

# Fortschritt durch Analogtechnik

## Raphael Spielmann collagiert hybride Bildwelten aus 3D-Laserscans antiker Figuren

Wenn im ehemaligen Papierlager des Herder-Verlags, in dem heute die Archäologische Sammlung der Universität Freiburg untergebracht ist, die Tür auffliegt, rascheln über dem Rahmen derzeit neun großformatige Papierbögen. In intensivem Blau grundiert und lose an Klammerchen aufgehängt, fügen sie sich zu einer Bildfläche, über die in luftigen Schwärmen winzige weiße Punkte ziehen. Wie von Geisterhand finden sie sich auf dem Papier zu einer räumlichen, in ihrer Transparenz fast hologrammartigen Ansicht des Torso von Belvedere zusammen. Das berühmte Statuenfragment aus dem 1. Jahrhundert v. Chr., das seit der Antike Anlass zu unzähligen Spekulationen über das ursprüngliche Aussehen der Figur gab und Künstler von Michelangelo bis Goya in den Bann zog, ist auf den ersten Blick kaum zu erkennen. Kein Wunder: Denn für sein Wandbild blendete Raphael Spielmann zwei Ansichten des Torsos aus unterschiedlichen Perspektiven in einer imaginären Drehung übereinander. Die Vorlagen dafür fand der 1978 in Waldshut geborene Künstler im Netz. Mit einer 3D-Modelling-Software las er die Daten in zwei Punktwolken ein, die er am Screen zusammenführte und schließlich per Beamer auf die weißen Bögen projizierte. In einem langwierigen Arbeitsprozess deckte er dann Lichtpunkt für Lichtpunkt mit Maskiermasse ab, übermalte das Papier mit blauer Tusche und radierte das getrocknete Gel aus, so dass die Umrisse des Torsos in weißen Punkteschwaden über das Papier zu diffundieren begannen.

Der Effekt dieses Joint Ventures zwischen digitaler und analoger Technik ist bemerkenswert. Die Objektivität der getrockneten, leicht gewölbten Aquarellpapierbögen korrespondiert hier schön mit der ephemeren Transparenz der virtuellen 3D-Ansichten, deren kühle Präzision wiederum durch das händische Kopierverfahren im Realraum geerdet ist.



Torso vom Belvedere, 2018. Tusche auf Papier, 320 x 240 cm

Tatsächlich interessiert sich Raphael Spielmann schon seit längerem für die Tücken derartiger Übersetzungsprozesse zwischen der digitalen und der analogen Welt. Für zwei großformatige Landschaftszeichnungen eines Gletschers auf Spitzbergen und einer Vogelperspektive auf die Nordsee griff er so auf JPGs aus dem Internet zurück, die er am Rechner in Polygonalnetze auflöste und per Hand auf das Papier übertrug. Stürzt das Eis hier in scharfkantigen Strichkaskaden durch den Bildraum, bildet das Wasser nebenan ein nervöses Gittermuster.

Beide Motive sind mit den GPS-Koordinaten ihrer geografischen Position betitelt – die Gletscheransicht zusätzlich mit dem Abrufdatum des Bildes im Netz. Denn es ist keineswegs sicher, ob hier in 50 Jahren immer noch Eisstrukturen zu erkennen sein werden – oder ob dann nicht beide Motive längst ununterscheidbar ineinander verschwimmen.

Für die Arbeiten seiner jüngsten Porträtserie hingegen bringt Raphael Spielmann nicht seine Hand mit Tusche und Pinsel, sondern einen Zeichenroboter zum Einsatz. Auf vimeo.com hat er kürzlich ein

Video hochgeladen, das die knallorangefarbene Maschine bei ihrem anmutigen Tanz zeigt. Das Porträt, das unter der Tintenspitze entsteht, setzt sich aus Strichen zusammen, die einzelne Dreiecke bilden und nach und nach in bemerkenswerter Sprunghaftigkeit eine Netzstruktur knüpfen, die trotz ihres fragmentarischen, fast fadenscheinigen Charakters so etwas wie Wiedererkennbarkeit erzeugt. Das Datenmaterial, das diesen Zeichnungen zugrundeliegt, sind Dutzende von Digitalfotos, die Spielmann in langen Porträtsitzungen von seinen Modellen macht. Er geht dabei dabei vor wie ein Scanner, umrundet Zentimeter für Zentimeter die Oberkörper der Porträtierten, macht Bild um Bild und füttert damit am Ende den Rechner – allerdings nicht ohne Material und Maschine zuvor manipuliert zu haben. Auf diese Weise gelingt es ihm, die kontrollierte Bewegung des Roboterarms und die fehlerfreie Ausführung des Zeichenprogramms zu sabotieren. Mal verlangsamt er gezielt den Tanz des Stiftes, mal lässt er die Tinte auslaufen und das Zeichengerät mit immer schwächerer Spur über das Papier zu cken. Mit überraschendem Resultat: Denn tatsächlich gewinnen die Zeichnungen ausgerechnet durch diese analogen „bugs“ und durch diese mechanischen Eingriffe ins System an Individualität. Es ist eine paradoxe Bewegung: Vom Mensch programmiert, von der Maschine vollstreckt, vom Mensch gestört – und am Ende hat doch keiner die vollständige Kontrolle über das Ergebnis und der Zufall wird konstitutiv, für jedes Bild auf andere Weise.

Mittlerweile sind so gut ein Dutzend Porträts entstanden, von Freunden und Bekannten, Kollegen, Nachbarn, Kunstschaffenden, einem syrischen Flüchtling, den Spielmann vor einiger Zeit kennenlernte. Mal wirken die Köpfe wie aus Nebel geformt, mal deuten lediglich ein paar wenige Striche wie ein flüchtiger Schatten die Wangenpartie eines männlichen Gesichts an, dann wieder läuft die Tusche zu einem dichten, wüsten Haarschopf zusammen oder bildet Punkt für Punkt und Strich für Strich die markanten Zügen der Venus von Milo in einer zarten Gitterzeichnung nach.

