

WEIBES PIXEL BESIEGT SCHWARZES PIXEL

Zum Wittener Wandbild George Pusenkovs

George Pusenkov, in Weißrussland geboren, in Moskau zum Informatiker und zum Künstler ausgebildet und seit 1990 außer in Moskau auch in Köln lebend, betrachtet die Allgegenwart digitalisierter Bildwelten als ein für jeden Künstler, sofern er sich der Gesellschaft, in der er lebt, mitteilen will, unhintergebares soziales und kulturelles Phänomen. Dem trägt er Rechnung, indem er in seiner Malerei das Pixel thematisiert, die kleinsten Einheiten, sozusagen die Atome der digitalisierten virtuellen, globalen Bildwelten, die rechtwinkligen Bildpunkte, die vom Rechner zu Bildern konfiguriert werden. Je höher die Anzahl der Pixel pro gegebener Fläche, desto unsichtbarer sind sie, d. h. desto besser die Auflösung der Bilder. Pusenkov thematisiert das Pixel, indem er in seiner Malerei Formen oder Linienführungen, die nicht vertikal oder horizontal verlaufen, pixelartig „digitalisiert“ oder Farbflächen pixelartig modelliert. Das heißt: das, was eine gute Grafikkarte und ein schneller Rechner im Interesse des Illusionismus vergessen lassen, wenn das Bild auf dem Bildschirm erscheint, das möchte Pusenkov als Maler, ohne auf Pixel angewiesen zu sein, ins Bewußsein heben, nämlich das Pixel als den Grundbaustein und damit den medialen Charakter, die „Gemachtheit“ auch der heute dominierenden, scheinbar so unstofflichen virtuellen Bildwelten ohne fühlbare, sichtbare, tastbare, riechbare physische Präsenz und Eigenheiten, über die gezeichnete oder gemalte Bilder mit dem Pinsel- oder Bleistiftstrich als Grundeinheit verfügen. Im übrigen erinnert ihn, so sagt Pusenkov, das Pixel in seiner quadratischen Form an Malewitschs bahnbrechendes „Schwarzes Quadrat“ oder an Albers' „Hommages an das Quadrat“. Schon in dieser Äußerung wird deutlich, dass Pusenkov den Diskurs über die digitalen Bildwelten und den Kunstdiskurs aufeinander bezogen sehen möchte.

Spätestens beim zweiten Hinsehen fällt auf, daß die pixelartige Struktur von Pusenkovs Bildern nicht etwa über ein Raster konstruiert, sondern frei und willkürlich angelegt wurde, um eine möglichst hohe Annäherung an die „analoge“ Bildvorlage zu erreichen. Schon in der Faktur der Bilder - oft sind Hintergründe quasi informell oder betont malerisch angelegt - bringt Pusenkov sein Credo zur Geltung: er möchte „an der Grenze zwischen digital und analog“ künstlerisch arbeiten. Pusenkov setzt sich in seiner Kunst und in seinen Äußerungen mit dem Mythos „digital“ auseinander. Im Gespräch legte er dar, wie er das Digitale sieht: es ist dem Analogen nachgeordnet, ein Surrogat des „Analogen“, welches dem Digitalisieren immer vorhergeht. Gemessen an der unfassbaren Komplexität der körperlich-geistigen Existenz des Menschen und des Lebens überhaupt sei Digitalisierung eine primitive Reduktion, die gleichwohl unser Leben tiefgreifend beeinflusst, also auf das „Analoge“ zurückwirkt.

Ein weiteres Charakteristikum der Malerei George Pusenkovs ist der häufige Bezug auf vorgängige, zumeist aus dem Ozean Internet gefischte Bildwelten: private oder massenmedial verbreitete Fotos, Computergrafiken, aber auch Eintrittskarten oder Lebensmitteletiketten. Besonders faszinierend und aufschlussreich für Pusenkovs Malerei erscheinen dabei diejenigen Arbeiten, die in einen Diskurs mit Kunstwerken treten, welche ihrerseits Kunst thematisieren.

