

## **Die Bronzeplastiken von Andreas Grahl - in neue Formen gegossene Behauptungen zu einem flexiblen Werkstoff und seiner bewegten Geschichte**

Den Skulpturen von Andreas Grahl ist beides anzusehen: die große Faszination der Figur als Zeugnis vergangener Kulturen samt ihrer unerklärlichen, geheimnis- und würdevollen Aura - und andererseits das inspirierte Spiel mit den gegenwärtigen Möglichkeiten, die Material und Fertigungsverfahren dem Künstler heute bieten.

Die museal präsentierten, traditionellen Bronze-Skulpturen sind unserer rational geschulten Wahrnehmung fremd, da das Sichtbare die tiefere Bedeutung und Notwendigkeit kaum erkennen lässt.

Auf Sockeln oder in Vitrinen sind die Werke amputiert von ihren Entstehungszusammenhängen. Der rituelle oder kulturelle Hintergrund, der den Figuren aufgegeben wurde, wird nur selten mitgedacht und ist oft gänzlich verloren gegangen. Die Notwendigkeit, das angeschaute Fremde zu kompensieren, ruft dann vielmehr exotische Vorstellungen auf den Plan. Die Reaktion auf das anziehende Fremde oder sonderbar Rätselhafte ist die Verklärung zu einer phantastischen Gegenwelt.

Die Distanz zum Unbekannten, die fantasiebeladene Vorstellung dazu und die konkret gegenwärtige Lebenserfahrung bilden das inhaltliche Spannungsfeld, in dem die Bronze-Skulpturen von Andreas Grahl zur ihrer Wirkung kommen. Um sie dem Betrachter begreifbarer zu machen und ihm die Dimension ihrer Geltung vorzustellen, können einige Zusammenhänge aus der Geschichte der Bronzeplastik hilfreich sein.

In der italienischen Renaissance lagen Kunst und wissenschaftliche Welterklärung noch nah beieinander. So fanden die Gedanken zur Neuordnung der Welt ihren Ausdruck u. a. in Bildern, Objekten und Plastiken in den Studierzimmern der Gelehrten jener Zeit. Sie wurden zum Brennpunkt der Wissenschaft und Treffpunkt für Visionäre. Als Darstellung der Fortschrittsgedanken und als Anschauungsmaterial zu den Ideen der Antike waren Bronzestatuetten bei Forschern und deren Förderern so beliebt wie hoch wertgeschätzt. Die Kleinplastiken, ihre Formfindung unter technischen Unzulänglichkeiten, ihre Repräsentation bzw. Bildmagie als Fortschrittsideen und ihre skulpturale Serienproduktion sind für die Arbeiten von Andreas Grahl wichtige Merkmale mit Anschlusspotenzial. Die antiken bzw. mythologischen Figuren sind Begleiter und Formgeber, aber keine Vorbilder.

Der gegenständliche Ausgangspunkt von Grahls Plastiken sind Ready-mades banaler Natur. Zunächst sind es Kinder-Steckfiguren. Diese kleinen Kunststoff-Objekte sind erkennbar aus mehreren Einzelteilen zusammengesetzt. So auch die Bronze-Figuren von Grahl, und so verweisen sie auf den Prozess ihrer Entstehung. Die formale Vorlage des Stecksystems ist international bekannt und beruht auf dem einfachen Prinzip, dass vorgefertigte Einzelteile über haltbare Steckverbindungen zusammengefügt ein definiertes Ganzes ergeben können- oder über verschiedene Varianten der Fügung alternative, abwegige Möglichkeiten der Figurenbildung bieten.

Dieses Prinzip und die daraus entstehenden Figuren sind bis zum Kult-Status weltweit bekannt. Es assoziiert Kindheit und Kreativität und suggeriert gleichzeitig den Gedanken an einen selbst geschöpften Gegenstand. Und: mit wenigen Handgriffen lässt sich aus der richtigen Figur ein aufregend falsches Geschöpf kreieren und mit der Lust am Gegenarbeiten wächst die Fantasie. Im weitesten Sinne greift Grahl damit auf ein Modulsystem mit hoher Flexibilität zurück – ideal als Ausgangsmaterial für künstlerische Arbeit.

