinth schreitet und vor den Widerstandskämpfern stehen bleibt, will er auch, dass sein Sohn eines Tages seinen genauen Todeszeitpunkt erfährt. Doch Mercedes unterbricht ihn und entgegnet ihm, dass sein Sohn weder die Uhrzeit noch den Namen seines Vaters erfahren wird. Vidal repräsentiert Franco und seine Uhr ist ein Symbol für die Unmenschlichkeit, mit welcher Franco das Land beherrschte. Mit dem Blick auf die Taschenuhr, vergewissert sich Vidal seiner Kontrolle über alle (vgl. Deaver 2009: 156).

Arroganz, Verachtung gegenüber dem weiblichen Geschlecht und folglich die Anpreisung der Maskulinität sind weitere Merkmale, mit denen Vidal charakterisiert wird und welche auf den Inbegriff eines Faschisten verweisen. Der Hauptmann demonstriert in vielen Situationen, dass die Männer das erhabene Geschlecht der Gesellschaft darstellen, so wie er davon ausgeht – ohne die Bestätigung vom Arzt erhalten zu haben, dass es sich beim ungeborenen Kind um einen männlichen Nachkommen handelt:

- Dr. F.: „¿Quién le ha dicho a usted que la criatura es un varón?
- Vidal: „No me joda.“ [00:15:32-00:15:38]

Bei der Geburt kommt es zu Komplikationen und als ihm der Arzt die Frage stellt, für wen er sich entscheidet, erwidert Vidal, dass er seinen Sohn retten soll und nicht Carmen. Seine Einstellung zu Frauen ist auch beim Umgang mit seinem weiblichen Personal sichtbar. Vidal unterschätzt Mercedes, doch sie erkennt seinen wunden Punkt, die Geringschätzung und Überheblichkeit des Generals, und nützt diesen zu ihrem Vorteil aus. Da ihr Vidal keine Beachtung schenkt, kann sie ohne Mühe den Gesprächen, Plänen und Operationen der Soldaten folgen und diese den Republikanern in den Bergen weiterleiten (vgl. Deaver 2009: 157f.).

Mercedes

Mercedes, der Haushälterin von Vidal, wird auch eine wichtige Rolle zugeschrieben. Sie stellt das Gegenstück – einerseits von der politischen Einstellung, andererseits vom Charakter – zu Vidal dar. Wie ihr Name schon andeutet, bedeutet *merced* auf Deutsch ‘Güte, Gnade’, ist sie eine liebevolle und einfühlsame Person, die sich nach dem Tod von Carmen um Ofelia kümmert. Sie ist eine wichtige Bezugsperson für das kleine Mädchen, das sich immer mehr der realen Welt abwendet und in die Fantasiewelt flüchtet. Mercedes mahnt Ofelia sich vom Labyrinth fernzuhalten, da es dort nicht sicher sei und als sie vom Faun erfährt, fügt sie hinzu, dass man Faunen nicht immer über den Weg trauen könne.

Mercedes steht auf der Seite der Republikaner. Gemeinsam mit Dr. Ferreiro hilft sie den Widerstandskämpfern an Zigaretten, Lebensmitteln und Medizin zu gelangen, da sie einen Schlüssel für die Vorratskammer besitzt. Indem sie die Partisanen unterstützt, gefährdet sie ihr eigenes Leben – sie zeichnet sich durch Mut und Stärke aus. Vidal erweist dem Hauspersonal wenig Respekt und Achtung und genau dies nutzt Mercedes zu ihren Gunsten. Der Hauptmann schenkt ihr keine Aufmerksamkeit, so kann sie hinter seinem Rücken agieren, wie beispielsweise bei den Verhandlungen mitlauschen, während sie den Kaffee serviert. Diese wertvollen Informationen gibt sie der Opposition weiter. Diese Figur repräsentiert die Partisanen und spiegelt somit auch den Bürgerkrieg und den andauernden Kampf für die Republik wider.

Mercedes ist schlau und aufmerksam, dadurch erkennt sie Vidals wunden Punkt. Er ist besonders den Frauen gegenüber sehr herablassend und genau diese Überheblichkeit macht ihn verwundbar. Obwohl er vor Macht strotzt, gibt ihm Mercedes zu spüren, dass sie vor ihm keine Angst hat und sie sagt zu ihm: „¡Yo no soy un viejo ni un hombre herido, hijo de puta! No se te ocurra tocar a la niña. ¡No serás el primer cerdo que degüello!” [01:32:59-01:33:09]. In dieser Szene schneidet Mercedes dem Hauptmann den Mundwinkel mit einem Messer auf, das sie versteckt mit sich getragen hat. Sie verletzt ihn damit nicht nur körperlich, sondern sie erniedrigt ihn mit ihrer Wortwahl und sein Stolz wird dadurch verletzt. Indem sie ihn duzt, zeigt sie ihm Verachtung und erweist ihm kein Respekt. Hier wird auf die immer stärker werdende Rolle der Frau hingewiesen, die nicht nur durch das tapfere Mädchen Ofelia, sondern auch durch Mercedes verkörpert wird. Im faschistisch geprägten Spanien galt das Maskuline als dominantes Geschlecht, doch mit dem Sieg der Partisanen über Vidal, zu dem auch

Mercedes verholfen hat, wird dies durchbrochen (vgl. Mandolessi/Poppe 2011:25f.). Ein Zitat aus dem Artikel *Dos estéticas de lo sobrenatural* von Mandolessi und Poppe fasst diese Auffassungs- bzw. Interpretationmöglichkeit passend zusammen: „[...] la herida que Mercedes le inflige en el final y la consecuente derrota del capitán, no sólo significan la victoria de los maquis sino también la de Mercedes, y por ende, de lo femenino” (Mandolessi/Poppe 2011: 26).

Faun

Der Faun ist nicht nur die titelgebende, sondern auch Schlüsselfigur im Film *El laberinto del fauno*. In diesem Kapitel wird der Fokus auf seine Persönlichkeit, Funktion und Stellung, die er im Film einnimmt, gelegt. Mit der Namensgebung und seinem Ursprung, der sich auf die römische und griechische Mythologie zurückführen lässt, beschäftigt sich das Kapitel 6.5.1.

Im Film beschreibt sich der Faun selbst folgendermaßen: „Yo he tenido tantos nombres...Nombres viejos que sólo pueden pronunciar el viento...y los árboles. Yo soy el monte y el bosque y la tierra...Soy...Soy...un fauno” [00:22:17-00:22:43]. Er ist das Verbindungselement der realen und der Fantasiewelt. Er steht dazwischen und folgt nicht der linearen, chronologischen Zeit, sondern springt immer hin und her. Diese zeitlichen Sprünge und verschiedene Welten kann man bildlich mit den spiralförmigen Stiegen des Labyrinths vergleichen (vgl. Deaver 2009: 156). Die Inszenierung des Fauns lässt dem Zuschauer offen, ob der Faun gut oder böse ist. Einerseits ist er sehr vorsichtig und freundlich und sucht den Kontakt zu Ofelia bzw. der Prinzessin Moanna, andererseits zeigt er ihr auch seine kühle Seite, als er wegen der getöteten Feen seinen Zorn zum Ausdruck bringt. Wie Vidal erteilt der Faun dem Mädchen Befehle, doch im Unterschied zu Vidal, welcher Ungehorsam sofort bestraft, lässt der Faun der Prinzessin eine Wahl.

Als das kleine Mädchen Mercedes von dem Faun erzählt, erwähnt sie, dass sie Acht geben soll, da man diesen Geschöpfen nicht trauen kann, doch Ofelia entscheidet, sich in die unbekannte Welt der Monster und Feen zu wagen. Er ist ihr Wegweiser durch das Labyrinth und durch ihn und die drei Prüfungen gelangt Ofelia in das langersehnte Königreich zurück. Bei den drei Prüfungen steht ihr der Faun zwar zur Seite, doch er lässt ihr den freien Willen. Er beeinflusst sie nicht und steht ihr neutral gegenüber,

damit Ofelia alleine und aus ihrer eigenen Intuition heraus, ohne Beeinflussung und Einwirkung anderer Faktoren, die Aufgaben lösen kann (vgl. Deaver 2009: 156ff.).

Für Ofelia spielt der Faun eine bedeutende Rolle, da sie durch ihn Vidal besiegt, zu ihren Eltern zurückkehren kann und unsterblich wird. Somit kann der Faun für die Hoffnung²¹ stehen, da er an eine bessere Welt glaubt, in der die Prinzessin mit Güte und Gerechtigkeit regieren wird. Ofelia bleibt stark und gibt nicht auf, obwohl ihr bei der Aufgabenbewältigung viele Hürden auferlegt werden. Sie lässt sich auf die Fantasiewelt und das märchenhafte Geschöpf ein. Im Gegensatz dazu hat Carmen längst die Hoffnung verloren – sie glaubt nicht an Ofelias blühende Fantasie – was in der Szene mit der Alraunwurzel, die sie ins Feuer schmeißt, deutlich wird. Sie sagt zu Ofelia:

Las cosas no son tan sencillas. Estarás haciendo mayor... y pronto entenderás qué la vida no es como en tus cuentos de hadas. El mundo es un lugar cruel. Y eso vas a aprenderlo... aunque te duela. ¡La magia no existe! ¡No existe – ni para tí, ni para mí, ni para nadie! [01:22:39-01:23:10]

Carmen hat keine Kraft mehr etwas an ihrem Leben zu ändern, sie stirbt schlussendlich, während der Geburt des Jungen. Trotz dieses Schicksalsschlages gibt Ofelia nicht auf und gemeinsam mit Mercedes, die mit den restlichen Partisanen für eine Veränderung kämpft, und dem Faun gelingt es Ofelia, zu ihren Eltern zurückzukehren. Der Faun sagt am Schluss zu Ofelia: „Habéis derramado vuestra sangre antes que la de un inocente. Ésa era la última prueba y la más importante. Y habéis elegido bien, Alteza” [01:50:10-01:50:36].

9.5. Märchenhafte Elemente im Film

Dieses Kapitel widmet sich den märchenhaften Elementen. Dazu gehören Elemente, die einerseits vollkommen der Fantasie oder der Märchenwelt angehören oder andererseits erst durch eine besondere Funktion magische Eigenschaften erhalten und märchenhaft erscheinen. Deren Funktion besteht darin, die Gewalt und die Tortur aufzuzeigen, indem die Brutalität der Fantasiewelt der realen Welt gegenüber gestellt wird und dadurch verdeutlicht wird.

²¹ Im weiteren Sinne repräsentiert das Mädchen die zweite Republik und der Faun kann den Optimismus darstellen, der den Wunsch nach einem besseren Leben, der langersehnten Demokratie, äußert (vgl. Deaver 2009: 165).

9.5.1. Faun

In diesem Unterkapitel wird die symbolische Funktion beleuchtet, die der Faun als fantastisches Wesen in *El laberinto del fauno* einnimmt. Hierfür habe ich das *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie* (2006) und das *Lexikon der Antike* (1996) herangezogen. Bevor ich mich mit der Gestalt des Fauns beschäftige, möchte ich darauf aufmerksam machen, dass je nachdem, ob man die römische oder die griechische Mythologie heranzieht, man entweder vom Faunus (röm. Myth.) oder vom Pan (griech. Myth.) spricht, da der Gott Pan von den Römern mit Faunus gleichgesetzt wurde und dies auch umgekehrt gilt (vgl. Howatson 1996: 461). Diese unterschiedliche Namensgebung zeigt sich schon bei der englischen oder deutschen Übersetzung des Filmtitels, die den spanischsprachigen *fauno* als Pan bezeichnet. Deshalb möchte ich beide Gottheiten und deren symbolische Bedeutung anführen, wobei ich weiterhin den Namen des Fauns verwende, genauso wie ihn der Regisseur bezeichnet, wenn ich mich auf die Figur im Film beziehe.

Der Faun war „ein römischer Gott der freien Natur [...] Beschützer der Hirten und Bauern, ihres Viehs und ihrer Äcker“ (Harrauer/Hunger 2006: 171) und er stand auch für die Fruchtbarkeit dieser Tiere. Er konnte auch die Zukunft weissagen, entweder durch Träume oder übernatürliche Stimmen, die er zu hören und entschlüsseln schien. Durch seine schauerhaften Geräusche, die er von sich gab, erschreckte er die Menschen in Wäldern oder deren Häusern (vgl. ebd.: 171). Sein Erscheinungsbild wurde als gehörntes, bocksartiges Wesen beschrieben (vgl. Howatson 1996: 226).

In der griechischen Mythologie werden dem Pan, der einen griechischen Hirten- und Herdengott bezeichnet, ähnliche Eigenschaften wie der vorher erwähnten Gottheit zugeschrieben, weshalb es auch wahrscheinlich später zur Gleichsetzung der beiden gekommen ist. Die Menschen stellten sich eine Figur mit menschlichem Oberkörper, aufrechtgehend, vor. Sein Kopf trug Hörner und die Beine waren die eines Ziegenbocks. Er hielt sich vor allem an einsamen Orten, wie Bergen oder Höhlen, auf. Er lauerte manchmal den Menschen auf und versetzte diese durch seine plötzliche Erscheinung in Schrecken, weshalb auch der Begriff ‘Panik’ auf den Gott zurückgeht. Er durchzog Landschaften und oft, wenn das Vieh auf den Weiden nervös und aufgescheucht wirkte, wurde der Pan damit in Verbindung gebracht. Ihm wird Lüsternheit zugeschrieben und in Gemälden oder plastischen Darstellungen wird er als jungen Frauen, Nymphen oder Hirtenjungen nachstellend abgebildet (vgl. Harrauer/Hunger 2006: 391f.).

Beim Erscheinungsbild des Fauns²² hat sich del Toro von den Zeichnungen von Arthur Rackham²³, einem britischen Illustrator, inspirieren lassen. Der Faun im Film weist eine Mischung eines menschen- und tierartigen Wesens auf. Er besitzt einerseits den Kopf eines Ziegenbocks mit Ohren und Hörnern und hat ein kleines Schwänzchen, andererseits kann er aufrecht gehen und sich mit den Menschen verständigen. Seine Beine ähneln jedoch einem krummen Baum bzw. dessen Wurzeln. Das Aussehen verweist auf Rackhams Illustrationen, die einen Faun mit Füßen aus Ästen darstellen (www.fantasymundo.com 2017). Damit wird seine Verbundenheit zur Flora und Fauna zusätzlich verstärkt, die dem Naturell des römischen Faunus gleichen. Wegen seinem klapprigen Gestell, das von Wurzeln, Ästen und Moos bedeckt ist, gibt er merkwürdige Laute von sich. Wenn er sich bewegt, knackt sein Körper wie ein morscher Baum oder als würden die Äste brechen.

Sein Aussehen ähnelt einem Fantasiewesen, das jedoch als Wegbegleiter, der Ofelia Ratschläge gibt und durch das Labyrinth weist, inszeniert wird. Demnach erinnern seine Charakterzüge und sein Wesen an Menschlichkeit bzw. an Reales. Da er sich oft nur in der Nacht und im Dunklen blicken lässt, wird sein freundliches Auftreten von einem Hauch von Zwielfichtigkeit und Unbehagen getrübt. Mercedes warnt Ofelia und sagt zu ihr: „Pues mi abuela decía que con los faunos, hay que andarse con cuidado“ [00:29:38-00:29:41].

9.5.2. *Pale Man*

Beim *Pale Man*, dem Monster, auf das Ofelia bei ihrer zweiten Prüfung trifft, handelt es sich um ein vollkommen erfundenes Wesen, das aus Guillemos Imagination und Fantasie entsprungen ist und „del Toro's most personal creation“ (Zalewski 2011: 7) darstellt. Es handelt sich um eine furchteinflößende Gestalt, die reglos am Ende einer

²² Der Regisseur hat seine Figur des Fauns nicht nur nach den mythologischen Göttern kreiert, sondern auch seine Kindheitserinnerungen und Träume einfließen lassen. Del Toro erzählt in einem Interview, dass er als kleines Kind einen Faun angetroffen habe. Als es Nacht war, er bei seiner Großmutter übernachtete und die Glocken um Mitternacht läuteten, tauchte ein Faun aus dem Kleiderschrank auf. „Lo veía siempre igual; salía primero la mano, luego la cara de cabra y luego la patita de cabra izquierda, y en el momento que salía a por mí yo gritaba y me llevaban a la habitación de mi abuela“ (Del Toro in www.fantasymundo.com 2017), berichtet uns del Toro. Seitdem plagten ihn Alpträume und die Furcht, in der Nacht von Monstern heimgesucht zu werden.

²³ Arthur Rackham (1867-1939) war ein englischer Illustrator, der vor allem mit seinen Illustrationen von Kinderbüchern (z. B.: *Alice im Wunderland*) und Märchen bekannt wurde (vgl. www.maerchenatlas.de 2017).

mit Köstlichkeiten vollbeladenen Tafel sitzt und zu schlafen scheint. Das Monster ist bleich, als würde kein einziges Tröpfchen Blut durch seine Venen fließen, und mager mit faltiger, herabhängender Haut – die Idee mit der runterhängenden Hautschicht entstammt einst von del Toros eigener Figur, er meinte: „I had lost weight, and I saw my belly sagging“ (Zalewski 2011: 7). Auffallend ist, dass die Kreatur nur zwei kleine Nasenlöcher und einen Mund, aber keine Augen besitzt. Dafür liegen zwei Augäpfel auf einem Teller vor ihm. Dies könnte eine Anspielung auf die heilige Lucia²⁴ von Syrakus sein, die sich laut Legende, ihre eigenen Augen ausgerissen und diese ihrem Verlobten geschickt haben soll. Sie wird oft mit ihren Attributen, wie dem Schwert, der Halswunde, Lampe oder Fackel als auch mit Augen auf einem Teller abgebildet (vgl. www.heiligenlexikon.de 2017). Nicht nur das Geschöpf selbst ist angsteinflößend, sondern auch seine Umgebung, vor allem die Bilder auf der Decke des Kuppelsaales, die das menschenfressende Monster abbilden. Die Darstellung des Ungeheuers greift auf die Malereien, vor allem die *Pinturas Negras*, des spanischen Künstlers Francisco de Goya zurück. Goyas Gemälde mit dem Titel *Saturno devorando a un hijo* (www.museodelprado.es 2017), welches die mythologische Figur Saturn, die einen seiner Söhne verzehrt, zeigt, soll als Vorlage für den *Pale Man* gedient haben. Dieser Verweis wird vor allem in der Szene ersichtlich, als das Monster die Feen zwischen die Finger bekommt, ihnen zuerst den Kopf abbeißt und sie danach blutrünstig verschlingt [01:00:20-01:00:40]. Die Bestie steht als Sinnbild für die Völlerei, jedoch hält es sich trotzdem an gewisse Vorschriften und erwacht nur bzw. erst, als Ofelia eine Regel bricht und der Versuchung nicht widerstehen kann. In dem Moment, als Ofelia einen Bissen von der Traube wagt, erwacht das Monster zum Leben und tastet mit seinen Händen nach dem Teller. Mit seinen langen Fingern bzw. Krallen fasst er nach den Augäpfeln und steckt sie jeweils in seine Handflächen, die in der Mitte einen Schlitz besitzen, um danach mit seinen Händen, die nun als Augen fungieren, das Mädchen erblicken zu können (vgl. Zalewski 2011: 7).

Der gedeckte Tisch in dieser unterirdischen Welt soll den Tisch im Speisesaal von Vidal darstellen, den er für seine Gäste auch reichlich, mit vielen Köstlichkeiten, decken ließ. Das Monstrum²⁵ verkörpert somit Vidal und dessen Brutalität und Gier. Obwohl die

²⁴ Als del Toro ein kleines Kind war, hat er eine Statue von ihr gesehen und war einerseits geschockt, aber andererseits hat sie ihm gefallen und dieses Bildnis ist ihm anscheinend in Erinnerung geblieben (vgl. Zalewski 2011: 7).

²⁵ Der *Pale Man* ist nicht nur Inbegriff des Schreckens, sondern symbolisiert ebenfalls die katholische Kirche, die als dritter Pfeiler, neben dem Militär und den Oligarchen, als Unterstützer des Franquismus

Bevölkerung nach dem Krieg an Hunger leidet, leben der General und seine Freunde, die für die Oligarchen stehen, im Reichtum und haben keinen Anteil am Leid der Mitmenschen (vgl. Labrador Ben 2011: 424).

Der *Pale Man* wird mit dem General gleichgesetzt und als Bösewicht inszeniert. Jedoch erfüllt er eine weitere Funktion: Er unterstreicht die Boshaftigkeit und Brutalität von Vidal, der wie er für das Böse steht. Im Gegensatz zu Vidal, hält sich das Monster an Normen, der General jedoch handelt impulsiv und ohne jegliches Erbarmen (vgl. Mandolessi/Poppe 2011: 28). Der General verkörpert demnach ein gefährlicheres Übel als das Monster für Ofelia.

9.5.3. „Magischer Schlüssel“

Der Schlüssel stellt einen wichtigen Gegenstand im Film dar, da sowohl einer in der realen als auch ein anderer, ein magischer, in der fantastischen Welt benötigt wird und eine bestimmte Funktion erfüllt. Der Faun erteilt Ofelia die Aufgabe, zu einem goldenen Schlüssel zu gelangen [00:32:20-00:37:44], den eine Riesenkröte versteckt hält (siehe Kapitel 3.6.4.). Diesen benötigt sie für die weitere Prüfung um, ein Türchen aufzubekommen, hinter dem sich ein Dolch verbirgt [00:57:58-00:58:58], den sie dem Faun bringen soll. Nicht nur in der Märchenwelt öffnet der Schlüssel eine wichtige Tür, sondern auch in der realen. Mercedes ist die Haushälterin vom General, der ihr alle Schlüssel anvertraut hat und somit auch jenen Schlüssel, der das Tor zum Lebensmittel- und Proviantlager aufsperrt bzw. verschließt. Mercedes lässt Vidal glauben, dass er die einzige Kopie vom Schlüssel hat und dieser weiß nicht, dass Mercedes eine weitere Kopie ihrem Bruder Pedro, der den Guerillakämpfern angehört, gegeben hat. Dieser Schlüssel ist für die Widerstandskämpfer insofern lebensnotwendig, da in diesem Raum nicht nur Lebensmittel gelagert werden, sondern sich auch Medizin wie Antibiotika, die von den Partisanen dringend benötigt werden, befindet.

und des Generals Franco galten. Das Festmahl kann auf die Ausbeutung durch die Kirche anspielen, die 'ihren Hunger nicht stillen kann', damit ist gemeint, dass sie trotz Privilegien nach mehr Macht strebte, sich in alle Angelegenheiten einmischte und den kleinen Bürgern Angst einjagte, wenn sich diese nicht vorschrittmäßig verhielten. So ist es auch beim kinderfressenden Monster, das sich trotz vieler Köstlichkeiten am Tisch nicht sattessen kann, sondern lieber die unschuldigen Kinder frisst. Dies deuten auch die vielen Schuhe an, die sich auf einem großen Haufen stapeln, welche gemeinsam mit der halbrunden Feuerstelle und dem Jahr 1944 auf den Holocaust verweisen könnten (vgl. Spector 2009: 83).

In Wappenbildern werden oft Schlüssel abgebildet, welche folgende Bedeutung tragen: „Macht, Herrschaft und Vollmacht“ (Kafka/Zerbst 2006: 367). Diese wird einem verliehen, wenn man im Besitz eines Schlüssels ist. Im Mittelalter war es Brauch, „daß man die Schlüssel der Stadt den Obernherrn derselbigen entgegen bringet, anzuzeigen, daß ihnen alle Gewalt und Macht damit übergeben und abgetreten [sic!] werde“ (Biedermann 2008: 389). Diese Deutung lässt sich auf den Film und Vidal übertragen. Der General glaubt die Macht und Herrschaft über die Bevölkerung und auch die Widerstandskämpfer zu verfügen, da er die Lebensmittel und wichtige Arzneimittel im Lagerraum versteckt und versperrt hält. Jedoch wird er von Mercedes hintergangen, die nun an Macht und Stärke gewinnt, da sie die Kopie des bedeutenden Schlüssels besitzt und diesen den Partisanen aushändigt. In Märchen und Volkssagen symbolisiert der Schlüssel den „erschwerten Zugang zu Geheimnissen“ (Becker 2001:260). Dies kann man auf die Prüfungen, die Ofelia zu bewältigen hat, umlegen. Bei der ersten Aufgabe muss sie sich ‘nur’ einer Riesenkröte stellen, die zweite Prüfung scheint für Ofelia eine größere Herausforderung zu sein. Im Unterirdischen Reich trifft sie auf den *Pale Man* an, der während ihres Aufenthalts zwei Feen frisst und auch fast das Mädchen schnappt. Der Schlüssel öffnet ihr den Zugang zum Dolch, der ihr wiederum im Zuge der letzten Prüfung, als sie ihr eigenes Blut und ihr Leben für ihren kleinen Bruder opfert, den Eintritt ins langersehnte Königreich gewährt.

9.5.4. „Magische Kröte“

Im Film besitzt die Kröte zwar das Aussehen einer realen Amphibie, jedoch zeichnen ihre übernatürliche Körpergröße, ihre magische Zauberkraft (die Schwächung des Baumes) und der Besitz des magischen Schlüssels das Tier als fantastisches Wesen aus. Im Spielfilm verkörpert die Riesenkröte, die sich im sterbenden Baum befindet, das Böse. Sie steht als Sinnbild für das Unheil, da sie dem Baum schadet und ihn daran hindert, sich zu regenerieren und zu heilen.

Im *Lexikon der Tiersymbole* (2005) wird angeführt, dass Tieren verschiedene Bedeutungen und Symboliken zugeschrieben werden, die sich aus ihren Eigenschaften und Eigenarten entwickelt haben. Der Frosch besitzt positive, als auch negative, symbolische Bedeutungen. Zum einen symbolisiert der Frosch die Auferstehung und Wiedergeburt. Dies könnte sich daraus entwickelt haben, da man früher dachte, dass die

Frösche den Winter nicht überleben, sondern sterben und im Frühjahr wieder auferstehen. Die große Ansammlung von Kaulquappen bei den Laichgewässern die sich im Frühjahr zu Fröschen entwickeln, hat dem Tier zum Symbol für die Fruchtbarkeit verholfen. Vor allem aus religiöser Sicht werden dem Frosch, so wie der Kröte, negative Attribute zugeschrieben. Sie stehen für das Böse, den Teufel und das Unheil. Im Alten Testament wird der Frosch mit der Plage, mit der Strafe Gottes über Ägypten, in Verbindung gesetzt und das laute Quaken der Frösche wird mit Geschwätz und Ketzern gleichgesetzt (vgl. Dittrich 2005: 160f.). Der Physiologus misst dem Landfrosch, im Gegensatz zum Wasserfrosch, folgende negative Bedeutung bei: „Die rechten Gemeindemitglieder gleichen dem Land-F., denn sie halten die Glut der Versuchung aus, die Weltleute gleichen dem Wasser-F., denn sie tauchen wieder in Ausschweifung u. Unzucht ein, wenn sie eine auch nur geringe Hitze der Versuchung berührt“ (Becker 2001: 95). Des Weiteren ist der Frosch ein Symbol der Sündhaftigkeit, da das Tier wie der Sünder auf der Erde im Dreck lebt und sich im Schlamm wühlt (vgl. Dittrich 2005: 160).