Ein solches Bild ist das 200 x 170 cm große „Erased Rauschenberg“ von 1997. Pusenkov spielt hier auf eine berühmte Künstleranekdote an: Robert Rauschenberg schellt im Herbst 1953 bei dem -

nebenbei bemerkt von ihm bewunderten - Willem de Kooning an und bittet ihn um eine Zeichnung von ihm, die er auszuradieren und als sein eigenes Werk auszustellen gedenke.

De Kooning, der damals als einer der wichtigsten Künstler seiner Zeit galt, schenkt Rauschenberg eine Zeichnung aus Bleistift, Pastellen und Tinte, die dieser fast einen Monat lang versucht auszuradieren. Jedoch noch heute sieht man blasse Spuren von de Koonings Arbeit. Einen Scan von Rauschenbergs „Erased de Kooning drawing“ hat nun Pusenkoff seinerseits mit einem digitalen „Radiergummi“-tool am Bildschirm ausradiert. Allerdings hat er, um seine Radierspuren sichtbar zu machen, in die an sich helle Fläche des „Erased de Kooning drawing“ mit Hilfe seines Bildbearbeitungsprogramms eine Kontrastfarbe gelegt und das Ergebnis in Schwarz und Weiß malerisch umgesetzt, natürlich wieder mit seiner auf die Pixelstruktur anspielenden Malweise.

Wie bezieht sich nun Pusenkoffs Geste auf Rauschenbergs Geste, die sich wiederum auf die gestische Kunst de Koonings bezieht?

Man darf nicht vergessen, dass auch de Koonings Werkprozess durch Auslöschungen und Abschabungen, nicht nur durch heftig-gestische Setzungen charakterisiert war. Dennoch - bei aller Hochachtung Rauschenbergs für de Kooning und andere „Abstrakte Expressionisten“ - ist das Ausradieren einer Zeichnung des führenden Vertreters einer Richtung, die die künstlerische Handschrift als heroisches Medium der Offenbarung heiligsprach, eine den viel späteren „Pinselstrich“- Bildern Roy Lichtensteins aus der Mitte der sechziger Jahre. vergleichbare, gegen das „Action painting“ gerichtete Geste. Rauschenberg artikuliert mit dieser skeptischen Geste seine Distanzierung vom Mythos des Pinselstrichs als Spur des Absoluten und Grundelement einer gültigen, weil von einem Genie generierten Malerei. Aus der Sicht des Abstrakten Expressionismus banale, ja vulgäre Methoden und Produkte der Bilderzeugung sollten, auch das will Rauschenberg mit der Geste mitteilen, zumindest neben den herkömmlichen, sakrosankten Verfahren akzeptiert, womöglich ihnen vorgezogen werden. Das Ausradieren bietet sich an, weil es passend zur Aussage der Geste keine „Handschrift“ ist, eben keine sichtbare Spur hinterlässt, sondern – in Vorwegnahme der Konzeptkunst – ein autoreflexives Statement über Malerei macht.

Pusenkoff macht einerseits mit Rauschenbergs „Erased de Kooning drawing“, was der mit de Koonings Zeichnung gemacht hatte: er löscht sie partiell aus (im Unterschied zu Rauschenberg *absichtlich*, nicht unabsichtlich partiell) und stellt sie damit scheinbar unter Verdikt. Anders als Rauschenberg hinterlässt Pusenkoff dabei „Radier“spuren. Damit stellt er sich jedoch nicht - obwohl die Arbeit aus der Distanz sehr „informell“ wirkt! - gegen Rauschenberg auf die Seite de Koonings, etwa um den Pinselstrich im Sinne des Abstrakten Expressionismus zu rehabilitieren. Schließlich sind diese Spuren ja zunächst Artikulationen einer Maschine, was Pusenkoff durch die pixelartige Darbietung jener Konturen verdeutlicht, die den unausradierten Rest von Rauschenbergs „Erased de Kooning drawing“ umschließen.

