

Die kultischen oder künstlerischen Licht-Schatten-Spiele  
und das heutige Kino

---

Die Ursprünge des beweglichen Bildes, des farbigen Schattenspiels, finden wir weit zurück in vorchristlicher Zeit in Asien. In einer Zeit, in der die Menschheit sich noch nicht so stark im physischen Bereich der Erde erlebte wie heute, noch weniger den dreidimensionalen Raum wahrnahm, hatte die Fläche, das Zweidimensionale, noch eine andere, realere Bedeutung. Als dann das Physische, der irdisch plastische Raum, für den Menschen mehr und mehr an Bedeutung gewann, da wurde die Fläche zum Bild, zur Erinnerung, zu einem Abglanz der göttlichen Heimat. - Das bewegliche und durchleuchtete Bild, das die Polaritäten von Licht und Schatten enthielt, stellte den Bereich dar, wo Himmel und Erde sich begegneten, wo Götter und Menschen miteinander sprachen.

Jahrhunderte später hat man diese Tatsache noch charakterisiert und erzählt bis heute in Indien folgende Geschichte über die Entstehung des Schattenspiels: Ein Derwisch, der wichtige Entscheidungen zu fällen hatte, war tagelang in ernster Sorge und versuchte sich mit seinem verstorbenen Ahnen zu verbinden, damit ihm dieser Hilfe. Als ihm dies aber nicht gelingen wollte, ging er in seiner Verzweiflung hinaus ans Meer und fing einen Fisch, zog ihm die Haut ab und trocknete sie. Dann schnitt er die Gestalt seines Ahnen aus der Fischhaut. Und als er diese in der Nacht gegen das Mondlicht hielt, begann die Figur zu leben und sprach mit ihm. - Auf diese Weise hielt man reale Zwiesprache mit den Toten und mit den Göttern.

In den alten chinesischen und indischen Kulturen stand das farbige Schattenspiel in strengen kultischen Zusammenhängen. Der Dálang, der Priester, der die Handlungen vollzog, mußte lange Zeit vorbereitet werden und sich üben. Man sagt, daß es einer Lehrzeit von mindestens sieben Jahren bedurfte, bevor ein Dalang im Tempel spielen konnte. Die Figuren wurden aus der Haut von heiligen Tieren - Büffeln, Kamelen, Eseln, Schafen oder Fischen - hergestellt, wobei in ritueller Handlung die Haut zu Pergament verarbeitet wurde. Dann wurden aus diesem Pergament flächige Gestalten ausgeschnitten, deren Glieder zum Teil sogar beweglich aneinandergesetzt waren und mit Stäbchen zum Führen versehen wurden. Je nach dem Charakter und Bedeutung der Figur wurde sie mit zarten gedämpften, durchscheinenden Farben kunstvoll bemalt und gegebenenfalls mit Gold verziert. - Darauf spannte man senkrecht

eine Leinwand oder weiße Seide und entzündete dahinter in entsprechendem Abstand ein Feuer oder stellte Öllampen auf. Zwischen der Lichtquelle und dem Spielschirm - möglichst nahe an der Seide - konnte der Dálang mit den Wayangs, den Figuren und Requisiten, agieren. Es gehörte nicht nur ungeheuer große Kunstfertigkeit und Geschicklichkeit zum Spielen der Figuren, sondern vor allem eine innere Beherrschung der Texte und Handlungen. Der Inhalt dieser Tempelspiele waren jeweils die großen Volksepen jener Zeiten und Länder: Mahabarantan, Bhagavadgita, Ramajana, Mahánátaka usw. Die Musik gehörte wesentlich zum Gefüge des Ganzen dazu, weshalb zwischen den Szenen und auch zur Unterstreichung der Texte ein Gamelanorchester spielte.

Es war streng zu beachten, daß nur vorbereitetes Publikum vor dem Schirm sitzen und den Ablauf des Dramas im Bild sehen, die "Schau" haben durfte. Die anderen konnten nur auf der Seite des Dálangs sitzen und dem nüchternen handwerklichen Teil des Wayang-Spiels beiwohnen. Man muß sich vorstellen, daß in diesem frühen Spiel Götter und Dämonen miteinander kämpften. Erst später wird der Mensch in die Handlung aufgenommen.