Die Venus von Milo war eines der ersten Modelle, das Raphael Spielmann auf diese Weise porträtierte. Er fand sein Exemplar in der Archäologischen

Sammlung der Universität Freiburg. Ebenso einen Januskopf, der unter dem Polygonalnetz aus dem Roboterstift wie die Darstellung eines schroffen Felsens aus dem Weiß des Papiers auftaucht. Erst bei genauerem Hinsehen kann man die Kontur des Bartes im rückwärtigen Antlitz erkennen und man erahnt die jugendlichen Züge des in die Zukunft gerichteten Profils. Es ist wie eine Metapher auf das absolut gegenwärtige Verharren von Spielmanns Zeichnungen in fragiler Balance zwischen der historischen Dimension der Kunst und ihren kommenden Möglichkeiten unter sich ständig verändernden Produktions- und Rezeptionsbedingungen.

Eine dieser Bedingungen ist die rasante Entwicklung der 3-D-Laserscan-Technologie in den vergangenen Jahren. Im Mai 2016 verkündete das British Museum stolz, dass nun die ersten 56 Artefakte aus seiner Sammlung zum freien Download – und wenn gewünscht auch zum 3D-Print – im Internet bereit stünden. Eine Premiere, die weltweit Beachtung fand. Mittlerweile sind es über 250 antike Objekte, vom Stein von Rosette über ägyptische Mumienmasken bis zu Fragmenten des Parthenon-Frieses. Das Museum hat sie – inzwischen als Vorbild auch für viele andere Häuser – auf der Präsentationsplattform [sketchfab.com](http://sketchfab.com) hochgeladen, einem 2013 gegründeten Start-up, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, 3D-, VR- und AR-Inhalte im Netz zugänglich zu machen. Auch Raphael Spielmann findet hier seine Modelle – wenn er nicht gerade selbst zum Scanner greift.

Zusammen mit Michael Klant – wie auch er Mitglied des Lehrkörpers am Institut der Bildenden Künste der Pädagogischen Hochschule Freiburg – recherchierte Spielmann im Rahmen eines Forschungsprojekts nach Möglichkeiten, Figuren der Antike zu Lehrzwecken in 3D-Ansicht verfügbar zu machen. Mit einem nagelneuen geliehenen Handlese-Scanner im Wert einer Mittelklasse-Limousine suchten sie Antikensammlungen in Freiburg, Frankfurt, Mannheim und Basel sowie ausgewählte Skulpturen im öffentlichen Raum auf und scannten bekannte Figuren wie die Venus von Milo – oder die berühmte Laokoon-Gruppe des Hagesandros.

Das Scanverfahren ist trotz ausgereifter Lasertechnik nicht immun gegen Fehler. Im Gegenteil. Der Nutzer des Scanners muss das Objekt in möglichst gleichmäßigem Tempo und Abstand umrunden. Sind die Bewegungen zu schnell oder kommen sie dem Objekt näher als 40 Zentimeter, reißt der Datenstrom ab und der Scan muss neu angesetzt werden. Doch das ist keine Ausnahme, sondern die Regel: „Eine Figur in einem Stück zu scannen, ist für uns derzeit noch kaum möglich“, sagt Spielmann – „nicht nur wegen der fehlenden Ruhe und Geschicklichkeit der bloßen Hand, sondern auch weil die schiere Datenmenge und ihre Bearbeitung unsere Rechner an ihre Grenze bringen würde“. Diese Beschränkungen sind durchaus im Sinne Spielmanns. Denn was den 40-Jährigen als Künstler interessiert, sind nicht die perfekten 3D-Scans berühmter Figuren, sondern die Bilder, die sich einstellen, wenn die Technik überfordert ist, die Rechenleistung nicht ausreicht, die Software versagt.

Für seinen Scan des Torsos von Belvedere etwa setzte er gut zwei Dutzend Mal neu an und markierte die digitalen Puzzleteile dann jeweils in einer der grellen Farben, die ihm die Software anbot. Stück für Stück montierte er diese bunt schillernden Fragmente dann zu einer wie vom Sturm zerrissenen Figur, die aus nichts als aus hauchdünnen, mal von innen, mal von außen einsehbaren Folienfetzen zu bestehen scheint. Im Siebdruckverfahren auf Aludibond-Platten gebracht und mit matten Acrylfarben koloriert, präsentierte er eine Auswahl dieser Digitalcollagen kürzlich in der Freiburger Künstlerwerkstatt L6. Während sich die in Blau, Violett und Pink gefasste Laocoon-Gruppe hier im Kampf gegen ihre digitale Dekonstruktion auf vier im Quadrat gehängten Bildplatten wand, hatte Spielmann nebenan eine stark fragmentierte Version des Torso von Belvedere auf drei übereinander hängenden Aluplatten wie einen Raumteiler zwischen Decke und Boden aufgespannt. Die grell-matte Farbigkeit der Figur auf dem schimmernden Grund der schwebenden Metallträger erzeugte den Eindruck einer künstlich konstruierten Räumlichkeit. Man könnte es den Versuch einer materialsensiblen, im besten Sinne handwerklichen Nachbildung digitaler Ästhetik nennen, den Spielmann mit seiner Arbeit unternimmt. Worauf sie zielt, ist die intensive Erkundung

des Erfahrungsraumes zwischen digitaler und analoger Wirklichkeit.

*Dietrich Roeschmann*



Laokoon, 2018. Acrylmalerei und Siebdruck auf Aludibond (Ausschnitt), 215 x 205 cm