

Olga B. Özbek

Konturen der Realität: Lotte Reinigers Märchenadaptionen

Bei den Trickfilmen Lotte Reinigers handelt es sich zum größten Teil um Adaptionen von berühmten volkstümlichen Märchen¹. Märchen werden heutzutage als klassische Themen für Trickfilme betrachtet. Doch sah die Situation ganz anders aus, als Reiniger ihre ersten Filme anfertigte. Der Animationsfilm war noch nicht als ein eigenständiges Filmgenre anerkannt; er hatte keine etablierte Thematik, kein festes Publikum und keinen Markt. Lotte Reiniger war eine derjenigen, die von dieser neuen Aufnahmetechnik fasziniert waren und sie als eine neue Kunstform betrachteten. Sie war die Erste, die die Scherenschnittkunst mit dem Filmmedium kombinierte. Durch diese Synthese entstand eine neue Art von Trickfilm, nämlich der *Silhouetten-Trick*. Lotte Reiniger bevorzugte ihre ganze Karriere hindurch Märchen als Textbasis für ihre Silhouettenfilme.

Doch warum eigentlich Märchen? Oder besser formuliert: Ist der Erfolg der Filme Reinigers völlig unabhängig von ihrer Thematik oder ist die Erzählform des Märchens besonders gut mit dem Medium Silhouettenfilm kombinierbar? Um eine plausible Antwort auf diese Frage zu geben, nehme ich im Folgenden zuerst die wichtigsten Wesenszüge des Märchens unter die Lupe. Dann versuche ich Argumente für die These anzuführen, dass Märchen perfekte Textgrundlagen für Silhouettenfilme darstellen.²

¹ In diesem Aufsatz verstehe ich unter „Märchen“ europäische Volksmärchen.

² Reinigers Märchenfilme können in zwei Kategorien eingeordnet werden: Filme, die bis in die Mitte der 1940er Jahre, und Filme, die nach 1952 hergestellt wurden. Diese Klassifikation beruht nicht auf einer Entwicklung ihrer Filmtechnik, sondern eher auf den unterschiedlichen Kulturräumen, in denen diese Filme produziert wurden. Reiniger machte ihre ersten Märchenfilme für das Institut für Kulturforschung in Berlin. Damals war praktisch noch kein Publikum für solche Zeichentrickfilme vorhanden, außer vielleicht eine kleinen Künstlergruppe, die sich für diese neue Technik begeisterte. In diesen Jahren war Reiniger in der Lage, ihre Werke mit voller Autonomie zu schaffen. Sie durfte die Märchen frei interpretieren und musste nicht an ein Publikum, einen Auftragsgeber oder Fristen denken. Sie konnte sich nur auf ihre Kunst konzentrieren und durch etliche Experimente die Grenzen dieser Technik sowie auch ihrer eigenen Kunstfertigkeit entdecken. Ihre späteren Märchenfilme wurden fürs Fernsehen und für Kinder produziert. Reiniger konnte nicht so autonom arbeiten wie am Anfang ihrer Karriere. Sie hatte nun einen Auftrag und eine sehr kurze Frist: Innerhalb eines Jahres musste sie 13 kurze Märchenfilme herstellen. Märchen wurden in dieser Phase abweichend von Originalfassungen und ohne grausame oder erotische Szenen auf die Leinwand gebracht. Der Akzent

Wesenszüge des Märchens

Auch wenn verschiedene Märchen in verschiedenen Zeiten und Ländern, also in unterschiedlichen Kulturen entstanden, weisen sie doch Eigenschaften auf, die ihnen allen gemeinsam sind. Die Anzahl dieser Merkmale steigt wesentlich an, wenn man sich auf einen engeren Kulturraum konzentriert, wie beispielsweise auf Europa. Im Folgenden gebe ich einen knappen Überblick über diese Wesenszüge, die von der Erzählstruktur und dem Handlungsverlauf bis zum Hauptpersonal und -figuren reichen, und die auch die Rede von einem Grundtyp des Märchens rechtfertigen.

