

EL ARTE COMO ESPEJO DE LA REALIDAD. ZUM VERHÄLTNIS ZWISCHEN KUNST, REALITÄT UND GENDER IN *VUELVEN*

LENA HILBER

Abstract.

Der Artikel beschäftigt sich damit, wie in dem Film *Vuelven* von Issa López verschiedene Kunstformen verwendet werden. Hierbei legt sie den Fokus auf das Verhältnis der verschiedenen Kunstformen zur Konstruktion von Gender und auf ihr Verhältnis zur Realität. Es wird auf die Theorie der filmic reality von Richard Rushton zurückgegriffen, bei der der Film als Teil der Wirklichkeit betrachtet wird und daher nicht in Gänze von ihr abgekoppelt werden kann. Neben der Betrachtung des Verhältnisses zwischen Film und Realität werden auch Gender-Stereotypen in den verschiedenen Kunstformen aus einem feministischen Blickwinkel betrachtet.

► [Inhaltsverzeichnis dieser Ausgabe](#)

2023 | Vol. 1

Cine y mujer en México:

(Feministische) Perspektiven auf
Spielfilme mexikanischer Regisseurinnen
des 21. Jahrhunderts

Seite 30-36

vistazo.

EL ARTE COMO ESPEJO DE LA REALIDAD

LENA HILBER

1. Kunst im Zusammenhang Gender und Realität

Eine Bande obdachloser Kinder gerät zwischen die Fronten des Drogenkrieges in Mexiko: Diese Geschichte erzählt uns die Regisseurin Issa López in ihrem Spielfilm *Vuelven: Tigers are not afraid*. Themen wie Mord, Kinderarmut, Verlust, Drogen- und Menschenhandel werden durch die Augen von Estrella, Shine und den anderen Kindern erfahren und durchlebt. Dieser Crime-Fantasy-Horrorfilm birgt viele Elemente des magischen Realismus und bietet zudem interessante Anknüpfungspunkte, um sich dem Thema 'Kunst im Film' zu widmen und zu hinterfragen, inwiefern bestimmte Kunstformen traditionell spezifische Vorstellungen bezüglich Gender implizieren, mit diesen aber auch bewusst gebrochen werden kann. Zudem wirft der Film durch seine intermedialen Bezüge gewisse Fragen der Auto-reflexivität wie etwa die Frage nach dem Zusammenhang zwischen Kunst und Wirklichkeit auf.

Ziel der folgenden Ausführungen ist es, anhand filmanalytischer Methoden aufzuzeigen, wie unterschiedliche Kunstformen den Film *Vuelven* prägen und die Frage aufwerfen, inwiefern Kunst im Film und der Film als Kunst als ein Spiegel der Realität fungiert. Der Fokus soll dabei auf der kinematographischen Umsetzung liegen: Mithilfe der Analyse von Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen, Farb- und Tonanalyse soll veranschaulicht werden,

wie künstlerische Aspekte in einem Film, bewusst oder unbewusst, hervorgehoben werden. Außerdem soll Richard Rushtons Theorie zur *filmic reality* aufgegriffen und im Zusammenhang mit den Themen der Arbeit behandelt werden. Darüber hinaus sollen genannte Fragen bzw. Themen durch eine feministische Perspektive betrachtet werden.

2. Vielfältigkeit der Kunstformen in *Vuelven*

Kaum jemand würde heutzutage noch zögern bei der Frage, ob der Film als Kunstform verstanden werden kann. Schauspiel am Theater und Musik werden bereits seit Jahrtausenden betrieben und sind bis heute in zahlreichen Kulturen weltweit vertreten. Das Filmen hat es möglich gemacht, solche Eindrücke festzuhalten und für zukünftige Generationen zu konservieren. Seit jeher ist der Film also als intermediales Kunstwerk zu denken. Die Kunstform Film hat sich im Laufe der Jahre jedoch mit einer rasanten Geschwindigkeit weiterentwickelt. Heutzutage geht es nicht mehr nur um musikalische Elemente und Schauspiel, visuelle Effekte werden zunehmend wichtiger (vgl. Rippberger 2016: 1). Im Film *Vuelven* lassen sich einige Animationen beobachten: Sprechende Geister, eine Blutspur, die sich als lebendiger roter Faden durch den Film zieht, Schlangen, Drachen, Tiger und ein trügerisches Paradies, in das Estrella in den letzten Minuten des Films flüchtet. Doch nicht nur visuelle Effekte und Animationen sind künstlerische Mittel. Mit Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen, Filmmusik und Schnitt werden bei den Zuschauer*innen gekonnt Wirkungen erzeugt, zweifelsohne eine Kunst für sich.

