

Das Spiel von Licht und Schatten

Von der Steinzeithöhle zum Internet

Dieser Text skizziert meine Idee einer Internetseite als Architektur. Die Netzstruktur bildet einen Raum mit Eingang/Ausgang und Innen-Raum. Gespeicherte, abrufbare Daten sind der Inhalt des Gebäudes. Die Geometrie der Struktur ist Teil der Information, ähnlich einer Kathedrale, deren symmetrischer Grundriss ihren Inhalt spiegelt und deren Architektur aus Stein den Bildern der Glasfenster als Gerüst dient.

Anlass dieser Betrachtung war eine Irritation über die Art der Dokumentation von Höhlenmalereien der Steinzeit. Oft werden Motive der Höhlenbilder in Dokumentationen isoliert dargestellt, als wären es Kunstwerke wie die Bilder an den Wänden unserer Museen. Ich denke jedoch, dass man Höhlenmalereien als Teil einer Inszenierung betrachten muss – einer "Feier des Spiels von Licht und Schatten".

In der Höhle herrscht zunächst Dunkelheit. Der Raum wird erst sichtbar im Lichtschein eines Feuers. Das Licht des Feuers wirft Schatten der Akteure auf die Wände der Höhle. Bewegen sich die Akteure in der vom Feuer beleuchteten Höhle, werden deren Schatten auf die Wände projiziert. Die Wandmalereien bilden den Hintergrund für die Schatten. Die Schattenspiele verbinden sich mit den Wandmalereien zu einem Spiel von Licht und Schatten. Die Höhlenbesucher inszenieren eine "Feier des Spiel von Licht und Schatten".

Licht und Schatten, Tag und Nacht gibt es auch draußen in der Natur. Draußen überlagern sich jedoch die Phänome. Im Gegensatz zu Draußen ist die Höhle ein Ort vollkommener Abtrennung von der Außenwelt, ein Ort des Rückzugs. Die Abgeschlossenheit der Höhle ermöglicht es Licht- und Schattenphänome isoliert zu studieren. Nach der Analyse können die Akteure in der Ruhe der Höhle ihre eigene Welt erschaffen, indem sie die Phänome selbst erzeugen und in Ritualen inszenieren.

In der Dunkelheit der Höhle wird ein Feuer entzündet - es wird Licht. Nun kann Schritt für Schritt kontrolliert dazukommen, was in der Natur beobachtet wird: Bewegungen, Klänge, Rauch, Geschichten, Erzählungen, Malereien, Masken, Kostüme, Skulpturen - alles gesteuert vom Entfacher des Feuers. Der Entzünder des Lichts kann in Ruhe, ungestört seine Welt inzenieren. In der Höhle wird der Mensch Schöpfer seiner Welt. Eine kurze "Geschichte der Höhle":

Gebärmutter ist die Urhöhle, Schweben im Fruchtwasser, gedämpftes Licht und Geräusche von Außen.
Architektur: geschlossene Höhle der Gebärmutter
Eingang/Ausgang: Nabelschnur
Innen: Zellen, Mensch im Wachstum

Schädelhöhle umwölbt das Gehirn. Licht und andere Reize von Außen werden durch die Sinnesorgane durch die Öffnungen des Schädels in die Schädelhöhle projiziert.
Architektur: Schädelarchitektur, Nervenbahnen
Eingang/Ausgang: Sinnesorgane
Inhalt: Gehirn, Gehirnströme

Steinzeithöhle Feuer, Licht /Schatten, Wandmalereien als Projektionsfläche für Schattenspiele
Architektur: vorgefundene Architektur der Höhle
Eingang/Ausgang: Höhleneingang
Inhalt: Feuer, Rauch, Bilder, Rituale, Gesang, Trommeln, Gemeinschaft

Theater für die Inszenierung gebaute Architektur
Architektur: gebaute Höhlernform, Architektur
Eingang/Ausgang: Theateringang
Inhalt: Dichtung, Bühne, Bühnenbild, Akteure, Schauspieler, Publikum

