

Utsushi-e

ALLGEMEIN

Japanische Laternenschau des 17.–19. Jahrhunderts — Vorläufer des Films. Handbemalte Glasplatten wurden durch Licht projiziert, erzählten narrative Sequenzen mit Bewegungseffekten.

Wer im 17. Jahrhundert in Edo oder Kyoto saß und plötzlich bewegte Bilder an die Wand geworfen sah, erlebte Utsushi-e — eine Laternenschau, die das Kino um 200 Jahre vorwegnahm. Der Name bedeutet wörtlich »projizierte Bilder«, und genau das war es: handgemalte Glasplatten, die ein Kunsthandwerker mit Lampenöl oder Kerzenlicht durchleuchtete und durch einfache Linsen-Konstruktionen an die Leinwand warf. Nicht fotografisch, nicht chemisch — pure Handwerk und optische Illusion. Die Technik funktionierte radikal simpel, aber für die Zeit genial. Der Operator hielt mehrere Glasplatten hintereinander, verschob sie gegeneinander oder legte sie übereinander, um Bewegung zu suggerieren. Eine Figur, die laufen sollte, entstand durch schnelles Auswechseln von zwei, drei Positionen. Regen wurde durch rhythmisches Bewegen einer Platte mit aufgemalten Strichen erzeugt. Feuer flackerte durch überlagerte, verschobene Rot- und Gelbtöne. Das Publikum saß im Dunkeln und sah nicht die Hände des Operators — nur das Resultat auf der Fläche. Spannung entstand durch Tempovariation, durch das Timing zwischen den Platten. Jeder Operator entwickelte seine eigene Rhythmik, seinen eigenen »Schnitt«. Was Utsushi-e vom bloßen Schattenspiel unterschied: die Farbigkeit und die optische Tiefe. Die Glasplatten waren akribisch bemalt, teilweise koloriert, mit Graustufen und Details, die Licht differenziert durchließen. Beleuchtungs-Effekte entstanden durch die Malweise selbst — dunkle Bereiche absorbiert, helle transmittiert. Das war praktisch Compositing im 17. Jahrhundert. Für heutige Bildgestalter interessant: Utsushi-e-Operateure arbeiteten narrativ. Sie zeigten nicht nur einzelne Bilder, sondern Geschichten — Kämpfe, Liebesszenen, Übergänge zwischen Szenen. Die Projektion war live, unreproduzierbar, ephemere. Jede Aufführung unterschied sich. Der Operator war gleichzeitig Maler, Techniker und Filmmaker — eine Figur, die heute verschollen ist, aber deren Arbeit unmittelbar zur Montage -Logik des Films führte. Ohne dieses spielerische Experimentieren mit Bewegungsillusion, Temporhythmus und handwerklicher Bildmanipulation hätte die Kinematografie eine andere Sprache gesprochen.