2.1.Literatur: Märchen und Horror

Der erste Kunst-Aspekt, der behandelt werden soll, ist jener der Literatur. Literatur umfasst in ihrer Gesamtheit sprachliche und insbesondere schriftlich fixierte Überlieferungen, die unsere Weltgeschichte seit jeher begleiten und festhalten (vgl. Wortbedeutung 2023). Diese Kunstform ist eine der ältesten und Ursprungsform zahlreicher weiterer Künste, wobei der Film *Vuelven* in unmittelbarer Verbindung zu einer besonders traditionsreichen literarischen Gattung steht: dem Märchen.

In ihrem Werk *Once upon a Time: A Short History of Fairy Tale*, führt Marina Warner sechs verschiedene Definitionen zum Begriff ‘Märchen’ an. Zuerst beschreibt sie ein Märchen als eine kurze Erzählung, die in ihrem Umfang jedoch stark variiert. Früher galt der Begriff, für ein Werk in Romanlänge, was heute jedoch kaum mehr der Fall ist (vgl. Warner 2014: 16). Märchen sind von Generation zu Generation weitergegebene Geschichten, die nachweislich alt und bekannt sind. Sie gehören zum allgemeinen Bereich der Folklore und viele Märchen werden deshalb auch als ‘Volksmärchen’ bezeichnet, da sie nicht von einer Elite, sondern vom einfachen Volk stammen (vgl. ebd.). Ein weiteres charakteristisches Merkmal, welches sich aus dieser volkstümlichen und mündlichen Überlieferung ergibt, ist die, wie Warner (ebd.: 18) sie bezeichnet, „(...) notwendige Präsenz der Vergangenheit (...)“. Sie macht sich durch Kombinationen und Rekombinationen vertrauter Handlungen, Charaktere, Apparate und Bilder bemerkbar. Märchen sind dadurch fast immer als solche erkennbar, auch wenn die genaue Narration der jeweiligen Geschichte unbekannt ist (vgl. ebd: 19). Warner spricht hier von einem sogenannten ‘fantasy code’, den wir Leser*innen akzeptieren und teilen. Wir erkennen Elemente mit märchenhaftem Charakter, ohne dies je wirklich gelernt zu haben. Dieses Phänomen zählt Warner als Charakteristika und behauptet, dass der Umfang eines Märchens durch die Sprache und Symbolik bestimmt ist (vgl. ebd.). Als letztes Kriterium des

Genres Märchen, führt die Autorin, das sogenannte ‚Happy End‘ an. Märchen drücken Hoffnung aus und sollen Protagonist*innen sowie Leser*innen bzw. Hörer*innen der Geschichte, an einen Ort bringen, wo Wunder alltäglich sind und Wünsche in Erfüllung gehen (vgl. ebd.: 23).

Ob Geister, ein magischer roter Faden, Tiger oder die ‘Drei Wünsche Symbolik: In dem Film *Vuelven* sind zahlreiche märchenhafte Elemente zu finden. In den ersten paar Minuten des Films kristallisieren sich bereits einige märchenhaften Elemente heraus, die den gesamten Film ummanteln. Die erste Szene (01:10-02:32) beginnt mit einer Detailaufnahme von Estrellas Hand. Bereits hier lässt sich die wackelige Kameraführung feststellen, welche sich durch den gesamten Film zieht. Darauf folgen Ganzkörperaufnahmen der Schüler*innen im Klassenzimmer, sowie eine Großaufnahme von Estrellas Gesicht. Im Unterricht werden die Charakteristika eines Märchens gemeinsam wiederholt, was die Zuseher*innen von Beginn weg auf die literarische Gattung verweist. Nach einem Schnitt kommt es zu einem Standortwechsel und es wird eine Detailaufnahme von Shines Hand gezeigt, was den Übergang innerhalb der Szene gut abrundet. Die Szene endet mit einer Großaufnahme von Shines Tiger-Graffiti. Im Hintergrund spricht Estrella als Märchen-Erzählerin im Off, was ein weiteres Mal auf die Märchen Symbolik aufmerksam macht und nahelegt, dass das Genre nicht nur im Film besprochen, sondern konstitutiv für ihn ist.