Ähnliche Symbolkraft hat auch die Kröte, wobei diese vermehrt negativ besetzt ist. Wegen ihres nicht sehr ansehnlichen Erscheinungsbildes und ihrer giftigen Hautsekrete, wird die Kröte mit dem Teufel und dem Bösen in Verbindung gebracht. In Sagen tritt sie oft als Hüterin eines Schatzes auf. Auch sie gilt, wie der Frosch, wegen der Umwandlung von der Kaulquappe zum ausgewachsenen Tier, als Symbol für die Auferstehung und Wiedergeburt (vgl. Biedermann 2008: 256).

Im Spielfilm weist die Kröte negative Züge auf. Jedes Monster das Ofelia in der Märchenwelt antrifft steht für Vidal, der das Böse in der realen Welt darstellt. „En efecto, los monstruos del mundo mágico de Ofelia (el sapo y el hombre pálido, fundamentalmente) suelen ser trasuntos imaginario-metafóricos de los miedos, deseos y ansiedades que la realidad provoca en la niña. De ahí los evidentes paralelismos, ya comentados, del sapo y del hombre pálido con el capitán Vidal“ (Roderio 2015: 44). Genauso wie die Kröte den Baum um seine Lebensenergie bringt, so nährt sich Vidal auch vom Blut der Unschuldigen (wenn man an den Mord der beiden Bauern denkt, und den Vergleich zum *Pale Man* zieht) und zerstört das Land, welches der sterbende Baum versinnbildlicht (vgl. Roderio 2015: 42). Wie in vielen Sagen nimmt auch hier die Kröte die vorher angesprochene Rolle der Hüterin des Schatzes ein. Sie verbirgt einen goldenen Schlüssel, den Ofelia der furchterregenden und schleimigen Kreatur entlocken

soll. Ofelia schafft es, den übergroßen Frosch zu überlisten, indem sie ihm drei Steine, die für ihn wie kleine Käfer ausschauen, zu fressen gibt [00:32:20-00:37:44]. Ofelia, die das Gute und die Unschuld symbolisiert, siegt bei dieser Aufgabe über das Böse und erhält den Schlüssel, den sie für die darauffolgende Herausforderung benötigt.

Die Kröte hat die Funktion, die Gräuel in der Fantasiewelt, die im Gegensatz zur realen Welt stehen, aufzuzeigen, welche weitaus weniger furchterregend sind, als die Übeltaten von Vidal. Dadurch wird die Gewalt des Generals zusätzlich verstärkt, der größeren Schaden und Leid, als die Fantasiewesen, anrichtet.

9.5.5. „Buch der Scheidewege“

Oft ist ein Buch in fantastischen Filmen, wie in *El laberinto del fauno*, nicht nur ein Wissensträger, sondern auch ein märchenhaftes Objekt, da ihm magische Komponenten zugeordnet werden, die die Übertretung in eine andere Welt ermöglichen (vgl. Pinkas 2010: 257f.). Ofelia erhält vom Faun „El Libro de las Encrucijadas“ [00:23:54-00:23:59], das ‘Buch der Scheidewege’, das dem Mädchen die Zukunft anzeigen und die Anweisungen für die drei Prüfungen geben soll. Zu Beginn wundert sich Ofelia, da die Seiten des Buches leer sind, doch als sie es das nächste Mal durchblättert, erscheinen der Schrifttext, Bilder und Symbole, die Ofelia die weiteren Schritte weisen. Pinkas beschreibt ebenfalls die Rolle des Buches, dem eine wichtige Stellung im Film eingeräumt wird. Sie meint:

Der Akt des Lesens wird hier gleichbedeutend mit dem Eindringen der jugendlichen Protagonistin in ein wunderbares Paralleluniversum, das von Feen, Monstern und mythologischen Fabelwesen bevölkert ist, das dabei jedoch nie gänzlich als imaginäre Scheinwelt aufzulösen ist, sondern das, auf seine eigene, flüchtige Weise, einen Platz neben der äußeren Realität behauptet und vielfach mit dieser verknüpft ist (ebd.: 258).

Der Titel des Buches verweist auf die Schwierigkeit und Hürden, die Ofelia auferlegt werden, da sie oft „am Scheideweg steht“ und Entscheidungen treffen muss, ohne sich beispielsweise von den Feen oder dem Faun beeinflussen zu lassen. Im ikonographischen Handbuch *Die Welt der Symbole* (1967) werden dem Buch verschiedene Deutungen zugeschrieben, eine davon bezeichnet das Objekt als „Buch der Offenbarung, die der Seher unter dem Bilde eines Buches erhält“ (Forstner 1967: 403, Hervorh. im Original). So ist es auch in dem Film, dass das Buch die Zukunft prophezeit. Als Carmen beinahe eine Fehlgeburt erleidet, färben sich die Seiten des

Buches blutrot, die das Leiden der Mutter voraussagten [00:46:58-00:47:44]. Ihre Schmerzen können jedoch durch eine magische Wurzel gelindert werden – ein Heilmittel das nun im Anschluss beschrieben wird.

9.5.6. Mandragore/Alraune

Die Mandragore, die auch Alraune genannt wird, ist eine Wurzel, die zu den Nachtschattengewächsen gezählt wird und in der Antike sowohl als Heil- als auch als Zaubermittel angesehen wurde (vgl. Forstner 1967: 209). Beide Aspekte kommen im Film vor. „Ésta...es una mandrágora...una planta que soñaba con ser humana“ [00:52:16-00:52:24], sagt der Faun zu Ofelia und übergibt ihr eine Mandragore, die sie in eine Schüssel voll Milch legen und mit zwei Tropfen Blut füttern soll. Die Pflanze soll die Schmerzen der Mutter lindern, indem diese Schüssel unter ihr Bett gestellt wird. Im Film gleicht die Wurzel einem menschlichen Wesen, einem Säugling, das sich sogar bewegen und Geräusche von sich geben kann.

Diese giftige Pflanze wurde im Altertum als Narkosemittel vor Operationen oder als Schlafmittel eingesetzt. Ihr persischer Name „mardum giâ“ (Forstner 1967: 209) wird auf Deutsch als ‘Menschenkraut’ übersetzt, der mit der äußerlichen Form der Wurzel, die einer Menschengestalt ähnelt, in Verbindung steht. Die heilende Wirkung besitzt die Pflanze wirklich, ihre magischen Kräfte entspringen dem Aberglauben. In der Bibel gilt dieses Gewächs auch als Liebes- und Fruchtbarkeitssymbol (vgl. ebd.: 209f.).

In *El laberinto del fauno* zeigt die Pflanze ihre heilende- und auch magische Wirkung. Nachdem Ofelia die Heilwurzel unter dem Bett platziert hatte, fühlte sich ihre Mutter besser. Erst als Vidal die Pflanze entdeckte und die Mutter diese ins Feuer geschmissen hat, löste sich der Zauber. Die Mandragore schrie im Feuer vor Schmerzen und in diesem Moment traten bei der Mutter starke Schmerzen und Blutungen ein [01:22:58-01:23:30]. Da der Hauptmann kurz davor den Arzt erschossen hatte, konnte dieser nicht helfen und Carmen musste nach der Geburt ihres Sohnes sterben.

9.5.7. Labyrinth

Das Labyrinth stellt das wichtigste Symbol in *El laberinto del fauno* dar, auf das auch der Titel des Filmes hinweist. Im Film berichtet der Faun, dass das Labyrinth die letzte Pforte ist, die übrig geblieben ist, um in das unterirdische Königreich zurückkehren zu können. Das Labyrinth ist „ein geheimnisvoller und unzugänglicher Ort, das ebenso wie der in ihm lebende Pan verschiedene Facetten besitzt und das für denjenigen, der es betritt, sowohl ein schützendes Versteck als auch eine Hinrichtungsstätte sein kann“ (Pinkas 2010: 259). Da Ofelia ein neugieriges und furchtloses Mädchen ist, entdeckt sie das Labyrinth, als sie das Gelände der Mühle erkundet. Obwohl das Labyrinth verlassen und unheimlich wirkt und Mercedes das Mädchen sogar darauf hinweist, dass sie lieber nicht hineingehen solle, da sie sich verirren könne, kehrt Ofelia zu diesem Ort zurück, denn er zieht ihre Aufmerksamkeit auf sich. Da Ofelia den Irrgarten nur bei Nacht aufsucht, herrscht an diesem Ort eine besonders mystische Atmosphäre, gerade auch weil ein mythisches Wesen, ein Faun, den Ort bewohnt. Die Fantasiewelt, in die Ofelia flüchtet, stellt einen Zufluchtsort dar, zu dem auch das Labyrinth zählt. Als in der Schlusszene Ofelia mit dem Baby in der Hand vor Vidal wegläuft und ins Labyrinth flieht, öffnet sich eine temporäre Pforte bzw. ein Weg, der sich dem General verschließt und ihn nicht durchlässt. Obwohl ihr der Stiefvater trotzdem folgen kann und sie schlussendlich erschießt, findet Ofelia davor noch Zeit, die letzte Prüfung abzulegen. Ob der Übergang ins langersehnte Königreich wirklich stattfindet, oder ob es sich um die Einbildungskraft einer sterbenden Person handelt, „bleibt konsequent ambig“ (Pinkas 2010: 259).

Das Labyrinth kann „als Symbol für die Unerforschlichkeit des Schicksals und die Lebensreise des Menschen durch die Schwierigkeiten und Illusionen der Welt zum Zentrum in Form der Erleuchtung oder des Himmels“ (Kafka/Zerbst 2003: 283) gedeutet werden. Dieses Zitat beschreibt Ofelias Weg, den sie einschließlich der drei Prüfungen zurückgelegt hat. Die Hürden die ihr auf ihrer Reise, sowohl in der realen als auch in der fantastischen Welt auferlegt werden, überwindet sie, da ihre Sehnsucht nach der Rückkehr ins Königreich, zu ihren Eltern, sehr groß ist und sie stark macht. Das Zentrum stellt in diesem Fall für Ofelia nicht der vorher erwähnte Himmel dar, sondern das unterirdische Königreich.

9.5.8. Auge

Das Auge bzw. die Augen spielen eine wichtige Rolle im Film und stellen ein wiederkehrendes Symbol in *El laberinto del fauno* dar. Im ikonographischen Handbuch *Die Welt der Symbole* (1967) wird das Auge als Spiegelbild der Seele bezeichnet, das nicht nur die äußere, dem Menschen sichtbare Welt wahrnimmt, sondern auch das Innere und Geistige, die Gefühlswelt, erfassen kann. Dem Auge wird auch das Symbol der Allwissenheit zugeschrieben. Bei vielen Völkern der Antike war das Auge das Symbol des Sonnengotts, da das Auge mit der Sonne gleichgesetzt wurde, die über den Menschen steht, überall hin strahlt und sozusagen alles und jeden „sieht“ (vgl. Forstner 1967: 361f.).

Im Film entdeckt Ofelia schon zu Beginn, als Carmen und Ofelia auf dem Weg zur Mühle sind, ein Steinstück am Straßenrand, auf dem ein Auge abgebildet ist. Nicht weit weg entfernt befindet sich eine Steinstatue, die einem verzierten Grabstein oder einer Skulptur mit einem Gesicht darauf ähnelt, der genau dieses Stück fehlt. Als Ofelia das fehlende Stück, d.h. das Auge der Steinstatue hinzufügt, klettert ein Insekt aus dem Loch, das den Mund der Statue darstellen soll, heraus. Ofelia deutet dieses insektenartige Wesen, das einer Heuschrecke gleicht, als Fee. Das Einsetzen des fehlenden Auges kann als erster Kontakt zur Fantasiewelt gesehen werden, der die Tore zur Märchenwelt öffnet. Auch bei der zweiten Prüfung, als das Mädchen auf das menschenfressende Monster trifft, das vorerst keine Augen besitzt, wird die bedeutende Rolle der Augen deutlich. Diese liegen vor dem Monster auf einem Teller und erst als es sich die Augäpfel in seine Handflächen einsetzt, kann es Ofelia erblicken. Die wichtigste Bedeutung kommen jedoch Ofelias Augen selbst zu, da diese eine Ebene bzw. Welt mehr erfassen können, im Gegensatz zu Vidal, der nur die reale Welt sieht. Im *Knaurs Lexikon der Symbole* (1989) wird folgendes angeführt: „In der tiefenpsychologischen Symbolik ist das Auge das Organ des Lichtes und der Bewußtheit, denn es erlaubt uns, die Welt wahrzunehmen, und gibt ihr damit Realität“ (Biedermann 1989: 44). In diesem Zitat wird ein bedeutendes Merkmal – der der Realität – angesprochen. Obwohl Carmen und Vidal nicht mehr an Märchen glauben, für Ofelia sind beide Welten real und bedeutsam. Sie macht keinen Unterschied, das, was sie in der Fantasiewelt wahrnimmt und fühlt, beeinflusst sie gleichermaßen wie in der, für den Zuschauer, real dargestellten Welt. Durch Ofelias ‘Augen’ wird dem

Zuschauer die Fantasiewelt geöffnet. Er muss für sich selbst entscheiden, ob beide Welten für ihn existieren, also real sind.

9.6. Filmische Analyse einzelner Schlüsselszenen

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den filmformalen Elementen, die anhand einer medienwissenschaftlichen Analyse einzelner Filmszenen präsentiert werden. Ich habe drei Schlüsselszenen, die mir als wichtig und geeignet erscheinen, ausgewählt, da diese die Missstände und die Brutalität der Nachkriegszeit, die vor allem vom General Vidal verkörpert werden, besonders prägnant aufzeigen. Der Einsatz von Licht oder die Verwendung bestimmter Einstellungsgrößen verhelfen zur subtilen Darstellung des Krieges. Mithilfe der Szenenanalyse soll der Forschungsfrage nachgegangen werden, **wie Kriegstraumata durch filmtechnische Mittel aufgearbeitet und präsentiert werden**. Des Weiteren soll geklärt werden weshalb diese Inszenierungsart bzw. diese Filmsprache gewählt wurde und welche Wirkung diese auf den Zuschauer hat.

Die erste Szene [00:55:24-01:02:15] beschreibt Ofelias Weg ins unterirdische Reich des *Pale Man*. In ihr wird die zweite Aufgabe gestellt – das Mädchen soll einen Dolch holen. Der Faun hat ihr zuvor eine Kreide überreicht, mit der sie eine Tür auf die Wand malen kann, die als Portal in das unterirdische Reich des Monsters dient. Als Hilfe hat ihr der Faun die Feen zur Seite gestellt, die Ofelia den Weg weisen sollen. Der Faun hat Ofelia darauf hingewiesen, dass sie auf einen gedeckten Tisch mit köstlichen Speisen stoßen wird, von dem sie aber nicht essen darf – sogar ihr Leben hängt davon ab, sagt der Faun. Sie solle aufpassen, dass sie zurückkehrt, bevor das letzte Sandkorn der Sanduhr durchrieselt. Als sie in die unterirdische Welt hinabsteigt und in einen großen Raum kommt, sieht sie eine bleiche, nackte Gestalt ohne Augen, still und regungslos am Ende des Tisches sitzen. An den Wänden hängen Bilder, die das Monster abbilden, wie es Kinder frisst. Die Feen zeigen ihr die drei Türchen und Ofelia öffnet mit dem Schlüssel, den sie bei ihrer ersten Prüfung erstanden hat, das richtige und findet den goldenen Dolch. Die Zeit wird knapp, doch am Rückweg kann Ofelia den Leckereien nicht widerstehen und kostet ein paar Trauben. Sie merkt nicht, dass sie dadurch den Menschenfresser zum Leben erweckt hat. Die drei Feen versuchen sie zu warnen, doch Ofelia ist von dem Essen überwältigt, sodass sie die Gefahr vorerst nicht bemerkt. Das Monster möchte nach ihr greifen, doch die Feen stellen sich dazwischen. Die Kreatur

fasst zwei von ihnen und frisst sie auf. Ofelia läuft schnell weg und schafft es, in letzter Sekunde zu entkommen.

Im Folgenden möchte ich eine zweite Szene [01:18:05-01:24:58] analysieren, in der der Arzt im frühen Morgengrauen von Vidal in das Lebensmittellager gerufen wird. Hier trifft er auf den gefolterten Mann, den Stotterer, einen republikanischen Widerstandskämpfer, den er blutüberströmt und mit gebrochener Hand und Finger vor. Als ihn Doktor Ferreiro untersucht und dabei seinen Arzneikoffer offen auf dem Boden stehen lässt, erkennt Vidal eine Antibiotikaampulle wieder. Er nimmt sie mit auf sein Zimmer, und vergleicht diese mit der anderen Ampulle, die er Tage davor bei der Feuerstelle der Rebellen gefunden hat. Auf diese Art findet der General heraus, dass der Arzt den Widerstandskämpfern Hilfe geleistet hat. Bevor er mit geladener Pistole zum Arzt zurückkehrt, nimmt er Lärm aus dem oberen Stockwerk wahr. In Carmens Schlafzimmer findet Vidal Ofelia unter dem Bett, die mit der Heilwurzel spricht. Vidal schimpft mit dem kleinen Mädchen, doch als Carmen aufwacht, bittet sie ihren Ehemann, dass er sie alleine lassen soll. Carmen wirft die Wurzel in den Kamin, da sie nicht an Märchen und Magie glaubt und in diesem Moment setzen Schmerzen ein. Die Szene wechselt zum Lebensmittellager. Als Vidal dorthin zurückkehrt, findet er den Rebellen tot auf, denn der Arzt hat ihn zuvor von seinem Leiden erlöst. Vidal ist erzürnt und bestraft den Ungehorsam des Arztes mit dem Tod.

Bei der dritten Szene [01:48:15-01:52:03] handelt es sich um das Ende des Filmes. Diese erscheint mir aus dem Grund wichtig, da es den Übergang von der Realität zur Fantasiewelt darstellt und den Zuschauer zum Zweifeln und Nachdenken bringt. An dieser Stelle möchte ich Sascha Koebner zitieren, die das Ende des Filmes folgendermaßen interpretiert: „Del Toro fordert die Wahrhaftigkeit dieser eigenartigen und bizarren Fabelwelt ein, die aus Ofelias Märchenbüchern erwächst und uns doch allen zugänglich ist, denn sonst wäre alles, was am Ende bleibt, ein totes Mädchen“ (Koebner 2009: 43f.). Meine ausgewählte Szene beginnt beim Auffinden der angeschossenen Ofelia im Labyrinth. Mercedes läuft mit dem Neugeborenen, das sie zuvor Vidal entrissen hat, zu Ofelia, die sterbend am Boden liegt. Die Kamera schwenkt nach unten, in die Mitte des Labyrinths, wo man das Blut ins Wasser, in dem sich der Vollmond spiegelt, hineintropfen sieht. Mercedes summt ihr ein Wiegenlied vor und ein heller Lichtstrahl beleuchtet Ofelia, die sich im nächsten Moment im langersehnten Königreich vorfindet. In dem Licht durchflutenden, goldenen Kuppelsaal begegnet sie

ihrem Vater, dem König, ihrer Mutter und dem Neugeborenen. Ihr Vater gratuliert ihr zur letzten bestandenen und wichtigsten Prüfung – ihr eigenes Leben und Blut, anstelle des Bruders geopfert zu haben. Mercedes weint über dem toten Körper Ofelias und eine Stimme aus dem *Off* erzählt das Ende der Geschichte, dass nämlich die Prinzessin noch jahrzehntelang mit Gerechtigkeit und Güte regierte und „[...] que dejó detrás de sí, pequeñas huellas de su paso por el mundo...visibles sólo para aquel que sepa donde mirar“ [01:51:49-01:52:00].

Visuelle und auditive Analyse

Szene 1:

Bei der visuellen Analyse wird ein besonderes Augenmerk auf die Einstellungsgrößen gelegt, die „sich an der Größe des abgebildeten Menschen im Verhältnis zur Bildgrenze“ (Hickethier 2007: 54) festlegen. Die Einstellung bestimmt, was der Zuseher zu sehen bekommt, regelt die Distanz bzw. Entfernung zwischen dem Dargestellten und dem Zuseher und vermittelt dadurch eine bestimmte Haltung, Stimmung und Gefühl (vgl. ebd.: 57). Der Kamerablick, der mit dem Zuschauerblick gleichgestellt wird, ist ebenfalls von Bedeutung.

Der Zuschauer sieht, so legt es die Anordnungsstruktur der audiovisuellen Medien nahe, was die Kamera sieht, und was die Kamera zeigt, erscheint nur als Produkt des Zuschauerblicks [...] Der Kamerablick organisiert das Bild, er setzt den Rahmen, wählt den Ausschnitt, der von der Welt gezeigt wird, er bestimmt, was zu sehen ist (Hickethier 2007:53f.).

Die erste Szene [00:55:24-01:02:15] beginnt mit einer halbnahen Einstellung, die Ofelia mit dem Buch in der Hand zeigt. Die Halbnahe zeigt den Menschen von der Taille an aufwärts, hierbei sind sowohl die Gestik als auch die Gesichtszüge der Person zu erkennen sind. Die Entfernungsspanne zwischen der Kamera und der abgebildeten Person ist nah genug um die persönliche Befindlichkeit der Personen wahrzunehmen, aber dennoch behält diese eine gewisse Distanz um nicht jedes Detail preiszugeben. Somit kann auch noch die unmittelbare Umgebung der Person erfasst werden (vgl. Keutzer [u.a.] 2014: 10f.). In diesem Fall befindet sich Ofelia in ihrem Zimmer, sie sitzt auf dem Bett und es ist Nacht. Danach wechselt die Einstellung zu einer Nahaufnahme – das Buch wird fokussiert, welches zuerst nur leere Seiten beinhaltet, die sich aber nach und nach mit Bildern und Schriftzeichen füllen. Bei der DetailEinstellung ist meist nur ein kleiner Teil eines Gegenstandes oder nur ein Ausschnitt einer Person zu sehen, welcher dadurch groß und dem Zuschauer nahe erscheint. Diese Einstellung dient meist

zum Spannungsaufbau und zur emotionalen Intensivierung (vgl. Gast 1993: 22f.). Dies tritt auch in dieser Szene ein, die Aufmerksamkeit des Zuschauers wird auf das Buch gelenkt, in dem Bilder eines Monsters erscheinen und somit den Beginn der bevorstehenden Prüfung einleiten. Verstärkt wird dies durch eine extradiegetische Tonquelle, eine leise Klaviermusik, die sich mit einem schaurigen Geräusch, das ebenfalls nicht der Bildebene zuzuordnen ist, vermischt, mit dem Angst und Gefahr assoziiert wird. Gleich danach hört man Ofelias Stimme aus dem *Off* (=Off the screen), die ihre Gedanken bzw. ihre innere Stimme, die sie während des Lesens hört, darstellen soll. Eine kurze Totale, um den Handlungsraum nochmal zu zeigen – Ofelias Zimmer – wird von einer Großaufnahme abgelöst, die den Blick des Zusehers auf die Finger, mit der sie die Kreide hält, konzentrieren soll. Diese Einstellung wird oft verwendet, um den mimischen Ausdruck zu betonen, indem das Gesicht fokussiert wird. Der Zuseher kann dadurch einen Einblick in die Gefühlswelt der dargestellten Person gewinnen (vgl.: Hickethier 2007: 56).

In diesem Fall wird die Konzentration nicht auf Ofelias Gesicht gelegt, sondern auf die Linie bzw. die Tür, die sie mit der Kreide gezogen hat und welche sich zu einer Pforte zum unterirdischen Reich verwandelt. Das Aufzeichnen der Tür wird von einem kreischenden Geräusch begleitet – einem diegetischen Ton, d.h. der Ursprung des Tons ist auch im Bild zu sehen (vgl. Keutzer [u.a.] 2014: 140) – welches durch die Reibung zwischen der Kreide und der Mauer erzeugt wird. Das Portal wird geöffnet und die Spannung wird mit zusätzlicher Orchestermusik im Hintergrund aufgebaut, die aber nicht nur zur Dramatik eingesetzt wird, sondern hier auch Schrecken auslöst. Es folgt eine Kamerafahrt (auch „travelling“ oder „tracking“ (Keutzer [u.a.] 2014: 21) genannt), genauer eine Rückwärtsfahrt (siehe Abb. 1a, 1b, 1c), da sich die Kamera vom Objekt, also Ofelia, wegbewegt. Diese bewirkt, dass Ofelia einerseits immer kleiner erscheint und andererseits dass sich der filmische Raum erweitert. Diese Kamerabewegung lässt nicht nur den Flur lang und groß wirken, darüber hinaus löst sie eine einschüchternde Wirkung aus. Der neue, unbekannte Raum wird dem Zuschauer nach und nach ‘eröffnet’. Der ganze Ort ruft Angst und Schrecken hervor. Zum einen werden diese Gefühle von der Farbgebung (siehe Abb. 2, 3) der Räumlichkeiten evoziert – das ganze Reich ist in dunklen, düsteren Tönen gehalten und die Wand- und Deckenfarbe ist



Abb.: 1a Rückwärtsfahrt in *El laberinto* (2006)



Abb.: 1b *El laberinto* (2006)



Abb.: 1c *El laberinto* (2006)

Blutrot – zum anderen jagen einem die Bilder bzw. Malereien und die furchterregenden Gestalt, die sich im nächsten Raum befindet, Angst ein. Nach dem Hinabsteigen hat Ofelia die Sanduhr umgedreht und nun tritt sie in das große Zimmer ein, wo sich das vorher erwähnte Monster befindet. In Abbildung 2, beim Eintreten des Raumes, kehrt uns Ofelia den Rücken zu, sie bewegt sich von der Kamera weg und der Zuschauer kann somit das sehen, was die Protagonistin gerade sieht.

„Die Bewegungsrichtung eines Objekts bezeichnet man als *Handlungsachse*, die Richtung, in der die Kamera in den profilmischen Raum hineinblickt, hingegen als *Blickachse*“ (Keutzer [u.a.] 2014: 18, Hervorhebung nach dem Original), definiert Keutzer (siehe Abb. 4). Demnach steht die Handlungsachse parallel zur Blickachse, im 180° Winkel, und der Zuschauer kann Ofelia über die Schulter schauen (vgl. ebd.: 18ff.). Danach ändert sich der Blickwinkel wieder, Ofelia wandert im Bildraum und zwar bewegt sie sich diagonal zur Kamera.



