

Picture Generation - Corinne Wasmuht und die Anderen

Susanne Titz

Vergleichendes Sehen ist die Königsdisziplin der Kunstgeschichte. Mehrere Werke werden nebeneinander gestellt, dann Ähnlichkeiten und Unterschiede erfasst, daraus Schlüsse gezogen. Was wurde wann, wo, wie, von wem und gegen wen gemalt. Und warum. Ich bin mir nicht sicher, ob man diese seminaristische Übung in die Gegenwartskunst übertragen sollte, doch es kommt auf einen Versuch an. Denn völlig selbstverständlich fragen Betrachter nach, warum eine Malerin wie Corinne Wasmuht zu Beginn der 1990er Jahre anfing, biologische Strukturen zu malen und warum sie heute virtuell erscheinende Bildräume auf die Leinwand bringt, aus welchem Grund sie so penible, kleinteilige Gemälde in die Welt setzt und ob diese sich mit anderen Werken der Zeit vergleichen lassen.

Das größte Raster für eine vergleichende Betrachtung bietet die vorausgegangene Malerei der 1980er Jahre, das akademische Feld in Wasmuhts Studienzeit. Für jeden Stil gab es ein Vorbild. 90% der Produzenten waren Männer. Gemälde waren populär. Sie waren großformatig. Sie wurden wie Trophäen behandelt. Viele Studenten dieser Ära wandten sich ab, suchten andere Lehrer und setzten dazu an, gegen die Malerei und gegen die Akademie zu argumentieren.. Einige wiederum hatten stille Sympathien, reisten zu Werken alter Meister und legten Archive an, deren Funktion einem Sublimierungsakt gleichkam. Sie begannen, außerhalb ihrer Schule zu malen, verachteten manche Lehre, in selbstgewählter Ignoranz experimentierten sie mit eigenen Inhalten und einer eigenen Malart. Diese wurde ausdrucksmäßig recht trocken, kein pathetischer Duktus, keine expressive Gestik mehr. Sie war erneut auf Größe angelegt. Die Werkmaße der früheren Generation blieben oder erweiterten sich gar, wobei die Aneignung dieser Dimensionen völlig selbstverständlich geschah. Um die erneute Steigerung vorangegangener Formate wurde kaum Aufhebens gemacht. Denn diese waren weit weg.

Eine "Entzauberung des Kunstbegriffs" wurde kürzlich bei einem Generationsgenossen Wasmuhts entdeckt, dessen Gemälde ebenfalls als außerordentlich trocken, kleinteilig und großformatig wahrgenommen werden. "Entzauberungsarbeit" geschehe, so die Kunsthistorikerin Doris Krystof, nicht mehr über den in den 60er Jahren praktizierten "Ausstieg aus dem Bild". Vielmehr finde nun "im Gegenteil ein tiefer Einstieg in die abendländische Bildgeschichte" statt und die aus dieser Geschichte hervorgeholten Motive – vor allem die vormodernen und die an wenig beachteten Rändern der Moderne befindlichen – seien nun im Angesicht von 3D-Visualität und digitalen Welten absolut gegenwartsrelevant. Diese These ist übertragbar. Sie trifft nicht einzelne, sondern viele Malende der heutigen Generation, und schildert auch, dass diese nicht mehr mit dem modernen Kampf um künstlerische Autonomie und Selbstreferentialität beschäftigt ist, sondern mit der Existenz von Bildern. Folglich enthalten Corinne Wasmuhts und andere neuere Gemälde Bilder und Bildfragmente, die man kennt. Sie fallen auf als minutiös dargestellte Motive unterschiedlichster Herkunft und Funktion. In

Corinne Wasmuhts ersten Gemälden ist es ein doppelter Code, der enzyklopädischen Anspruch transportiert: Die Motive stammen aus Wissenschaft und Schulbibliothek, sind biologische, chemische oder geologische Illustrationen und weisen mittels ihrer Identität zurück auf diesen Kontext - der Fundort solcher Bilder ist mit im Bild. Ähnlich funktionieren die splitterartigen Portraits in ‚Menschen im Kunstlicht‘ oder ‚Astronauten‘, wiederum mit einem völlig anderen, aus Videoclips und Printmedien stammenden Archiv im Hintergrund. Entzaubernd ist allerdings speziell die ‚Machart‘ dieser Gemälde, deren kompositioneller und malerischer Aufwand, deren Vielschichtigkeit und Detailliertheit eine altmeisterliche Antwort auf das moderne, als Original dahin geworfene Kunstwerk gibt. Sie verweist mit aller Kraft darauf, dass Malerei im nicht-modernen Verständnis Imagination bedeutete: Bildfindung, Vorstellung und Vergegenwärtigung, Matthias Grünewalds Isenheimer Altar als strahlendes Idol .