Anders als im Film, um auf die ‘Happy-End’-Thematik zurückzukommen, enden Märchen üblicherweise in Fröhlich- und Sorglosigkeit, die häufig mit patriarchalen Ideologien verknüpft sind. Vor allem die Grimm-Märchen bilden eine Grundlage für zahlreiche Geschichten, die Gender-Stereotypen wie die Passivität der Frau als unterwürfige Schönheit einfordern. Männer hingegen werden als gewalttätig und aktiv, in Form von Helden, auf eine Art Podest gestellt (vgl. Murati Kurti 2021: 2). Eine binäre Opposition, die veraltet scheint und revidiert werden muss. Kay Stone (1987: 229) bringt es

in einem ihrer Werke auf den Punkt und spricht von: „(...)Generalized ‘Cinderellas’ and ‘Sleeping Beauties’ who were urged to wake up and take charge of their own lives rather than wait for ‘Prince Charming’ to act for them.“

Auch im Genre des Horrorfilms stößt man auf festgefahrene genderspezifische Rollen. In ihrem Werk *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* spricht Carol Clover über die im Genre traditionelle Dreiteilung in weibliche Opfer- und männliche Monster- und Heldenfiguren. Im Anschluss thematisiert sie jedoch eine seit den 1970er Jahren steigende Tendenz zu Protagonistinnen und spricht über Identifikationsmöglichkeiten seitens des vermehrt männlichen Publikums dieses Genres und thematisiert somit ein Thema, über das sich die Filmtheorie, Filmkritik, kulturwissenschaftliche Analyse und populäre politische Kommentare nur selten unterhalten:

The possibility that male viewers are quite prepared to identify not just with screen females, but with screen females in the horror-film world, screen females in fear and pain. That identification, the official denial of that identification, and the larger implications of both those things are what this book is about. (Clover 1992: 5)

Anhand des Beispiels *Carrie*, ein Horror Film von 1976, spricht die Autorin von einer sogenannten ‘*monstrous female victim-hero*’. In dem Film ist Carrie Monster, Opfer und Heldin zugleich. Wenngleich auch Estrella im Film *Vuelven* keine ‚Monsterrolle‘ ausübt, trifft die Rolle der *female victim-hero* zweifelsohne auf sie zu. Zusammengefasst lässt sich behaupten, dass die märchenhaften Elemente im Film als eine Art Spiegel der traurigen Wirklichkeit zu verstehen sind. Das trifft vor allem auf die innerfilmische Realität zu: Als Estrella beispielsweise die Leiche ihrer Mutter findet, wird diese als Geist wieder lebendig und ihr Armband setzt sich in Form von kleinen Vö-

geln auf Estrellas Hand. Diese magischen Elemente gestalten für das Mädchen einen traumatisierenden in einen schönen Abschied um und spiegeln die traurige Wahrheit wider (1:10:05-1:10:47).

2.2. Bildende Kunst: Graffiti

Eine weitere, im Film präsente Kunstform, ist Graffiti. Das Thema steht nicht im Vordergrund, sondern begleitet die Geschichte der Kinder in Form von Shines Zeichnungen und gestaltet das Milieu und den Hintergrund des Spielfilms. Auch die Handlung ist eng mit den Sitten der Graffiti-Szene verbunden: Angehende Graffiti*innen müssen ihren ‘Wert’ einer Crew beweisen, bevor man ihnen vertraut. Erst dann werden sie gänzlich akzeptiert und in alle Aktivitäten miteinbezogen. Dabei handelt es sich oft um Rechtsverstöße, wie Diebstahl, Hausfriedensbruch und Sachbeschädigung. Mut und Engagement für die Crew unter Beweis zu stellen, ist notwendig für junge angehende Mitglieder, um ihre volle Akzeptanz zu erlangen und mit der Zeit eine ‘*street social identity*’ als ‘*graffer*’ zu erlangen (vgl. Taylor et al. 2016: 196). Estrella muss genau das tun, um sich ihre Aufnahme in die Gruppe der Jungs zu verdienen. Ihr wird befohlen, Caco zu töten. In dieser Szene bedient sich die Regisseurin erneut einer auffällig wackeligen Kameraführung und bildet über einen Wechsel von Detail-, Groß-, Amerikanische und Ganzkörperaufnahmen einen für Horrorfilme üblichen Spannungsaufbau, der sich erst dadurch löst, dass gezeigt wird, dass Caco bereits tot ist. Trotzdem fällt ein Schuss und dabei werden Shine und die anderen gefilmt, wodurch aufgezeigt wird, dass die Gruppe Estrellas Mutprobe als bestanden betrachtet (21:20-24:39). Gleichsam wie in *The psychology behind graffiti involvement* beschrieben wird, wird Estrella im Stil der Graffiti-Szene nach und nach akzeptiert:

Once a newly admitted member has proved themselves and has cemented their place within a graffiti crew, they then develop a sense of belonging to

the crew. A strong sense of within crew belonging is associated with the ability of individual members to amass sufficient social capital resources so as to then be able to support the crew in times of collective adversity or individual need. (Taylor et al 2016: 196)

Ein weiterer Aspekt, der sich gut mit dem Film in Verbindung bringen lässt, wird in *Men against the Wall: Graffiti(ed) Masculinities* von Kara-Jane Lombard behandelt. Die Autorin behauptet, die Graffiti Kultur verkörpere die Ideale einer Männlichkeit, welche riskant, aggressiv und gefährlich sei. Sie gebe Männern ein Medium, mit dem sie ihre Geschichte erzählen und ihre Emotionen ausdrücken können. Außerdem ermögliche es ihnen, dauerhafte und tiefgehende Beziehungen aufzubauen, welche auf Respekt und Vertrauen beruhen (vgl. Lombard 2013: 178). Lombard spricht hier von sogenannten „*graffiti(ed) masculinities*“, welche in der Produktion sehr ähnlich wirken wie Graffitis selbst. Häufig fusionieren Graffitis Bilder der Popkultur mit der persönlichen Vorstellung der Künstler*innen, um etwas Einzigartiges zu schaffen. Diese Form der Bricolage wirkt sich auch auf die in der Graffiti- Szene involvierte Konstruktion von Männlichkeit aus. Die Autorin spricht davon, dass in der Produktion solcher *graffiti(ed) masculinities* Raum, Nationalität, ‚Rasse‘, Widerstand, Gewalt, Körper, Sprache, Hip-Hop Kultur, Straßenpolitik und Konsumkultur zusammenkommen, welche durch ein männliches Ideal geprägt sind, das sowohl „korrekt“ als auch „beschädigt“, zeitgleich dominant und unterdrückt sei (vgl. ebd.: 179). Die Männlichkeiten der Graffiti-Szene seien jedoch keineswegs kohärent. Das homogene Erscheinungsbild dieser männlichen Performance sei trügerisch und ignoriere Disparitäten und Komplexitäten, die mit der Konstruktion von dieser Männlichkeit verbunden seien.

Insbesondere die Einstellung gegenüber Künstlerinnen sei ein Bereich, in dem diese Disparitäten offenkundig würden (vgl. ebd.: 186). Einige Autoren würden glauben, dass Graffiti-Künstler*innen Fähigkeiten benötigen, für

die Frauen nicht die Stärke besäßen, wie zum Beispiel die Fähigkeit, Einsamkeit und Missachtung einer Autorität zu ertragen. Hegemoniale Männlichkeit konstruiere die untergeordnete Männlichkeit des Graffiti-Künstlers als gefährlich im öffentlichen Raum, der wiederum Frauen unterordne, indem er sie ins Private verbanne (vgl. ebd.: 187). Auch diese Überlegungen können mit der Narration des Films in Zusammenhang gebracht werden. Estrella muss sich in der Gruppe beweisen und obwohl sie die Mutprobe besteht, gelangt sie innerhalb der Gruppe im folgenden Verlauf immer wieder in eine untergeordnete Rolle. Zudem nimmt sie auch wiederholt die stereotypisch weiblich geprägte Rolle der Umsorgerin, eine Art Mutterrolle, innerhalb der Gruppe ein. Besonders stark wird dies in der Szene deutlich, als sie das Kuscheltier des kleinen Morros wieder zusammenflickt. Im Vergleich zum restlichen Film ist dieser Part eine High-Key Aufnahme, da die Kinder ein Zuhause gefunden haben und hier rare Momente des Friedens und der Fröhlichkeit erleben (39:03-39:54).