Genau hier jedoch geht Pusenkoffs über Rauschenbergs Bild hinaus. Denn Pusenkoffs Malerei hält ja - durch ihre Faktur, durch die ganz „analog“ erzeugten „Pixel“ - in der Negation gegenwärtig, wovon sie sich kritisch distanziert: das im digitalen Zeitalter scheinbar so obsolet gewordene Malen mit Farbe und Pinsel. War der gestische Pinselduktus im Action painting ein Dogma, eine unbedingte Setzung, so war Rauschenbergs Geste des Ausradierens - geplant war ja das *restlose* Ausradieren – eine reine Negation. Pusenkoffs „Erased Rauschenberg“ relativiert nicht nur seine beiden Vorgänger in ihrem Charakter als reine Position (de Kooning) und reine Negation (Rauschenberg), sondern auch sich selbst, schon indem es sich in eine Reihe mit den beiden Werken stellt und dadurch deutlich macht, dass keine Richtung in der Geschichte der Kunst jemals

Ewigkeitswert für sich beanspruchen konnte noch niemals können wird. Künstler haben immer wieder vergeblich versucht, Tabula rasa zu machen. Pusenkovff dagegen kommuniziert kritisch und selbstkritisch mit der Kunstgeschichte auf der Höhe der Zeit und greift dabei zu den Mitteln der Zeit.

Auch in seinem im Januar 2002 gemalten riesigen, 460 x 450 cm großen Wandbild im Märkischen Museum in Witten (nota bene: ein Museum, das eine bedeutende Sammlung deutscher informeller Malerei beherbergt), rekurriert Pusenkovff kritisch auf das „action painting“. Er hat die Arbeit „Erased Wall Painting“ genannt und ihr damit einen ambiguen Titel gegeben. Er kann soviel bedeuten wie: „Getilgtes (bzw. ausradiertes) Wandgemälde“ oder aber: „Eine Malerei, die eine getilgte (bzw. ausradierte) Wand zeigt“.

Betrachten wir das Bild zunächst gemäß der ersten Lesart des Titels als „Getilgtes Wandgemälde“ (übrigens mussten tatsächlich in Vorbereitung des Wandbilds viele Schichten Farbe mit Lösemitteln und Spachteln von der Wand getilgt werden). Wenn wir das Bild als „Getilgtes Wandbild“ sehen – als wolle es die Fiktion erzeugen, dem Werk Pusenkovffs habe ein Vorgängerbild weichen müssen, dessen Reste wir noch an der Wand sehen können – dann würden wir es wohl als kritische Notation des Tatbestands deuten, dass unter den zeitgenössischen Bildwelten den digitalen Bildern gegenüber der traditionellen Malerei nicht nur in quantitativer Hinsicht das Primat zukommt. Die Taskleiste und das Pixel, jene Leit motive in Pusenkovffs Malerei, stünden dafür ein.

Ohne die Ambiguität des Titels vereindeutigen zu wollen, birgt meines Erachtens jedoch die zweite Lesart des Titels eine größere Fülle möglicher Bedeutungszuweisungen.

George Pusenkovff sagte mir, dass die Aufgabe, diese Museumswand mit einem Gemälde zu füllen, sich ihm als die Notwendigkeit darstelle, die Wand auszuradiieren. Und in der Tat: Eine große Wand an prominenter Stelle eines Museums mit Malerei zu bedecken, bedeutet ja, sie als Wand zu tilgen, ein autonomes Architekturglied wie auch einen neutralen Hintergrund für wechselnde Werke in eine Art Passepartout für eine bestimmte Malerei zu transformieren. Damit war das Motiv des Wandbilds gefunden: Das Ausradiieren der Wand.