Abb.: 2 Düstere Farbgebung & Handlungsachse – Blickachse 180° aus *El laberinto* (2006)



Abb.: 3 Rote Farbe & furchteinflößende Bilder aus *El laberinto* (2006)

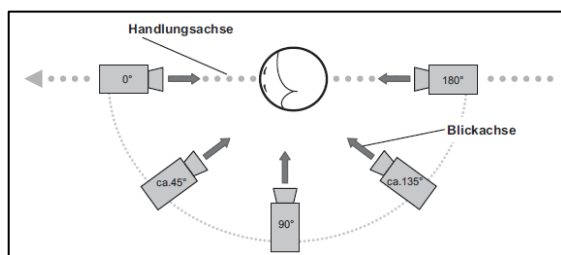


Abb.: 4 Grafik: Die Relation von Handlungsachse und Blickachse, in Keutzer [u.a.] 2014: 19

Diese „*schräge Relationen zwischen Handlungs- und Blickachse*“ (Keutzer [u.a.] 2014: 18, Hervorhebung nach dem Original: 19) erzielt eine natürliche Ansicht für den Zuseher, da die Person, die an der Kamera vorbeigeht, diese nicht wahrnimmt. Die Kamera ist so

positioniert, dass sie die Protagonistin schräg von vorne, aus ungefähr einem 45° Winkel beobachtet und man ihren Gesichtsausdruck gut erkennen kann (vgl. ebd.: 18f.). Ofelia geht langsam am Tisch, der mit leckeren Speisen beladen ist, vorbei. Dabei ist sie sehr aufmerksam, sie runzelt ein wenig die Stirn und am Ende erschreckt sie sich, als sie zur bleichen, nackten Gestalt vordringt. Dieses Erschrecken wird sowohl mit einem natürlichen Aufschrecken, einem diegetischen Ton, als auch mit einem extradiegetischen Soundeffekt nochmals verstärkt. Ofelia sieht sich das furchterregende Wesen an, welches keine Augen besitzt, diese liegen vor ihm auf einem Teller.

Danach schwenkt die Kamera, die Ofelias Perspektive zeigt, auf die Wandmauer auf der sie die vorher erwähnten Bilder (Abb. 3) entdeckt. Diese zeigen das kinderfressende Monster. Danach nimmt die Kamera einen Haufen aus Kinderschuhen ins Visier, was darauf hindeuten soll, dass das Monster nicht nur regungslos da sitzt, sondern sehr wohl auch gefährlich sein kann. Der Aufenthalt des Mädchens wird mit dem Feuerknistern – hinter dem Monster befindet sich ein Kamin – und einer gefährlich klingenden extradiegetischen Musik untermalt. Nun öffnet sie die Tasche, in der sich die drei Feen befinden und diese weisen ihr den Weg zu drei Türchen an der Wand, hinter denen sich etwas verbirgt. Die Feen geben insekten- und vogelartige Laute von sich und auch ihr Flügelschlag ist hör- und sichtbar. Ofelia soll sich für eine, die richtige, Tür entscheiden und diese mit dem goldenen Schlüssel öffnen. Als sie den Schlüssel herausnimmt,

ertönt ein hoher, schriller Klang, der sein 'Funkeln' betonen soll und ihm eine Art 'Magie' verleiht. Zuerst möchte sie das mittlere Türchen öffnen, doch plötzlich sagt sie zu sich selbst, dass es nicht dieses sei, sondern das rechte. Bevor sie das kleine Kämmerchen öffnet, gibt es einen Schnitt und Wechsel zur Sanduhr – eine Großaufnahme zeigt die Uhr und den durchfließenden Sand. Dabei handelt es sich um eine kurze Aufnahme. Bei der nächsten befinden wir uns wieder im unterirdischen Reich, die Kamera ist nun auf Ofelias Kopf gerichtet. Für den Zuschauer wirkt es so, als ob dieser das Mädchen aus dem Schacht heraus ansehen würde. Die Distanz zwischen Kamera und Objekt wird immer kleiner, die Kamera zoomt Ofelia ins Gesicht und man blickt ihr direkt in die Augen. Ihre Hand, mit der sie in den Schacht greift, wird immer größer, damit wird zusätzlich die Nähe verdeutlicht. In einer weiteren Großaufnahme sieht man den goldenen Dolch, den sie herausgeholt hat.

Nun hat sie die Aufgabe fast bewältigt, sie muss nur noch rechtzeitig zum Ausgang zurückkehren, bevor die Zeit um ist und das Portal wieder geschlossen wird. Doch der Tisch mit den leckeren Speisen ist zu verlockend, dies wird nicht nur visuell durch satte Farben der Früchte, sondern auch akustisch mit einer hypnotisierenden Musik akzentuiert. Die Feen versuchen das Mädchen abzuhalten, doch sie kann nicht widerstehen und greift nach den Trauben. Eine böartige Verlockung die mit einer Detailaufnahme dargestellt wird (siehe Abb. 5). Diese Szene kann auch an den Sündenfall von Adam und Eva anspielen – dem Essen eines Apfels, in dem Fall der Traube. Mit dem ersten Bissen wird das Monster zum Leben erweckt. Der Zuschauer kann den Menschenfresser gut sehen, doch Ofelia kehrt ihm den Rücken zu und merkt nicht, dass er langsam aufwacht. Seine ruckartigen, beschwerlichen Bewegungen werden von Hintergrundsounds begleitet, jedoch ist Ofelia so sehr ins Essen vertieft, dass sie ihn nicht hört. Die Geräusche, die es von sich gibt, zum Beispiel beim Aufatmen und Aufstehen, dienen primär zum Spannungsaufbau für den Zuseher. Er steckt sich die Augen in seine Handflächen, dazu werden mit Großaufnahmen seine Hände fokussiert und danach steht er mit seinem knochigen Gestell auf und nähert sich Ofelia, dies erfolgt größtenteils über amerikanische Aufnahmen. Diese Einstellungsgröße wird so genannt, da sie sich aus dem amerikanischen Westernfilm heraus entwickelt hat. Meist wurden bei Duellen, dem sogenannten *Show down*, die Personen vom Knie oder der Hüfte aufwärts abgebildet, um sowohl deren nervöses Gesicht als auch die Gestik, den Griff zum Revolver, sehen zu können.



Abb.: 5 Detailaufnahme in *El laberinto* (2006)



Abb.: 6 Großaufnahme in *El laberinto* (2006)

In dieser Einstellung steht die Gestik der Personen im Vordergrund, die Umgebung ist hier unwichtiger, als beispielsweise bei der Halbtotale (vgl. Hickethier 2007: 55). Erst als das Monster knapp hinter Ofelia steht und die Feen wild durch die Luft fliegen – dabei wird die Musik immer lauter und das Grölen des Monsters intensiver – dreht sich Ofelia um. Die Feen wollen das Wesen von einem Angriff abhalten, indem sie wild umherfliegen. Zwei Feen nähern sich ihm jedoch zu sehr, sie werden vom Monster ergriffen und gefressen. Eine Großaufnahme vom Gesicht der Kreatur verstärkt die Dramatik dieser Situation. Sein blutiger Mund wird fokussiert und man sieht, dass er der Fee zuerst den Kopf abreißt, bevor er den Rest verschlingt. Von diesem Moment an variieren die Einstellungsgrößen, die Perspektive und die Bewegung der Kamera. Die einzelnen Schnitte zwischen den Aufnahmen sind hart bzw. abrupt und betonen die angespannte Atmosphäre. Das Tempo der extradiegetischen Musik erhöht sich, Ofelia läuft weg, schnelle Fußschritte ertönen. Doch bevor Ofelia zur offenen Tür gelangt, ist die vorgegebene Zeit vorüber und sie verschließt sich. Hektisch sucht das Mädchen seine Kreide um eine zweite Öffnung aufzuzeichnen, doch inzwischen ist ihr das Monster nah und hat sie ins Visier genommen. Die Großeinstellung seiner Hand, mit dem Auge in der Mitte, das Ofelia erblickt hat, steigert die Anspannung (siehe Abb. 6). Bei dieser Abbildung steht die Hand, die scharf abgebildet wird, im Mittelpunkt, sein Kopf hingegen, den man im Hintergrund sieht, ist weich gezeichnet bzw. unscharf. Auf diese Weise wird die Wichtigkeit auf die Handfläche und somit sein Auge gelegt. Es weiß nun, wo sich Ofelia befindet, und kommt ihr näher.

Es folgen weitere Naheinstellungen, die die Füße des Monsters und im Gegenzug dazu auch die von Ofelia zeigen. Diese Einstellung wird bevorzugt, wenn das Augenmerk auf der Mimik oder Gestik der Personen liegt (vgl. Gast 1993: 21). In dem Fall wird aber der Bewegung, die das Voran- bzw. Näherkommen assoziiert, Achtung geschenkt. Ofelia zeichnet eine weitere Tür auf der Wanddecke, dabei muss sie auf den Sessel steigen, damit sie zu dieser gelangt. Die spannungsgeladene Atmosphäre und die

Schwierigkeit dieses Vorhabens werden mit weiteren Großaufnahmen verdeutlicht, in denen man ihre Füße und den schwankenden Sessel sieht. Auf Zehnspitzen steht sie auf der Lehne, das Ungeheuer will nach ihr greifen, doch ihr gelingt in letzter Sekunde die Flucht. Ofelia befindet sich wieder im Zimmer, das Portal ist geschlossen und die laute Geräuschkulisse verschwindet. Nun ist es leise im Zimmer, man hört und sieht nur mehr Ofelias schnelles Auf- und Ausatmen und das leise Herumschwirren der letzten Fee, die dem Monster noch heil entkommen konnte.

Szene 2:

In dieser zweiten Szene möchte ich mich vor allem auf den Standpunkt und die Perspektive konzentrieren, mit denen man die Wahrnehmung des Zusehers lenken kann. Da sich der Standpunkt der Kamera mit dem Standpunkt des Zuschauers deckt, kann die gewählte Perspektive und Blickrichtung, kombiniert mit den verschiedenen Einstellungsgrößen, eine „innere Beziehung zwischen dem Zuschauer und dem dargestellten Objekt her(stellen)“ (Kandorfer 1984: 80) und eine psychologische Wirkung erzeugen. Je nachdem ob man die handelnde Person von unten (auch Froschperspektive, Untersicht genannt), oben (Vogelperspektive, Aufsicht), seitlich oder von vorne sieht, wird ein bestimmter Eindruck vermittelt (vgl. Gast 1993: 23ff.). Der Kamerablick kann somit mitbestimmen, wie die Person wahrgenommen wird, wie am Beispiel der Froschperspektive, bei der die Kamera nach oben schaut und der Person meist Macht, Selbstbewusstsein und Überlegenheit verliehen wird. Im Gegensatz dazu vermittelt die Aufsicht meist die Eigenschaften „einsam, armselig, erniedrigt“ (Kandorfer 1984: 81).

Die zweite Szene [01:18:05-01:24:58] beginnt mit einer Detailaufnahme der Hände von Vidal, die mit Blut bedeckt sind, während er sich diese im Regen abwäscht. Die Tonkulisse verstärkt dabei das unwohle Gefühl, welches sich wegen Vidal und der düsteren Umgebung aufbaut. Es donnert und regnet in Strömen und da die Szene im Morgengrauen spielt, ist es noch recht dunkel draußen. Vidal hat den Arzt Ferreiro rufen lassen, damit er den verletzten Widerstandskämpfer, den Vidal davor gefoltert hat, begutachtet. Bevor sich Ferreiro dem verwundeten Mann nähert, stellt er seinen Arzneikoffer auf den Boden, welcher mit einer Großaufnahme fokussiert wird, da er eine wichtige Rolle spielt. In diesem Koffer erkennt Vidal eine Antibiotikaampulle, die ihm bekannt vorkommt, und nimmt sie unbemerkt hinaus. Während Vidal dem Doktor die Aufmerksamkeit schenkt und ihn von hinten betrachtet, wird der General von einer

leichten Untersicht dargestellt, welche ihm Macht verleiht. Vidal wirkt dabei arrogant und dem Arzt, der am Boden über dem Verletzten kniet, überlegen. In der nächsten Aufnahme ist der Wechsel des Kamerastandpunktes auffallend, als Ferreiro mit dem Verwundeten, dem Stotterer, spricht und dieser ihn um Gnade anfleht. Der Kamerablick ist nun Ferreiro zugewandt, von einer Untersicht, welcher den Doktor stark erscheinen lässt (siehe Abb. 7a). Diese Perspektive unterstreicht dessen Machtposition und Entscheidungskraft, die ihm als kompetenten Arzt, gegeben ist. Er ist in dieser Ansicht mächtig, da er den Gefangenen wirklich von seinem Leid erlösen kann, indem er ihm die Todesspritze verabreicht – wozu es wenig später kommt. Beim Dialog zwischen dem Arzt und dem Stotterer wird das klassische „Schuss-Gegenschuss-Verfahren (*shot/reverse-shot*)“ (Keutzer [u.a.] 2014: 172) verwendet. Dabei handelt es sich um ein Verfahren, welches die sprechenden Personen „von zwei Kameras über Kreuz aus einem Winkel von ca. 45 Grad fotografiert. Im Verlauf der Konversation wechselt die Kamera alternierend zwischen beiden Blickwinkeln. Eine Einstellung zeigt Figur A, der Gegenschuss Figur B, und zwar in der Regel halbnah, nah- oder groß“ (Keutzer [u.a.] 2014: 172). In dieser Szene wird zudem der „*over-shoulder-shot*“ (ebd.: 172) angewendet, eine besondere Art der Kameraeinstellung bei der man, wie man schon vom Namen herleiten kann, im Blickfeld noch die Schulter und den Hinterkopf des Gegenspielers erkennen kann (vgl. ebd.: 172) (siehe Abb. 7a, 7b). Die Screenshots zeigen, dass es sich um eine dramatische und schmerzvolle Situation handelt, die vor allem durch den Anblick des Gefolterten und seinem Flehen nach Erlösung verstärkt werden. Das Blut läuft ihm über das ganze Gesicht und seine Wunden und Schwellungen im Gesicht und auf den Händen werden mit Groß- und Detailaufnahmen gezeigt. Danach springt die Aufnahme wieder zu Vidal – in der Zwischenzeit hat er nämlich die Ampulle eingesteckt, um diese mit der anderen, die die Soldaten beim Lagerfeuer in den Bergen gefunden haben, in seinem Arbeitszimmer zu vergleichen. Der Wechsel des Handelsortes wird mit dem ertönen von Holzblasinstrumenten und Streichern aus dem *Off* begleitet. Das Suchen der zweiten Ampulle wird noch mit spielerisch klingenden Tönen untermalt, sobald er diese aber dann gefunden hat (siehe Abb. 8) und ihm bewusst wird, dass er über die ganze Zeit hinweg vom Doktor hintergangen wurde, ändert sich die Charakteristik in düstere und leicht dissonante Musik, die seinen aufkommenden Zorn und Wut widerspiegelt. Danach folgt ein kurzer Wechsel zu Dr. Ferreiro, der dem Stotterer die tödliche Injektion mit den Worten „No sentirás más dolor. Ya casi acaba todo“ [01:20:03-01:20:13]. verabreicht.



Abb.: 7a Over-shoulder-shot in *El laberinto* (2006)



Abb.: 7b Reverse-shot in *El laberinto* (2006)



Abb.: 8 Großaufnahme in *El laberinto* (2006)



Abb.: 9 Größenverhältnis, Entfernung zur Kamera in *El laberinto* (2006)

Danach ist wieder Vidal zu sehen, der seinen Revolver nimmt und sich auf den Weg zum Arzt machen möchte, jedoch vom Lärm gestört wird, welchen er vom oberen Stockwerk wahrnimmt. Die nächste Aufnahme zeigt Ofelia, die das Geschirr vom Boden aufhebt, welches ihr gerade eben hinuntergefallen ist – das Geräusch, das Vidal und der Zuschauer zuerst nicht orten konnten, wurde nun mit der Referenz auf das Geschirr geklärt. Ofelia befindet sich in dem Schlafzimmer ihrer Mutter, die im Bett schläft. Sie krabbelt unter das Bett, um nach der Alraune zu sehen. Als Vidal ins Zimmer kommt und Ofelia am Boden entdeckt, zieht er sie an den Füßen unter dem Bett hervor – die Gestik wird mit einem Quietschen begleitet – und fragt das erschrockene Mädchen, das vor Angst zittert, was sie unter dem Bett suche. Ihr Stiefvater nimmt das Gefäß mit der Pflanze aus dem Bett hervor, ist von dem Gestank der Alraune angeekelt und will diese zerstören. Daraufhin schreit Ofelia los und auch die extradiegetische Musik wird immer stärker, bis Carmen aufwacht und Vidal darum bittet, Ofelia loszulassen und das Zimmer zu verlassen. Ofelia versucht ihrer Mutter zu erklären, dass es sich um eine magische Wurzel handelt, die ihre Schwangerschaftsschmerzen lindern soll, doch Carmen glaubt ihrer Tochter nicht, sie ist erschöpft und verbittert, sie schenkt heilenden und magischen Mitteln und Märchen generell keinen Glauben mehr und schmeißt deshalb die Alraune ins Feuer. Doch in dem Moment, als die Wurzel zum Brennen beginnt, ertönt ein kreischendes Schreien der Pflanze, die mit einer Großaufnahme fokussiert wird, und im selben Augenblick

setzen Schmerzen ein und Carmen fällt zu Boden. Man hört noch einen Hilferuf von Ofelia, bevor die Szene wieder zu Vidal und Doktor Ferreiro wechselt. In der Lagerkammer findet er den toten Mann vor und fragt den Arzt, weshalb er sich seinem Befehl widersetzt habe. Nun werden beide, der Arzt und der General, auf Augenhöhe gezeigt – nicht wie sonst üblich, indem Vidal durch die Untersicht die Machtposition verliehen wird – und der Doktor erwidert ihm: „Es que...obedecer por obedecer...así, sin pensarlo...eso sólo lo hacen gente como usted, Capitán“ [01:23:54-01:24:06]. Dieser Satz ist besonders wichtig, da er die Thematik des Ungehorsams anspricht, die dem Regisseur am Herzen liegt. Del Toro ist der Meinung, dass Ungehorsam und Widerstand notwendig sind und dass man die Handlungen zuerst hinterfragen sollte, bevor man sie ausführt. Erst nach der Reflexion sollte man eigenständig entscheiden können, was man für richtig oder falsch hält. Man sollte nicht blind folgen, nur weil es irgendjemand einem befiehlt. Guillermo del Toro äußert sich in einem Interview folgendermaßen:

Es [=la película] una fabulación sobre la urgencia de la desobediencia a todos los niveles [...] Vivimos en un mundo que se está dividiendo brutalmente, y que nos exige en cada país casi una obediencia civil a lo que es bueno y es malo. Esta película dice que la desobediencia es necesaria, porque conduce a la responsabilidad [...] El fascismo es la perversión máxima de la inocencia y de la libertad de elegir, la muerte del alma. La desobediencia es el origen de la decisión individual, por eso la niña protagonista desobedece a todos. (www.elcomercio.es 2017)

Im Film widersetzt sich das kleine Mädchen dem Kapitän. Doch nicht nur sie ist ungehorsam, auch der Arzt entscheidet selbstständig, die Qualen des Verwundeten zu beenden. Es lag in seiner Hand und er hat sich bewusst dafür entschieden, obwohl er sich darüber im Klaren war, dass er danach die Konsequenzen zu tragen hatte. Schon während der Arzt zu Vidal spricht, hört man leise und sanfte Klaviertöne aus dem Hintergrund, die die Emotionalität und die Wichtigkeit der Aussage unterstreichen. Vidal ist erzürnt und folgt dem Arzt hinaus. Danach wird Ferreiro von hinten vom General erschossen und er stürzt zu Boden. Beim letzten Screenshot (siehe Abb. 9) sieht man den Arzt auf der Erde liegen und da der Fokus auf ihn gelegt wird, erscheint er übermäßig groß, im Vergleich zum General und den Soldaten hinter ihm. Dies wird durch die Entfernung zur Kamera bestimmt, der Arzt erscheint deshalb größer, da sich die Kamera in der Nähe befindet (vgl. Kandorfer 1984: 60). Noch dazu ist die Kamera weit unten positioniert, also sieht man Vidal aus der Entfernung wieder aus der Froschperspektive, die seine Autorität und Stärke hervorhebt.

Szene 3:

Bei der letzten ausgewählten Filmszene [01:48:15-01:52:03] handelt es sich um die Schlusszene des Filmes, in der Ofelia am Rande des Labyrinths liegt und ins unterirdische Königreich hinabsteigt. In dieser möchte ich mich besonders auf die Lichtverhältnisse und die Farbgebung konzentrieren, die die magische Atmosphäre hervorheben.

Mercedes läuft mit dem Neugeborenen in der Hand in die Mitte des Labyrinths, wo sie Ofelia sterbend am Boden liegend auffindet. Es ist Nacht und finster, doch der Vollmond steht hoch am Himmel und beleuchtet das Labyrinth. Die Gesamtatmosphäre wirkt wegen der dunklen blau-grauen Farbgebung kühl und düster. Ein Orchester, aus dem man besonders die Streicher heraushört, untermalt die bedrückende Stimmung. Danach hört man leise Klaviertöne und Mercedes, die bei Ofelia kniet, leise das Wiegenlied summen – ein Lied das in diesem Film als Leitmotiv dient. Unter dem Begriff Leitmotiv versteht man „wiederkehrende, charakteristische musikalische Ideen, die einzelnen Personen, Gegenständen, Orten oder Situationen zugeordnet werden und beim Rezipienten eine Atmosphäre des Erinnerns oder Vorausahnens evozieren können“ (Keutzer [u.a.]. 2014: 122). Dieses Lied ist dem Zuschauer bekannt, da es mehrmals im Film vorkommt. Beispielsweise hört man es zu Beginn des Filmes, als der Sprecher aus dem *Off* die Geschichte der Prinzessin Moanna erzählt, oder später als es Mercedes dem Mädchen zur Beruhigung vorsummt. Mit dieser Melodie wird einerseits die Protagonistin charakterisiert, indem die Musik ihren emotionalen Zustand widerspiegelt, andererseits dient sie als Vermittler von Erinnerungen, in dem Fall verknüpft der Zuschauer mit dieser Melodie den Übergang bzw. die Einbindung einer fremden, magischen Welt. Zu Beginn handelt es sich um eine diegetische Musik, da man Mercedes sieht wie sie die Melodie summt, welche aber danach auf der extradiegetischen Ebene fortgesetzt und als Hintergrundmusik aufgegriffen wird – wobei sie trotzdem als Teil der filmischen Welt und als Unterstützung der Handlung bestehen bleibt (vgl. Keutzer [u.a.]. 2014: 122ff.).

Auf einmal sieht man einen Lichtstrahl, der Ofelia beleuchtet und die ganze Umgebung erstrahlt in hellen und goldenen Tönen. Das Mädchen befindet sich nun im unterirdischen Reich, bei ihrem Vater, dem König, ihrer Mutter und dem Baby. Sie ist verduzt, kann es nicht glauben, sieht sich vorsichtig um und erblickt einen riesengroßen goldfarbenen Saal mit drei hohen Thronen in der Mitte. Aus der Ferne hört man eine

Stimme, die später mit der Stimme des Vaters verortet wird. Sie spricht zu Ofelia, sie soll nähertreten und gratuliert ihr zur letzten und wichtigsten Prüfung, die sie mit dem Vergießen ihres eigenen Blutes – dem Blut einer Unschuldigen – bewältigt hat. Auch der Faun erscheint mit seinen drei Feen und kniet sich vor der Prinzessin Moanna nieder. Die ganze Menschenmasse, die ihm Kuppelsaal versammelt ist, klatscht Ofelia zu und sie lächelt zurück. Auffallend sind die hell leuchtenden Farben, in denen das Königreich erstrahlt. Die Lichtverhältnisse sowie die Farbgestaltung können bestimmte Gefühle und Assoziationen hervorrufen und dienen deshalb als wichtiges filmisches Ausdrucksmittel, das sehr effektiv eingesetzt wird. Farben können die Atmosphäre und Stimmung wesentlich beeinflussen und prägen das „sinnlich-affektive Erleben bei der Filmrezeption. Zugleich prägt die Farbgestaltung das Zeichen- und Symbolsystem der Narration und wird darüber zu einem Element, dass die Erzählungen zu strukturieren hilft“ (Keutzer [u.a]. 2014: 71f.). Farben können je nach kulturellem Kontext unterschiedliche Assoziationen hervorrufen – das Inszenierungsmittel, wie die Farbgebung kann demnach gezielt eingesetzt werden um „zu einer spezifischen Farbdramaturgie oder -symbolik“ (Keutzer [u.a]. 2014:72) zu führen. Zu beachten ist, dass die Bedeutung von Farbe nicht verallgemeinert werden kann, sondern jeder Film eine andere Konnotation aufweisen kann. Die Farbgestaltung kann innerhalb vom Werk über verschiedene Funktionen verfügen, in *El laberinto del fauno* stechen vor allem zwei Funktionen hervor. Die Farbgebung kann wie die Musik ebenfalls als Leitmotiv gelten und dazu dienen, Zeitebenen bzw. verschiedene Welten voneinander zu unterscheiden (vgl. Keutzer [u.a]. 2014: 72ff.).

So kann die Farbe als eigenständiges Motiv der Darbietung dienen, wie es in diesem Film der Fall ist, in der die Märchenwelt stets mit satten, warmen Farbtönen dargestellt wird (siehe Abb. 14, 15). Als Strukturelement der Erzählung wird die Farbgebung in diesem Film dazu genutzt, die Fantasiewelt mit der realen Welt zu kontrastieren. Im Gegensatz zur Märchenwelt, enthält die Welt, in der Vidal herrscht und die Soldaten die Widerstandskämpfer bekämpfen, eine dunkle in blau-grau Tönen gehaltene, kühle Farbpalette (siehe Abb. 10, 11, 12). Ein starker Kontrast lässt sich in den beiden Screenshots Nr. 12 und 13 feststellen, bei denen der Übergang von der realen Welt, die einen düsteren Farbraum beinhaltet, zur Fantasiewelt, die in leuchtenden Farben erstrahlt, auch farblich gekennzeichnet wird. Die Farbgebung spielt dabei eine wichtige Rolle, da sie eine starke Wirkungskraft besitzt. Demnach wirkt die Fantasiewelt friedlich und fröhlich, frei von Angst und Schmerz.