Im Laufe der Jahrhunderte wandelte sich der Inhalt der kultischen Spiele, sie bekamen auch medizinisch-therapeutischen Charakter. In Indien z.B. trat das Bild der weißen Schlange auf und war von umfassender Bedeutung. Es wurden "Weg und Methode zur Überwindung des Irdischen" gezeigt. Das Wayang-Spiel wurde dadurch, daß es die Menschen unmittelbar an die Welt der Götter heranführte, als ein Art "Wunderkraft" und "Lebenselixier" bezeichnet. Dies wurde daran deutlich, daß die Spiele in den Tempeln vom Anbruch der Abenddämmerung ohne Unterbrechung bis zur Morgendämmerung durchgeführt wurden, und wer ihnen beiwohnte, war frisch und belebt, als hätte er wohl geschlafen. - Der moderne indonesische Dichter Noto Suroto schrieb 1924/25 voller Ehrfurcht, indem er auf die großartige alte Kultur der farbigen Schattenspiele zurückblickte:

Herr, lasse mich ein Wayang sein in Deinen Händen.

Ich kann ein Held sein oder ein Dämon, ein König oder ein niederer Mann, ein Baum, eine Pflanze, ein Tier . . . doch lasse mich ein Wayang sein in Deinen Händen. Dann werde ich, mag ich nun groß sein im Kampfgetümmel oder kelin wie ein spielendes Kind unter den Waringins, Deine Sprache sprechen.

Dieses mein Erdenleben, es ist erfüllt von Mühe und Streit, und meine Feinde, deren viele sind, lachen meiner. Ihr Hohn fliegt schneller zu seinem Ziel als gefiederte Pfeile; ihre Worte treffen schärfer als Krise. Mein Kampf ist noch nicht ausgekämpft. Und bald wirst Du mich dahinnehmen: liegen werde ich bei den andern, deren Spiel schön ausgespielt. Ich werde sein bei den Tausenden in der Finsternis.

Und mein Kampf war noch nicht zu Ende - noch tanzen meine Feinde. Herr lasse mich ein Wayang sein in Deinen Händen.

Dann, nach hundert Jahren oder tausenden, schenkt Deine Hand mir wieder Leben und Bewegen.

Dann wirst Du mich dereinst, wenn meine Zeit in Deiner Ewigkeit gekommen, wieder aufnehmen, und ich werde abermals sprechen und streiten.

Und einmal werden meine Feinde schweigen und wird der Dämon am Boden liegen.

Herr lasse mich ein Wayang sein in Deinen Händen.

(Aus Wayang-Lieder )

Nach und nach gewann das Schattenspiel an Verbreitung und wurde auch für weitere Volksschichten zugänglich, wodurch es allerdings aus dem kultischen Zusammenhang mehr und mehr herausfiel. Es wurde von Asien her einmal über Ägypten und Griechenland und zum anderen über die Türkei in Europa bekannt. Noch in Ägypten versuchte man die strengen kultischen Regeln zu wahren. Es wird erzählt, daß eine Pharaonentochter, die sich als Priesterin mit dem Schattenspiel beschäftigte, bei dieser Tätigkeit die sogenannte "Laterna magica" erfand, indem sie in einem Tonkrug ein Licht hatte und vor einer kleinen Öffnung des Kruges Figuren bewegte, die dann groß an eine Höhlenrückwand projiziert wurden. Da aber für die Betrachter das, was sie an der Höhlenrückwand sahen, nur eine Spiegelung dessen war, was hinter ihnen vor der Öffnung des Kruges vollzogen wurde, fühlte man sich in seiner Wahrnehmung betrogen und erkannte den Vorgang als "Mysterienverrat"; die Priesterin wurde zum Tode verurteilt.

Bald lockerten sich die strengen Gesetze, so daß das Schattenspiel auch für politische Ereignisse erfolgreich ausgenutzt wurde, z.B. in Arabien! Schließlich lag es nicht fern, die Schattenspiele auch zur Unterhaltung der Bevölkerung einzusetzen. Im 11. und 12. Jahrhundert fand man die ersten weltlichen