In der Regel haben Märchen eine einfache, einsträngige Handlung und keine Nebenhandlungen, die gleichzeitig oder in einer Reihenfolge ablaufen. Meistens handelt die Erzählung von Schwierigkeiten und deren Bewältigung. Es geht entweder um einen Kampf gegen Feinde oder eine wichtige, aber anstrengende Aufgabe, wie die Rettung einer Prinzessin oder die Suche nach einem wunderbaren Ding, ein heilendes Nahrungsmittel etwa. In vielen Fällen sind mehrere Schwierigkeiten miteinander verbunden. Für die Rettung der Prinzessin muss zum Beispiel zuerst die Hexe besiegt oder der Drache getötet werden. Manchmal gliedert sich die Märchenhandlung in zwei oder drei Teile: Nach der Bewältigung der Aufgabe oder dem Bestehen des Kampfes mag der Held oder die Heldin in eine neue Notlage geraten, aus der er oder sie sich befreien oder von anderen befreit werden muss. Der Ausgang ist jedoch immer gewiss; alles kommt, der generellen menschlichen Hoffnung entsprechend, zu einem guten Ende. Die beliebtesten thematischen Motive in Märchen sind: Sieg des Schwachen über das Mächtige oder Sieg des Guten über das Böse, Verkehrung der Situation in ihr Gegenteil, Widerstreit von Schein und Sein sowie Selbstschädigung.³

Obwohl in jedem Märchen eine andere Geschichte erzählt wird, findet man in ihnen nicht nur typische Handlungsmuster, sondern auch typische Figuren und Orte des Geschehens.⁴ Die Hauptträger sind Held oder Heldin und ihre Gegner. Meistens ist es ein einziger Protagonist, der gewisse Schwierigkeiten überwinden muss; aber in manchen Fällen können auch zwei Helden, z.B. Hänsel und Gretel, und mehrere Feinde auftreten. Im allgemeinen ist der Held bzw. die Heldin ein Mensch, manchmal auch ein Mensch in Tiergestalt, und gehört zur diesseitigen Welt. Die Gegner können irdischen oder überirdischen Ursprungs sein und besitzen häufig übernatürliche, dämonische Kräfte. Außer den Hauptträgern gibt es einige Nebenfiguren, die irgendeinen Bezug zu dem Helden oder der Heldin haben.

wurde auf die moralische und pädagogische Botschaft gelegt. Daher hielt Reiniger selbst die Filme der 1920er und 1930er Jahre für die künstlerisch wichtigeren. Deswegen beziehen sich auch meine Argumente hauptsächlich auf die Märchenfilme, die in dieser ersten Phase entstanden sind. Vgl. auch Happ, Alfred: Lotte Reiniger: 1899-1981. Schöpferin einer neuen Silhouettenkunst. Tübingen 2004, 83.

³ Vgl. Lüthi, Max: Märchen. Stuttgart 2004, 25-26.

⁴ Zum Personal vgl. Lüthi 2004, 27-28 (wie Anm. 3).

Märchencharaktere sind nicht psychologisiert, sie sind keine individuellen Persönlichkeiten. Deswegen tragen sie üblicherweise keinen Namen und werden lediglich mit ihren Rollen wie „Hexe“, „König“, „Prinzessin“, „Hirte“, „Stiefmutter“ bezeichnet und durch eine einfache Eigenschaft wie „alt“, „schön“, „jung“, „tapfer“ oder einfach „gut“ näher charakterisiert. Der Held oder die Heldin dagegen trägt gelegentlich einen Namen, wie „Hans“, „Iwan“ oder „Jean“. Diese Namen gehören seit dem Ende des Mittelalters zu den häufigsten Personennamen in Europa, was wohl darauf hindeutet, wie Max Lüthi beobachtet, dass „der Held des Märchens keine Persönlichkeit, aber auch kein Typus, sondern eine allgemeine Figur ist.“⁵