2.3.(Kunst-)Objekte und (Film-)Musik

Durch Musik, wird ein Film erst richtig „zum Leben erweckt“, stellt Roland Kah (2018) in seiner Einleitung zum Thema ‚Filmmusik‘ fest. Das liege daran, dass Musik Gefühle und Emotionen erzeuge und somit als effektives Mittel eingesetzt werde, um eine Filmhandlung voranzutreiben (vgl. ebd.). Filmmusik ist Musik, die als musikalische Untermalung Stimmung erzeugt, eine emotionale Grundlage schafft, die Handlung des Films unterstützt und im Wesentlichen eine Brücke zwischen Bild und Ton erschafft (vgl. ebd.). Schon Hans Zimmer habe gesagt, „Komponieren ist Storytelling“ (vgl. ebd.). Laut Kah hat Filmmusik die Aufgabe, einen Film zu begleiten, darf sich aber niemals zu sehr in der Vordergrund drängen. Dabei ist der*die Komponist*in eine Mischung aus Musiker*in und Psycholog*in, da er*sie nicht nur musikalisches sondern auch emotionales Fingerspitzengefühl

beweisen muss (vgl. ebd.). Die Musik im Film *Vuelven: Tigers are not afraid* wurde von Vince Pope geschrieben. Er ist ein Komponist aus London, der unter anderem auch die Musik für *Black Mirror* geschrieben hat und somit Erfahrung darin hat, Horrorformate musikalisch zu untermalen (vgl. Pope).

Inwiefern der Soundtrack eines Films, die Wahrnehmung des Gezeigten beeinflusst, lässt sich anhand einer Szene aus *Vuelven* besonders gut veranschaulichen: Die Kinder finden Fußbälle und spielen ausgelassen. Fröhliche Musik spielt im Hintergrund, das einzige Lied im gesamten Film, wo auch Gesang zu hören ist. Die wackelige Kameraführung und die High-Key Aufnahmen lassen es zu, dass man sich gut in das fröhliche Spielen der Kinder hineinversetzen kann. Als Shine plötzlich Estrellas Ball mit einem Messer zersticht, stoppt der Soundtrack, was die Bedeutung seines Handelns noch zusätzlich unterstreicht und die fröhliche Stimmung mit einem Mal unterbricht (37:09-38:45). Allgemein zeichnet sich der Film durch typische Horrorfilm-Geräusche sowie überwiegend melancholische Melodien aus. Ein gutes Beispiel für diesen Einsatz der Musik ist die letzte Szene des Films. Sie werden von lauter, melancholischer, aber auch hoffnungsvoller Geigenmusik begleitet, was Estrellas Schicksal musikalisch untermauert (vgl. ebd. 1:10:50-1:13:50).

Ein weiterer künstlerischer Aspekt im Film, sind die Objekte, beziehungsweise die Motive, welche den Film begleiten und tragende Rollen für die Handlung spielen. Ein Objekt, oder besser gesagt drei, die sich auch mit der Märchen-Thematik in Verbindung bringen lassen, sind die Kreiden, welche Estrella während des Feueregefechts von ihrer Lehrerin erhält (04:36-05:41). Die Kreiden sollen Wünsche symbolisieren, welche Estrella im Laufe des Films nach und nach verbraucht. Wie die Protagonistin selbst feststellt, kann sie sich jedoch nicht auf das magische Potenzial der Kreiden verlassen, denn wenngleich auch immer das eintritt, was sie sich wünscht, so endet doch jeder Wunsch in einer Tragödie. Die wunderbare Märchenwelt ist

der grausamen Realität nicht gewachsen. Ein starkes Motiv, welches allgemein eine kräftige symbolische Wirkung hat, ist das ‚Feuer-Motiv‘. Ob Shines Feuerzeug oder das brennende Klavier: Feuer ist ein Leitmotiv, das den gesamten Film in mannigfaltiger Ausgestaltung durchzieht. Am Ende brennt ‚der Böse‘, was den Film in sich abrundet. Das Schlüssel-Motiv in *Vuelven*, ist jedoch der Tiger. Das Kuscheltier des kleinen Morros, welches Estrella im Luftschacht den Weg weist, Shines Graffiti's und der echte Tiger, der dem Mädchen nichts antut, weil sie keine Angst hat. Die künstlerischen Objekte und Motive des Films schaffen die spezielle Atmosphäre, kreieren die Wirkung des Films als Ganzes und formen den Handlungskern.