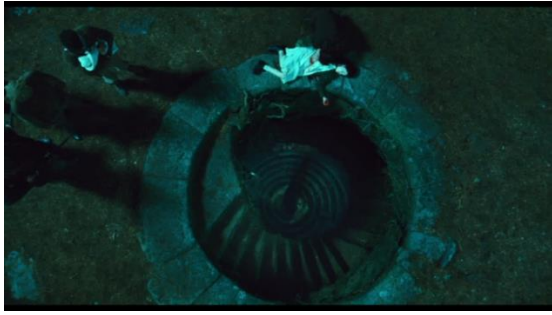


Abb.: 10 dunkle Farbgebung in *El laberinto* (2006)



Abb.: 11 düstere, blau-graue Farbtöne in *El laberinto* (2006)



Abb.: 12 Kühle Farben in *El laberinto* (2006)



Abb.: 13 Warme Farben in *El laberinto* (2006)



Abb.: 14 *High-Key-Stil* *El laberinto* (2006)



Abb.: 15 Totale A., leuchtende & strahlende Farben in *El laberinto* (2006)

Die Märchenwelt wird größtenteils im *High-Key-Stil* gedreht, für den helle und dichte Tonwerte charakteristisch sind, wie man in der Abbildung 13 gut feststellen kann (vgl. Kandorfer 1984: 286). Dieser Lichtstil „zeichnet sich durch einen auffällig hell durchzeichneten Bildraum aus, in dem nicht nur das Führungslicht (*key light*), sondern auch die übrigen Lichtquellen eine hohe Beleuchtungsstärke besitzen, so dass der Bildraum von Licht durchdrungen und gut erkennbar ist“ (Keutzer [u.a.] 2014: 52f). Deshalb sind bei diesem Stil auch die kleinsten Details gut erkennbar. Er erzeugt „eine sehr freundliche Grundstimmung [...] die Hoffnung, Zuversicht, Glück und Problemlosigkeit betont“ (Kandorfer 1984: 287).

Die Aufnahme wechselt noch einmal zu Mercedes und Ofelia, die noch ihren letzten Atemzug macht und verstirbt. Mercedes weint über Ofelias totem Körper, ihr Schluchzen wird mit der Weiterführung der Melodie des Wiegenlieds, das zusätzlich mit einer leisen Orchestermusik und einem Chor begleitet wird, untermalt. Danach setzt

wieder der Erzähler aus dem *Off* ein und berichtet, dass die Prinzessin noch für viele Jahrhunderte mit Güte und Barmherzigkeit das unterirdische Reich regierte und vom Volk geliebt wurde. Der Film lässt dem Zuschauer offen, ob die Parallelwelt wirklich existiert oder nur Ofelias Fantasie entsprungen ist²⁶.

9.7. Conclusio *El laberinto del fauno*

Abschließend kann festgehalten werden, dass *El laberinto del fauno* mit seiner Unbestimmtheit und Deutungsoffenheit den Zuseher zweifeln lässt und durch seine fantastischen und märchenhaften Elementen einen großen Spielraum eröffnet, welchem Genre der Film angehört.

An dieser Stelle wird an die erste Forschungsfrage, **wie Gewalt und Krieg in *El laberinto del fauno* aufgearbeitet werden**, angeknüpft. Die Filmanalyse sowie die narratologischen und gattungstypologischen Analyse zeigen nämlich, dass das Werk nicht nur zu Kriegs- und fantastischen Filmen, sondern auch zur Gattung des Märchens gezählt werden kann: die angeführten Funktionen, wie z. B. dass der Held auf die Probe gestellt wird oder ein Zaubermittel erhält, und die Charakteristik, wie z. B. der klassische Kampf zwischen Gut und Böse, die Unbestimmtheit des Ortes und der Zeit, der typische Beginn mit der Erwähnung des Helden usw. bestätigen diese Behauptung. Das Spiel mit dem Genre ermöglicht die komplexe gesellschaftspolitische Thematik des Spanischen Bürgerkriegs auf eine andere Art und Weise, mithilfe des Genres des Märchens, darzustellen. Die Funktion des Märchens besteht darin, der Gewalt und Brutalität Ausdruck zu verleihen und diese zu verstärken. Das klassische Schema des Kampfes zwischen Gut und Böse (der mit dem Spanischen Bürgerkrieg in Verbindung gesetzt wird), das den Film durchzieht, verdeutlicht die Gewalt der realen Welt.

Jedoch interferiert die fantastische mit der realen Welt und löst sich somit nie gänzlich als imaginäre Welt, die nur in Ofelias Vorstellungskraft existiert, auf. Dieser Aspekt ist das wichtigste Merkmal eines fantastischen Werkes, wie Tzvetan Todorov anführt. Das Kennzeichen der Unschlüssigkeit bleibt auch in *El laberinto del fauno* bis zum Schluss aufrechterhalten. Diese Deutungsoffenheit wird durch die übernatürlichen Elemente,

²⁶ Jedoch ist für den Regisseur beim Interview, in dem der Schluss und die Aussagekraft des Werkes besprochen wird, eines klar: Auf die Frage zur Schlusszene, ob es sich um Fantasie oder Realität handle, äußerte er: „Para mí, por supuesto... Realidad“ (Del Toro in www.elcomercio.es 2017).

wie dem Faun, der zwischen der realen Welt und der Fantasiewelt wechselt, kreiert. Die Inszenierungsmittel, wie z. B. der Einsatz des Lichts und der Farben (Vidal und die Soldaten werden stets in blauer und dunkler Farbe abgebildet und verstärken somit ein Gefühl des Unbehagens während Ofelia im Königreich in leuchtenden Goldtönen, die eine vertraute und angenehme Stimmung kreieren, erstrahlt), unterstützt die fantastische Atmosphäre. Das Fantastische wird in diesem Film durch die fantastischen Elemente einerseits und die märchenhaften Züge andererseits, sowie durch die Farbgebung inszeniert. Die magische Welt stellt für Ofelia einen Rückzugsort dar. Die warmen Farben unterstreichen die positive Stimmung, die dadurch erzeugt wird.

Die Figuren nehmen einen großen Stellenwert ein, die durch Attribute (Ofelia als mutiges Mädchen; der mächtige und brutale General), Inszenierung (die Froschperspektive verstärkt Vidals Machtposition) etc. symbolischen Gehalt erhalten. Diese Symbolik verweist auf die Charakteristik (z. B. Gut/Böse; unschuldiges Mädchen/autoritärer General etc.) des Märchens und verdeutlicht die vorherrschende Brutalität. Ofelia steht für das Gute und die Unschuld, die gegen das Böse, das von Vidal verkörpert wird, ankämpfen muss. Die Monster in der Fantasiewelt stehen stellvertretend für den General und demnach für die Gewalt, Unterdrückung und den Faschismus. Das Mädchen gilt als stärkste Kraft, die durch den Ungehorsam dem Stiefvater, also dem Faschismus, die Stirn bietet und siegt.

Der zweiten Forschungsfrage, **was der Einsatz fantastischer sowie märchenhafter Elemente im Film bewirkt**, wird anhand der Ausarbeitung der märchenhaften Elemente nachgegangen. Zu den märchenhaften Wesen zählen beispielsweise die Riesenkröte, die magische Kräfte aufweist (Schädigung des Baumes, Erhalt des goldenen Schlüssels) und der *Pale Man*. Die Kröte hat die Funktion die Schrecken der Fantasiewelt, die im Gegensatz zur realen Welt stehen, aufzuzeigen, die weitaus weniger furchterregend sind, als die Übeltaten von Vidal. Der *Pale Man* wird mit dem General gleichgesetzt und als Bösewicht inszeniert. Jedoch erfüllt er eine weitere Funktion: Das menschenfressende Monster unterstreicht die Boshaftigkeit und Brutalität von Vidal, indem sich das Monster an Regeln hält, im Gegensatz zum General, der impulsiv und ohne jegliches Erbarmen anderen Schaden hinzufügt. Durch das fantastische Element, also dem fantastischen Wesen, werden die Tortur und die Gewalt der realen Welt verdeutlicht.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der Film fantastische und märchenhafte Elemente zusammen verwendet, um die Thematik von Krieg und Gewalt zu demonstrieren und zu verdeutlichen.

10. Eine Filmanalyse (B): *La teta asustada*

10.1. Claudia Llosa

Der zweite Film, den ich für diese Diplomarbeit ausgewählt habe, ist das peruanische Drama *La teta asustada* (2009) von Claudia Llosa. Im folgenden Kapitel wird die Kurzbiographie der Regisseurin angeführt, wobei das Augenmerk auf die Inspirationsquelle für Llosas Spielfilm gelegt wird.

Claudia Llosa

Die peruanische Filmregisseurin, Drehbuchautorin und Produzentin wurde am 5. November 1976 in Lima geboren und ist die Nichte des bekannten Schriftstellers Mario Vargas Llosa und der Filmregisseurin Luisa Llosa. Claudia Llosa studierte zuerst Kommunikationswissenschaft und danach nahm sie das Film- und Fernsehstudium in der Fachrichtung Drehbuch auf. Ihren ersten Spielfilm *Madeinusa*, welcher die Geschichte eines jungen Mädchens namens Madeinusa erzählt, das sich gegen die patriarchalische Weltordnung ihres kleinen Dorfes in den Anden Perus auflehnen möchte, veröffentlichte sie im Jahr 2006. Drei Jahre später brachte sie ihren zweiten Spielfilm *La teta asustada* (2009) heraus, der sich mit den Auswirkungen des jahrelangen Kampfes in Peru zwischen der Guerillaorganisation *Sendero Luminoso* und der Staatsmacht beschäftigt. Weitere Werke von ihr sind *Loxoro* (2012), ein Kurzfilm und *Alof (No llores, vuela)* (2014), ein englischsprachiger Film (vgl. claudiallosa.com 2017).

Hintergrundinformationen zum Film

Der zweite Spielfilm *La teta asustada* verweist auf die Studien der amerikanischen Anthropologin Kimberley Theidon, die im Buch mit dem Titel *Entre Prójimos: El conflicto armado interno y la política de la reconciliación en el Perú* (2004) erschienen sind. Diese Studien beinhalten Zeugenaussagen von indigenen Frauen die während des Bürgerkrieges in der Andenregion von Peru (1982-2000) von den Guerillakämpfern des *Sendero Luminoso* oder den peruanischen Soldaten misshandelt oder vergewaltigt wurden. In diesen Zeugenaussagen klagen die Frauen über ein Leiden, bei der sie die durch Missbrauch erlittenen Qualen über den Mutterleib oder die Muttermilch an die Kinder weitergeben. Theidon hat dieses Phänomen *la teta asustada* genannt, ein Name, den sie aus dem Quechua abgeleitet hat: „*mancharisqa ñuñu--mancharisqa* is *susto* or fear, and *ñuñu* is breast or milk depending upon the context and/or suffix. Thus, I

wanted a term that could capture the double meaning: both the woman herself who feels the fear and can then transmit that fear via breastmilk to her baby“ (Theidon in Guillén 2010). Im Film weist die Protagonistin Fausta dieses beschriebene Phänomen auf, da ihre Mutter, welche in den Kriegsjahren mit Fausta schwanger war, vergewaltigt wurde und ihr ungeborenes Kind diese Übeltat miterleben musste, und nun unter diesem Trauma leidet. Diese Überlieferung wird im Buch *Entre próximos* von Theidon ebenfalls erwähnt: „Hay una teoría elaborada respecto de la transmisión al bebé del sufrimiento y del susto de la madre, sea esta transmisión en el útero o por medio de la sangre y la leche. Se dice que *la teta asustada* puede dañar al bebé [...]“ (Theidon 2004: 77). Im Interview erwähnt Theidon, dass sie glücklich darüber sei, dass ihre Studien als Vorlage für Claudia Llosas Film gedient haben, da der Film, und somit das Thema des sexuellen Missbrauchs, mehr Menschen erreichen könne. „So many people will see that film who are never going to read anything about sexual violence. And I have to tell you that the film has opened up the debate in Peru“ (Theidon in Guillén 2010). Der Film erhielt viel Zustimmung von den Zuschauern, nicht nur in Peru sondern auch weltweit, zugleich eröffnete er aber eine kritische Diskussion. Zur Wirkung ihres Filmes äußert sich Claudia Llosa folgendermaßen: „No pretendo retratar la realidad, pretendo interpretar, apuntar y levantar un tema que de alguna manera ayude a generar argumentos, para luego sacar discusiones que tenemos reprimidas“ (Llosa in Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 51).

10.2. Synopsis²⁷

Das Drama handelt von Fausta, einem jungen peruanischen Mädchen, das an einem rätselhaften Leiden leidet, das *la teta asustada* (auf Deutsch als ‘die erschrockene Brust’ übersetzt) genannt wird. Der Titel des Filmes bezieht sich auf diese Überlieferung: Dem Volksglauben nach werden das Leid und Schmerz der Mutter, die während dem Bürgerkrieg in Peru misshandelt oder vergewaltigt wurde, über die Muttermilch an die Kinder weitergegeben.

Fausta lebt mit ihrer Mutter und der Familie ihres Onkels in einem ärmlichen Dorf am Stadtrand von Lima. Obwohl der Bürgerkrieg schon zu Ende ist, wird Fausta an die Qualen der Mutter durch Lieder, die ihr die Mutter auf Quechua vorsingt, erinnert. Die

²⁷ Vgl. Llosa, Claudia: *La teta asustada* (2009).

traumatischen Erfahrungen ihrer Mutter begleiten die junge Frau jeden Tag, sie lebt in ständiger Angst und traut sich kaum alleine auf die Straße, da sie sich vor sexuellen Übergriffen fürchtet. Um sich vor Vergewaltigungen zu schützen, führt sie sich eine Kartoffel in die Vagina ein, deren Keimen und Sprießen die Männer abschrecken soll. Ihre Scheide entzündet sich und ihr Gesundheitszustand verschlechtert sich allmählich. Nach einem Schwindelanfall wird sie ins Krankenhaus gebracht und der Arzt versucht Fausta und Lúcido, ihren Onkel, über dieses Phänomen aufzuklären, welche sich das Mädchen nur einbildet. Weder der Onkel noch Fausta schenken dem Arzt Glauben. Als ihre Mutter plötzlich stirbt, ist Fausta auf sich alleine gestellt und muss gegen ihre Ängste ankämpfen. Sie nimmt eine Arbeitsstelle als Hausmädchen bei einer reichen Komponistin, Aída, an, um mit dem verdienten Geld ihre Mutter im Heimatort beerdigen zu können. Dort trifft sie den Gärtner Noé, der auch ihre Muttersprache, Quechua, spricht, und zu dem sie langsam Vertrauen aufbaut. Das junge Mädchen singt improvisierte Lieder um das Leid zu verarbeiten. Aída ist von den Melodien begeistert und im Gegenzug für Faustas Singen schenkt ihr die Pianistin eine Perle. Doch anstatt Fausta auszuzahlen, stiehlt Aída ihr die Melodien.

Lúcido sorgt sich sehr um Fausta. Eines Abends, angetrunken nach der Hochzeitsfeier seiner Tochter, versucht Fausta zu ersticken. Dies soll ein Warnruf sein – um sie sprichwörtlich „wachzurütteln“ – damit sie für ihr Leben kämpft. Aus Schreck und ihrer verborgenen Wut vor der ungerechten Behandlung der Pianistin, entscheidet sich Fausta ihre Furcht zu überwinden. Schlussendlich lässt sich das junge Mädchen die Kartoffel entfernen und bei der Überfahrt des Leichnams in die Provinz, hält sie am Meer an um ihre Mutter am Strand zu beerdigen.

10.3. Figurenanalyse

In diesem Kapitel wird auf die Forschungsfragen Bezug genommen, wie die Traumabewältigung stattfindet, welche Rolle und Funktion die Figuren in dieser spielen und welche mythologischen Elemente sich anhand der Figurenanalyse zeigen lassen. Durch die Attribute (z. B. zarte junge Frau, einsam, still und schweigend), die Inszenierung (z. B. viele Halbnahen und Detailaufnahmen), die Untermalung der Charaktere durch eine bestimmte Musik (z. B. Gitarrenmelodie, Ostinato) etc. erhalten die Figuren einen symbolischen Gehalt, der ebenfalls analysiert wird. In *La teta*

asustada steht die junge Frau Fausta, gespielt von Magaly Solier, im Mittelpunkt, die auf ihrem Weg der Traumabewältigung hilfreiche Unterstützung vom Gärtner Noé erhält. Die Interaktion mit der Komponistin Aída spielt ebenfalls eine bedeutende Rolle bei ihrer Entwicklung. Aus diesem Grund wird der Fokus auf diese eben genannten Charaktere gelegt.

Fausta

Die junge indigene Frau Fausta stellt die Hauptrolle des Films dar, die der Überlieferung nach ein Leiden aufweist, welches über die Brust bzw. die Muttermilch übertragen wird und deshalb den Namen *la teta asustada* trägt. Ihre Mutter Perpetua wurde während des Bürgerkriegs vergewaltigt, als sie mit Fausta schwanger war. Diese Übeltat hat das Kind in der Gebärmutter miterlebt und somit wurden die Qualen auf das Mädchen übertragen. Im Gespräch zwischen Faustas Onkel und dem Arzt wird dieses Phänomen beschrieben:

- Tío Lúcido: Con el terrorismo nació la Fausta. Y su madre le transmitió el miedo por la leche. *La teta asustada*, así le dicen a los que nacen así, como ella sin alma... porque del susto se escondió en la tierra. [00:08:50-00:09:04]
- Arzt: No existe la enfermedad de „la teta mediosa“ o asustada, o como quiera. Y menos que se transmita por la leche materna. [00:10:07-00:10:17]

Der Arzt erwidert Lúcido, dass so eine Krankheit nicht existiere, noch weniger eine, die durch die Muttermilch übertragen wird. In diesem Gespräch wird deutlich, dass es sich um einen Volksglauben bzw. Mythos handelt, der nicht nur von Fausta und ihrem Onkel als Tatsache angesehen wird und als fester Glaube in ihrer Kultur verankert ist, sondern auch von der ganzen Verwandtschaft als Begründung für ihre Schwindelanfälle und Nasenbluten dient. Ihr passives Verhalten, ihre Angst gegenüber Männern und ihr Verweilen in Stille wird der Krankheit zugeschrieben. Dies scheint vorerst als Widerspruch zu ihrem Namen, der sich von der weiblichen Form des lateinischen Wortes *Faustus* ableitet, der in der Namensübersetzung und –Bedeutung mit ‘der bzw. die Glückbringende’ übersetzt werden kann (vgl. www.vorname.com 2017). Das spanische Adjektiv *fausto*, -a bedeutet im Deutschen ‘glücklich, freudig’. Als Schutz vor Vergewaltigungen führt sich Fausta eine Kartoffel in ihre Vagina. Diese beginnt jedoch auszutreiben und Keime entwickelt und sich negativ auf ihren Gesundheitszustand aus. Von einer Nachbarin hat sie erfahren, dass ein Erdapfel als Schutzmaßnahme gegen sexuelle Übergriffe während der Kriegsjahre diente und so sagt

sie zu ihrer Mutter: „Por eso ahora llevo esto como un escudo de guerra... como un tapón. Porque sólo el asco, detiene a los asquerosos...” [00:14:05-00:14:22].

Lieder nehmen einen bedeutenden Stellenwert im Film ein. Die Lieder, die Fausta singt, spiegeln ihre Gedanken und Gefühle wider. Meistens singt sie um sich zu beruhigen, wenn sie die Angst überkommt. Die Lieder sind, mit Ausnahme des Liedes *La sirena*, auf Quechua, dadurch fühlt sich Fausta mit ihrer Mutter und der indigenen Kultur verbunden. „She sings for herself and it is partially through these songs that she shapes and creates her identity. Singing [...] helps Fausta and her mother to communicate with each other; this medium allows them to talk about subjects they could not otherwise talk about“ (Gómez 2015: 73). Der Gesang ist nicht nur für die Kommunikation zwischen Fausta und ihrer Mutter hilfreich, sondern dient zur Aufbewahrung der Erinnerungen. „In the lyrics, memory is as important as life itself, if memory is lost then this is the end of life. Fausta must feed this memory, representing the new generation that inherits a history“ (ebd.: 73). Das Leid und die Erinnerung daran ist ein wichtiges Thema, das man als ein im Film immer wieder vorkommendes Motiv bezeichnen kann, mit dem die Protagonistin zu kämpfen hat. Als ihre Mutter stirbt, ist sie auf sich alleine gestellt. Um Perpetua in ihrem Heimatdorf begraben zu können, benötigt Fausta Geld, das sie durch die Anstellung bei einer wohlhabenden Pianistin, verdienen kann.

Die neue Arbeit stellt eine Herausforderung für die junge Frau dar, da sie dort alleine hingehen muss und auch auf neue Leute trifft, wie den Gärtner Noé, zu dem sie nach einiger Zeit Vertrauen aufbauen kann. Aídas großes, antikes Haus mitten in der Hauptstadt steht im Gegensatz zu Faustas Zuhause, das am Stadtrand in einem ärmlichen Wohnviertel situiert ist. Als Fausta ein Foto von einem Soldaten erblickt – der sie womöglich an den Krieg und die Vergewaltigung von Perpetua erinnert – bekommt sie Nasenbluten. Schnell läuft sie in die Küche und singt, um ihre Angst zu überwinden: „Cantemos, cantemos / hay que cantar cosas bonitas para esconder nuestro miedo / disimular que no hay [...] esconder nuestra heridita, como si no existiera / como si no doliera“ [00:30:10-00:31:06]. Aída hört das junge Mädchen singen, die Melodie gefällt ihr, weshalb sie später mit Fausta eine Abmachung trifft. Für jedes Lied, das ihr die junge Frau vorsingt, bekommt Fausta eine Perle von Aídas Perlenkette geschenkt. Obwohl Fausta eigentlich nur für sich selbst singt, überwindet sie sich, um die wertvollen Perlen zu erlangen, die sie für die Überfahrt für Perpetuas Leichnam benötigt. Das Lied *La sirena*, das Fausta für Aída singt – ein Lied über eine

Meerjungfrau die von Musikern, mit denen sie einen Pakt schließt, betrogen wird – spiegelt die Beziehung zwischen der jungen Frau und der Komponistin wider (vgl. Bloch-Robin 2011: 5). Auch Fausta wird von ihrer Arbeitgeberin betrogen, welche die Melodie ihres Liedes *La sirena* stiehlt und ihr die Perlen verweigert. „Terminado el proceso de enfrentamiento, la fase de liberación total de la protagonista comienza cuando una noche, después de la fiesta de boda, el tío tapa con la mano la nariz y la boca de Fausta mientras ésta duerme“ (Fanninger 2014: 404). Die Überwindung ihrer Furcht findet in dem zuvor beschrieben Moment statt, als ihr Onkel Fausta zu ersticken versucht, um sie mit den Worten: „¿Ya ves cómo respiras? Tú quieres vivir pero no te atreves“ [01:23:20-01:23:25] für das Ringen um ihr Leben zu überzeugen. Erschüttert läuft Fausta davon bis sie am Haus von Aída ankommt und sich entschließt, das zu holen, was ihr rechtmäßig gehört – die Perlen. Nach einem erneuten Schwindelanfall wacht sie in den Armen von Noé auf, den sie bitterlich anfleht, ihr die Knolle zu entfernen. Er bringt sie sofort ins Krankenhaus, wo die Kartoffel entfernt wird [01:26:35-01:29:30]. „En este momento se efectúa la recuperación del ‘yo’“ (Fanninger 2014: 404), schreibt Fanninger. Die Entfernung der Kartoffel – vor der sich Fausta beim ersten Krankenhausbesuch gedrückt hat – soll auf die Überwindung des Traumas verweisen. Die Loslösung von den Qualen und die neu erlangte Freiheit werden in der vorletzten Szene mit der musikalischen Untermalung und der symbolischen Bedeutung der Kulisse verdeutlicht. Fausta beschließt nämlich Perpetua am Strand, mit Blick auf das Meer, zu begraben.

El último tema, también tocado a la guitarra, lo que confiere una fuerte unidad a la música extradiegética, traduce la liberación de Fausta [...] Su estructura, también un *ostinato*, parece liberarse al final con la introducción de la voz de la protagonista, que canta acompañada por la música. La unión de las modalidades extra –la parte instrumental- e intradiegética –la voz de la protagonista-, sintetiza musicalmente el inicio de la reconstrucción de la protagonista, en la unión de las voces interior y exterior. (Bloch-Robin 2011 :4)

Das Ostinato²⁸, welches mehrmals auf Faustas emotionalen Zustand, der meist von Angst und Unbehagen beherrscht ist, verweist, entfaltet durch die Vermischung mit Faustas Gesang [01:31:30-01:32:53] eine positive Wirkungskraft, die auf die Heilung und ihre Zufriedenheit hinweist (vgl. Lillo 2011: 435). Der Mythos, also der Glaube an die Krankheit, spielen eine wichtige Rolle und die Überwindung des Traumas wird durch die musikalische Umrahmung verdeutlicht. Auf den Gefühlszustand der Figur nur

²⁸ Unter einem Ostinato versteht man eine musikalische Figur (eine Melodie oder ein Rhythmus) die mehrmals (mit Variationen möglich) wiederholt wird (vgl. Keutzer [u.a.] 2014: 124).

durch den Einsatz der Melodie hinzuweisen, ohne jegliche Worte zu verwenden, stellt die Funktion der Musik dar.

Aída

Aída, eine wohlhabende Komponistin, leidet an einer kreativen Blockade und als sie Fausta singen hört, ist sie von ihren Liedern begeistert. Die Beziehung zwischen der jungen Frau und der Komponistin ist zwiespältig. Einerseits beeinflusst die Pianistin Faustas Entwicklung, andererseits wird das Ungleichgewicht zwischen den beiden Frauen bis zum Schluss nicht überwunden. Aufgrund der sozialen Stellung, der ethnischen Zugehörigkeit und der finanziellen Lage, sieht Aída die junge Frau als untergeordnete Person an (vgl. Cisneros 2013: 58) – diese Hierarchie äußert sich beispielsweise in der Umgangsform mit dem Dienstmädchen. Trotz mehrmaliger Wiederholung kann sich die Hausbesitzerin Faustas Namen nicht merken. Dies zeigt nicht nur ihre Gleichgültigkeit, sondern auch ihre Geringschätzung gegenüber der Angestellten.

Die einzige Anerkennung die Fausta von Aída zu spüren bekommt, erweist sich Faustas Lieder. Aída schätzt ihren einheimischen Gesang und demnach auch Faustas Kultur. Jedoch lässt sich Aída einen lukrativen Handel einfallen. Für jedes Lied, das Fausta Aída vorsingt, bekommt erstere eine Perle geschenkt. „Es relevante que Aída le ofrezca perlas de su collar a cambio de escucharla cantar, ya que esta es una imagen que revisita las ofrecidas cuentas a los nativoamericanos por los primeros conquistadores, con todo lo que ello implica: intercambio injusto de acervo por bienes y una posición aventajada que puede prestarse a situaciones de abuso“ (Cisneros 2013: 58). Nicht nur dieser Tauschhandel erinnert an die Kolonialzeit, in der wertvolles Kulturgut gegen Ware getauscht wurde, sondern auch die Ausstattung, wie Aídas Möbel, Bilder und Fotos repräsentieren „un pasado colonial“ (ebd.: 58). Aídas Name ist nicht zufällig gewählt, dieser verweist nämlich auf ihre berufliche Tätigkeit und stellt einen intermediären Bezug dar. Da sie eine Komponistin ist, kann leicht die Verbindung zur gleichnamigen Oper von Giuseppe Verdi hergestellt werden. Obwohl sie der jungen Frau die Perlen verspricht, bricht sie ihr Wort, indem sie die Melodie von *La sirena* kopiert und als ihre eigene Kreation ausgibt. Sie hält sich als nicht an das Abkommen und schmeißt Fausta schlussendlich raus [01:13:45-01:17:10]. Unter anderem ist die ungerechte Behandlung

der ausschlaggebende Punkt für Faustas Auflehnung und Überwindung ihrer Angst und ihres Traumas.