Märchenfiguren sind in der Regel eindimensional; sie sind entweder gut oder böse, schön oder häßlich, klug oder dumm, mächtig oder schwach. Wenn eine Figur zwei oder mehrere Eigenschaften besitzt, dann sind diese Eigenschaften entweder positiv oder negativ, d. h. wenn ein Charakter nicht schön und gut ist, dann ist er häßlich und böse. In Märchen spiegeln sich alle Menschentypen aus allen möglichen sozialen Schichten mit ihren wesentlichen Eigenschaften wider. Dieses weite Spektrum an Figuren ist nicht auf reale Lebewesen beschränkt, sondern beinhaltet auch Phantasiegestalten wie Hexen, Zauberer, Riesen, Feen. Üblicherweise können Tiere sprechen und sich mit Menschen unterhalten. Manchmal gilt dies auch für Pflanzen, Minerale, Metalle oder Gebrauchsgegenstände.

Im Vergleich zu anderen literarischen Gattungen sind Märchen in der Regel viel kürzer; die Handlung entwickelt sich rasch und alles kommt schnell zum Ende. Genaue Zeit- und Ortsangaben sind normalerweise nicht vorhanden. Ausführliche Beschreibungen und detailhafte Schilderung der Außenwelt sind im Allgemeinen nicht zu finden. Typische Märchenorte, die einfach nur erwähnt oder höchstens durch die Nennung einiger Eigenschaften etwas genauer dargestellt werden, sind unter anderem weit entfernte Länder, kleine Dörfer, dunkle Wälder, herrschaftliche Schlösser, alte Häuser. Diese Lokalitäten werden aber, genauso wie die Figuren, nicht mit weiteren Merkmalen ausgestattet; solche Lücken muss der Leser bzw. der Zuhörer selbst mit Hilfe seiner Einbildungskraft füllen. Dieses Fehlen einer Spezifizierung der fiktionalen Welt und ihrer Einwohner lässt aber auch darauf schließen, dass Märchen in der Regel weder auf die Psychologie der Charaktere, auf deren Innenwelt, noch auf die Atmosphäre der Geschichte, sondern auf die Handlung selbst fokussieren.⁶

Auch die Sprache des Märchens ist normalerweise relativ einfach und leicht verständlich; lange und komplexe Sätze, schwierige, ungeläufige Wörter sind kaum zu finden. Nichtsdestoweniger ist die Sprache ziemlich stark stilisiert: Verse, wörtliche Wiederholungen, übertriebene Steigerungen kommen oft vor. Formelhaftigkeit ist eines der wichtigsten Merkmale des Märchens. Be-

⁵ Lüthi 2004, 28 (wie Anm. 3).

⁶ Vgl. Lüthi 2004, 29-30 (wie Anm. 3).

sonders interessant sind die Anfangsformeln wie beispielsweise „Es war einmal...“, die die darauffolgende Erzählung als ein Märchen markieren und dadurch auch implizit auf ihre eigene Fiktionalität verweisen. Darüber hinaus weisen viele Märchen eine Zahlensymbolik und eine, wenn auch einfache und einprägsame Metaphorik auf.⁷

2. Silhouetten und Märchen

Auf der Suche nach einer Antwort, warum Lotte Reiniger Märchen als Textbasis für ihre Silhouettenfilme verwendet hat, fällt einem spontan Eskapismus oder vielleicht die Fortsetzung einer seit langem existierenden Tradition, Märchen mit Scherenschnitten zu illustrieren, ein. Doch das allein kann nicht den Erfolg von Reinigers Märchenfilmen begründen. Dieser liegt vielmehr in der Allianz von Erzählform Märchen und dem Silhouettenfilm.

