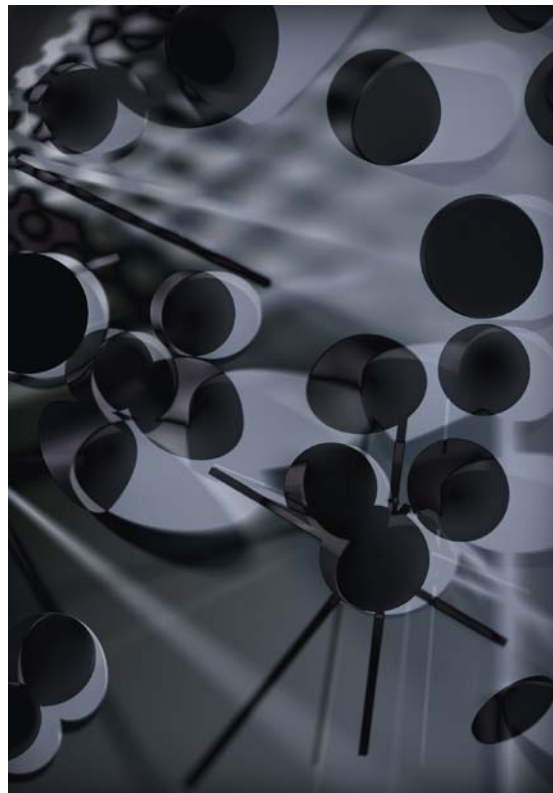




Thomas Ruff, r.phg.02_I, 2014, aus der Serie „Fotogramme“, C-Print, © VG Bild-Kunst Bonn 2014



Thomas Ruff, r.phg.s.03, 2012, a. d. Serie „Fotogramme“, C-Print, © VG Bild-Kunst Bonn 2014

Ich konnte noch nie besonders viel mit Fotogrammen anfangen. Die Idee, ein Blatt Fotopapier ohne Hilfe einer Kamera zu belichten, indem man lediglich Gegenstände darauf platziert, finde ich in der Theorie sehr reizvoll, doch die Ergebnisse haben mich fast immer gelangweilt und sogar abgeschreckt: Warum soll ich mir scherenschnittartige Eins-zu-Eins-Schwarz-Weiß-Kopien von Zahnrädern, Brillen, Scheren und anderen Alltagsgegenständen anschauen? Und auch die abstrakteren Varianten erschienen mir viel zu oft viel zu beliebig, zu experimentell, fast so, als wären sie nicht mehr als Skizzen für das eigentliche Bild, das dann aber irgendwie doch nie kam.

Entsprechend skeptisch war ich, als ich hörte, dass sich Thomas Ruff nun auch mit Fotogrammen beschäftigt und diese in einer Ausstellung gemeinsam mit vier weiteren Serien zeigt. Doch weil sich ein Künstler seines Kalibers nicht damit zufrieden geben kann, eine uralte Technik bloß zu nutzen, hat sich Ruff etwas Besonderes einfallen lassen – und die Fotogramme digital produziert. Das klingt sehr ungewöhnlich und auch ein wenig absurd, denn wie soll das gehen, schließlich gibt es kein digitales Fotopapier, das man dem Licht aussetzen könnte.

Der Trick, den Ruff angewendet hat, ist simpel und spektakulär zugleich – denn der 56-Jährige hat für seine neue Serie weder eine Dunkelkammer noch Fotopapier verwendet. Ja, er hat noch nicht einmal Licht benutzt. Zumindest kein Licht im physischen Sinne. Mit dem Computerprogramm Cinema 4D, das bereits für Ruffs Serie „Zycles“ zum Einsatz kam, und der Unterstützung des 3D-Experten Wenzel Sebastian Spingler von der FH Münster, schuf

Spiel mit der doppelten Verneinung

Thomas Ruff im S.M.A.K. in Gent

er sich seine eigene, virtuelle Dunkelkammer.

Diese ermöglichte Ruff, Fotogramme herzustellen und die üblichen Limitierungen des Mediums zu umgehen: Erstens war der Becher-Schüler plötzlich nicht mehr auf die Papiergröße beschränkt, die man in einer physischen Dunkelkammer nutzen kann. Zweitens konnte er so gezielter farbige Fotogramme herstellen. Drittens konnte Ruff seine Ergebnisse nun auch kontrollieren und korrigieren, denn bei einem normalen Fotogramm sieht man das Ergebnis erst, wenn alle Gegenstände bereits wieder vom Papier abgeräumt wurden. Bei komplexen Aufnahmen war es damit unmöglich, den gleichen Zustand wiederherzustellen.