Noé

Aídas Gärtner Noé repräsentiert den Wegbegleiter und Helfer von Fausta, der durch seine Hilfsbereitschaft und sein Einfühlungsvermögen zur distanzierten Frau durchdringen kann. Sie teilen nicht nur dieselbe Sprache, sondern auch Kultur und Werte miteinander. Fausta hat bislang einzig und allein mit ihrer Mutter auf Quechua kommuniziert – diese Sprache verbindet sie nun auch mit dem Gärtner.

El personaje contribuye a desencadenar la reanudación de Fausta con su pasado a través de un elemento primordial de la identidad: la lengua. Todos los intercambios verbales y conversaciones con Noé que permiten a la joven romper el círculo de su soledad se producen en quechua (su lengua materna) [...] El filme parece sugerir que la memoria de la lengua permite al personaje restablecer una continuidad y una coherencia identitaria con su pasado indígena que le ayudará manejar mejor la transición al mundo mestizo de los migrantes de Lima. (Lillo 2011: 443).

Seine guten Charaktereigenschaften werden durch seinen biblischen Namen verdeutlicht, da auch er sich um Fausta sorgt, so wie Noé, bzw. Noah auf Deutsch, der laut biblischer Überlieferung durch den Bau der Arche seine Familie und die Tiere vor der Sintflut rettete (vgl. ebd.: 440). Schlussendlich ist es der Gärtner, der der jungen Frau bei der Überwindung ihres Traumas verhilft und Fausta durch die blühende Pflanze der Kartoffel auf den positiven und anerkennenden Wert dieser Knolle aufmerksam machen will. „El jardinero, como personaje real y símbolo tanto étnico como genérico-sexual, es el que asume el control de rescribir el signo al introducir la papa en el jardín de la pianista blanca, de donde había estado prohibida hasta entonces por su fealdad“ (Tapia 2013: 60). Durch das Einsetzen einer Kartoffel in Aídas Garten, die nun neben den anderen prächtige Blumen und Pflanzen wachsen kann, will er auf die Schönheit und wertvolle Bedeutung dieser Pflanze verweisen – die nicht nur für Fausta und den Gärtner, sondern für ganz Peru eine wichtige symbolische Bedeutung trägt (vgl. Fanninger 2014: 398, siehe Kapitel 5.5.1.). Am Ende schenkt er ihr eine Blume, eine blühende Knolle, die für Faustas Stärke, Lebenslust und –willen stehen soll [01:33:33-01:34:09].

10.4. Mythologische Erzählstränge

Der Film enthält einige mythologische Erzählungen, welche entweder aus der griechischen Mythologie, der Bibel oder der indigenen Kultur stammen und auf die der Film Bezug nimmt und die Funktion erfüllen, die Gewalt und das Leid aufzuzeigen.

Den bedeutendsten Mythos stellt die Überlieferung der *la teta asustada* dar, unter diesem Phänomen nicht nur die Protagonistin, sondern viele indigene Frauen und deren Kinder litten – ein Faktum, das aus der Studie von der Anthropologin Theidon hervorgeht. Seit Mitte der neunziger Jahre beschäftigt sich Theidon mit den Vergewaltigungen und Misshandlungen, die die indigenen Frauen, vor allem aus der Andenregion Ayacucho, während des peruanischen Bürgerkrieges erlitten haben. Die Untersuchung weist den Glauben auf, das Leid der Mutter auf die Kinder über die Muttermilch übertragen zu können. Die Anthropologin nennt dieses Phänomen *la teta asustada*, da diese Bezeichnung am besten den Formulierungen, die die Frauen auf Quechua für diese schmerzhafteste Erscheinung verwenden, entspricht. Die vergewaltigten Mütter fürchteten sich, ihre Kinder zu stillen und wollten auf keinen Fall ihre seelischen Qualen an das Neugeborene weitergeben. Diese Furcht trieb sie nicht selten zum Kindsmord (vgl. www.reportajealperu.com 2017). In einem Interview antwortet Theidon auf die Frage, ob dieser Glauben unter der weiblichen indigenen Bevölkerung weit verbreitet war folgendermaßen:

Absolutamente omnipresente. Durante los años del terror surgió una y otra vez el temor de dar de mamar a los niños, pasarles la leche de rabia, la leche de preocupación. Hubo mujeres que intentaron dejar morir a sus bebés. ‘Mira, yo les di teta de preocupación, ¿qué va a pasar con esa criatura?, ¿cómo va a vivir así?’. Fueron mujeres que dejaron a sus bebés boca abajo, esperando que fallecieran. Se cometió infanticidio por evitarles una vida de sufrimiento. La idea de que jamás iba a ser normal un bebé que ha tomado esa leche, en el útero o en la lactancia, fue un fenómeno absolutamente generalizado. (Theidon in www.reportajealperu.com 2017)

Perpetua stellt im Film eines der Opfer dar, das während dem peruanischen Bürgerkrieg in den 1980er Jahren vergewaltigt wurde und ihre seelischen Schmerzen auf ihr Kind übertragen hat. Nach dem Tod ihrer Mutter ist Fausta auf sich alleine gestellt. Bei der Überwindung ihrer Ängste steht ihr vor allem Noé, der Gärtner von Aída, zur Seite. Dieser stellt den Bezug zum biblischen Mythos, der Arche Noah und der Sintflut, her.

Recordemos que según el libro del Génesis, Noé, un hombre justo e íntegro, es elegido por Dios para salvarse y perpetuar su descendencia después del diluvio, castigo divino a la maldad y perversidad que reina en el mundo. La alusión al mito bíblico podría sugerir que es una intervención divina la que ofrece la posibilidad a Fausta de salvarse / sanar por intermedio de Noé (Lillo 2011: 440)

Durch seine Empathie kann Fausta Vertrauen zu Noé aufbauen, der ihr bei der Traumabewältigung beisteht. Nicht nur die gemeinsame Herkunft und Sprache verbindet die beiden, sondern auch der Glaube, dass die Elemente der Natur beseelt oder von Geistern bewohnt sind. So ist der Gärtner überzeugt, dass die Pflanzen die Wahrheit sagen, im Gegensatz zu den Menschen und dass in ihren Blüten und Stängeln ihr Leben und ihre Erinnerungen stecken. „The characters representing the ‘authentic’ Andean culture – Fausta and Aida’s gardener – share an animistic vision of the world according to which flowers and plants have souls [...] Llosa extends this animism up to the point of granting life to unanimated objects: the piano, for example, keeps playing although broken“ (D’Argenio 2013: 31). Das Lied *La sirena* spielt auf die griechische Mythologie und die Sirenen an, die auf Meeresklippen die Seefahrer mit ihrem Gesang bezirzen, um sie zu töten. Diese Kreaturen, die oft mit Vogelkörper, Frauenkopf und Brüsten dargestellt werden, stehen als Sinnbild für die Gefahren der Seefahrt oder die tödliche Verführung. In der Antike wurden diese mit positiveren Eigenschaften konnotiert und standen für die Sängern im Paradies. Im Mittelalter wurden Sirenen auch mit einem Fischeschwanz abgebildet, worin man die irdische aber auch teuflische Versuchung sah (vgl. Becker 2001: 273f.). Aus der Mythologie entnommen, erscheinen auch im Andenraum Perus Mythen von Sirenen, die das Meer verlassen haben und nun in Flüssen und Lagunen hausen und die Musiker mit ihrem Gesang bezaubern. „Los ayacuchanos, como en otras partes de la sierra andina, creen en la existencia de sirenas, que habiendo abandonado el mar, moran en los ríos y lagunas, en especial al lado de las cascadas o cataratas“ (Millones/Hiroyasu 2004: 22). In einem Ort Nahe Cuzco, inmitten der Anden, berichtet eine Erzählung von der Bosheit und Gefährlichkeit der Sirenen. Um die Fähigkeit des Musizierens zu erlangen, müssen die Musiker mit der Gefahr leben, von der verführerischen Kreatur geschnappt zu werden. Diese hinterlassen nämlich ihre Instrumente am Rande des Wassers, sodass die Sirene sie holen und stimmen kann, damit ihre Instrumente danach am schönsten klingen. Im Gegenzug erhält die Sirene die Seele der Menschen, wenn die verhandelte Zeit um ist. Die Musiker können die Sirene täuschen, indem sie eine Abmachung mit ihr eingehen und ihr eine Handvoll Quinoa-Körner geben. Der Pakt ist erst fällig, wenn die Sirene das letzte Körnchen gezählt hat. Da es sich um eine mühselig, gar unmögliche Arbeit handle, können die Musiker ihre Seele retten (vgl. Millones/Hiroyasu 2004: 29f.).

10.5. Symbolik im Film

Der Film wird mit dem Attribut 'minimalistisch' versehen, jedoch sind die filmischen Aufnahmen gerade durch die Einfachheit besonders ausdrucksstark. „Es una película que en muchos planos es minimalista, aunque lo que muestra no es minimalista. Creo que nada es minimalista en el Perú“ (Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 53f.). Auf diese Elemente, Motive und Themen die den indigenen Mythos im Film inszenieren, möchte ich nun eingehen.

Das wichtigste Symbol stellt die Kartoffel dar, die als „alimento símbolo de la identidad – estripe – peruana“ (Lillo 2011: 440) gilt und demnach für das Wahrzeichen der peruanischen Identität steht. Die Kartoffel gehört zu den Nachtschattengewächsen, deren Ursprung in Südamerika, in den Hochanden, liegt. Die Existenz der Kartoffel kann bereits für die Nazca- und Mochekultur belegt werden, für welche diese Nutzpflanze als Hauptnahrungsmittel galt. Schon in der präkolumbianischen Zeit konnten verschiedene Sorten in der Andenregion nachgewiesen werden, die dank ihrer Resistenz in einer Höhe von bis zu 4300 m ü. M. angebaut werden konnten. Erst im Jahr 1537 entdeckten die spanischen Eroberer diese Pflanze und bezeichneten die Knollen als *papas* – ein Wortlaut, den sie aus der Quechua-Sprache der Inka entnommen haben. Mitte des 16. Jahrhunderts kamen die ersten Kartoffeln nach Spanien, wo sie das erste Mal außerhalb von Südamerika kultiviert wurden. Danach verbreiteten sich die Knollen auf den Kanarischen Inseln, in England, in Irland sowie später in ganz Europa, wobei diese vorerst als Zier- und Heilpflanzen angebaut wurden, bis sie sich ab dem 17. Jahrhundert als Nahrungsmittel und Kostbarkeit durchsetzten (vgl. Zwahr 2006: 529ff.).

Im Film werden der Kartoffel zweierlei Bedeutungen beigemessen – während für Máxima die Kartoffel als Symbol für die Fruchtbarkeit und die Kartoffelschale für ein langes und glückliches (Ehe-)Leben steht, figuriert die Knolle für Fausta als Schutzschild, das die Fertilität und Faustas Entfaltung verhindert. Obwohl die Kartoffel in Faustas Vagina austreibt und eine Infektion auslöst, will die junge Frau die Knolle zu Beginn nicht entfernen lassen, da sie sich mit dieser vor Vergewaltigungen schützen möchte. In Aídas Garten wird dieser Pflanze kein Platz gewährt, da sie wenige Blüten trägt und aus diesem Grund weniger wertvoll scheint – dies interpretiert Fausta als Abwertung der indigenen Kultur gegenüber der städtischen bzw. westlichen. Jedoch gelingt es Fausta, mit Noés Hilfe, die Kartoffel aus einer anderen Sichtweise zu betrachten – die blühende Pflanze erlangt einen positiven Stellenwert – und die

Entfernung der Knolle aus ihrem Unterleib geht mit Faustas Überwindung des Traumas einher.

El regalo de la papa en flor para la protagonista y su conexión con una Fausta »curada«, fértil, y por tanto, ya plenamente mujer, no deja lugar a equívocos. Es el complemento de una escena previa en que la prima de Fausta pela la papa para demostrar que está preparada para el matrimonio. El asunto del itinerario terapéutico queda así formulado en términos de una construcción tradicional y esencializada de la identidad indígena y femenina. (Tapia 2013: 60)

Der Film endet mit einer Großaufnahme einer blühenden Pflanze, einer Kartoffel, die Fausta geschenkt bekommt [01:33:33-01:34:09]. Dieser Blüte wird eine symbolische Bedeutung zugeschrieben: „La película se puede mirar tanto desde la carencia como desde la esperanza. Ese era precisamente el propósito también con la imagen de la flor de papa“ (Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 54).

Das Motiv des Todes ist im Film sehr präsent. Der Tod von Perpetua und der einbalsamierte Körper verweist auf die andine indigene Kultur, die den Tod als Transformation oder einen Wandel, der zum Leben dazugehört, ansieht (vgl. Gesang von Perpetua (aus dem *Off*) während ihrer Einbalsamierung [00:21:35-00:22:07]). „El Ande tiene la sabiduría de aceptar la muerte de una manera distinta a la de Occidente“ (Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 51). Vor dem Tod soll man keine Angst haben. Die westliche Gesellschaft versucht den Tod zu verstecken und das Thema zu vermeiden, im Gegensatz zur andinen Kultur (Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 51). Das Einbalsamieren von Faustas Mutter weist auf die Handlungsweise vieler Familienmitglieder hin, die während der Zeit des bewaffneten Konfliktes die Ermordeten (zu Hause) aufbewahren mussten, um deren Existenz der Polizei oder dem Militär beweisen zu können – da viele der umgekommenen Personen keinen Personalausweis besaßen (vgl. Gespräch während der Einbalsamierung [00:20:20-00:20:41]). Während des internen Krieges kam es oft zum gewaltsamen ‘Verschwindenlassen’, weshalb im Jahr 1983 die Organisation ANFASEP (*Asociación Nacional de Familiares de Secuestrados, Detenidos y Desaparecidos del Perú*) gegründet wurde. Allein in Ayacucho wurden 3850 Vermisste verzeichnet, „was etwa 45% aller Verschwundenen in Peru im Zeitraum von 1980 bis 2000 bedeutet“ (Huhle 2004: 137).

Die Wahrheitskommission definiert in ihrem Bericht das gewaltsame »Verschwindenlassen« von Personen [...] als Tat, die sowohl von staatlichen Funktionsträgern und von Privatpersonen in Zusammenarbeit mit ihnen, aber auch von (vom Staat unabhängigen bzw. subversiven) politischen Gruppen begangen werden kann (CVR 2003, Bd. 6, Kap. 1.2: 2). Gleichwohl analysiert ihr Bericht selbst dann ausschließlich die Praxis der willkürlichen, später meist

gelegneten Festnahmen mit anschließendem Verschwindenlassen, wie sie von Polizei und Militär praktiziert wurden. (Huhle 2004: 137)

Die Taube und die Perlen erhalten ebenfalls eine symbolische Bedeutung. „Las palomas juegan con la idea de una joven encerrada“ (Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 52). Die Tauben, die im Käfig im Garten eingesperrt sind, repräsentieren Faustas inneren Zustand, sowie ihre äußere Lage (vgl. [01:12:09-01:13:05]). Die Protagonistin ist verschlossen, traut sich nicht allein außer Haus und ihre Ängste hindern sie daran, sich frei und wohl zu fühlen. Die Tauben, die eigentlich fliegen und frei sein sollten, werden schlussendlich als Marionetten und Schauobjekte für die Hochzeitszeremonie verwendet (vgl. Szene mit der Hochzeitsvorbereitung und der Tauben, die aus der Torte herausfliegen [00:19:15-00:20:03]). Die Taube kann ein Symbol „der Seele im Zustand des himmlischen Friedens“ (Becker 2001: 300) darstellen – welches die Protagonistin zum Schluss auch erlangt. Obwohl die Tauben ein anderes Schicksal erwartet, gelingt es Fausta, sich von ihrer Furcht zu befreien und frei zu sein. Die Perlen stehen für die feminine Seite und stellen einerseits wegen ihrer Form und ihres Schimmers ein Symbol der Vollkommenheit dar, andererseits stehen sie wegen ihrer Härte und Beständigkeit für die Unsterblichkeit (Becker 2001: 215). Fausta und Aída sind einen Handel eingegangen, bei dem die junge Frau jeweils eine Perle für ein gesungenes Lied erhält. Beim Konzert, das Aída aufführt, ist das Publikum von der Melodie begeistert und durch den Applaus erfährt Fausta eine positive Wertschätzung ihres Gesangs und ihrer Kultur. Obwohl die Pianistin die Abmachung bricht, ist Fausta nach dem Konzert gestärkt und holt sich den Anteil, der ihr zusteht. Damit setzt sie ein Zeichen, dass sie sich nicht unterdrücken lässt und Willensstärke aufweist.

Provista de una recobrada creencia en sus raíces y el descubrimiento de sus propias fuerzas, Fausta ya no es una víctima y por eso no puede aceptar el abuso que ahora padece a manos de Severina [=Aída] cuando ésa le niega no solamente el reconocimiento de su contribución sino las perlas ganadas. Su transformación le permite defender su cultura mientras se apropia de la limeña: cuando la protagonista vuelve a la casa de su empleadora para reclamar las perlas ganadas, aplica el concepto andino de la reciprocidad, que implica un intercambio justo entre personas, y deja la única perla que le quedaba por ganar. No se venga robando la perla no ganada; se va con lo justamente ganado. Aunque tiene que entregarse a un intercambio económico limeño, Fausta se rebela contra la opresión económica y social que se basa en la desvalorización de su cultura y de su persona. (Monette 2013: 29)

„Die Perlenkette ist ein Symbol der aus der Vielheit zusammengefügtten Einheit“ (Becker 2001: 126). Dies lässt sich auch auf Faustas Gemütszustand umlegen. Zu Beginn ist Fausta von innerlicher Zerrissenheit gekennzeichnet. Erst nach und nach, durch kleine Begebenheiten (wie dem Vertrauen zu Noé, der erhaltenen Wertschätzung und der dadurch erlangten positiven Lebenseinstellung) fügen sich die

Lebenserfahrungen zusammen und es kommt zu einer langersehnten Einheit von Körper und Seele.

10.6. Lieder

Der indigene Mythos wird unter anderem durch Musik inszeniert. Die Lieder, welche von Perpetua und Fausta meist in ihrer Muttersprache Quechua gesungen werden, dienen einerseits der Linderung der seelischen Qualen, dem Ausdruck ihrer Gefühle und Gedanken und andererseits stellen sie ein Medium der Kommunikation dar. Fausta ist eine ängstliche und ruhige Person, das Singen in ihrer Muttersprache scheint für sie natürlich und angenehm zu sein – das Reden hingegen nicht (vgl. D’Argenio 2013: 32). Lieder erfüllen außerdem eine narrative Funktion, indem sie dem Zuschauer mitteilen, was passiert ist und was im Film folgt: „Not only are songs an expression of an inner world, they have a narrative function within the film. [...] The text [...] explains what has happened before and announces what will happen afterwards“ (ebd.: 32). Diese Funktion lässt sich beim ersten Lied, von Perpetua gesungen, besonders gut beobachten. Die ersten paar Minuten des Filmes hört der Zuschauer, vor schwarzem Hintergrund, eine Stimme, die auf Quechua (ohne jegliche musikalische Begleitung, demnach *a capella*) ein Lied über die Vergewaltigung, die Perpetua während des peruanischen Bürgerkriegs ertragen musste:

Quizás algún día / tú sepas comprender / lo que lloré, lo que imploré de rodillas / a esos hijos de perra. / Era de noche gritaba / los cerros remedaban / y la gente reía. / Con mi dolor luché diciendo, / a ti te habrá parido / una perra con rabia. / Por eso le has comido tú sus senos. / Ahora pues, trágame a mí. / Ahora pues, chúpame a mí, / como a tu madre. / A esa mujer que les canta / esa noche la agarraron / la violaron. / No les dio pena / de mi hija no nacida. / No les dio vergüenza. / Esa noche me violaron / con su pene y con su mano / no les dio pena que mi hija / les viera desde dentro. / Y no contentos con eso, / me han hecho tragar / el pene muerto / de mi marido Josefo. / Su pobre pene muerto sazonado / con pólvora. / Con ese dolor gritaba, / mejor mátame / y entiérrame con mi Josefo. [00:00:44-00:02:53]

Der Liedtext, der in spanischen Untertiteln vor dem schwarzen Hintergrund erscheint, schildert die Übeltaten, welche Perpetua widerfahren sind, ohne diese bildlich darzustellen. Das extradiegetische Lied wechselt zum diegetischen, als Perpetua, eine ältere indigene Frau, ins Blickfeld rückt und man sie nicht nur sieht sondern auch singen hört. Die Grausamkeit, die sie durch das Lied ausdrückt, steht in Kontrast zu ihrem ruhigen, fast emotionslosem Gesichtsausdruck.

[La canción] es el testimonio cantado de los horrores de la violencia que sufrió la madre de la protagonista. La musicalización del relato lo circunscribe en un espacio lírico, íntimo, no

simbólico, privado, femenino y oral, propio de los vehículos narrativos de la memoria no oficializada. En este sentido, establece un contraste con los documentos oficiales de la comisión para la reconciliación, no por su contenido, sino por su formato y puesta en escena. La canción del personaje de Perpetua, la madre de Fausta, describe la desprotección absoluta de la »vida desnuda« desde el punto de vista jurídico-político. (Tapia 2013: 56f.)

Perpetua singt dieses Lied, um den seelischen Schmerz zu verarbeiten und um mit ihrer Tochter in Dialog zu treten. Fausta greift die Melodie auf und kommuniziert durch ihren Gesang jenes, über das man nicht reden kann oder darf (vgl. Fanninger 2014: 397). Obwohl Perpetua nur wenig später stirbt, bleiben ihre Erinnerungen, die Grausamkeit und ihr Trauma durch Fausta erhalten. „A través del canto, el pueblo peruano habla de su dolor. Funciona como un bálsamo, como un grito, como un grito del mundo quechua para conseguir sobrevivir y no desaparecer“ (Bloch-Robin 2011: 5, vgl. Gesang von Perpetua [00:00:45-00:03:04]). Der Gesang und die Musik spielen eine bedeutende Rolle für die indigene Bevölkerung bzw. die Gemeinschaften in der Andenregion, welche die Lebensweise und Werte dieser Kultur repräsentieren (vgl. D’Argenio 2013: 32).

Als zweites Beispiel – der vielen Lieder und Musikstücke im Film – dient das Lied *La sirena*, dessen Melodie als Leitmotiv im Film fungiert, und sich als wichtiges Element für Faustas Entwicklung offenbart. Das Lied bezieht sich inhaltlich auf das Verhältnis zwischen der Musikerin Aída und ihrer Angestellten Fausta, welche, wie die Meerjungfrau im Lied, am Ende betrogen wird.

La letra de la canción utilizada por la pianista, *La sirena*, cuya melodía se convertirá en el *leitmotiv* de la obra pianística tocada en concierto, es, en realidad un relato exacto de la relación entre Fausta y la pianista. Este pacto entre las dos mujeres que acaba por la traición de la compositora - que no querrá reconocer la ‘autoría’ de Fausta - corresponde exactamente con lo que cuenta la letra de la canción: la historia de la traición de una sirena por unos músicos. En efecto, los músicos le compran su canción a la sirena que pagan con granos de quínoa - en vez de perlas en la película - y acaban engañándola. (Bloch-Robin 2011: 5)

Aída hört, wie die junge Frau ein Lied in ihrer Muttersprache singt und da ihr die Melodie gefällt, fragt sie Fausta am nächsten Tag, ob sie ihr das Lied noch einmal vorsingen kann. Fausta erwidert, dass sie sich nicht mehr erinnern könne, da sie immer wieder andere Lieder singe. Als ihr die Komponistin den Tauschhandel anbietet [01:41:40-01:42:39] – für jedes Lied erhält Fausta im Gegenzug eine Perle – nimmt sie diesen an und singt ihr zuerst die Melodie vor, welche diesmal der spanische Liedtext begleitet [00:55:53-00:57:38]. Obwohl die junge Frau am Abend der Aufführung einen Rückschlag hinnehmen muss, bewirkt dieser einen Anstoß zu Faustas Entwicklung. Die Begeisterung und der Applaus, den Fausta beim Konzert in Lima hört, stehen ihr zu. Demzufolge wird der jungen Frau und ihrer Kultur eine indirekte Wertschätzung des städtischen Publikums entgegengebracht.

Ese contrato no solamente le revela a la joven que su cultura tiene un valor económico. Severina [=Aída] interpreta, en un concierto al cual asiste la élite limeña, una composición inspirada en uno de los cantos de la joven, y su éxito enorme con el público manifiesta que la cultura de la joven también puede tener un valor cultural en Lima. Por eso, Fausta ahora sabe que hay maneras en las cuales su cultura puede apelar a los que viven en la ciudad y que, en realidad, el desprecio que ha sufrido no equivale necesariamente a un desprecio de su cultura. (Monette 2013: 28)

Diese Erkenntnis und die ungerechte Behandlung seitens der Musikerin sind einerseits Ermutigung, andererseits ein ausschlaggebender Punkt für Faustas Auflehnung.

10.7. Filmische Analyse einzelner Schlüsselszenen

In diesem Kapitel werden die filmformalen Elemente anhand der medienwissenschaftlichen Analyse behandelt. Der Fokus liegt auf drei Schlüsselszenen, die besonders aussagekräftig sind und die Angst der Protagonistin und die Schwierigkeit deren Bewältigung verdeutlichen. „All of the images in *The milk of sorrow* are powerful, and since the film’s narrative is told using only a few words, the images themselves tell most of the story“ (Gómez 2015: 71). Mithilfe der Szenenanalyse soll der Forschungsfrage nachgegangen werden, **wie Kriegstraumata durch filmtechnische Mittel aufgearbeitet und präsentiert werden.**

Die erste Szene [00:07:07-00:11:25] die sich am Anfang des Filmes abspielt, nachdem Perpetua verstorben ist, zeigt Fausta auf einem Krankenbett liegend, die wegen einem Ohnmachtsanfall von ihrem Onkel Lúcido ins Krankenhaus gebracht wurde. Im Gespräch, welches Lúcido mit dem Arzt führt, wird dem Zuschauer die Krankheit, an welcher die Protagonistin leidet, geschildert. Fausta habe wegen dieser Krankheit, der *la teta asutada*, immer wieder Nasenbluten und Schwindelanfälle – die Kartoffel, welche in ihrer Scheide steckt, habe damit nichts zu tun. In dieser Szene wird deutlich, dass dieser Mythos bzw. Volksglaube bei der indigenen Bevölkerung – welche von Perpetua und Lúcidos Familie repräsentiert wird – präsent ist und als Erklärung für Faustas Gesundheitszustand dient. Vom Arzt wird diese Erklärung jedoch abgelehnt. Er erklärt dem Onkel mit medizinischen Fachausdrücken, dass es für Fausta gefährlich sei, die Knolle nicht entfernen zu lassen, da diese treibe und eine Infektion ausgelöst habe. Fausta wird mit einer Überweisung für eine weitere Kontrolle vom Arzt entlassen und kehrt mit ihrem Onkel nach Hause zurück.