Märchen passen in vielerlei Hinsicht ideal zu den Silhouettenfilmen, zumal sie in der Regel kurze Erzählungen sind. Ein Silhouettenfilm ist kein abgefilmtes Schattentheaterspiel, in dem die Figuren, die meistens aus Pappe geschnitten sind, mit Stäben bewegt werden. In einem Silhouettenfilm müssen die Bewegungsabläufe von Figuren, genauso wie bei anderen Formen des Animationsfilms, Bild für Bild künstlich inszeniert werden. Um einen kontinuierlichen, fließenden Bewegungseffekt zu erzielen, muss jedes einzelne Bild abfotografiert und mit einer Geschwindigkeit von 24 Fotografien pro Sekunde hintereinander abgespielt werden.⁸ Für einen kurzen, zehnmütigen Silhouettenfilm sind so 14.400 einzelne Bilder nötig; dahinter steht folglich ein hoher Arbeitsaufwand, der gleichzeitig aber noch überschaubar und bewältigbar ist. Märchen stellen, da sie meistens kurze und äußerst spannende Erzählungen sind, eine ideale Textbasis für Filme dar, die mit dieser Technik produziert werden. So hilft das schnelle Erzähltempo des Märchens dabei, die Aufmerksamkeit des Publikums wach zu halten.

Ein weiterer Vorteil besteht in der Popularität von Märchen: jeder Mensch, zumindest im Europa des 20. Jahrhunderts, wird mindestens einmal in seinem Leben irgendein Märchen gehört haben. Da alle Märchen eine bestimmte Darstellungsform besitzen, ein ähnliches Handlungsschema und andere ähnliche narrative Eigenschaften aufweisen, können die Zuschauer ungefähr erahnen, wie sich die Geschichte entwickeln wird. Dadurch können sie dem Ablauf dieser stummen Filme leichter folgen, obwohl sie das jeweilige Märchen nicht kennen. Aber noch wichtiger ist die Tatsache, dass durch die Entscheidung, diese einfachen, überall bekannten und beliebten Geschichten als Textbasis zu verwenden, die Aufmerksamkeit des Publikums auf die Visualisierungsform und –technik der Filme gelenkt wird. Im Vordergrund steht also nicht der Inhalt, sondern die künstle-

⁷ Vgl. Lüthi 2004, 30 (wie Anm. 3).

⁸ Vgl. in diesem Kontext den Beitrag von Ralf Michael Fischer über Realfilm und Animationsfilm im vorliegenden Band.

rische Form, mit der dieser Inhalt dargestellt und zum Teil auch neu interpretiert wird.⁹ Reinigers Bevorzugung von Märchen als thematische Grundlage ihrer Animationen hebt die experimentelle Natur und faszinierende Visualität ihrer Werke besonders hervor.

Wie bereits erwähnt, sind die fiktionalen Welten der Märchen zeit- und ortlos, unterbestimmt und viel unvollständiger als andere, z. B. als diejenige des realistischen Romans. Wir wissen beispielsweise nicht, wie der Wald, der in *Hänsel und Gretel* erwähnt wird, aussieht. Wir wissen auch nicht, welchen Baustil das Schloss in *Dornröschen* hat. Anhand des Textes selbst können wir nicht darauf schließen, ob es sich um ein gotisches oder barockes Schloss handelt. Wegen der Zeit- und Ortlosigkeit des Märchens kann die Interpretation des Märchentextes auch problemlos kontradiktorische Elemente enthalten; der Wald, der visualisiert wird, mag sich zum Beispiel in einem kalten Land befinden und trotzdem aus tropischen Bäumen bestehen. Bei einer filmischen Märchenadaption sind dies gestalterische Freiräume der Filmemacher. Lotte Reiniger boten sie die Gelegenheit, ihre Kreativität zu zeigen und die Visualität und Atmosphäre des Films zu bestimmen. Dabei konnte sie im wesentlichen durchaus textgetreu bleiben.