Zugleich greift er jedoch noch viel weiter zurück, denn dieses System hat – vielleicht überraschend – eine enge Verwandtschaft zum historischen Herstellungsprozess von Bronzefiguren. In der Renaissance führte die große Nachfrage an antiken Figuren zu einem Verfahren, das es ermöglichte, mehrere Abgüsse von einem Modell herzustellen - erstmals nachweisbar bei Pier Jacopo Alari-Bonacolsi, genannt Antico, in Mantua ca. 1480<sup>1</sup>. Bei diesem Verfahren wird das Ton-Modell in mehrere Einzelteile zerlegt und abgeformt. Mit den entstandenen Negativen wurden viele Wachspostivteile hergestellt, wieder zusammengefügt und dann in Bronze gegossen.

Wichtiger Anknüpfungspunkt für Grahl's Arbeitsweise ist der Renaissancekünstler Severo da Ravenna (1496–1538?). Er nutzte dieses Verfahren, um durch Kombination der Einzelteile seiner verschiedenen Grundmodelle wiederum neue »Originale« zu kreieren. Dabei ging er von fünf oder sechs Grundmodellen aus, z. B. von einem knienden Satyr. Wenn er die Figuren in Teilen abformte, brachte er diese vor dem Gießen nicht wieder in ihre entsprechende Grundform zurück, sondern setzte z. B. die Arme des zweiten Modells auf den Rumpf des dritten und gab ihm die Attribute des vierten in die Hand<sup>2</sup>. Donatello (ca.1386–1466) nutzte sein mehrteiliges Gussverfahren übrigens in pragmatischerer Weise: Es ist bekannt, dass er die Figur »Johannes der Täufer« in Siena in drei Teilen anliefern ließ. Seine Geschäftserfahrungen hatten ihn Vorsicht gelehrt: Bis er die vereinbarte Summe erhalten hatte, behielt er den rechten Arm des Heiligen ein, mit der Konsequenz, dass der Arm der Figur später stümperhaft und in falschem Winkel angebracht wurde<sup>3</sup>.

Doch nicht nur technische Unzulänglichkeiten führten zu Formänderungen in der Renaissance. Denn Antikenkopien waren immer mit dem Problem der Ergänzung konfrontiert und so bot der Verlust auch Gelegenheit und Spielraum für die Umsetzung zeitgenössischer Interpretationen. Ein beredtes Beispiel ist die Laokoon-Gruppe. Diese Marmorkopie aus römischer Zeit wurde 1506 nahe Rom wiedergefunden<sup>4</sup>. Die unvollständige Skulptur wurde, unter anderem, durch einen gestreckten rechten Arm des Laokoon ergänzt. Durch diese Geometrisierung der Gruppe übertrugen sich in übertriebener Form die antike naturalistische Gestaltung und ihr historisch-mythologischer Inhalt zugunsten einer Vorstellung des 16. Jahrhunderts über die Unabwendbarkeit schicksalhaften Leidens. Erst 1960 konnte das wiedergefundene, im Ellenbogen angewinkelte Original ersetzt werden.

Bis zum Ende des 19. Jahrhunderts wurden durch Antikenergänzungen nicht nur Transformationsprozesse in Gang gesetzt, sondern mitunter neue Plastiken erfunden, die nur aus der Literatur bekannt waren<sup>5</sup>.

Neben der Adaption des Herstellungsverfahrens greift Grahl auch bei der Auffassung des Materials zu historischen Vorgaben, die er behutsam erweitert. Bronze besitzt den Glanz der Sonne und den Charakter des Göttlichen – Erhabenheit und Artefakt. Beim Guss wird Materie - Wachs in Bronze - umgewandelt und somit gleichsam ein Schöpfungsakt vollzogen<sup>6</sup>.