Diese Szene ist aus diesem Grund wertvoll, da sie die Auswirkung von Faustas Trauma aufzeigt und der indigene Glaube, der der fachlichen Meinung des Arztes gegenübersteht, beschrieben wird, und dadurch der mythologische Erzählstrang zum Vorschein kommt.

In der zweiten Szene [00:26:00-00:31:23] spielt Faustas Gesang auf Quechua, ihrer Muttersprache, eine zentrale Rolle. Es handelt sich um ihren ersten Arbeitstag bei der Pianistin Aída, der sie an jenem Abend beim Aufhängen der Bilder und Fotos im Schlafzimmer helfen soll. Als Fausta ein Foto von einem Soldaten – welcher sie wohl an Perpetuas Vergewaltigung erinnert – entdeckt, überkommt sie die Angst, weshalb ihre Nase zu Bluten beginnt und sie in die Küche zum Waschbecken läuft. Sie singt ein Lied um ihre Furcht zu überwinden und sich zu beruhigen. Aída ist ihr in die Küche gefolgt und hört Faustas Gesang, welcher nicht nur für die junge Frau, sondern später auch für die Komponistin, einen hohen – einen persönlichen für Fausta und einen finanziell lukrativen für die Pianistin – Stellenwert einnimmt.

In der dritten Szene [01:29:30-01:32:53] fasst Fausta den Entschluss, ihre Mutter am Strand, mit dem Blick auf das Meer zu begraben. Diese Szene strahlt eine beruhigende und friedvolle Wirkung aus, die dem Betrachter Vertrautheit und Zufriedenheit suggeriert. Die weite und offene Landschaft verdeutlicht Faustas Freiheit – ihre neu erlangte Offenheit und Gelöstheit. Ihre Entwicklung wird durch das wiederkehrende Ostinato musikalisch untermalt. Die Meerlandschaft zieht Faustas Aufmerksamkeit an sich, schon beim Suchen eines Sarges für ihre Mutter hat eine Truhe mit der Abbildung vom Meer ihren Blick gefesselt. „She changes her mother’s decision and takes her own. She rests on her heritage but she nevertheless moves forward“ (Gómez 2015: 77). Eigenmächtig entscheiden, also ihre Meinung ändern zu können, und Perpetua nicht in ihrem Heimatdorf zu begraben, verweist auf die Überwindung des Traumas und die Stärkung ihres Selbstbewusstseins.

Visuelle und auditive Analyse

Szene 1:

Die erste Szene [00:07:07-00:11:25] wird mit einer Großaufnahme von Faustas Gesicht eröffnet, die ihre Verwirrung und ihr Unbehagen deutlich zeigt (siehe Abb. 16). Fausta öffnet langsam ihre Augen, runzelt die Stirn und schaut hektisch um sich. Die ersten 30 Sekunden bleibt die Kamera nur auf ihr Gesicht fokussiert, die Umgebung ist dunkel

bzw. schwarz, man sieht außer dem kleinen Ausschnitt ihres Antlitzes nichts und deshalb weiß weder die Protagonistin noch der Zuschauer wo sich die junge Frau befindet. Die Dunkelheit und Einsamkeit, die Fausta umgibt, deuten auf ihre Isoliertheit und Introversion hin. „This is a metaphor of Fausta’s self closure, isolated from the world and from her own body“ (Gómez 2015: 71). Im Hintergrund hört man zuerst ein Klirren und danach eine Frauenstimme, die Fausta nach ihrem vollständigen Namen fragt. Gleich darauf sieht man eine Krankenschwester, die Fausta den Rücken kehrt (in einer halbnahen Aufnahme, von der Taille weg) und die Daten der jungen Frau notiert. Man erblickt auch die Füße der Hauptdarstellerin, welche nach oben gelagert sind (wie bei einem Stuhl beim Frauenarzt), um den unteren Bereich untersuchen zu können. Auf die Frage, ob Fausta noch Jungfrau sei, weiß die junge Frau keine Antwort. Meiner Meinung nach deutet diese Unwissenheit auf ihr Trauma und das ‘Miterleben’ der Vergewaltigung im Mutterleib hin – aus diesem Grund kann sie die Frage nicht mit Sicherheit beantworten. Ihr Blick, d.h. die Kamera, schweift zur kaputten Deckenlampe, die immer wieder kurz aufflackert, die den sterilen Raum und die dadurch erzeugte unangenehme Situation zusätzlich verstärkt. – Diese verstörende Atmosphäre steht im Gegensatz zum friedlichen Ambiente des zweiten Krankenhausbesuches (der am Ende des Filmes stattfindet, in der Fausta in sanften Tönen nach der operativen Entfernung der Kartoffel abgebildet wird), welches durch die helle und warme Farbgebung unterstützt.

Danach folgt ein klassisches Schuss-Gegenschuss-Verfahren, das die Unterhaltung zwischen dem Arzt und dem Onkel veranschaulicht. Der Arzt erzählt Lúcido von der Kartoffel und der Entzündung die zu den Schwindelanfällen führen, jedoch rechtfertigt der Onkel dies mit dem Leiden, das er als *la teta asustada* bezeichnet, das Fausta mit sich trägt. Mit einer Überweisung verlassen Fausta und ihr Onkel das Arztzimmer.



Abb.: 16 Großaufnahme in *La teta* (2009)



Abb.: 17 Nahaufnahme in *La teta* (2009)

Im Flur sieht man viele Patienten anstehen, unter welchen sich auch männliche Personen befinden. Um nach außen zu gelangen, müssen sie zuerst den langen und verwinkelten Gang durchqueren. Fausta folgt ihrem Onkel und erhöht ihr Schrittempo, als Lúcido hinter der Ecke abbiegt, da er aus ihrem Blickfeld verschwindet und sie Angst verspürt. Dieser Weg wird von zwei Perspektiven aus dargestellt. Einerseits wird Fausta von der Brust aufwärts abgebildet, in einer Nahaufnahme (siehe Abb. 17), die ihren momentanen emotionalen Zustand widerspiegelt. Der Zuschauer sieht ihr Gesicht, ihre Mimik und Gestik, da die Kamera direkt vor Fausta in Augenhöhe platziert ist und sich in ihrer Gehgeschwindigkeit voran bewegt. Andererseits wechselt der Kamerablick zu Lúcido, den man von hinten – aus Faustas Perspektive – in einer amerikanischen Einstellung sieht, der den Blick der Protagonistin suggeriert.

Die extradiegetische Musik, ein Gitarrenstück, die deren Bewegung begleitet, ist hier von großer Bedeutung. Es setzt ein Ostinato der Saiteninstrumente ein, dessen Melodie auf Faustas psychischen Zustand verweist.

En *La teta asustada*, el primer tema extradiegético es un *ostinato* tocado a la guitarra acústica sonorizada, construido alrededor de un intervalo de cuarta, se trata de un *ostinato* melódico y rítmico, minimalista y sobrio. Completa musicalmente una estética visual laberíntica y contribuye muy poderosamente a la evocación del encierro obsesivo de la joven, subrayando el aspecto cíclico del tiempo [...] El aspecto cíclico y obsesivo del tema traduce musicalmente la incapacidad de Fausta a salir de su encierro -aquí mucho más difícil de vencer por ser interior-, atrapada en su propio miedo que la paraliza. (Bloch-Robin 2011: 4f.)

Dieses Musikstück unterstreicht Faustas Angst und Beklemmung, und wird noch öfters in Verbindung mit Faustas Gedanken und Gefühlen eingesetzt.

Szene 2:

Die zweite Szene [00:26:00-00:31:23] beginnt mit einer halbtotalen Aufnahme, die Fausta in der Küche, auf einem Sessel sitzend und wartend, abbildet. In dieser Einstellungsgröße „gewinnen die Figuren an Bedeutung“ (Keutzer [u.a.] 2014: 11), die man meistens zur Gänze sieht, wodurch man auch ihre Körperhaltung, Bewegung und Gestik erkennen kann (vgl. ebd.: 11). Diese Aufnahme ist über eine ganze Minute lang unverändert auf Fausta gerichtet. Die junge Frau wirkt durch ihr unruhiges Sitzen und das Zusammenpressen ihrer Handflächen angespannt und nervös. Sie strickt sich ihre Hose, die sie unter ihrem Rock trägt, auf, da ein Hosenbein hinuntergerutscht ist. Die Hose hat Fausta wohl angelassen, um sich wohler und nicht so nackt zu fühlen, da der Rock sonst von unten offen wäre. Im Hintergrund hört man von draußen die Vögel zwitschern und jemanden in der Ferne Klavier spielen, bis ein lauter Knall (vom

Zuschlagen des Klaviers) ertönt. Kurz darauf läutet eine Klingel – die Angestellte wird gerufen. Nach kurzem Zögern macht sich die junge Frau auf den Weg um Aída aufzusuchen. Sie irrt durch das große, verwinkelte Haus, das im alten Kolonialstil eingerichtet ist. Diese Einrichtung, die Bilder und die Fotos auf den Wänden spiegeln die Kolonialzeit wider, welche in Aídas Haus noch immer präsent wirkt. Diese alten Möbel, die düsteren und dunklen Räume und die dort herrschende Stille, stehen im Kontrast zum bunten und wilden Leben außerhalb der hohen Grundstücksmauer, die Aída vom regen Stadtleben trennt (vgl. Gómez 2015: 69f.). Außer dem Knarren des Holzbodens ist es ruhig im Haus, erst als sich die Angestellte Aídas Schlafzimmer nähert, ist ein lautes unangenehmes Geräusch wahrnehmbar, das mit Faustas Annäherung immer lauter wird. Mit ‘Fina’, einem falschen Namen, wird die junge Frau ins Zimmer gerufen, um der Pianistin beim Aufhängen der Fotos zu helfen. Sie späht vorsichtig ins Zimmer, dabei ist nur die Hälfte ihres Gesichts sichtbar (siehe Abb. 18). Die Aufnahmen zeigen Faustas Körper oft nicht ganz bzw. nur in Teilen, um auf die Trennung der Seele vom Körper zu verweisen und das Gefühl der innerlichen Zerrissenheit und des gebrochenen Leibes zu inszenieren (Gómez 2015: 71f.). Der Zuschauer sieht Aída, die einen Bohrer in der Hand hält – nun wird das extradiegetische Geräusch aufgelöst – welchen sie Fausta reicht, ohne ihr einen Blick zu schenken. Dass sich die Komponistin den Namen ihrer Angestellten nicht merken kann oder will und Fausta nicht einmal eines Blickes würdig ist, verweisen auf Aídas Überheblichkeit und Arroganz. Als Fausta den Bohrer in der Hand hält spiegelt sich ihr Ebenbild im verglasten Bilderrahmen, auf dem ein Soldat abgebildet ist (siehe Abb. 19). Dies stellt einen medialen Bezug dar – das Foto hat eine narrativ-zeitliche Funktion, die an den Krieg und Perpetuas Erinnerungen von der Vergewaltigung verweisen. Ihre Körperhaltung und der Bohrer, der einer Waffe gleicht, erinnern an einen Krieger, weshalb Fausta die Angst überkommt und sie in die Küche zum Waschbecken läuft. Sie singt ein Lied in ihrer Muttersprache, auf Quechua, um ihre Furcht zu überwinden. Das Singen ist eine Art Therapie für sie. Die Linderung erfährt sie demnach durch ihre eigene, indigene Kultur, die den Gesang als Besänftigungsmittel nützt. „The importance of singing originates in the fact that, in this case, the solution comes from the world of the Quechua [...] and because, as Theidon points out, it is possible to see it as an attempt at the social reconstruction of life“ (Gómez 2015: 74). Da Aída die junge Frau durch einen kleinen Spalt beobachtet, unterbricht sie das Singen. Man hört Fausta tief ein- und ausatmen.



Abb.: 18 Nahaufnahme, Teil vom Gesicht verdeckt in *La teta* (2009)



Abb.: 19 Spiegelung von Fausta, Foto Soldat in *La teta* (2009)



Abb.: 20 Großaufnahme vom Trieb in *La teta* (2009)

Durch die unveränderten Atemgeräusche im Hintergrund kann ein fließender Ortwechsel stattfinden, der Fausta in einer halbnahen Einstellung am Bett sitzend zeigt. Sie befindet sich in ihrem Zimmer und während sie zur Nagelschere greift, fängt sie erneut an zu singen. Dem Zuschauer bleibt es verborgen, was sie mit der Schere macht, da der Fokus auf Faustas Gesicht gelegt wird und der Kamerablick unverändert bleibt. Ihre Mimik gibt jedoch Faustas Schmerz und Beschwerlichkeit preis. Die Szene endet mit einer Großaufnahme des Bodens. Zwischen ihren Füßen liegt ein Trieb, den sie aus ihrer Vagina keimenden Kartoffel entfernt hat.

Szene 3:

Bei der dritten Szene [01:29:30-01:32:53] handelt es sich um die vorletzte Szene des Films. Davor hat sich Fausta im Krankenhaus die Kartoffel entfernen lassen und die Perlen in ihrer Hand deuten auf die Möglichkeit der Überfahrt des Leichnams an. Dieser Transport ihrer verstorbenen Mutter wird nun beschrieben. Die Szene steigt mit einer

langen totalen Aufnahme einer Landstraße ein, welche die kahle Landschaft aus der Distanz zeigt. Es handelt sich um eine Fahrtaufnahme, genauer einer Rückfahrt, die die Berge langsam in der Ferne verschwinden lässt. Die Kamera, welche der Zuschauer zwar noch nicht erkennen, aber durch die Straße vermuten kann, ist wahrscheinlich am fahrenden Fahrzeug befestigt. Der Kamera-Blick, welcher dem Zuschauerblick entspricht, visualisiert die Landschaft, die sich vom Zuseher entfernt und die Fortbewegung des Fahrzeuges suggeriert. Dadurch wird der filmische Raum erweitert (vgl. Keutzer [u.a.] 2014: 21). Man kann die Umgebungsgeräusche, die des fahrenden Fahrzeuges und des Fahrtwindes, wahrnehmen, jedoch wird, außer der trockenen Umgebung und der Straße, dem Zuschauer noch nichts Genaueres preisgegeben. Das Fahrzeug durchquert einen kleinen Tunnel, hinter dem sich ein großes Boot auf einem Lastwagen befindet, welches nicht durch die Öffnung passt (siehe Abb. 21). Dieses Boot verweist auf subtile Weise auf eine festgefahrene Kartoffel: „[...] el bote del final que está atrapado en la cueva, como una papa inmensa atrapada en la tierra peruana“ (Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 52). Erst nach diesem Bildausschnitt wechselt die Aufnahme zu Fausta und ihrer Verwandtschaft, welche auf der Ladefläche eines Pritschenwagens sitzt. In ihrer Mitte befindet sich auch Perpetua, die mit Kleidern und Sonnenbrille getarnt ist. Eine Nahaufnahme fokussiert Faustas Gesicht, die nachdenklich in die Ferne schaut und das Meer betrachtet (siehe Abb. 22). Bis zu diesem Zeitpunkt hat man außer den Umgebungsgeräuschen nichts gehört, durch das eine entspannte und natürliche Atmosphäre erzeugt wird. Nun schreit die junge Frau auf und bittet ihren Onkel anzuhalten. Es folgt eine Standaufnahme von einer Halbtotale, welche die sandige Landschaft abbildet. Von links nach rechts (ohne dass sich die Kamera bewegt) durchquert Fausta, mit dem Leichnam am Rücken, das Bild. Fausta wirkt durch die weite Sanddüne winzig, wie ein Käfer, der sich eine große Last aufgebürdet hat. Es setzt das Ostinato, welches Fausta in mehreren Situationen begleitet hat, ein, welches die Entwicklung der Frau widerspiegelt. Das Tempo und die Lautstärke werden erhöht und es werden weitere Instrumente zur Gitarre hinzugefügt. Die Melodie wirkt dadurch lebhaft und fröhlicher. Die Aufnahme wechselt zu Fausta, die man von hinten auf das Meer blicken sieht (siehe Abb. 23). In dieser halbnahen Einstellung kann man die junge Frau erleichtert atmen sehen. Sie sagt mit ruhiger Stimme zu ihrer Mutter: „Mira el mar, mamá. Mira el mar“ [01:32:27-01:32:34].



Abb.: 21 Boot vor dem Durchgang in *La teta* (2009)



Abb.: 22 Nahaufnahme in *La teta* (2009)



Abb.: 23 Halbnahe in *La teta* (2009)

Die Beerdigung von Perpetua am Meer ist von großer Bedeutung, da die Mutter symbolisch für die Anden (die indigene Bevölkerung) und der Strand für die Küstenregion (die westliche Kultur) stehen, die sich durch diesen Akt einander nähern (vgl. Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 51). „No vale únicamente que la costa mire a la sierra, también tiene que darse el opuesto: la sierra tiene que mirar a la costa. El acercamiento debe ser de ambos lados“ (Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 52).

10.8. Conclusio *La teta asustada*

Im Film *La teta asustada* werden dem Zuschauer die Folgen und das Ausmaß des Bürgerkrieges in Peru am individuellen Schicksal der Protagonistin vor Augen geführt. Der Film basiert auf dem andinen Mythos, dass die Schmerzen der Mutter auf das Kind übertragen werden – eine Glaubensvorstellung, die von der Anthropologin Theidon

untersucht wurde. Die Handlung stützt sich auf Theidons Studie und verarbeitet diese anhand von Fausta, die an der *teta asustada* leidet.

Meine Forschungsfrage, **wie Kriegstraumata im Film aufgearbeitet werden**, wird durch den Einsatz mythischer Elemente beantwortet. Der indigene Mythos wird durch indigene Schauspieler (Fausta, Noé), Elemente der Natur (Kartoffel als wichtiges Nahrungsmittel, mit starker Symbolkraft, Perus) sowie durch Musik (Perpetuas und Faustas Gesang) inszeniert. Die Wunden, die den indigenen Frauen hinzugefügt wurden, werden durch indigenes Erzählgut verarbeitet. Im Film findet der indigene Mythos vor allem durch die mythischen Inszenierungsmittel, wie dem indigenen Gesang, seinen Ausdruck. Dazu zählen die Lieder, die Perpetua und ihre Tochter in ihrer Muttersprache, Quechua, singen, die dem Schmerz und dem Leid Ausdruck verleihen. Die Musik unterstreicht Faustas Gefühle, wie das immer wiederkehrende Ostinato, welches auf ihren emotionalen Zustand und ihre Entwicklung verweist, deutlich macht. Zu Beginn tritt das Ostinato in Situationen auf, in denen Fausta von Furcht ergriffen ist, und die Melodie daher nur leise ertönt und das Tempo langsam voranschreitet. Es spiegelt ihr vorsichtiges Vorgehen und langsames Vorankommen wider. Zum Schluss setzt das Ostinato erneut ein [01:31:30-01:32:54], diesmal wird die Melodie von mehreren Instrumenten begleitet und es klingt schwungvoller und fröhlicher. Diese Melodie löst ein Gefühl der Zufriedenheit und des Wohlbehagens beim Zuschauer aus und spielt auf Faustas Entwicklung an. Im Film wird nicht viel gesprochen, die Stille beherrscht die Aufnahmen, die auf Faustas Isolation und Rückzug hinweisen. Jedoch wird in den Liedern die Trauer der jungen Frau spürbar. Die Gewalt und die Taten werden nie gezeigt, das Leid erfährt der Zuseher durch die ausdrucksstarken Bilder. Dabei spielen die Einstellungsgrößen eine wichtige Rolle, die oft den Fokus auf Faustas Gesicht legen und in den Groß- oder Detailaufnahmen die Emotionen und Regungen der Person sichtbar machen. Ihr Körper wird oft verdeckt oder nur in Teilen abgebildet – ein Verfahren, das auf Faustas Zerrissenheit hindeutet.

Meine zweite Forschungsfrage, **was der Einsatz mythologischer Elemente im Film bewirkt**, wird durch die Auseinandersetzung mit den mythologischen Erzählsträngen beantwortet. Die Gräueltaten des Krieges werden durch indigenes Erzählgut weitergegeben und verarbeitet. Es wird von Trauer und Schmerz berichtet und auch darüber gesungen. Im Film hilft der indigene Mythos, der ein fester Bestandteil der indigenen Kultur und Tradition ist, der Protagonistin das Leid zu verkraften. Die

mythischen Inszenierungsmittel, wie die Lieder, dienen dazu, die Qualen und das Leid auszudrücken.

Der Film zeigt anhand des Einzelschicksals die Auswirkungen des bewaffneten Konflikts, die sicherlich nicht nur Fausta, sondern viele indigene Personen betreffen. Die Folgen des Krieges werden aus einer persönlichen Sichtweise dargestellt. Dabei tritt die Frau in den Mittelpunkt, die sich dem Kampf stellt und am Ende das Trauma überwindet. Faustas neu erlangte Freiheit wird mit der Blüte der Kartoffel symbolisiert.

11. Fantastik vs. Mythos: Aufarbeitung von Traumata im lateinamerikanischen Film

Dieses Kapitel widmet sich dem Filmvergleich, wobei ich den Fokus auf die Gemeinsamkeiten lege, da die Unterschiede, die sich vor allem aus dem Filmgenre und dem Stil ergeben, per se sehr offensichtlich sind. Diese Gemeinsamkeiten werden in Bezug auf die Forschungsfrage, **wie Kriegstraumata aufgearbeitet werden**, analysiert. Im Film *El laberinto del fauno* wird die Geschichte eines kleinen Mädchens erzählt, das in einer magischen Welt ihren Rückzugsort findet, um vor den Gefahren des Krieges zu fliehen. In *La teta asustada* wird von dem Schicksal einer jungen Frau berichtet, das ein Leid mit sich trägt und durch ihre Lieder das Trauma bekämpfen und der Furcht entkommen möchte. Zwei unterschiedliche Filme, die jedoch mehr verbindet, als auf den ersten Blick erkennbar ist.

Der Krieg ist in beiden Filmen präsent: *El laberinto*²⁹ behandelt die Nachkriegszeit und die Folgen des Spanischen Bürgerkriegs und *La teta* bezieht sich auf den internen Krieg in Peru, der in den 1980er Jahren stattgefunden hat. Jedoch verbinden diese Filme nicht nur der Krieg und die vorherrschende Gewalt, sondern auch kleine Einzelheiten, die einerseits auf der filmformalen und andererseits auf der narrativen Ebene ersichtlich sind.

In beiden Filmen wird dem weiblichen Geschlecht die wichtigste Rolle zugeschrieben: In *El laberinto* beweist das Mädchen Ofelia Mut und Stärke, in *La teta* wird die Entwicklung der jungen Frau Fausta, die langsam an Selbstvertrauen gewinnt, gezeigt.

²⁹ Für den Film *El laberinto del fauno* (2006) von Guillermo del Toro wird die Abkürzung *El laberinto* und für den Film *La teta asustada* (2009) von Claudia Llosa wird die Abkürzung *La teta* verwendet.

Jedoch müssen beide Hauptdarstellerinnen zuerst Hürden überwinden und sich die Freiheit erkämpfen. Beide Protagonistinnen werden von ihrer Bezugsperson verlassen, Perpetua stirbt zu Beginn und Carmen erliegt den Geburtskomplikationen, und sind demnach auf sich alleine gestellt. Das Motiv des verlorenen Kindes und des Todes ist somit in beiden Filmen vertreten, da auch die Väter im Krieg umgekommen sind. Alleine müssen sie gegen ihre Ängste ankämpfen, dabei helfen Fausta Lieder, die sie aus der indigenen Kultur schöpft und Ofelia Märchengeschichten, die sie faszinieren.

Beide Filme beginnen mit Liedern, die eine narrative Funktion erfüllen: In *El laberinto* ertönt ein Wiegenlied, welches noch öfters im Film vorkommt, das von einer Stimme aus dem *Off* begleitet wird. Die Geschichte von der Prinzessin Moanna und dem unterirdischen Königreich wird erzählt. Perpetua gibt wiederum durch ihren Gesang ihre Trauer und ihren Schmerz preis und berichtet von der Vergewaltigung und dem Leid, das sie auf Fausta übertragen hat. In beiden Fällen wird auf die Vergangenheit Bezug genommen, die dem Zuschauer Auskunft und Erklärungen gibt und auf die Zukunft verweist.

Die narratologische und gattungstypologische Analyse bestätigt, dass der Film *El laberinto* nicht nur dem fantastischen Film sondern auch dem Märchen zugeschrieben werden kann, weil, unter anderem, Fabelwesen vorkommen und der klassische Kampf zwischen dem Guten (Ofelia) und dem Bösen (Vidal) dargestellt wird. Obwohl es sich bei *La teta* nicht um ein Märchen handelt, weist dieses Werk gewisse Parallelen und auch eine Märchencharakteristik, wie z. B. die Gegenüberstellung des Guten (das die junge Frau verkörpert) und des Bösen (das sich im Charakter der Pianistin widerspiegelt), auf.

El filme [=La teta asustada] recurre a una estructura clásica de oposición entre buenos y malos, típica de los cuentos de hadas. Según ese esquema narrativo tenemos: la pérfida madrastra (la patrona) rica, neurótica, vieja, y en crisis de creatividad, que traiciona a su sirvienta (Fausta), que a pesar de sus desgracias se mantiene natural, joven y bella, y como una verdadera Cenicienta será liberada por el bueno, dulce, protector y encantador enamorado, el jardinero Noé, que es presentado con todas las connotaciones metafóricas e intertextuales que ofrece su oficio y el origen bíblico de su nombre. (Lillo 2011: 440)

Die Symbolik spielt in beiden Filmen eine bedeutsame Rolle, und ist unter anderem auch in der Namensgebung sichtbar. Nicht nur die Protagonistinnen tragen 'sprechende Namen', die auf ihre Charakterzüge verweisen, sondern auch das Hausmädchen Mercedes (die Gütige und Gnädige) und der Gärtner Noé (Noah und die Sintflut). Die letztgenannten Figuren erfüllen in beiden Filmen die Funktion des helfenden Begleiters:

Der Gärtner steht Fausta zur Seite und hilft ihr bei der Traumabewältigung und Mercedes steht Ofelia bei, indem sie sich um das Mädchen kümmert und die Rolle der Beschützerin übernimmt.

Für beide Protagonistinnen sind zwei 'Welten' präsent: Fausta ist hin- und hergerissen zwischen der von ihrer Mutter überlieferten kulturellen Identität und der Anpassung ihres Onkels an die westliche Kultur. Ofelia bewegt sich zwischen einer magischen Fantasiewelt und der harten Realität hin und her. Für Ofelia stellt die Märchenwelt einen Rückzugsort dar, wohingegen sich Fausta immer mehr von der Außenwelt isoliert und ihr die indigene Kultur und deren Lieder Halt bieten.