Die oben erwähnte Unvollständigkeit und Unterbestimmtheit betrifft auch die Märchenfiguren. Auch sie weisen deskriptive Lücken auf, und zwar sowohl bezüglich ihres Aussehens, als auch ihres Charakters. Wie bereits erwähnt wurde, werden sie in der Regel mit einfachen Eigenschaften beschrieben, wobei ihre Innenwelt meistens gar nicht ausgeführt wird. Das bedeutet, dass Reiniger auch bei der Figurendarstellung ziemlich frei verfahren konnte. Überdies werden die fiktionalen Welten von Märchen auch von phantastischen Wesen bewohnt. Solche Figuren sind im Text noch unvollständiger als die natürlichen Figuren gestaltet. Wir alle haben vermutlich eine Ahnung vom typischen Erscheinungsbild eines Hirten. Aber sind wir uns darüber im Klaren, wie beispielsweise ein typisches Monster aussieht?

Die Unvollständigkeit der fiktionalen Welten von Märchen ist auch in einer weiteren Hinsicht bedeutsam. Detaillierte Schilderung der Umgebung des Geschehens, ausführliche Beschreibungen, die in vielen Werken anderer Literaturgattungen häufig vorkommen und sich gelegentlich auf mehrere Seiten erstrecken, mögen in einem Realfilm oder einer Zeichentrickanimation durch starre Szenen, die nicht der Schilderung des Vorgangs, sondern der Ausstattung der jeweiligen fiktionalen Welt dienen, erfolgreich wiedergegeben werden. Diese Lösung kann aber in einem Silhouettenfilm nicht so problemlos funktionieren, da mit Silhouetten nur Umrisse und Konturen der Objekte gezeigt werden können; egal wie detailhaft sie ausgeschnitten sind, können sie viele Einzelheiten nicht darstellen. Insofern verbinden sich die Leerstellen der Märchen und die

⁹ „Wer sich ein Volksmärchen erzählen lässt oder selber eines liest, hat vorher schon andere Märchen gehört oder gelesen. Er weiß, dass der jüngste Sohn die Proben bestehen, er weiß, dass die Hexe überlistet, der Unhold, abgewehrt, der Drache getötet werden wird. Die Spannung beruht also nicht so sehr auf der Frage, was denn nun wohl geschehen werde. Man könnte vermuten, sie richte sich auf das Wie der Vorgänge.“ Lüthi, Max: Es war einmal. Vom Wesen des Volksmärchens. Göttingen 2008, 148.

interpretationswürdige Erscheinung der Silhouette in idealer Weise, um Imaginationen spielen zu lassen. Die Mannigfaltigkeit der Charaktere ist bestimmt eines der Merkmale, die Märchen kennzeichnen; das Spektrum der Figuren reicht meistens von Hirten bis zu Königen und schließt auch phantastische Wesen ein. Die nicht psychologisierten Charaktere aus verschiedenen sozialen Schichten tauchen zusammen in vielen Textstellen auf. Diese Besonderheit von Märchen hat eine positive Wirkung auf die Visualität eines Silhouettenfilms und dient auch dazu, eine mögliche Monotonie zu vermeiden, die bei einem solchen Film entstehen könnte. In Reinigers Märchenadaptionen kann man beobachten, dass das Zusammentreten und die Interaktion verschiedener Figurentypen in vielen Szenen diesen Filmen eine besondere Lebendigkeit und Dynamik verleiht. Dabei ist nicht nur die äußere Form der Figuren, die in den meisten Fällen das Geschlecht, das Alter, den Beruf oder die soziale Rolle des jeweiligen Charakters reflektiert, ausschlaggebend. Reiniger haucht Leben in ihre aus schwarzer Pappe ausgeschnittene Silhouetten und setzt sie so in Bewegung, dass die Figuren auch durch ihre verschiedenartigen Körperhaltungen und Bewegungsmuster voneinander unterschieden werden können. Während sich eine schöne Prinzessin mit leichten, schwankenden und ein Riese hingegen mit schleppenden Schritten bewegt, erkennt man einen tapferen Kämpfer an seiner drohenden Haltung und eine gute Fee an ihrer Flinkheit.