Pusenkovff zeigte mir eine Faustskizze aus der Phase der Vorbereitung der Wandmalerei. Man sieht die Wand und Zahlen, die ihre Maße angeben, umgeben von zeichnerischen Andeutungen der angrenzenden komplexen räumlichen Situation: Emporen, Treppen, Geländer, die spitzwinklig auf die Wand zustoßen. Diese von verschiedenen Standorten aus registrierte architektonische Umgebung der Wand hat Pusenkovff eingescannt, um am Rechner bzw. am Bildschirm sein Wandbild entwerfen zu können. Er nennt seinen Entwurf ein „digital action painting“ und meint damit, dass er mit Hilfe des Software-tools „Radiergummi“ mehr oder weniger heftige gestische Spuren erzeugt hat, mit denen er die (virtuelle) leere Bildschirmwand nach und nach radierend okkupiert und dabei reagiert auf die die (virtuelle) Wandfläche umgebenden Andeutungen der angrenzenden Architektur.

Diese Reaktionen auf die angrenzende Architektur ist bei einer so großen Fläche, so Pusenkovff, in situ kaum möglich, wohl aber am Computer. Auf der Leiter, unmittelbar auf die Wand malend, wäre eine kontrollierte Integration der architektonischen Umgebung hinter dem Rücken des Malers in die Choreographie des „action painting“ ausgeschlossen. Pusenkovffs Wandbild ist also eine den Möglichkeiten der digitalen Bilderzeugung zu verdankende Überbietung des „action painting“. Aber ist es auch eine Respektbezeugung in Richtung des genius loci, also eine Hommage an ein

Hauptsammlungsgebiet des Wittener Museums, das „action painting“ der fünfziger Jahre. Pusenkoffs Vorgehen beim „Ausradieren“ der Wand ähnelt zum Beispiel der Malweise Emil Schumachers, der davon spricht, man müsse mit den ersten Setzungen den Bildträger zunächst herausfordern, beschmutzen, ja verletzen, um dann zunehmend auf das, was aus den Setzungen resultiert, nur noch konzentriert zu reagieren, bis das Bild „sich selbst malt“. Eine solche künstlerische Strategie nannte Max Imdahl in Anlehnung an Fritz Glarner und Frank Stella „relationale Kunst“¹: alle Einzelheiten eines Kunstwerks sind im Sinne einer Struktur der Integration miteinander verbunden und subordiniert unter eine Totalität, die mehr ist als die Summe der Einzelheiten. Pusenkoffs Wandbild ist sogar in besonders hohem Maß relational, da es die Bilddaten nicht nur in Bezug auf den durch die Apple-Taskleisten gebildeten Rahmen, sondern sogar in Bezug auf die umgebende Architektur komponiert.

Zugleich jedoch ironisiert und überwindet Pusenkoff das Relationale, indem er auf den Taskleisten die Buttons zum Verschieben des Bildausschnitts exponiert und damit – im Gegensatz zu dem im Begriff des Relationalen enthaltenen Totalitätsprinzip – eine gewisse Vorläufigkeit, ja Beliebigkeit des je am Bildschirm zu sehenden Ausschnitts suggeriert. In die gleiche Richtung wirkt der Aufwand, der zwischen digitalem Entwurf und Vollendung des Wandbilds bewältigt werden musste: Mehrfache spezielle Grundierung der gereinigten Wand; Erstellung eines Programms für eine computergesteuerte Schneidemaschine, die den Entwurf in der Größe des späteren Wandbildes in eine Folie schneidet; Aufkleben der Folie in mehreren Bahnen nebeneinander auf die zu bemalende Wand, dabei aufwendige Korrekturen vornehmen; Entfernen der umschnittenen Partien der Folie; Maskieren des Ganzen; Auftrag der schwarzen Farbe in mehreren Schichten, um der Farbe zu ihrer Optizität einen haptischen Reliefeffekt hinzuzufügen; und schließlich Entfernen der abdeckenden Folie und Nacharbeiten der Kanten. All das, wie auch die pixelartig gestuften Umrisse der vom „Radiergummi“ verschonten „Reste“ der Wand bzw. des fiktiven ausradierten Wandbilds, steht natürlich in einem entschiedenen, fast komischen Kontrast zu den mit „action painting“ verknüpften Vorstellungen von Unmittelbarkeit, Spontaneität und körperhaft-gestischer Expressivität. Zum „Relationalen“ des „action painting“ kontrastiert schließlich noch die von Pusenkoffs Wandbild mit der Thematisierung des Computers zugleich thematisierte globale Vernetzung der Bildwelten, wo an Stelle der Subordination, Integration und Totalität des relationalen Kunstwerks die Kontingenz gleich-gültiger, sich permanent verändernder, rhizomatisch wuchernder digitaler Bilderkaskaden herrscht.