Unterschiedlich bei den Filmen ist der Einsatz von Farbe und Musik: In *El laberinto* ist die Farbgebung bedeutend, durch die das „sinnlich-affektive Erleben“ [Keutzer [u.a]. 2014: 71f.] beim Zuschauer geprägt wird. Die Farbe wird in diesem Film als Mittel der Narration verwendet. Der autoritäre General und dessen Gewaltanwendung werden meist in einer dunklen, in Blautönen gehaltenen, Umgebung dargestellt, wodurch die düstere Farbgebung der realen Welt mit den Gräueltaten der Nachkriegszeit verbunden wird. Für die Fantasiewelt, beispielsweise als Ofelia ins unterirdische Königreich zurückkehrt, werden gezielt satte und warme Farben verwendet, die eine positive Wirkung entfalten. Im Film von Claudia Llosa wird wiederum der Musik ein hoher Stellenwert eingeräumt. Die Musik erfüllt einerseits eine narrative Funktion, z. B. als Perpetua über ihr Leid und die Krankheit singt, andererseits dient sie als mythisches Inszenierungsmittel. Der indigene Mythos wird durch Musik inszeniert, wodurch die Gewalt und das Leid ausgedrückt werden.



Abb.: 24 Blume als Zeichen Ofelias Güte
in *El laberinto* (2006)



Abb.: 25 Blüte der Kartoffel als Symbol der Hoffnung
in *La teta* (2009)

Abschließend lässt sich noch eine Gemeinsamkeit feststellen: Beide Filme schildern das Schicksal einer Einzelperson aus einer subjektiven, femininen Sichtweise – das eines jungen Mädchens und das einer indigenen Frau, die nicht nur im Film Spuren

hinterlassen sondern auch beim Zuschauer eine nachhaltige Wirkung erzielen. In beiden Filmen ist die Aufnahme einer Blume das Abschlussbild (Abb. 24, 25), welcher eine besondere Bedeutung zukommt: In *El laberinto* als Ausdruck Ofelias Güte und guter Taten, in *La teta* symbolisiert die Blüte der Kartoffel Faustas Freiheit, die Überwindung des Traumas und die Hoffnung, die sie nicht aufgegeben hat.

12. Conclusio

Mit der Methode der Filmanalyse sowie der narratologischen Analyse wurden die fantastischen und mythologischen Erzählungen, die sich in den Filmen *El laberinto del fauno* und *La teta asustada* auffinden, dargestellt. Ziel der Arbeit war, die Traumabewältigung einerseits anhand der fantastischen und andererseits anhand der mythischen Elemente aufzuzeigen. Der medienwissenschaftlichen Analyse ist die Beschäftigung mit der Theorie (dem Fantastischem, dem Märchenhaftem, dem Mythos und dem Trauma), die Konzepte wie auch verwendete Begriffe erhellte, vorangegangen. Da ich Filme als Kunstwerke ansehe, die sich aus vielen verschiedenen Aspekten zusammensetzen, wurde sowohl auf die Stilistik als auch auf die Ästhetik, Symbolik und Motivik Wert gelegt.

Auf die Fragestellung der Arbeit, **wie Gewalt und Krieg in *El laberinto del fauno* und *Kriegstraumata* in *La teta asustada* aufgearbeitet werden**, kann man zusammenfassend sagen, dass die Filme unterschiedliche Wege der Inszenierung suchen – einerseits über fantastische sowie märchenhafte Elemente und andererseits über mythologische Erzählstränge, welche die Funktion erfüllen, die Gewalt und das Leid darzustellen und zusätzlich zu verdeutlichen.

Die narratologische sowie gattungstypologische Analyse bestätigt, dass *El laberinto* nicht nur fantastische sondern auch märchenhafte Züge (z. B. Charakteristika wie der klassische Kampf gegen Gut und Böse, Unbestimmtheit des Ortes und der Zeit, Held vs. Bösewicht etc.) besitzt und demnach nicht nur ein fantastisches Werk darstellt sondern auch zur Gattung des Märchens gezählt werden kann. Diese Mischung bzw. das Spiel mit dem Genre, also dem Einsatz fantastischer und märchenhafter Elemente zusammen, ermöglicht, die Thematik von Krieg und Gewalt zu demonstrieren und zu verdeutlichen.

Demnach wurde auch die zweite Fragestellung, **die nach der Wirkung der fantastischer sowie (nun auch) der märchenhafter Elemente im Film forscht**, um den märchenhaften Aspekt erweitert. Mithilfe der Figurenanalyse und der Ausarbeitung sowohl fantastischer als auch märchenhafter Elemente wurde dieser Forschungsfrage nachgegangen. Durch Attribute (z. B. kleines unschuldiges Mädchen, Mut, Kühnheit etc.) erhalten die Figuren einen symbolischen Gehalt, der einen wichtigen Stellenwert im Film einnimmt. Ofelia steht für das Gute, die Unschuld und den Ungehorsam, der General wiederum für das Böse. Die märchenhaften Elemente, wie die Fabelwesen (Faun, Feen), erfüllen die Funktion, die Gewalt aufzuzeigen und zu verdeutlichen. Durch das Inszenierungsmittel der Farbe (z. B. düstere Farbgebung unterstreicht die bedrohliche Situation und verleiht dem *Pale Man* einen gefährlichen Charakter [00:55:24-01:02:15]) wird die fantastische sowie die märchenhafte Wirkung erzeugt.

Im zweiten Film, *La teta*, spielt der indigene Mythos, der einen festen Bestandteil der andinen Kultur darstellt, eine bedeutende Rolle. Mit diesem wird die Fragestellung, **wie Kriegstraumata in *La teta asustada* aufgearbeitet werden**, beantwortet. Die traumatischen Erfahrungen des Krieges werden durch indigenes Erzählgut, durch Gesang und Lieder verarbeitet und an die Nachkommen weitergegeben. Der Glaube an die Überlieferung hilft der Protagonistin, mit ihrer Angst umzugehen. Der indigene Mythos wird unter anderem durch Musik inszeniert. Durch den Gesang kann Fausta ihr Leid verarbeiten.

Die Erzählung von der Misshandlung und die Lieder erfüllen die Funktion die Gewalt und die Zustände des Krieges aufzuzeigen. Die zweite Forschungsfrage, **was der Einsatz mythischer Elemente bewirkt**, wird damit beantwortet. Des Weiteren wird der Gesang als narratives Mittel eingesetzt, das dem Zuschauer von der Vergangenheit berichtet, die in die Gegenwart einwirkt (vgl. Gesang von Perpetua (aus dem *Off*) der Anfangsszene [00:00:44-00:02:53]).

Die Symbole sind in diesem Werk von großer Bedeutung, z. B. soll die Blüte der Kartoffel für die Hoffnung und Faustas Überwindung des Traumas stehen. „Der Mensch als geistig-sinnliches Wesen bedarf der Sinnbilder, um Geistiges zu erfassen. Sie können ihm in ihrer ahnungsreichen Fülle mehr sagen als Worte, da sie zu einem Gesamteindruck verbinden, während die Sprache nur stückweise und nacheinander zum Bewusstsein bringt, was das Symbol mit einem Blick der Seele vorführt“ (Forstner 1967: 11).

Der abschließende Vergleich der beiden Filme zeigte, dass die Filme trotz unterschiedlicher Genres, verschiedener Thematiken und Stile, bestimmte Gemeinsamkeiten, wie die wichtige Stellung der Frau (Ofelia und Fausta sind auf sich alleine gestellt und kämpfen einerseits gegen das Böse und andererseits gegen das Trauma an), Krieg (Spanischer Bürgerkrieg bzw. Bürgerkrieg in Peru), das Motiv des Todes (Perpetua und auch Carmen sterben), die Lieder (Wiegenlied und Faustas Gesang) etc. aufweisen.

13. Resumen en español

INTRODUCCIÓN

La película *El laberinto del fauno* (2006) de Guillermo del Toro pone en duda al espectador porque el mundo mágico interfiere con el mundo real de tal manera que el espectador no sabe si los acontecimientos son reales o solo provienen de la imaginación de la protagonista. La película juega con ambos géneros y contiene elementos fantásticos igual que características de un cuento de hadas. A través de ellos se pueden explicar acciones violentas que suceden en el mundo real. La realidad está oculta en un cuento de hadas en el que la lucha entre el bien y el mal está en conexión con un país en guerra.

Una película es un medio importante que no solo sirve para el entretenimiento sino también para referirse a eventos culturales e históricos. La película de Claudia Llosa, llamada *La teta asustada* (2009), se basa en un mito andino y en el estudio médico-antropológico de Kimberley Theidon. Theidon investigó el trauma de las mujeres que fueron violadas o maltratadas por los soldados durante los años de la guerra interna en Perú. Las mujeres relatan un fenómeno que se llama “la teta asustada” que transmite las penas y el dolor de las mujeres a sus niños. Para realizar esta película, Claudia Llosa se inspira en su interés por el estudio de una importante problemática, el abuso sexual, y lo difunde a través de la situación particular de una mujer que lucha contra este mal.

Este trabajo se dedica al análisis del trauma, provocado por la guerra y la violencia, que se manifiesta en las películas *El laberinto del fauno* y *La teta asustada*. Mis preguntas de investigación son:

- 1) **¿Cómo se manifiestan la violencia y la guerra en la película *El laberinto del fauno* y el trauma en la película *La teta asustada*?**
- 2) **¿Qué causan los elementos fantásticos, las características de un cuento de hadas y los elementos míticos en las películas?**

Para esta investigación he dividido la tesis en tres partes. La primera parte del trabajo se ocupa de la definición y explicación de los términos “fantasía”, “cuento de hadas”, “mito” y “trauma” que servirán de base para la parte analítica, o sea el análisis de las películas. Después de la parte teórica sigue el contexto histórico. Este trata de la guerra civil española, de las consecuencias y de los tiempos de la posguerra. La otra parte se

compone del conflicto interno en el Perú de los años 1980 y 1992. La tercera parte, la parte práctica del trabajo, se dedica al análisis de las dos películas con un enfoque en los elementos fantásticos, mágicos, mitológicos y el simbolismo.

LA PARTE TEÓRICA

La teoría se considera como base para el análisis de las películas. La protagonista de *El laberinto del fauno* se esconde en un mundo mágico para escapar del mundo frío y cruel, en el que dominan la guerra y la violencia. De esta manera la realidad se mezcla con la fantasía, de modo que al final el espectador no sabe si el mundo fantástico realmente existe o si solo se trata de una ilusión de la niña. Esta duda o incertidumbre es una de las tres características que desempeña un factor importante en las obras fantásticas. Este rasgo de la irresolución la describe el escritor y científico Tzvetan Todorov en su obra *Einführung in die fantastische Literatur* (2013) que le atribuye la mayor importancia a la incertidumbre. Esta duda o irresolución se crea cuando uno está expuesto a un evento que tiene la apariencia de lo sobrenatural. Si se mantiene esta sensación de incertidumbre hasta el final, uno no sabe si el suceso es real o si solo proviene de la propia imaginación (del lector o espectador). Si esto ocurre, se trata de una obra fantástica (vgl. Todorov 2013: 33ff.).

El análisis de la obra *El laberinto del fauno* muestra que la película consigue mantener esta duda hasta el final y que depende del juicio del espectador si Ofelia está muerta o sigue viva en el reino subterráneo y “[...] que dejó detrás de sí, pequeñas huellas de su paso por el mundo...visibles sólo para aquel que sepa donde mirar” [01:51:49-01:52:00]. La película juega con los diferentes géneros porque el argumento contiene (aparte de los elementos fantásticos) elementos mágicos, funciones y estructuras específicas de los cuentos de hadas, que demuestran que la obra puede ser considerada como una obra de ficción igual que un cuento de hadas. Típicas características de los cuentos de hadas, que también contiene la obra de *El laberinto del fauno*, son por ejemplo:

- La lucha entre el bien (Ofelia) y el mal (Vidal)
- Las tres pruebas
- Argumento que tiene lugar en un mundo mágico
- Indeterminación del lugar y del tiempo

- Las frases al comieno de la narración como: “había una vez...”, “hace mucho, mucho tiempo, en un reino muy lejano...” etc.

En la película *La teta asustada* domina el tema del mito andino. Una de las definiciones del mito puede ser: “Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico” (dle.rae.es 2017). Lévi-Strass sostiene que el mito se refiere simultáneamente al pasado, presente y futuro y así, el mito, consigue mantener una validez intemporal (Lévi-Strasss 2003: 62). En la película *La teta asustada* el mito también tiene un valor importante que influye tanto en el presente como en el futuro, ya que desempeñó un papel importante en el pasado. La obra se basa en un mito andino y en el estudio médico-antropológico de Kimberley Theidon, en el que la médico indaga el trauma de mujeres indígenas que fueron maltratadas o violadas por los soldados, y además manifiesta un mal que transmite el dolor de las mujeres a sus niños (vgl. Theidon in Guillén 2010).

El trauma es otro tema importante en el segundo largometraje. Acontecimientos que pueden contribuir al trauma son: abuso sexual, la violación, secuestros, la tortura, catástrofes naturales etc. (vgl. Flatten 2011: 203). Las personas traumatizadas se sientan solas y desorientadas, lo que les conduce al límite de la ruptura y no ven una solución a la superación del conflicto interno. Dichas personas no pueden asimilar los sucesos traumáticos, en consecuencia sufren de forma recurrente el dolor (vgl. lexikon.standg.eu 2017). La película *La teta asustada* trata de dichas consecuencias por el trauma que Fausta, al final, puede superar.

EL CONTEXTO HISTÓRICO

- La Guerra Civil Española

La Guerra Civil Española se desarrolló de 1936 hasta abril de 1939, pero en los años anteriores la sociedad española ya se encontraba dividida durante el periodo de la Segunda República (1931-1936). Durante esta etapa la radicalización política de la derecha y la izquierda acabó en la polarización de todo el país, y esta situación fue debilitando poco a poco a la república. Las personas con ideología política más de derechas, ganaron cada vez más poder y constituyeron una creciente amenaza contra la población que se consideraba de izquierdas. Los primeros se veían como la única fuerza

que podía combatir el separatismo, el ateísmo, la revolución obrera y la anarquía, y los segundos como aquellos que podían modernizar la sociedad e introducir cambios sociales en el país. Ambos bandos no pudieron respetar las ideas de los otros y durante los últimos meses de la república los asesinatos entre ambos sectores de la sociedad se sucedían casi a diario, esta situación llevó a un sector del ejército a dar un golpe contra el gobierno para así poder tomar el poder y acabar con esta situación (Bernecker/Pietschmann 2005: 348ff.).

Este golpe tuvo lugar en Marruecos y gran parte de la península en Julio de 1939, pero su fracaso en el resto del país durante los días posteriores, condujo a la guerra civil española que duraría tres largos años. El general autoritario y fascista Francisco Franco (1892-1975) se convirtió en el máximo representante de su bando. Franco ganó cada vez más fuerza debido a las victorias de su ejército y por otra parte, gracias al apoyo de Alemania e Italia (en forma de ayuda logística, que recibió de Hitler y Mussolini). Al igual que Franco, el bando republicano fue apoyado por la Unión Soviética y un grupo de voluntarios de varios países del mundo llamado “Las brigadas internacionales” (los gobiernos democráticos de Francia e Inglaterra se negaron a ayudar al bando republicano ya que temían que España se convirtiera en un país de ideología marxista como la Unión Soviética). Para muchos historiadores, la guerra civil española fue el campo de pruebas de todos los ejércitos que más tarde participarían en la Segunda Guerra Mundial (vgl. Born [u.a.] 2012: 563).

Sin embargo el ejército de Franco no pudo ser frenado y después de tres años las tropas franquistas entraron en Madrid, a comienzos de abril de 1939. La guerra destruyó gran parte del país y causó un gran número de muertos en ambos bandos. Después de la guerra se produjeron el exilio de muchos españoles del bando republicano a Francia y a la Unión Soviética (en el extranjero en general) y una dictadura que duraría casi cuarenta años (vgl. ebd.: 563f.).

- El conflicto civil en el Perú

El conflicto civil en el Perú tuvo lugar de 1980 a 1992, pero sus consecuencias fueron más allá, llegando hasta el año 2000. El detonante de la crisis pudo ser el descontento que sufrió la sociedad al ver que la reforma agraria de 1969-1975 (que incluía muchos cambios como la abolición del feudalismo) fracasaba y no cumplía con las expectativas de la ciudadanía. Debido a este fracaso, la organización terrorista llamado *Sendero*

Luminoso, se convirtió en una potencia política, que se extendió por casi todos los territorios rurales del país. Aunque los rebeldes no fueron considerados inicialmente como peligrosos para la población andina, su estrategia cambió con el tiempo (vgl. Rueda 2015: 452f.).

Sendero Luminoso fue fundado por Amimael Guzmán y comenzó su actividad terrorista en las elecciones de 1980, al quemar las urnas en un municipio de Ayacucho. Este grupo planeó llevar a cabo una revolución basada en conceptos maoístas, que consistían en movilizar a la población para rodear las ciudades y así conseguir que se rindieran. A su vez atacó a políticos, sindicalistas y figuras del gobierno (vgl.: youtube.com 2017).

Esta organización fue combatida por el ejército peruano y los cuerpos paramilitares con la misma intensidad. Durante esta etapa muchos campesinos (da igual que no hubieran estado a favor de la causa *de Sendero Luminoso*) fueron detenidos y asesinados por el ejército, que no distinguió entre los campesinos que eran terroristas y los que no, y cometió numerosos crímenes contra la humanidad como tortura, secuestro y ejecuciones. Esta lucha cruel e inhumana duró hasta la detención de Guzmán en el año 1992 (vgl. Born [u.a.] 2012: 585).

Si el conflicto armado terminó con la captura de Guzmán en 1992, o si desapareció al mismo tiempo que el régimen totalitario y corrupto de Fujimori en 2000, es difícil de decir. La guerra causó un gran número de muertos, pero el grupo más afectado por el combate, fue la población indígena. A partir del año 2001 se crearon las *Comisiones de la Verdad y Reconciliación (CVR)*, que se ocupan de investigar todos los actos terroristas llevados a cabo por el grupo *Sendero Luminoso* y el ejército peruano, sus causas y sus consecuencias, especialmente para los víctimas y sus familiares (vgl. Born [u.a.] 2012: 585f.).

LA PARTE ANALÍTICA

- *EL laberinto del fauno* (2006)

La película *El laberinto del fauno* fue rodada por el director mexicano Guillermo del Toro, que nació en 1964 en Guadalajara Jalisco, en México. Muchos temas y motivos de sus películas provienen de su infancia. Uno de los motivos que está presente en varias obras es el tema de la muerte. En *Cronos* (1993) por ejemplo, muere el abuelo, en

El espinazo del diablo (2001) fallece el médico del orfanato al igual que el padre de Hellboy. En la película *El laberinto del fauno* muere el padre de la protagonista llamada Ofelia al principio de la historia y después su madre también. Todas estas personas representan protectores y mentores para los protagonistas, que al final abandonan a los protagonistas y les dejan solos en un mundo frío y deshumanizado en el que les resulta difícil identificarse y sobrevivir (vgl. Koebner 2009: 31ff.).

El argumento de *El laberinto del fauno* tiene lugar en el año 1944. Ofelia y su madre se mudan a un pequeño pueblo en las montañas de España donde vive el padrastro, un capitán franquista que se llama Vidal. El militar tiene su base ahí para combatir a los guerrilleros que se esconden en los montes. Debido a la violencia entre los soldados y los rebeldes, Ofelia se introduce cada vez más en un mundo fantástico, lleno de hadas, monstruos y otras criaturas mágicas. Ahí la niña se encuentra con el fauno, que le revela que Ofelia es la princesa perdida que tiene que pasar tres pruebas para poder regresar a su reino. Ofelia se mueve de un mundo a otro y la realidad se mezcla con la fantasía de modo que al final el espectador no sabe si el mundo fantástico existe realmente o si solo es parte de la imaginación de la niña. “Del Toro fordert die Wahrhaftigkeit dieser eigenartigen und bizarren Fabelwelt ein, die aus Ofelias Märchenbüchern erwächst und uns doch allen zugänglich ist, denn sonst wäre alles, was am Ende bleibt, ein totes Mädchen” (Koebner 2009: 43f.).

La guerra y la violencia constitúan un tema fundamental en la película, aunque no sea tan obvio a primera vista. El género de cuento de hadas puede esconder o mejor dicho transformar el verdadero objetivo con el fin de representar y reforzar la brutalidad. No solo la lucha entre los fascistas y los partisanos aluden al contexto histórico de España sino también los personajes. El capitán representa al villano y al mal que está en oposición a la niña, que simboliza el bien, la inocencia y la esperanza. Ofelia se niega a obedecer a Vidal y sus órdenes y con su desobediencia logra combatir a Vidal. Ni el monstruo en el mundo fantástico es tan cruel y malvado como el capitán, cuyo significado simbólico es el fascismo (vgl. Mandolessi/Poppe 2011: 25ff.).

El fascismo es la perversión máxima de la inocencia y de la libertad de elegir, la muerte del alma [...] Esta película está diseñada para que produzca un choque emocional entre la violencia y la imaginación, porque ese choque de la fantasía y la realidad brutal produce pensamiento. Me encanta que una niña de once años sea la máxima enemiga del fascismo. (Del Toro in www.elcomercio.es 2017)

También Mercedes, la sirvienta del capitán, desempeña una función importante. Como ella ayuda y apoya a los guerrilleros, su personaje refleja el lado republicano que lucha en la guerra civil a favor de la república. Mercedes y Ofelia son mujeres fuertes y valientes que no tienen miedo del capitán y de luchar por el bien y la libertad. En el país fascista dominó el género masculino, la mujer no tenía muchos derechos y el hombre se consideraba como superior, que estaba por encima de la mujer. Eso cambia cuando Mercedes y la niña desobedecen al general y así lo femenino ocupa una posición importante en la película. „[...] la herida que Mercedes le [a Vidal] inflige en el final y la consecuente derrota del capitán, no sólo significan la victoria de los maquis sino también la de Mercedes, y por ende, de lo femenino”(Mandolessi/Poppe 2011: 26).

El fauno es un elemento que une el mundo real con la fantasía y que guía a Ofelia a través del laberinto y le explica las tres pruebas. La criatura mágica puede simbolizar la esperanza, porque cree en un mundo mejor en el que la princesa perdida va a gobernar con bondad y justicia (vgl. Deaver 2009: 165).

Aparte de los personajes, también la escenificación a través del uso de la luz (p. ej. el uso del *High key* en el mundo mágico) y del color (p. ej. los colores oscuros que subrayan la crueldad en el mundo real y de Vidal), al igual que de los planos de la cámara (p. ej. el plano detalle muestra las uvas y eso enfatiza la tentación y el peligro) y el sonido (p. ej. la canción de cuna) crea una atmósfera mágica que resalta la brutalidad y la guerra. La perspectiva y el ángulo de la cámara son un medio especial para enfatizar y modificar la expresión y el significado de los personajes. Por ejemplo el ángulo contrapicado muestra quién está en el poder. Dicha posición de la cámara subraya la alta posición de Vidal y su poder hacia la sirvienta que al principio está retratada muchas veces en el ángulo picado que transmite las características de insignificancia y pequeñez (Kandorfer 1984: 81).

▪ *La teta asustada* (2009)

La película *La teta asustada* de la directora peruana Claudia Llosa trata de la superación del dolor de una mujer indígena y su camino hacia su propio desarrollo. Claudia Llosa nació en 1976 en Lima, Perú. Al igual que en su primera película, *Madeinusa* (2006), en este segundo largometraje la directora continúa centrándose en la cultura indígena, que se encuentra esta vez en la capital Lima. Claudia Llosa se inspiró en el estudio de la antropóloga Kimberley Theidon que investigó el trauma de las mujeres indígenas que

fueron violadas o maltratadas por los miembros del *Sendero Luminoso* o por los soldados peruanos en el transcurso del conflicto armado en el Perú en la década de los 80. Las víctimas de violaciones y abuso sexual cuentan de un fenómeno, el cual Theidon nombró *la teta asustada*, que transmite el dolor, la preocupación y el trauma de las mujeres por la leche materna a sus hijos (vgl. Theidon in Guillén 2010). „Hay una teoría elaborada respecto a la transmisión al bebé del sufrimiento y del susto de la madre, sea esta transmisión en el útero o por medio de la sangre y la leche. Se dice que *la teta asustada* puede dañar al bebé [...]” (Theidon 2004: 77). Claudia Llosa emplea este estudio y las informaciones de los testigos y creó una película particular que provocó un debate animado en su país natal. La directora dice: “No pretendo retratar la realidad, pretendo interpretar, apuntar y levantar un tema que de alguna manera ayude a generar argumentos, para luego sacar discusiones que tenemos reprimidas” (Llosa in Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 51).

La protagonista de la película se llama Fausta que padece de *la teta asustada* y que vive con su madre en la casa de su tío, en un pobre pueblo en las afueras de Lima. A pesar de que la época del terror ya ha terminado, las canciones cantadas de Perpetua le recuerdan a Fausta el sufrimiento y dolor que había sufrido. Perpetua, su madre, que fue violada cuando estaba embarazada de ella. La experiencia traumática de su madre acompaña a la joven cada día, que vive en constante temor y no se atreve salir sola de la casa porque tiene miedo de ser víctima de ataques sexuales. Para protegerse de una violación Fausta se introduce una patata en la vagina. “Por eso ahora llevo esto como un escudo de guerra... como un tapón. Porque sólo el asco, detiene a los asquerosos...” [00:14:05-00:14:22]. Porque la patata sigue prosperando en su útero que se está inflamado y le causa varios mareos.

Después de la súbita muerte de su madre, Fausta se siente sola pero no tiene otra solución que enfrentarse a sus miedos. Fausta acepta un trabajo como sirvienta en la casa de Aída, una compositora rica, con el fin de poder enterrar a Perpetua en su pueblo natal con el dinero ganado. Aquí Fausta se encuentra con Noé, el jardinero de Aída, un hombre indígena que habla su idioma nativo, comparte su cultura y valores. Su nombre bíblico subraya su carácter cuidadoso, atento y cortés. Noé representa el compañero y ayudante de Fausta quien logra ganar por su amabilidad la confianza de la distante mujer. “El personaje contribuye a desencadenar la reanudación de Fausta con su pasado a través de un elemento primordial de la identidad: la lengua. Todos los intercambios

verbales y conversaciones con Noé que permiten a la joven romper el círculo de su soledad se producen en quechua” (Lillo 2011: 443).