Reiniger schreibt sich hier in die Tradition der Physiognomik ein. Seit der Antike ist es eine allgemeine Überzeugung, dass die Charaktereigenschaften von Menschen aus ihrem Aussehen erschlossen werden können. Diese alte und herkömmliche Grundidee wurde von Johann Caspar Lavater, dem Begründer der modernen Physiognomie, in seinem Buch *Physiognomische Fragmente zur Beförderung der Menschenkenntnis und Menschenliebe* (1775-1778) wieder aufgegriffen. Nach der Veröffentlichung von Lavaters Buch gewann die Schattenrisskunst in Europa und den USA besonders an Bedeutung.¹⁰

Märchen stehen im Einklang mit dieser Theorie der Physiognomik. Wie oben angeführt wurde, sind Märchencharaktere meistens moralisch eindimensional. Ihre Eigenschaften manifestieren sich eindeutig in ihrem Aussehen; es ist sehr selten, dass in Märchen eine schöne Frau böswillig, oder ein häßliches Monster gutwillig ist.¹¹ Auf diese Weise visualisiert auch Lotte Reiniger, wie das Beispiel *Die Goldene Gans* (1944) zu illustrieren vermag: Die drei Söhne eines Bauers gehen in diesem Märchen nacheinander zum Holzschlagen in den Wald und werden dabei von einem alten Mann um Wein und Kuchen angebettelt. Weder der älteste noch der mittlere Bruder erfüllen die Bitte, woraufhin sie sich bei ihrer Arbeit verletzen. Der jüngste hingegen teilt sein Wasser und Brot mit dem Alten. Dieser hat magische Kräfte und zeigt daraufhin seinem Wohltäter einen Baum, in dessen Wurzeln der Junge eine goldene Gans findet. Der jüngste Sohn wird also für sein gutes Benehmen belohnt, während seine Brüder bestraft werden. Obwohl in dem Märchen

¹⁰ Vgl. hierzu den Beitrag von Peter Braun über die visuelle Kultur von Schatten in diesem Band.

¹¹ In Märchen wie *Der Froschkönig* und *Die Schöne und das Biest*, die auf den ersten Blick Ausnahmen dazu darstellen, stellt es sich später heraus, dass die Häßlichkeit des guten Charakters nur vorübergehend und nicht essenziell ist.

über das Aussehen der drei Söhne gar nichts ausgesagt und keiner von ihnen explizit als gut oder böse charakterisiert wird, stellt Reiniger sie so dar, dass ihr Erscheinungsbild mit der Moral des Märchens übereinstimmt: Während die Figur des jüngsten Sohns gut proportioniert ist und eine elegante Körperhaltung zeigt, ist die des ältesten übergroß und plump und die des mittleren richtiggehend mager. Die visuelle Wahrnehmung kann so die Aussage der Erzählung unterstreichen.

Man spielt beim Schauen eines Silhouettenfilms meistens unbewußt eine Art Identifikations-Spiel. Es wird zuerst versucht, aus den schwarzen Flecken bestimmte Formen zu erkennen, und diese Formen dann in bestimmte Kategorien einzuordnen. Man identifiziert zum Beispiel die schwarze Figur mit einem angekleideten Menschen, und dann die Kleider mit Hirtenkleidern. Daraus schließt man dann, dass die fragliche Figur ein Hirte ist. Märchen laden zu einem vergleichbaren Spiel ein, das durch ihre typische inhaltlichen und formalen Erzählstrukturen getragen wird. Der Leser oder Zuhörer kennt diese Strukturen; er weiß beispielsweise, dass der jüngste Sohn oder die jüngste Tochter gütig oder dass die Stiefmutter gemein ist, dass die Prinzessin gerettet werden und vor allem, dass die Geschichte mit einem guten Ende schließen wird. Während in Silhouettenfilmen bestimmte Silhouetten mit bestimmten Menschentypen identifiziert werden, werden in Märchen bestimmten Menschentypen bestimmte physische und geistige Eigenschaften zugeschrieben. In einem Silhouettenfilm, der eine Märchenadaptation ist, gehen diese beiden Identifikations-Spiele ineinander über, woraus ein harmonisches Zusammenspiel beider Prozesse entsteht.