Es kommt aber noch ein vierter Punkt hinzu: Ein digitales Fotogramm ist kein Unikat. Und weil Ruff bereits in den 1980er Jahren gesagt hat, dass es keine Fotografie sei, wenn man nicht mindestens zwei Abzüge davon herstellen könne, ist seine Entscheidung für die virtuelle Dunkelkammer nur konsequent. Und die funktioniert im Grunde wie eine „richtige“, also physische Dunkelkammer, nur mit dem Unterschied, dass in ihr alles bloß simuliert wird. In ihr konnte Ruff Gegenstände selbst entwerfen und formen und sie anschließend mit zahlreichen Materialien wie Papier, Glas und Chrom „füllen“, die alle sehr unterschiedliche Lichteigenschaften haben: Das eine Material wirft einen Schatten, das andere ist lichtdurchlässig, das nächste reflektiert und das Vierte hat mög-

licherweise alle Eigenschaften auf einmal. Das Prinzip ist also sehr einfach, doch die Umsetzung umso rechenintensiver. Und zwar sehr rechenintensiv, wie Ruff schnell feststellen musste. Denn obwohl er drei Macs und sechs PCs besitzt, waren die mit dem Rendern, also mit der Umsetzung der vorgegebenen „Skizze“ in das fertige Bild, zwei Wochen im Dauereinsatz. Für 20 Bilder wären seine Computer demnach ein ganzes Jahr blockiert gewesen.

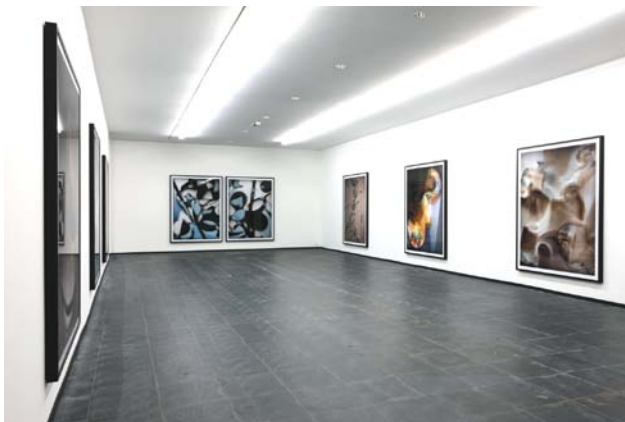
Ruff brauchte also mehr Rechenleistung – und fand diese im Forschungszentrum Jülich, wo er den Clustercomputer Juropa über mehrere Monate hinweg an den Wochentenden (kostenlos) nutzen

konnte. Das sei für beide Seiten eine Win-win-Situation gewesen, heißt es aus dem Forschungszentrum. Ruff hat seine Fotos bekommen, und die Forscher konnten ihren eigenen Rechner mal richtig ans Limit bringen, um somit Erkenntnisse für das Nachfolgesystem zu erhalten. Um einmal die Dimensionen zu verdeutlichen: An der Berechnung eines einzigen Bildes haben 8000 Rechenkerne 15 Stunden gearbeitet. Zum Vergleich: Ein normaler PC hat heutzutage 4 Kerne, ein Smartphone in der Regel zwei.

Alles schön und gut, aber wie sind die Ergebnisse geworden? Um es kurz zu machen: Sie sind großartig. Wir sehen 2,40 Meter hohe, wunderbar komponierte, abstrakte Farb-

flächen, -formen und -schleier. Wir sehen die Schatten und Reflexionen von Gegenständen, die wir selbst nicht zu sehen bekommen. Und die vor allem nie existiert haben. Wir sehen, Platons Höhle gleich, nur ihre Auswirkungen auf das Blatt Papier, versuchen diese mit unserem Vorwissen zu deuten und kommen doch nicht zu zufriedenstellenden Ergebnissen, weil Ruff auch Objekte verwendet haben könnte, die wir gar nicht kennen, weil es sie nur in der virtuellen Welt gibt. Kupferchrom zum Beispiel. Dieses Spiel mit der doppelten Verneinung, mit der Abwesenheit von etwas, das ohnehin nicht existiert, und das nun trotzdem klare Spuren hinterlassen hat, lässt Ruffs Fotogramme noch einmal besonders hell erstrahlen. Und dafür, dass ich mit Fotogrammen eigentlich nichts anfangen kann, ist das eine ganze Menge.

Damian Zimmermann



Blick in die S.M.A.K.-Ausstellung in Gent, Foto: Dirk Pauwels

Die Ausstellung „Lichten“ ist noch bis zum 24. August im S.M.A.K. in Gent zu sehen. Vom 20. September bis 11. Januar werden die Arbeiten in der Kunstthalle Düsseldorf gezeigt. Zur Ausstellung ist ein Katalog bei Roma Publications erschienen. Er hat 150 Seiten und kostet 24,80 Euro.

Die Galerie Mai 36 in Zürich zeigt die neuen Arbeiten von Thomas Ruff noch bis zum 2. August in einer Einzelausstellung.