Aber es bleibt festzuhalten: Es handelt sich bei Pusenkoffs „Erased Wall Painting“ um die analoge Rückverwandlung eines digitalen, virtuellen Entwurfs in Malerei mit stofflichen, fast reliefhaft haptischen Qualitäten, letztendlich ausgeführt von so altertümlichen Geräten wie Pinseln und Farbbrollen in einem klassisch-modernen Stil, dem das Wandbild zwar huldigt, aber unter dem unübersehbaren Hinweis auf seine Unzeitgemäßheit und auf die heute herrschende globale und digitale Medialisierung als Kontext für Kunstproduktion und -rezeption.

Pusenkoff ist weit davon entfernt, diesen Kontext zu verherrlichen oder auch nur einach hinzunehmen. Das soll ein Blick auf einen weiteren Kontext zeigen, in dem das Wandbild im Museum gesehen werden muss: Das oberhalb des „Erased Wall Paintig“ angebrachte Renaissance-Relief.

Pusenkoff „rahmt“ sein Wandbild, wie alle seine Gemälde der letzten Jahre, mit der Wiedergabe der Apple-Taskleisten, die Microsoft in abgewandelter Form für sein Betriebssystem „Windows“ übernommen hat und die in jeder beliebigen Software jedes „Fenster“ umgibt.. Wenn wir heute wie

selbstverständlich davon sprechen, dass wir „Fenster öffnen“, wenn wir am Computer ein Menü aufrufen und uns virtuelle Wirklichkeiten vorführen lassen, dann machen wahrscheinlich die meisten von uns sich nicht bewusst, dass wir uns einer ehrwürdigen, klassischen Metapher für das neuzeitliche künstlerische Bild bedienen. „Vorerst beschreibe ich auf der Bildfläche ein rechtwinkliges Viereck von beliebiger Größe,“ schrieb Leon Battista Alberti 1435, „welches ich mir wie ein *geöffnetes Fenster* (Hervorhebung d.V.) vorstelle, wodurch ich das erblicke, was hier gemalt werden soll.“² In der Metapher der Fensteröffnung kommt ein wesentliches Paradigma der mit der Renaissance neuentstandenen Bildästhetik zur Anschauung: Der Künstler sucht im und mit dem Bild ein unmittelbares Verhältnis zur empirischen Wahrnehmungswirklichkeit, statt auf tradierte Weise für Glaubensinhalte zu bürgen; Mimesis, Bilden nach der Natur soll die tendenzelle Verwechselbarkeit des Bildes mit der Wirklichkeit gewährleisten. Der neuzeitliche Bildbegriff ist also gebunden an Gegebenheiten der menschlichen Physis wie die Koppelung von Körper, Erfahrung und Intellekt im Sehen.

Passend zur Fenster-Metapher entwickelten sich in der Renaissance gemalte, skulptierte oder geschnitzte Bilderrahmen, deren antike oder antikisierende Formen (Säulen, Pilaster, Gebälk, Giebel, Rundbogen ...) denen von wandöffnenden Architekturgliedern wie Fenstern und Türen entlehnt waren. Diese Formen wiederum entstammen ursprünglich dem sakralen Bautyp der Aedicula, ein kleiner tempietto zur Aufstellung von Statuen.