Spiele, und es entstanden heitere Texte: Es wurde Karagöz als Figur bekannt, Nasredin, der türkische Eulenspiegel, brachte die Komik in das Schattenspiel. Zum Ramadanfest wurde in den Aufführungen eifriger Sinnenkult betrieben, angeblich zur Reinigung der Seele. Im 18. und 19. Jahrhundert schwoll auch in Mitteleuropa die Literatur für das Schattenspiel stark an. Hier war in bezug auf die Aufführungstechnik nicht mehr viel von der zarten Farbigeit der differenzierten Kunst des Ostens übriggeblieben, sondern es ist mehr das reine Schwarz-Weiß, die Silhouette vertreten. Nun war das Schattenspiel in fürstlichen Häusern Italiens, Frankreichs und Deutschlands, aber auch bereits in Lokalen und Hinterhöfen anzutreffen. Letztlich bis ins Obszöne entartet, wurde diese Kunst im 19. Jahrhundert offiziell verboten. Was vom Osten her, aus hoher Kultur stammend, durch die Zeiten nach dem Westen gezogen war und hier zum tragischen Absterben kam, sollte im Westen in anderer Form wieder aufgegriffen werden.

In der gleichen Zeit, in der das traditionelle Schattenspiel sein Ende fand, entstand bei verschiedenen Malern unabhängig das Bestreben, die Malerei, die im Naturalismus eine gewisse Vollendung erreicht hatte, durch ein neues Element zu beleben. Sie wollten dem statischen Bild neues Leben und Dynamik verleihen. (Schon im 16. und 17. Jahrhundert hatte man in Klosterkirchen versucht, Heiligenbilder in aufsteigenden Rauch zu projizieren, um scheinbare Lebendigkeit derselben zu erreichen. Das reine Licht-Bild war ja in den Glasbildern der gotischen Kirchen längst bekannt.) Nun lernte man im vorigen Jahrhundert die Projektion handhaben, und die Photographie nahm ihren Anfang. Durch sie wurde der Naturalismus in der Malerei abgelöst. Andererseits gelang den Impressionisten bereits der Durchbruch in die dynamische Farbenwelt. Andere Maler versuchten reine Bildvorgänge in Bewegungsabläufe umzusetzen. Indem sie durchgehend auf ablaufende Papier- und später Zelluloidstreifen malten, war der Anfang des Zeichentrickfilms gemacht und damit der Anfang des Films überhaupt. Der naturalistische Spielfilm, der durch die Photographie bestimmt wurde, hat dieses erste Ereignis zunächst übertönt, aber bald danach machte sich der Zeichentrickfilm erneut geltend. Der Film entwickelte sich ungeheuer schnell und übte weitverbreitet Faszination aus. Ob es Lehrfilme, Werbefilme oder Spielfilme informierender, heiterer oder dramatischer Art sind - der Film ist in der Gegenwart in seiner ganzen Tragweite von absolut internationaler Bedeutung. Das Fernsehen baut diese noch weiter aus. Film und Fernsehen nehmen heute den Platz des bewegten, flächigen Bildes völlig ein. Im Fernen Osten, wo der Spielfilm in den letzten Jahren

7.60

von der Jugend begeistert aufgenommen wird, heißt er wieder Nang und Wayang, als sei er das gleiche wie die früheren Schattenspiele. Nur die alten Leute in Indien und China, die wenigen, die um die tieferen Zusammenhänge der vergangenen Tempelspiele wissen, sagen, daß man sich heutzutage im Kino allabendlich in einer spiritistischen Sitzung befände, ohne zu ahnen, welche Götter das Spiel führen. Die Aussage kann uns nachdenklich stimmen. Ist der heutige Film vielleicht nichts anderes als die außerordentlich geschickte, inzwischen technisch perfekte Weiterführung dessen, was in Ägypten die Pharaonentochter begonnen hatte und als Verrat an den Mysterien mit ihrem Leben bezahlen mußte?