---

<sup>1</sup>Adalbert Offermann, Zur Technik und Verschönerung der Bronze. In: Die Beschwörung des Kosmos- Europäische Bronzen der Renaissance, Wilhelm Lehmbruck Museum, 1994

<sup>2</sup>Patrick M. de Winter, Incorporating Notes on the Sculptor Severo da Ravenna. In: The Bulletin of The Cleveland Museum of Art, Volume 73, number 3, March 1986

<sup>3</sup>Donatello, Arthaus, DVD, 2008

<sup>4</sup>Uwe Geese, Antike als Programm - Der Statuenhof des Belvedere im Vatikan. In: Natur und Antike in der Renaissance, Liebieghaus Museum alter Plastik, Frankfurt am Main, 1985

<sup>5</sup>Astrid Fendt, Alte und neue „Originale“. In: Das Originale der Kopie, Transformation der Antike; Band 17; Walter de Gruyter GmbH, 2010

Durch den Einsatz des ältesten Werkstoffs Bronze ist nicht nur eine große Freiheit der Formgebung und Modellierung gegeben, auch die Behauptung der Werthaltigkeit und die Manifestation von Weltsicht in Bronzefiguren sind in Grahl's zeitgenössischen Werken präsent. Varianten, die das technisch bis heute kaum veränderte Verfahren bietet, sind mit der Wahl der Größe - Grahl's Figuren sind bis zu 70 cm groß - und des unterschiedlichen Gussmaterials gegeben. So setzt Grahl das bekannte Serienspielzeug in ein dynamisches Feld von Geschichts- und Lebenserfahrung einerseits und Fantasie als ein Spiel mit Möglichkeiten andererseits. Die erkennbare, doch *falsch* zusammengesetzte Plastik birgt neue formale Perspektiven und fordert in ihrer Unvollkommenheit neue Sichtweisen heraus. Die von Grahl eingesetzten charakteristischen Eigenheiten der Figuren ziehen Blick und Fragen des Betrachters auf sich. In diesem Blick spiegeln sich dann die provozierte Auseinandersetzung mit der sperrigen Funktionalität seiner Neuschöpfungen, die keiner konkreten literarischen Vorlage mehr entsprechen, und die dem Material innewohnende Überzeugung von seiner Schöpfung.

Im Detail offenbart sich das sinnliche und thematische Potenzial von Grahl's Verfahren in jeder Plastik anders. »Janus«, der zweigesichtige, römische Gott des Anfangs und des Endes, ist ein Affenwesen, ein Geschöpf aus zwei Köpfen, stehend auf zwei Händen – Grahl kann darin formelhaft die Spannung anlegen, die das Denken und das Handeln in zwei gegensätzliche Richtungen als feindlich konkurrierende Impulse ausdrückt. Als Antipode dazu aufzufassen wäre »Bär«, bestehend aus zwei Hinterteilen und -pfoten, die aufeinanderprallend ihre angestaute, reine Kraft verbinden, ohne sie anwenden zu können.

Das »Pferd« mit einem nach oben gewachsenen Bein wird sich nicht fortbewegen können – ist es noch ein Pferd in diesem Zustand? Ab wann arbeitet ein Abbild gegen unsere Vorstellung und ab welchem Grad der Verfremdung sind wir bereit, ein Pferd nicht mehr wesenhaft als Pferd anzuerkennen? Ein »Elefant«, nur aus Kopf ohne Ohren mit Rüssel und einem Steckhaken bestehend, überschreitet diese Grenze, ist reines Objekt – und doch Elefant. Was sagt das über den Zustand unserer Wahrnehmung?

Auch jenseits der tierischen Vorbilder sind die absurden Deformationen mehr als Spielerei und Versuchsprinzip. Die Figur »Denker« steht statt auf einem Unterleib auf einem Kopf und trägt anstelle des Kopfes den Bauch als große, hochglänzende Blase. Der »Krieger«, vierarmig und kopfüber mühsam auf seiner Brust balancierend, kämpft schon vergeblich mit sich selbst und auch in »Morgenstern« hat das verdrehte Geschöpf in verschachtelter Rüstung kaum mehr Kontrolle über seine versetzten Extremitäten und geschwungenen Waffen.

Es ist kein Kuriositäten-Kabinett. Grahl stellt Fragen und hohe Ansprüche an das Sehen und Erkennen sinnwidriger Zustände. Er behauptet das Unvorstellbare als möglich und kann sich auf das Vertrauen in das ehernen Material verlassen.