3. Rushtons filmic reality

Wie veranschaulicht wurde, ist die Präsenz und narrative Bedeutung von künstlerischen Aspekten im Film *Vuelven* besonders stark ausgeprägt. Doch welche Wirkung haben sie auf die Rezeption des Filmes und wie wird der Film selbst in Bezug auf die reale Welt wahrgenommen? Ist ein Film ein Spiegel der Wirklichkeit, eine Kopie oder nur eine verzerrte und unwirkliche Darstellung von dem, was wir als Realität bezeichnen? Die folgenden Ausführungen über die Theorie der ‚*filmic reality*‘ sollen eine von vielen möglichen Antworten auf diese Fragen liefern und den Zusammenhang zwischen Film und Wirklichkeit darlegen. „What do films allow us to realize? How do films allow us to make sense of experiences, thoughts and feelings in such a way that we become able to incorporate them into the reality of our personalities, our memories, our ‘being’?“ (Rushton 2011: 5). Diese Fragen stellt Richard Rushton in der Einführung seines Werks *The Reality of Film: Theories of Filmic Reality*.

Im Gegensatz zu vielen anderen Filmtheoretiker*innen behauptet Rushton, Filme seien Teil der Realität. Die Vorstellung, dass Filme lediglich

von der Wirklichkeit abstrahiert sind und deshalb nur einen mangelhaften Modus der Realität bieten können, teile er nicht. Er versuche stattdessen, Filme als Teil unseres Lebens zu sehen, als Teil der Welt, in der wir leben, als Teil dessen, was wir ‚Realität‘ nennen (vgl. Rushton 2011: 2). Diesen Versuch, die Realität des Filmes anzuerkennen, nennt Rushton „filmische Realität“. Rushton wirft die Frage auf, warum die kreativen Aspekte dieser Welt, wie Film und andere Kunstformen als zweitrangig betrachtet werden sollten. Als bloße Ornamente, als Produkte ohne Sein, ein Sein, welches ausschließlich physischen oder natürlichen Objekten vorbehalten ist (vgl. ebd.).

Um seine These zur ‚filmischen Realität‘ zu veranschaulichen, führt der Autor folgendes Beispiel heran: Die Autorin Anette Kuhn untersucht ihre eigene Reaktion auf den Film *Listen to Britain* von Humphrey Jennings, welcher die Ereignisse an der britischen Front während des zweiten Weltkriegs thematisiert (vgl. ebd.: 4). Kuhn hat nie einen Krieg am eigenen Leib erfahren müssen, geschweige denn zur Zeit des zweiten Weltkriegs gelebt und dennoch überkommt sie, als sie durch das British Museum in London spaziert, ein Gefühl, eine Erinnerung, die anscheinend durch das Ambiente und die Stimmung dieses Ortes hervorgerufen werden. Die Präsenz von *Listen to Britain* überkommt sie, obwohl es im Film keine derartige Szene gibt. Kuhn meint, dieses Gefühl sei so stark, dass sie davon überzeugt sei, diese Erinnerung hänge davon ab, dass sie den Film kenne (vgl. ebd.: 5). Der Film hilft Kuhn also anscheinend, eine Realität zu rekonstruieren, auch wenn diese Realität in der ‚realen Welt‘ so nie stattgefunden hat. Bestimmte Bilder sind für sie zu Realitäten geworden, Realitäten, die Kuhn mit Erfahrungen und Erinnerungen an den Krieg assoziiert, den sie selbst jedoch nur durch den Film erlebt hat. Das woran sich die Autorin erinnert fühlt, ist nie wirklich passiert, sondern beruht auf Erinnerungen an die filmische Realität. Ihre filmische Erfahrung von *Listen to Britain* ruft Gefühle, Bedeutung

und Erinnerungen hervor, die sich scheinbar nicht von jenen, die mit ‚realen‘ Erlebnissen verknüpft sind, unterscheiden lassen. Kuhns Reaktion auf den Film ist das, was Richard Rushton unter ‚filmischer Realität‘ versteht (vgl. ebd.: 4). Die Kunstform Film und Kunst an sich, diesem Konzept zufolge also einen gerechtfertigten Realitätsanspruch. Doch was genau lösen Filme in uns aus? Wie stark ist der filmische Einfluss bei der Konstruktion unserer Wirklichkeit?