Ontologische Ambiguität

Märchen und Silhouetten zeigen aber auch in Hinblick auf ihr Verhältnis zur Realität Parallelen. Das Märchen, wie Max Lüthi bemerkt, „stilisiert die Wirklichkeit. Es fühlt sich nicht in die Vielfalt des Konkreten ein, sondern gibt eine Art Extrakt, es abstrahiert. [...]. Es ist nicht realistische, sondern fast so etwas wie abstrakte Kunst“.¹² In der Tat findet man in Märchen nicht realistisch dargestellte, feingliedrig psychologisierte Individuen, sondern Repräsentanten bestimmter Typen. Aber obwohl Märchen auf der einen Seite aufgrund ihrer phantastischen Charaktere und der wundersamen Ereignisse, von denen sie erzählen, äußerst künstliche und realitätsferne Geschichten sind, behandeln sie auf der anderen Seite meistens Grundkonflikte und Grundprobleme des menschlichen Lebens.

Märchen stellen, in eindrücklichen Bildern, innere Vorgänge dar. In bildhaftem Begreifen erfasst der Märchenhörer psychische Wirklichkeit. Märchen sind nicht in einem äußeren, aber in einem inneren Sinne wahr. Sie sind nicht realistisch, sie spiegeln nicht oder nur bedingt äußere Wirklichkeit, wohl aber innere. Wenn sie nicht Wirklichkeit geben, so geben sie doch Wahrheit.¹³

¹² Lüthi 2008, 155 (wie Anm. 9).

¹³ Lüthi 2008, 138 (wie Anm. 9).

Somit ist das Märchenhafte ontologisch ambig; offensichtlich ist es nicht real, hat aber dennoch einen Bezug zur Realität. Eine ähnliche Ambiguität weisen auch Silhouetten auf: Sie sehen auf der einen Seite wie stilisierte Schatten realer Personen aus, was ihnen eine bestimmte Glaubwürdigkeit verleiht. Aber auf der anderen Seite haben sie nicht die Realpräsenz eines plastischen Dings, wie zum Beispiel eine Puppe in einem Puppentrickfilm. Selbst wenn sie die Illusion schaffen, sie seien Schatten realer Personen, sind sie immer noch keine realen Objekte, sondern Reflexionen realer Objekte. Insofern stellen sowohl Märchen als auch Silhouetten Grenzfälle zwischen Kunst und Leben, zwischen Phantasie und Wirklichkeit dar. Damit hängt auch die Lückenhaftigkeit bzw. Unvollständigkeit sowohl von Märchen als auch von Silhouetten zusammen; beide liefern einen Entwurf einer imaginären Welt, in der nur Konturen von Personen oder Objekten vorzufinden sind. Deren Lücken sollen vom Publikum gefüllt werden und dabei dessen Phantasie anregen. Diese Übereinstimmung zwischen Märchen und Silhouette auf der ontologischen und metanarrativen, metakommunikativen Ebene ist auch einer der Gründe, warum Reinigers Synthese von Silhouetten und Märchen einen großen künstlerischen Erfolg erzielt; für Silhouettenfilme dienen Märchen als ideale Textbasis.

Empfohlene Zitierweise

Özbek, Olga B.: Konturen der Realität: Lotte Reinigers Märchenadaptionen. In: Animationen: Lotte Reiniger im Kontext der Mediengeschichte. Hg. von Barbara Lange, Catherine Böhm, Andrea Haarer, Antonia Kurz, Olga Özbek und Olga Schwab, Tübingen 2012
(reflex: Tübinger Kunstgeschichte zum Bildwissen, Bd. 5, Hg. von Barbara Lange).

URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:21-opus-61433>

ISSN: 1868-7199