Aída refleja el mundo occidental y por lo tanto el contraste de la joven y el jardinero. La relación entre la joven y la compositora es ambivalente. Por un lado, Aída ejerce una influencia sobre el desarrollo de la joven, por otro lado el desequilibrio entre las dos mujeres – debido al origen, la cultura y la situación económica de Fausta – no está superado hasta el final. Debido al origen, la posición social y situación económica de Fausta, Aída se ve por encima de la sirvienta. El único reconocimiento que Aída concede a la joven es por sus canciones, su canto indígena, y por lo tanto, también a la cultura de Fausta.

Cuando Fausta tiene miedo canta en quechua, en su lengua materna, para superar el susto. A través de las canciones la mujer expresa sus sentimientos y pensamientos. La canción es la prueba cantada del dolor de la violencia que sufrió Perpetua y ahora siente la joven (vgl. Tapia 2013: 56f.). El canto opera como alivio para procesar el trauma. Un día Aída oye a su sirvienta cantar y como le faltan las ideas para una partitura le ofrece a Fausta un intercambio. Por cada canción que canta la joven Aída le da a Fausta una perla de su collar. Pero en vez de pagarle Aída roba las melodías de la jovencita.

La letra de la canción utilizada por la pianista, *La sirena*, cuya melodía se convertirá en el *leitmotiv* de la obra pianística tocada en concierto, es, en realidad un relato exacto de la relación entre Fausta y la pianista. Este pacto entre las dos mujeres que acaba por la traición de la compositora - que no querrá reconocer la ?autoría? de Fausta - corresponde exactamente con lo que cuenta la letra de la canción: la historia de la traición de una sirena por unos músicos. En efecto, los músicos le compran su canción a la sirena que pagan con granos de quínoa - en vez de perlas en la película - y acaban engañándola. (Bloch-Robin 2011: 5)

El trato alude a los tiempos de la reconquista y a las negociaciones entre los nativos americanos y los primeros conquistadores. No solo el trato entre la compositora y la joven refiere al pasado colonial sino también el amueblado, la decoración y los cuadros de la casa. En una escena importante de la película, Fausta tiene que ayudar a Aída a colocar las fotografías de sus antecedentes y al ver una fotografía de un soldado – que probablemente recuerda a la joven la violación de su madre por un soldado – Fausta empieza a sangrar por la nariz porque entra en pánico. Para superar su miedo empieza a cantar: “Cantemos, cantemos / hay que cantar cosas bonitas para esconder nuestro miedo / disimular que no hay [...] esconder nuestra heridita, como si no existiera / como si no doliera” [00:30:10-00:31:06].

Fausta sufre de un fenómeno que le transmitió su madre – el argumento recurre a un mito andino que forma parte de la comunidad indígena quechua para superar el miedo. El canto y la narración ayuda a la población indígena a superar el dolor que causó la guerra. Otra costumbre de la cultura andina es el embalsamamiento. El embalsamamiento de la madre de Fausta se refiere a la antigua práctica de conservar el cadáver en la casa con el fin de demostrar la existencia de las víctimas ante la policía o los militares, ya que en la época de la guerra no tenían un documento nacional de identidad (vgl. escena del embalsamamiento [00:20:20-00:20:41]). El motivo de la muerte está presente ya desde el principio de la película. Con la muerte de Perpetua y su embalsamamiento, la película remite a la cultura indígena que ve la muerte como una transformación o un cambio que es parte de su vida. “El Ande tiene la sabiduría de aceptar la muerte de una manera distinta a la de Occidente” (Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 51). La sociedad occidental intenta esconder la muerte, o sea, evitar el tema sobre ella a diferencia de la cultura andina.

Respecto a la escenificación mítica destacan los personajes indígenas (Fausta y Noé), el plano sonoro (el canto en quechua) y los elementos naturales (la papa un elemento esencial para el Perú). El canto y la narración ayuda a la población indígena a superar el dolor que causó la guerra. En la película el mito indígena se manifiesta a través de las canciones y la música, con el fin de demostrar la violencia y las penas. Por ejemplo, hay una melodía, un ostinato tocado a la guitarra, que se repite varias veces, que subraya el estado emocional de Fausta. Un ejemplo muy claro se encuentra en las últimas escenas en las cuales el ritmo se incrementa y eso demuestra el comienzo del proceso de recuperación. La eliminación (operativa) de la patata remite a la superación del trauma. La liberación del dolor y la libertad recuperada se ilustran en la penúltima escena con la música de fondo y el significado simbólico del telón de fondo. Fausta decide enterrar a Perpetua en la playa con vistas al mar. El ostinato, que suena cada vez más fuerte y rítmico, refleja su camino hacia la liberación y crea una atmósfera positiva que simboliza la curación de la joven (vgl. Bloch-Robin 2011: 4). La superación de sus miedos refuerza el regalo que recibe Fausta al final de la película – la flor de la patata es un símbolo de la esperanza. “La película se puede mirar tanto desde la carencia como desde la esperanza. Ese era precisamente el propósito también con la imagen de la flor de papa” (Chauca/Ramírez/Sitnisky 2010: 54).

CONCLUSIÓN

A pesar de que las películas son totalmente diferentes, respecto al género, estilo y la temática, muestran unas similitudes. No solo la temática de la guerra está en ambos largometrajes presente sino también en ambas el héroe, es decir, el protagonista, es femenino. La mujer está en el centro de atención y desempeña el papel más importante, que muestra fuerza y valor. Sin embargo, antes de lograr la libertad tienen que superar algunos obstáculos. Ambas protagonistas son abandonadas por las personas de referencia (Perpetua muere al principio y Carmen muere debido a las complicaciones del parto). El motivo del ‘niño perdido’ y la muerte están en ambas películas presentes ya que sus padres tampoco están vivos. Solas deben luchar contra sus miedos – a Fausta le ayudan sus canciones y a Ofelia sus libros de hadas.

Para concluir se puede constatar que mi pregunta de investigación (**¿Cómo se manifiestan la violencia y la guerra en la película *El laberinto del fauno* y el trauma en la película *La teta asustada*?**) puede ser respondida, por un lado, a través de los elementos fantásticos igual que los elementos mágicos, y por otro lado a través de los elementos míticos. En la película de *El laberinto del fauno* la escenificación mágica se muestra a través de los monstruos o las hadas, y lo fantástico a través del uso de los colores, que crean una atmósfera mágica. En el largometraje *La teta asustada* los elementos míticos se expresan gracias al mito indígena por cual la cultura indígena supera las penas y la violencia y también a través de la música, como el canto de Fausta en quechua que simboliza sus emociones y su miedo.

Por un lado, en la película de *El laberinto del fauno* mediante los elementos fantásticos y mágicos, y por otro en la película *La teta asustada* gracias a los elementos míticos, tienen el fin de mostrar la brutalidad y la guerra. Esto contesta a la segunda pregunta: **¿Qué causan los elementos fantásticos, las características de un cuento de hadas y los elementos míticos en las películas?**

14. Bibliographie

14.1.Filme

Del Toro, Guillermo: *El laberinto del fauno*. Spanien/Mexiko/USA 2006.

Llosa, Claudia: *La teta asustada* Spanien/Peru 2009.

14.2.Sekundärliteratur

Assmann, Jan (2003). „Mythomotorik der Erinnerung. Fundierte und kontrapräsentische Erinnerung.“ In: Barner, Wilfried/ Detken, Anke/ Wesche, Jörg (eds.). *Texte zur modernen Mythentheorie*. Stuttgart: Reclam, S. 277-286.

Bauer, Wolfgang/ Dümotz, Irmtraud/ Golowin, Sergius (2001). *Lexikon der Symbole. Mythen, Symbole und Zeichen in Kultur, Religion und Alltag*. 16. Aufl. München: Heyne.

Becker, Udo (2001). *Lexikon der Symbole*. Köln: Komet.

Beevor, Anthony (2006). *Der Spanische Bürgerkrieg*. Erste Aufl. München: C. Bertelsmann Verl.

Bernecker, Walther L./ Pietschmann, Horst (2005). *Geschichte Spaniens. Von der frühen Neuzeit bis zur Gegenwart*. 4., überarb. u. aktualisierte Aufl. Stuttgart: Kohlhammer.

Biedermann, Hans (1989). *Knaurs Lexikon der Symbole*. München: Droemer Knaur.

Biedermann, Hans (2008). *Lexikon der Symbole*. Köln: Palast Verl.

Born, Joachim [u.a.] (eds.) (2012). *Handbuch Spanisch. Sprache, Literatur, Kultur, Geschichte in Spanien und Hispanoamerika. Für Studium, Lehre, Praxis*. Berlin: Erich Schmidt Verl.

Carrol, Amy Sara (2012). „Global Mexico’s Coproduction: Babel, Pan’s Labyrinth, and Children of Men.“ In: *Journal of Transnational American Studies*, Vol. 4, Nr. 2, S. 1-30.

Chauca, Edward M./ Ramírez, Rafael/ Sitnisky-Cole, Carolina (2010). „»No pretendo retratar la realidad. Pretendo interpretar un tema para sacar discusiones que tenemos reprimidas«: Una entrevista con Claudia Llosa.“ In: *Mester*, Vol. 39, Nr. 1, S. 45-55. URL: <http://escholarship.org/uc/item/51z578v6> [letzter Zugriff: 18.4.2017].

- Cisneros, Vitalia (2013). „Guaraní y quechua desde el cine en las propuestas de Lucía Puenzo, *El niño pez*, y Claudia Llosa, *La teta asustada*.” In: *Hispania*, Vol. 96, Nr. 1, S. 51-61.
- D’Argenio, Maria Chiara (2013). „A Contemporary Andean Type: The Representation of the Indigenous World in Claudia Llosa’s Films.” In: *Latin American and Caribbean Ethnic Studies*, Vol. 8, Nr. 1, S. 20-42.
- Deaver, William O. (2009). „El laberinto del fauno: una alegoría para la España democrática.” In: *Romance Notes*, Vol. 49, Nr. 2, S. 155-165.
- Dittrich, Lothar und Sigrid (2005). *Lexikon der Tiersymbole. Tiere als Sinnbilder in der Malerie des 14. – 17. Jahrhunderts*. 2. Aufl. Petersberg: Michael Imhof Verl.
- Durst, Uwe (2001). *Theorie der phantastischen Literatur*. Tübingen/Basel: Francke Verlag.
- Fanninger, Nina (2014). „Enfrentándose al trauma: la visión femenina de la guerra en *La teta asustada* (2009) de Claudia Llosa.“ In: Feenstra, Pietsie/ Gimeno Ugalde, Esther/ Saringen, Kathrin (eds.). *Directoras de cine en España y América Latina. Nuevas voces y miradas*. Frankfurt am Main [u.a.]: Peter Lang Edition, S. 395-411.
- Feenstra, Pietsie/ Gimeno Ugalde, Esther/ Saringen, Kathrin (eds.) (2014). *Directoras de cine en España y América Latina. Nuevas voces y miradas*. Frankfurt am Main [u.a.]: Peter Lang Edition.
- Flatten, Guido [u.a.] (2011). S3 – Leitlinie Posttraumatischer Belastungsstörung. Trauma und Gewalt, Heft 3, S. 202-210. URL: <http://www.awmf.org/leitlinien/detail/ll/051-010.html> [letzter Zugriff: 30.4.2017].
- Forstner, Dorothea (1967). *Die Welt der Symbole*. 2.,verb. Aufl. Innsbruck/Wien/München: Tyrolia-Verl.
- Gahleiter, Silke Brigitta/ Reddemann, Luise (2016). „Transgenerationelle Weitergabe und späte Folgen von Traumata – eine vernachlässigte Dimension in der Psychotherapie.“ In: *Psychotherapie Forum*, Vol. 21, Nr. 4, S. 118-123.
- Gast, Wolfgang (ed.) (1993). *Film und Literatur: Analysen, Materialien, Unterrichtsvorschläge. Grundbuch: Einführung in Begriffe und Methoden der Filmanalyse*. Frankfurt am Main: Diesterweg.
- Gómez, Leticia (2015). „Cultural Identity in Claudia Llosa’s *The milk of sorrow*.” In: *Chinese Semiotic Studie*, Vol. 11, Nr. 1, S. 65-78.

- Harrauer, Christine/ Hunger, Herbert (2006). *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*. 9., vollständig neu bearb. Aufl. Purkersdorf: Verl. Brüder Hollinek.
- Hickethier, Knut (2007). *Film- und Fernsehanalyse*. 4., aktualisierte u. erw. Aufl. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler.
- Hoche, Gerrit (2003). „Einleitung. Ernst Cassirer: Der Mythos des Staates (1946).“ In: Barner, Wilfried/ Detken, Anke/ Wesche, Jörg (eds.). *Texte zur modernen Mythen Theorie*. Stuttgart: Reclam, S.35-55.
- Hoheisel, Wiebke (2003). „Einleitung. Jan Assmann: Mythomotorik der Erinnerung. Fundierte und kontrapräsentische Erinnerung.“ In: Barner, Wilfried/ Detken, Anke/ Wesche, Jörg (eds.). *Texte zur modernen Mythen Theorie*. Stuttgart: Reclam, S. 277-286.
- Howatson, M. C. (ed.) (1996). *Reclams Lexikon der Antike*. Stuttgart: Philipp Reclam jun.
- Huhle, Rainer (2004). „»...vergessen, dass sie zu töten gelernt hatten«. Perus Wege zur Aufarbeitung der Vergangenheit.“ In: *Lateinamerika Analysen*, S. 129-154.
- Kafka, Werner/ Zerbst, Marion (2006). *Seemanns Lexikon der Symbole. Zeichen, Schriften, Marken, Signale*. 2. Aufl. Leipzig: E.A. Seemann Verl.
- Kahn, Walter/ Röth, Diether (eds.) (1993). *Märchen und Märchenforschung in Europa: ein Handbuch*. Frankfurt am Main: Haag + Herchen.
- Kandorfer, Pierre (1984). DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde. Erw. u. überarbeitete Ausg. Köln: DuMont.
- Keutzer, Oliver [u.a.] (2014). *Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Koebner, Sascha (2009). „Zwischen Tragik und Comic. Die fantastischen Filme des Guillermo del Toro.“ In: Vossen, Ursula/ Koebner, Thomas/ Liptay, Fabienne (eds.). *Die jungen Mexikaner*. München: edition text + kritik, S. 30-47.
- Kornberger, Reiner (ed.) (1988). *Peru. Materialien zur Landeskunde*. 2., aktualisierte u. erw. Aufl. Frankfurt am Main: Vervuert.
- Krüger, Brigitte/ Stillmark, Hans-Christian (eds.) (2013). *Mythos und Kulturtransfer. Neue Figurationen in Literatur, Kuns und modernen Medien*. Bielefeld: Transcript-Verl.

- Leys, Ruth (2000). *Trauma: A Genealogy*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lillo, Gastón (2011). „*La teta asustada* (Perú, 2009) de Claudia Llosa: ¿Memoria u olvido?” In: *Revista de crítica literaria latinoamericana*, Nr. 73, S. 421-446.
- Lüthi, Max (1979). *Märchen*. 7., durchges. u. erg. Aufl. Stuttgart: Metzler
- Mandolessi, Silvana/ Poppe, Emmy (2011). „Dos estéticas de lo sobrenatural: lo siniestro en *El espinazo del diablo* y lo abyecto en *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro.” In: *Confluencia*, Vol. 27, Nr. 1, S. 16-32.
- Millones, Luis/ Hiroyasu, Tomoeda (2004). „Las sirenas de Sarhua.“ In: *Letras*, Vol. 75, Nr. 107/108, S. 15-31.
- Moliner, María (1986). *Diccionario del uso del español. A – G*. Madrid: Editorial Gredos.
- Pagán-Teitelbaum (2012). „Glamour in the Andes: Indigenous Women in Peruvian Cinema.“ In: *Latin American and Caribbean Ethnic Studies*, Vol. 7, Nr. 1, S. 71-93.
- Pinkas, Claudia (2010). *Der phantastische Film. Instabile Narrationen und die Narration der Instabilität*. Berlin: de Gruyter.
- Propp, Vladimir (1972). *Morphologie des Märchens*. München: Carl Hanser Verl.
- Rodero, Jesús (2015). „¿Un cuento de hadas subversivo o conservador? Monstruos, autoridad e insumisión en *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro.” In: *Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, Vol. 3, Nr. 2, S. 35-54.
- Rueda, Carolina (2015). „Memory, Trauma, and Phantasmagoria in Claudia Llosa’s *La teta asustada*.” In: *Hispania*, Vol. 98, Nr. 3, S. 452-462.
- Schweikle, Günther und Irmgard (eds.) (2007). *Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen*. 3., völlig neu bearb. Aufl. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler.
- Spector, Barry (2009). „Sacrifice of the Children in Pans’s Labyrinth.“ In: *Jung Journal: Culture & Psyche*, Vol. 3, Nr. 3, S. 81-86.
- Tapia, Rosa (2013). „Cuerpo, mirada y género en la película *La teta asustada* de Claudia Llosa.” In: *Revista Internacional d’Humanitats*, Nr. 29, S. 53-62.
- Theidon, Kimberly (2004). *Entre prójimos. El conflicto armado interno y la política de la reconciliación en el Perú*. Lima: IEP.

- Theidon, Kimberly (2006). „Justice in Transition: The Micropolitics of Reconciliation in Postwar Peru.“ In: *The Journal of Conflict Resolution*, Vol. 50, Nr.3, S. 433-457.
- Theidon, Kimberly (2009). „The Milk of Sorrow. A Theory on the Violence of Memory.“ In: *Canadian Woman Studies*, Vol. 27, Nr. 1, S. 8-16.
- Tismar, Jens (1983). *Kunstmärchen*. 2., durchges. u. verm. Aufl. Stuttgart: Metzler.
- Todorov, Tzvetan (2013). *Einführung in die fantastische Literatur*. Berlin: Wagenbach.
- Wood, Jason (2006). *The Faber Book of Mexican Cinema*. London: Faber and Faber.
- Zalewski, Daniel (2011). „Profiles: Show the Monster.“ In: *The New Yorker*, Vol. 86, Nr. 47, S. 40-53.
- Zwahr, Annette (red.) (2006). *Brockhaus Enzyklopädie: in 30 Bänden*. 21., völlig neu bearb. Aufl. Band 14, JEN – KINC, Leipzig/Mannheim: F. A. Brockhaus.
- (o.A.) (1996). *Brockhaus Die Enzyklopädie: in vierundzwanzig Bänden*. 20., überarb. u. aktualisierte Aufl. Band 7, EW – FRIS, Leipzig/Mannheim: F. A. Brockhaus.
- (o.A.) (1996). *Brockhaus Die Enzyklopädie: in vierundzwanzig Bänden*. 20., überarb. u. aktualisierte Aufl. Band 14, MAE – MOB. Leipzig/Mannheim: F. A. Brockhaus.
- (o.A.) (1996). *Brockhaus Die Enzyklopädie: in vierundzwanzig Bänden*. 20., überarb. u. aktualisierte Aufl. Band 15, MOC – NORD. Leipzig/Mannheim: F. A. Brockhaus.

14.3.Internetquellen

- Bloch-Robin, Marianne (2011): „De Madeinusa a La teta asustada de Claudia Llosa: la música en la visión del mundo de un autor.“ In: El ojo que piensa, revista de cine iberoamericano, S. 1-8. URL: https://www.google.at/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjBpI7rp7rTAhWIE5oKHRBtDScQFggjMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fseccion_4_septimo_arte_de_madeinusa_a_la_teta_asustada_de_claudia_llosa-la_musica_vision_del_mundo_de_un_autor.pdf&usg=AFQjCNH439F9F6qvrUiajgpYfpAM2sGsAQ&sig2=iwuwD_wS-0PTpbmKgCPdNg&cad=rja [letzter Zugriff: 24.4.2017].
- Comisión de la Verdad y la Reconciliación, Anexo 2: *Estimación del total de víctimas*. URL: <http://www.cverdad.org.pe/ifinal/> [letzter Zugriff: 1.5.2017].
- Guillén, Michael (2010). PSIFF10: The Milk of Sorrow (La teta asustada, 2009): Interview with Dr. Kimberley Theidon. URL:

<http://screenanarchy.com/2010/01/psiff10-the-milk-of-sorrow-la-teta-asustada-2009-interview-with-dr-kimberly-theidon.html> [letzter Zugriff: 18.4.2017].

Monette, Marie-Eve (2013). „Negociaciones entre la cultura andina y la cultura urbana limeña en *Madeinusa* y *La teta asustada* de Claudia Llosa.“ In: *Nuevo Mundo Mundos Nuevos*, Images mémoires et sons, S. 1-35. URL:

<http://nuevomundo.revues.org/65640> [letzter Zugriff: 25.4.2017].

Oskar L. Belategui: Interview mit Guillermo del Toro. URL:

http://www.elcomercio.es/prensa/20061013/sociedad/abuela-exorcizo-veces-pequeno_20061013.html [letzter Zugriff: 8.3.2017].

Terra (2009). Con ustedes, Kimberly Theidon, la autora intelectual de “La teta asustada”. URL:

<http://www.reportajealperu.com/2009/03/con-ustedes-kimberly-theidon-la-autora-intelectual-de-la-teta-asustada.html> [letzter Zugriff: 25.4.2017].

Biographische Daten Guillermo del Toro. URL:

http://www.imdb.com/name/nm0868219/bio?ref_=nm_ov_bio_sm [letzter Zugriff: 8.3.2017].

Filmdaten *El laberinto del fauno*. URL:

http://www.imdb.com/title/tt0457430/fullcredits?ref_=tt_ql_dt_1 [letzter Zugriff: 8.3.2017].

Tzvetan Todorov. URL:

<http://www.literaturfestival.com/archiv/teilnehmer/autoren/2008/tzvetan-todorov> [letzter Zugriff: 8.3.2017].

Real Academia Española: *Fantástico* und *mito* URL:

<http://dle.rae.es/?id=HbMYFRw> [letzter Zugriff: 08.03.2017].

<http://dle.rae.es/?id=PQM1Wus|PQMf1C3>

Lázaro Cárdenas del Río. URL:

<http://presidentes.mx/lazaro-cardenas> [letzter Zugriff: 8.3.2017].

Araguz, Javi (2006). Interview mit Guillermo del Toro. URL:

<http://www.fantasymundo.com/articulo.php?articulo=467> [letzter Zugriff: 15.3.2017].

El Museo del Prado, Obra de Goya *Saturno devorando a un hijo*. URL:

<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/saturno/18110a75-b0e7-430c-bc73-2a4d55893bd6> [letzter Zugriff: 25.3.2017].

Heiligenlexikon: Heilige Lucia. URL:

<https://www.heiligenlexikon.de/BiographienL/Lucia.htm> [letzter Zugriff: 8.3.2017].

Shlomith Rimmon-Kenan. URL:

<https://de.scribd.com/doc/71790392/RIMMON-KENAN-shlomith-Narrative-fiction-Contemporary-poetics-1e> [letzter Zugriff: 23.3.2017].

Arthur Rackham. URL:

<http://www.maerchenatlas.de/personen/illustratoren/arthur-rackham/>
[letzter Zugriff: 8.3.2017].

Filmdaten *La teta asustada*. URL:

http://www.imdb.com/title/tt1206488/fullcredits?ref_=tt_ql_1 [letzter Zugriff: 18.4.2017].

Jan Assmann

http://www.uni-heidelberg.de/fakultaeten/philosophie/zaw/aegy/institut/assmann_cv.html [letzter Zugriff: 14.4.2017].

Biographie Claudia Llosa

<http://claudiallosa.com/bio-2/> [letzter Zugriff: 18.4.2017].

Namensbedeutung *Faustus*. URL:

<http://www.vorname.com/name,Faustus.html> [letzter Zugriff: 8.3.2017].

Brockhaus Enzyklopädie. URL:

<https://univie-brockhaus-de.uaccess.univie.ac.at/enzyklopaedie/trauma-medizin>
[letzter Zugriff: 29.4.2017].

<https://univie-brockhaus-de.uaccess.univie.ac.at/enzyklopaedie/trauma-psychologie>
[letzter Zugriff: 29.4.2017].

Lexikon der Psychologie. URL:

<http://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/trauma-psychisches/15725>
[letzter Zugriff: 30.4.2017].

Traumatisierung. ULR

<http://lexikon.stangl.eu/648/traumatisierung/> [letzter Zugriff: 30.4.2017].

Trauma. URL:

<http://lexikon.stangl.eu/647/trauma/> [letzter Zugriff: 30.4.2017].

El terrorismo en el Perú. URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=GGxeZs5ZoN4&t=124s> [30.4.2017].

Anhang

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1a [00:56:18] El laberinto
Abb. 1b [00:56:26] El laberinto
Abb. 1c [00:56:30] El laberinto
Abb. 2 [00:57:07] El laberinto
Abb. 3 [00:57:40] El laberinto
Abb. 4 Keutzer [u.a.] 2014: 19.
Abb. 5 [00:59:32] El laberinto
Abb. 6 [1:01:26] El laberinto
Abb. 7a [01:19:15] El laberinto
Abb. 7b [01:19:18] El laberinto
Abb. 8 [01:19:39] El laberinto
Abb. 9 [01:24:31] El laberinto
Abb. 10 [01:51:43] El laberinto
Abb. 11 [01:48:40] El laberinto
Abb. 12 [01:49:35] El laberinto
Abb. 13 [01:49:43] El laberinto
Abb. 14 [01:49:58] El laberinto
Abb. 15 [01:50:50] El laberinto
Abb. 16 [00:07:16] La teta
Abb. 17 [00:11:15] La teta
Abb. 18 [00:28:46] La teta
Abb. 19 [00:29:43] La teta
Abb. 20 [00:31:21] La teta
Abb. 21 [01:30:00] La teta
Abb. 22 [01:30:19] La teta
Abb. 23 [01:32:31] La teta
Abb. 24 [01:52:00] El laberinto
Abb. 25 [01:33:52] La teta

Abstract

In dieser Diplomarbeit wird erforscht, wie Kriegstraumata in lateinamerikanischen Filmen aufgearbeitet werden. Den Untersuchungsgegenstand meiner Arbeit bilden die Filme *El laberinto del fauno* (2006), vom mexikanischen Regisseur Guillermo del Toro und *La teta asustada* (2009), von der peruanischen Regisseurin Claudia Llosa, an denen die Bewältigung von Gewalt und Unterdrückung anhand von nicht-realer Erzählungen analysiert wird. Die Filme gleiten zum einen in eine fantastische und zum anderen in eine mythologische Ebene ab. Mit der Methode der Filmanalyse sowie narratologischen Analyse werden diese fantastischen und mythologischen Elemente im Rahmen der Diplomarbeit untersucht. Als Grundlage dafür dient zum einen die Auseinandersetzung mit den Begriffen „Fantasie“, „das Fantastische“, „das Märchenhafte und „Trauma“ und zum anderen das Heranziehen von Mythentheorien, welche wiederum stets in Beziehung zu den Untersuchungsgegenständen, den Filmen, stehen. Um die Forschungsfrage zu beantworten, werden einzelne Szenen im Detail auf Stilistik, Ästhetik, Symbolik und Motivik hin analysiert.