Was haben wir vor uns, wenn wir im Kino sitzen, um einen Film anzusehen? Vor uns ist die weiße Leinwand, auf der 1. Bilder, 2. Bewegungen und 3. Handlungen in Erscheinung treten, durch die wir über unsere Wahrnehmungen seelisch engagiert werden. 1. Verursacht werden diese Bilder vor uns durch diejenigen, welche sich auf dem Filmstreifen befinden und über ein optisches System aus dem Filmraum von hinten über unsere Köpfe hinweg auf die Leinwand projiziert werden. Die Ursache für das, was unser Auge vor sich hat, ist also in entgegengesetzter Richtung - nämlich hinter uns - zu suchen. (Bei dem Fernsehen ist ein Bild gar nicht vorhanden, sondern nur ein Lichtpunkt, der mit variabler Helligkeit den Bildschirm abfährt.) 2. Die Bewegung, die wir auf der Leinwand wahrzunehmen glauben, ist bei näherer Untersuchung gar nicht vorhanden. Sie wird dadurch vorgetäuscht, daß einzelne stehende Bilder in einem bestimmten Tempo (18 - 24 pro Sekunde) aufeinanderfolgen, durch Dunkelpausen voneinander getrennt. Durch die Geschwindigkeit der Folge wird das Einzelbild für unser Auge nicht mehr erfassbar, so daß für unser Bewußtsein der Eindruck einer Bewegung entsteht. Bewegung, d.h. ein sich in der Zeit kontinuierlich Veränderndes ist hier objektiv nicht vorhanden und wird somit vom Betrachter zwingend ergänzt. 3. Die Handlung, die uns im seelischen Miterleben engagiert, ist ebenso nicht dort, wo wir sie wahrzunehmen glauben, sondern hat zu irgendeiner anderen Zeit im Filmstudio oder sonst wo einmal stattgefunden.

Der Versuch des Filmes, ein bewegtes Bild zu erzeugen, ist in Wahrheit nicht geglückt. Das einfache Schattenspiel ist in dieser Hinsicht dem Film überlegen, da sich eine echte Bewegung auf dem Spielschirm vollzieht. Außerdem ist die Ursache dessen, was wir auf dem Spielschirm sehen, Licht und die agierenden Figuren usw., auch wirklich in unserer Blickrichtung anwesend.

Die Bestrebung, bewegte Bilder zu erzeugen sowie farbiges Licht als Gestaltungsmittel in malerische Prozesse einzufügen, war der Ausgangspunkt der Arbeit des Farbigen Licht- und Schattenspiels, Bühne Boelger-Kling. Gegenstandslose Farbstimmungen, ähnlich den Glasbildern, aber in zeitlich veränderlichem Ablauf, waren die ersten Studien. Hinter einer Mattglasfläche wurden Lampen und farbig durchscheinende Materialien bewegt. Bald entstanden auf diese Weise Märchenstimmungen, die den Anreiz boten, Gestalten einzubeziehen. In dieser Richtung entstanden Märchenspiele. Durch die Beschäftigung mit Märchen erhob sich für die Arbeit die Forderung, bestimmte Figuren nicht als Schatten, sondern ihrem Charakter gemäß als Lichtfiguren in Erscheinung treten zu lassen. Um diese Forderung zu realisieren, war es nötig, neue Wege eines echten Licht-Spieles zu suchen und zu beschreiten. Neben den Märchen wurden farbige Licht-Bild-Metamorphosen im Zusammenspiel mit moderner Musik und moderner Lyrik ausgearbeitet. Bei dieser Art von neu entwickeltem farbigem Licht- und Schattenspiel erweist es sich als Notwendigkeit, dessen Phänomene klar zu erkennen, um sie künstlerisch verantwortungsvoll einsetzen zu können.

Der Film hat heute als technisches Reproduktionselement gewiß seine Berechtigung, z.B. für die Dokumentation von wissenschaftlichen Ergebnissen oder ähnlichem. Aber als künstlerisches Darstellungsmittel, das ja durch Sinneswahrnehmung tiefe seelische Erlebnisse in uns hervorruft, ist er fragwürdig. Es wird deutlich, daß durch die Irreführung unserer Sinne zwischen uns und dem Objekt "Film" bzw. "Fernsehen" ein Hohlraum entsteht, in dem, unabhängig vom Handlungsinhalt eines Filmes, ungute Kräfte wirksam werden. Hier wird auch verständlich, daß die Massenmedien Film und Fernsehen krankmachend auf den Menschen wirken. Das Unterbewußtsein wird derart beeinflußt, daß Unruhe und Angst aufkommen. Rudolf Steiners Aufforderung, statt des Filmes, statt der Perfektion eines Apparates ein bewegliches, farbiges Licht- und Schattenspiel mit echten künstlerischen Mitteln zu schaffen, wird hier in seiner zentralen Bedeutung erkennbar. So wird - mit der Aufgabe, "Angst" zu überwinden - ein Gegengewicht zu Film und Fernsehen gebildet. Die beiden letzten haben eine Entwicklung verzerrt vorausgenommen, die eigentlich in der zeitnotwendigen Metamorphose vom Schatten- zum Licht-Spiel zu liegen hat.

Lotte Boelger-Kling