Tempel/Kirche Romanische Kirchen sind noch dunkel, wenig Licht von außen, Wände wie in der Höhle bemalt, jetzt mit christlichen Motiven, die Feier des Spiels von Licht und Schatten wird zur Liturgie, Feuer wird zu Kerzenlicht und Weihrauch.
Architektur: gebaute Höhlenform, Architektur
Eingang/Ausgang: Portal
Inhalt: Christliche Bilder, christliche Liturgie, Priester und Gemeinde

<u>Kathedralen</u>	<p>Öffnung der Höhlenwände, die Höhlenbilder werden zu Glasfenstern, vom Sonnenlicht durchleuchtet, die Kathedrale als Ganzes ist Bild der Welt, vom Feuer bleibt der Weihrauch, die Feier von Licht und Schatten ist die Liturgie.</p> <p>Architektur: gebaute Höhlenform, Architektur Eingang/Ausgang: Portal Inhalt: Christliche Bilder, christliche Liturgie, Priester und Gemeinde</p>
<u>Fotografie</u>	<p>Licht wird durch eine Linse auf die Wand im kleinen Kasten (Höhle) projiziert, im Film wird der Schatten fixiert. In der Vergrößerungskammer (Dunkelkammer, Höhle) wird der Schatten des Bildes sichtbar gemacht und wiederum als Schatten einer Durchleuchtung vergrößert. Das (Schatten-)Bild (Film-Negativ) wird auf der Höhlenwand (Film-Positiv) fixiert.</p> <p>Architektur: Kamerakasten, Wand als Film, lichtempfindliche Schicht. Eingang/Ausgang: Linse, Film Inhalt: Als Lichtbild fixierte, dokumentierte Welt</p>
<u>Kino</u>	<p>Das Kino kehrt die Fotografie um, das Schatten-Bild wird aus dem kleinen Kasten (Feuer, Projektor) durch die Linse auf die Wand des großen Kastens (Kinosaal, Höhle) projiziert. Hier haben wir wieder die Bedingungen der Steinzeithöhle: dunkle Höhle, eine Lampe im Projektor (Feuer), Akteure auf dem Film (Schatten) werden auf die Wand (Leinwand) projiziert. Bewegte Bilder an der Wand wie in der Steinzeithöhle.</p> <p>Architektur: Kinosaal, Projektor Eingang/Ausgang: Kinoeingang/Ausgang Inhalt: Schatten als Lichtbilder, erzählte Geschichten durch Schauspieler dargestellt, Kinopublikum.</p>
<u>Museum</u>	<p>Das Museum ist wieder die geschlossene Höhle des Rückzugs aus der Welt. Inszenierung der isolierten Betrachtung. Ritual ist die Aufladung der Werke mit Bedeutung.</p> <p>Architektur: Museumsbauten Eingang/Ausgang: Eingangshalle Inhalt: Bilder, Skulpturen, Installationen, Besucher</p>
<u>Höhlengleichnis</u> siehe Platon	
<u>Fernsehen</u>	<p>Das Fernsehen verlegt den Kinosaal, den Projektor, das Feuer in die private Höhle. Das Feuer erzählt Geschichten, anstatt dass am Feuer Geschichten erzählt werden. Fernsehen zerstreut die große Gemeinschaft des Kinosaals in die privaten Höhlen der Welt.</p> <p>Architektur: Fernsehetechnik Eingang/Ausgang: Fernbedienung Inhalt: Geschichten, Erzählungen, Märchen, Weltgemeinschaft</p>
<u>Internet</u>	<p>Die Höhle wird weltumspannend, die Höhle wird Welt, die Inszenierung wird global. Jeder Höhlenbewohner kann sein eigenes Weltgebäude inszenieren und auf die Höhlenwand projizieren. Durch Smartphone oder Computer haben die Höhlenbewohner (User) Zugang zur Welt-Höhle. Welt-Bewohner werden Welt-Benutzer.</p> <p>Architektur: Hardware, Chips, Computer, Smartphone Eingang/Ausgang: Computer, Smartphone, Kabel Inhalt: Software, Daten, Bilder der Welt, User (Welt-Benutzer)</p>

Nun seien Sie herzlich willkommen! Treten Sie ein in meine Höhle! Viel Spaß beim erforschen der Räume!

Klaus Becker, im März 2021