

Vorwort und Dank

Das Germanische Nationalmuseum bewahrt eine um 1365 am Prager Hof Kaiser Karls IV. entstandene, nahezu lebensgroße, vollrunde Skulptur des hl. Georg im Kampf mit dem Drachen (Inv.Nr. Pl.O.32), die einst als prachtvolles Reliquienrepositorium diente. In der Fachwelt gilt vor allem die Fassung des Drachentöters als einzigartig, da sie viele unterschiedliche Register der im Spätmittelalter in besonderer Weise kultivierten Verzierungstechniken zieht. Bereits 1979 im Rahmen der Parler-Ausstellung zur europäischen Kunst der Luxemburger in Köln bejubelte u.a. der Kunsthistoriker Robert Suckale die Fassung des Nürnberger Georgs als eine der „wahrscheinlich ... besten ..., die man aus dieser Zeit hat“. Trotz dieser Würdigung der herausragenden Bedeutung der Figur blieben systematische Forschungsarbeiten zur Rekonstruktion der so außergewöhnlichen Polychromie der Fassung und ihrer kunsttechnologischen wie kunsthistorischen Einordnung lange Zeit aus.

Diesem Desiderat nahm sich ab Anfang der 2000er Jahre das Institut für Kunsttechnik und Konservierung am Germanischen Nationalmuseum unter der Leitung von Arnulf von Ulmann an, mit dem Ziel, die ursprüngliche Fassung durch modernste digitale Verfahren zu rekonstruieren, um die Originalpracht der Georgfigur noch einmal zum Leben zu erwecken.

Voraussetzung für dieses Vorhaben waren weitreichende restauratorische Untersuchungen, die sowohl die Grundlage für das Computerdesign bildeten, als auch unverzichtbar für die folgende kunsthistorische Einordnung waren. Das hier dokumentierte Forschungsprojekt lässt sich damit im besten Sinne an der interdisziplinären Schnittstelle von Restaurierungswissenschaft, Computerdesign und Kunst- und Kulturgeschichte verorten. Aktuell wird im sich formierenden Feld der *digital humanities* viel über den „digitalen Zwilling“ des realen Objekts oder auch die *emergent properties* digitaler Objekte diskutiert. Die digitale Rekonstruktion der Polychromie der Skulptur des hl. Georg nimmt die in diesem Zusammenhang entwickelten Fragestellungen und Forschungsperspektiven bereits auf, und der Fachwelt wurde die digitale Rekonstruktion der außergewöhnlichen Fassung der Georgsfigur schon auf zahlreichen nationalen und internationalen Tagungen vorgestellt. Auf der Homepage des Germanischen Nationalmuseums stehen zudem verschiedene Animatio-

nen zur Verfügung, die – für jeden verständlich – die vielen Arbeitsgänge der Fassarbeit plastisch vor Augen führen (<https://www.gnm.de/forschung/archiv-forschungsprojekte/3-d-rekonstruktion-des-hl-georg-ikk/>). Die Zusammenschau bietet sowohl ein bewegtes, konkretes Bild der großartigen Leistung des Fassmalers als auch der innovativen Möglichkeiten computergrafisch gestützter Untersuchungsmethoden, die in der vorliegenden Online-Publikation weitreichend entfaltet werden.

Ohne Projektpartnerschaften hätte die virtuelle Rekonstruktion der Figur nicht durchgeführt werden können. Geleitet wurden das Vorhaben und die restauratorischen Untersuchungen vom Institut für Kunsttechnik und Konservierung am Germanischen Nationalmuseum. Neben dem Lehrstuhl für Restaurierungswissenschaften der Universität Bamberg kommt vor allem auch dem Bereich 3D-Visualisierung an der Fakultät Medien der Hochschule Ansbach das Verdienst um die technische und computergrafische Umsetzung zu.

Unser herzlichster Dank gilt auch unseren Förderern: Die Steinbichler Optotechnik GmbH, Neubeuern (heute: Carl Zeiss Optotechnik GmbH), hat dem Germanischen Nationalmuseum das 3D-Modell als Grundlage für das Projekt überlassen. Die großzügigen Zuwendungen der Bayerischen Landesstiftung und der STAEDTLER-Stiftung haben die Visualisierung eines Kulturdenkmals von internationalem Rang ermöglicht, die in dieser Qualität zuvor noch nicht erreicht worden ist.

G. Ulrich Großmann
Generaldirektor des
Germanischen Nationalmuseums
bis 2019

Daniel Hess
Generaldirektor des
Germanischen Nationalmuseums
seit 2019