In dem direkt über Pusenkoffs Wandbild mit den Apple-Taskleisten als Bilderrahmen angebrachten Architekturfragment können wir ein Zeugnis der Verwandtschaft von Bilderrahmung und antikisierenden Wandöffnungsformen bewundern. Es handelt sich um ein Fragment der Renaissancefassade von Haus Herbede aus der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts mit einer klassischen Säulenordnung zwischen zwei Gebälken oben und unten. Fünf Säulen samt Kapitellen und das Gebälk rahmen vier Bildfelder mit Reliefs der Justitia links und Lucrezia rechts so wie in der Mitte zwei heraldische Darstellungen.

Die frühchristliche Buchmalerei ist eine weitere Quelle für die Ikonographie des Bilderrahmens: Schon die ersten Kanontafeln mit Evangelistendarstellungen vor 400 zeigten Text wie Bilder säulengerahmt und rundbogenüberwölbt als Füllungen von Wandöffnungen.³ Dieser Traditionsstrang des Bilderrahmens zeigt, ähnlich wie der sakrale Ursprung des Renaissancefensters und -Bilderrahmens, wie die kultisch-sakrale Vergangenheit der Bilder in den neuzeitlichen Bildbegriff eingeht, wo er sich vermengt mit Albertis Konzeption des Bildes als ein geöffnetes Fenster, also als Medium des unmittelbaren, sinnlichen, anschauenden und forschenden Kontakts mit der Welt.

Diese Konnotationen schleppt also, kulturgeschichtlich betrachtet, das mit Taskleisten gerahmte „Fenster“ am Monitor unseres Computers mit sich herum; folglich zehren und profitieren, wiederum kulturgeschichtlich betrachtet, die Bilder, auf die hin das „Fenster“ sich „öffnet“, hinter dem Rücken der Betrachter von den alten Paradigmen der Eröffnung der Anschauung göttlicher Wahrheit oder der Ermöglichung unmittelbarer, in sinnlicher Anschauung gewonnener Diesseitserfahrung.

Dass beim Surfen durch die globalen Bildwelten je ein Gott angetroffen werden wird, darf bezweifelt werden; dass die digitalen virtuelle Bildwelten ohne körperlichen, unmittelbaren, sinnlichen Kontakt zur Welt auskommen, ist Tatsache. Darauf macht uns die Reibung zwischen Pusenkoffs „Erased Wall Painting“, dargeboten als „Window“ mit dem Rahmen aus Apple-

Taskleisten, und dem Fassadenfragment mit den antikisch wie Fenster gerahmten Renaissance-Reliefs aufmerksam. Pusenkoff artikuliert mit seinem Bild meiner Ansicht nach eine Haltung, wie sie kürzlich ähnlich Jean-Christophe Amann in einem Essay ausdrückte: „Deshalb plädiere ich für eine antizyklische Kunst. (...) Als antizyklisch arbeitend bezeichne ich jene Künstler, die sich aus den Bedingungen und der Vereinnahmung einer medialisierten Wahrnehmung den realen Raum anthropologisch und phänomenologisch wieder aneignen. (...) Deshalb sind wir aufgefordert, einen Weg zu finden, der verhindert, dass die grenzüberschreitende Medialisierung uns die eigenen Bilder raubt.“⁴

¹ z. B.: Max Imdahl, „Is it a flag, or is it a painting?“ Über mögliche Konsequenzen der konkreten Kunst, in: Max Imdahl, Zur Kunst der Moderne, Gesammelte Schriften Band 1, Herausgegeben von Angeli Janhsen-Vukićević, Frankfurt 1996, S. 139

² Leon Battista Alberti, Drei Bücher über Malerei, 1435, postum veröffentlicht 1485, hrsg. v. Hubert Janitschek (= Quellenschriften für Kunstgeschichte 11), Wien 1877

³ Wolfgang Kemp, Christliche Kunst. Ihre Anfänge, ihre Strukturen, München 1994

⁴ Jean-Christophe Ammann, Kunst unter Tränen, in Frankfurter Allgemeine Zeitung, 16. 06. 2001