Die bewusste Aufhebung der Entwicklung zur schönen Vollendung, wie sie der Bronzeplastik doch eigen sein sollte, ist einerseits Attitüde der modernen Kunst. Bei Grahl manifestiert und veredelt der glänzende Stoff die Willkür des individuellen Eingriffs.

Während dieser losen Serie das Modularprinzip in der Formgebung als verbindendes Element zugrunde liegt, ist in der neuen Werkgruppe die Wandlung des Materialcharakters sinnstiftendes Verfahren.

Gegenständliches Vorbild sind hier Aufblasfiguren, wie sie als Hüpf Tiere bekannt sind. Auch hier ist der Zugriff auf ein Ready-made in seiner Funktionseigenschaft begründet: Vervollkommnung erreichen die Spielzeuge im prall aufgeblasenen Zustand. Auch hier unterläuft Grahl die

Erwartung und findet eine Formensprache, die der *richtigen* Ausführung und Anwendung entgegenläuft.

Die im Vorbild flexible und leichte Kunststoff-Hülle mit der glatten Oberfläche zeigt Grahl im faltigen, eingefallenen Zustand und in der starren, gewichtigen Hülle aus Bronze. Die Wandlung in das Gegenteil funktioniert, indem die Entstehung des Objektes auf halbem Wege angehalten und in Edelmetall eingefroren wird. Einfache, verbindliche Gestalten wie ein »Esel«, das Flugzeug »spitfire«, »Duck« und der »Dragon« sind im deformierten Zustand schwerer zu erkennen. Mit zusätzlicher Fragmentierung durch mutwillige Öffnungen der Außenhaut der Figuren zeigt Grahl die Beschaffenheit der seiner Objekte von innen, was bei der Erwartung an eine Bronze-Figur fast wie eine Indiskretion oder gar Entweihung wirkt. Zusätzlich sind diese Fehlstellen lesbar als zeitlicher Vorausgriff auf den Prozess der Vergänglichkeit, der impliziten Auflösung. Grahl wirkt damit dem Ewigkeits-Dogma des Mediums entgegen.

Warum diese Deformierung, Umkehrung und Verfremdung? Grahls Verfahren der (Um-)Formung und das explizite Motiv, nicht regelrecht sondern regelwidrig zu agieren, verschieben die Wirkung der Figuren von Statement zum Vorschlag.

Die Erhabenheit der Bronze überträgt sich nicht nur auf die künstlerische Weihe, nicht nur auf die Wertschätzung des beherrschten Materials sondern auch auf den Regelverstoß und beglaubigt das scheinbar Unmögliche. Über das Spiel mit dem Absurden hinaus und mehr als der Widerstand gegen die Inhalt-und-Form-Dialektik ist das Werk von Andreas Grahl geeignet, dem Werkstoff eine Geltungserweiterung zu erschließen.

In der jüngsten Arbeit, dem »Dinosaurus« nach dem Vorbild einer kleinen Gummifigur, kündigt sich eine neue Art der Verfremdung an. Eine Originalgroße Echse ist zu einem Knoten gerollt und verdichtet.

Hier findet Andreas Grahl ausgezeichnete handwerkliche Fähigkeit und seine offenbar große Erfahrung mit dem Material Bronze, seinen Guss-Eigenschaften und der Wandlungsfähigkeit der Patina seinen vorläufigen Höhepunkt.

Die Handhabung des Werkstoffes adelt die Endgültigkeit des Unfertigen und Unmöglichen in Grahls künstlerischem Werk. Diese einzigartigen Objekte sind geeignet, die Fragen nach Anfang und Ende, Perfektion und Störung, Vollendung und Brechung immer neu zu stellen und zeitgemäße, vorläufige Antworten vorzulegen.

»So wie die Rezeption der Antike in der Renaissance den Blick auf die eigene Welt schärfte, stellen meine Plastiken eine Möglichkeit dar, neue Sichtweisen auszulösen und die Alltagsperspektive für einen utopisch-visionären Moment außer Kraft zu setzen.«