4. Kunst als Spiegel der Wirklichkeit

It seems to me that film scholars and students are invariably drawn towards trying to determine what a film represents, that is, to looking at films as at best a secondary mode of being, so that any claim for the reality of films is most often met with either the blank stare of bafflement or outright repudiation. (Rushton 2011: 2-3)

Diese Arbeit soll ein Versuch sein, genau das zu verhindern. Filme werden im Rahmen dieser Arbeit nicht nur als Spiegel der Wirklichkeit angesehen, sondern es wird angenommen, sie bergen Wahrheit und Realitäten, wenn auch in künstlerischer Form verpackt. Rushton behauptet, Filme bieten etwas, das man „referentielle Erfahrungen“ nennen könnte. Diese Erfahrungen sollen uns helfen, das Verständnis der heutigen Welt zu interpretieren und unseren Platz in ihr zu finden bzw. zu konkretisieren. Filme stellen Gefühle, Konzepte, Bezugnahmen und Sichtweisen auf die Welt und unsere Gesellschaft zur Verfügung, die zu dem beitragen, was wir als Realität verstehen. Wie oder was wäre unser Realitätserlebnis heutzutage ohne Filme? Es wäre gewiss anders, denn „(...)Filme haben die Natur der Realität selbst verändert“ (ebd.: 7). Filme haben dem modernen Menschen neue Wege zum Lernen, Staunen und Träumen gegeben und Bereiche einer Realität

erschlossen, die bislang unzugänglich waren (vgl. ebd.). Die unterschiedlichen Kunstformen, wie Märchen, Graffiti, Kunst-Objekte, Motive und Musik, im Film *Vuelven* dienen als Spiegel der ernsten und durchaus realen Themen des Films. Außerdem bietet Estrellas Rolle als 'female victim-hero' eine Metapher für ein Mädchen, das sich im Stil der Graffiti-Szene Platz und Rang in einer Jungs-Bande, die als patriarchale Gesellschaft gelesen werden kann, erkämpfen muss. Zudem werden Gender-Stereotypen, die beispielsweise dem Märchen anhaften, unterminiert. Der Film bietet also auch feministisches Potenzial.

BIBLIOGRAPHIE

Clover, Carol (1992): *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. New Jersey: Princeton University Press.

Kah, Ronald (2018): *Was ist Filmmusik? Eine kleine Übersicht*. <<https://bit.ly/3mKNTL9>> (zuletzt besucht am: 27.08.2022)

Lombard, Kara-Jane (2013): *Men against the Wall: Graffiti(ed) Masculinities*. Thousand Oaks: Sage Journals.

Murati Kurti, Fjola (2021): *A feminist subversion of fairy tales*. Stockholm: Södertörn University.

Pope, Vince (2023): „Latest News“ <<https://vincepope.london/#home-section>> (zuletzt besucht am 27.08.2022)

Rippberger, Sabine (2016): „Der Film als Kunstform.“ <<https://lebenslangeslernen.net/3557-der-film-als-kunstform.html>> [24.08.2022]

Rushton, Richard (2011): *The Reality of Film: Theories of Filmic Reality*. Manchester: Manchester University Press.

Stone, Kay (1987): “Feminist Approaches to the Interpretation of Fairy Tales”. In: Bottigheimer, Ruth B (Hg.): *Fairy Tales and Society*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.

Taylor, Myra; Pooley, Julie-Ann; Carragher, Georgia (2016): “The psychology behind graffiti involvement.” In: Ross, Jeffrey Ian (Hg.): *Routledge Handbook of Graffiti and Street Art*. London: Routledge.

Warner, Marina (2014): *Once upon a time: A short history of fairy tale*. Oxford: Oxford University Press.

Wortbedeutung (2023): „Literatur“ <<https://www.wortbedeutung.info/Literatur/>> (zuletzt besucht am: 15.08.2022)