Wasmuhts Malerei strahlt erneut, sie ist konsequent geplant, von hell nach dunkel durchgearbeitet, auf eine Farbwirkung hin gesteuert, die die verwendete Ölfarbe schließlich körperlos und immateriell macht. Sie erzeugt virtuelle Räume: eine innerbildliche Logik, die ungeachtet realer Wahrscheinlichkeit betreten wird und wiederum nicht nur in Wasmuhts Gemälden, sondern auch anderswo, in Arbeiten ihrer Kollegen auftritt.. Solche Bilder bahnten sich früher an, als man vielfach glaubt, in Beobachtungen des Kunstkritikers Douglas Crimp bereits zum Ende der siebziger Jahre, als er äußerte: ” (Sie) stellten kaum etwas anderes als Präsenzen dar, gespielte Tableaus, die im Raum des Betrachters vorhanden waren, aber ätherisch, absent wirkten. Sie hatten die sonderbare Qualität von Hologrammen, sehr lebendig und detailliert und präsent und gleichzeitig gespenstisch, absent.” Damals gab Crimp einigen amerikanischen Künstlerinnen und Künstlern den Namen ‚Picture Generation‘ und er demonstrierte an ihren gerade eben sichtbar gewordenen Projekten, dass sie mit dem Phänomen von Bildern beschäftigt waren: begehrenswerten, erhabenen, katastrophischen oder sehnsuchtsvollen Bildern, erfühlbaren Bildern, wiedererkennbaren Bildern, Bildern von Bildern. Crimp erfasste die damalige Überraschung ob dieser Werke und vermittelte dem Publikum eine neue Blickrichtung: ”Es erübrigt sich zu sagen, dass wir nicht nach Wurzeln oder Ursprüngen, sondern nach Strukturen von Bedeutung suchen: unter jedem Bild liegt immer ein weiteres Bild...” Vermutlich ist die kleine Gruppe der ‚Picture Generation‘ die erste künstlerische Bewegung gewesen, in der das Phänomen Bild, als empirisches, massenwirksames und individualpsychologisches Phänomen, eine so mächtige Stellung besetzt hat - Pop Art war demgegenüber moderne Künstler-Art gewesen, eine Selbstermächtigung, Massenbilder in Kunst zu verwandeln. In jedem Fall war die sogenannte ‚Picture Generation‘ in ihrer spezifischen Haltung, die nicht mehr künstlerische Distanz, auch nicht mehr Originalität gegenüber der realen Welt einforderte, sondern eine Komplizenschaft mit deren Bildproduktion einging, dabei mediale Gegen-, Traum- und Fluchtwelten ernst nahm (denn, so Zitat aus 1986, ”die Medien haben uns zu Touristen und Voyeuren außerhalb unserer eigenen Erfahrung gemacht”) und eine vorbehaltlose Faszination, Leidenschaft und Teilhabe an diesen Welten zugab, vorausweisend für Maler in Wasmuhts Generation.

Nicht nur die Malerei, sondern auch die übrige bildende Kunst demonstriert heute Teilhabe, Komplizenschaften mit Betrachtern und Produzenten der realen Welt. Den irisierenden Flächen in

Wasmuhts Gemälde ‚Ezeiza‘, wo sich ein gigantischer Innenraum, vielleicht Flughafenterminal, vielleicht World Trade Center, in Spiegelungen, Lichtreflexen und schier endlosen Fluchtperspektiven auflöst, steht die künstlerische Großfotografie der jüngsten Jahre gegenüber, ebenso das oberflächenfixierte Camera Eye von posturbanen Künstlerfilmen oder die technoide Materialität skulpturaler bzw. räumlicher Objekte.. Die fantastische Gegenwelt der Tunnel, Grotten und Kristallformationen in Wasmuhts ‚Tunnel‘ und ‚Astronauten‘ besitzt parallele Orte in Rauminstallationen, Skulpturen und Videoanimationen, objekthaften und interaktiven Szenarien, in denen der Übertritt in die andere Welt als ein leichter Schritt erscheint.. Licht, Geschwindigkeit, Entmaterialisierung, die Auflösung der Präsenz in flüchtige Zustände, wie sie in Wasmuhts ‚Pathfinder‘ dargestellt ist, findet ähnlich sog- und rauschfördernde Imaginationen in multimedialen Inszenierungen, kleineren und großen künstlerischen Konzepten, in denen vielfach, wie auch bei Wasmuht, ein Querverweis auf sublimale Naturerfahrungen auftaucht.

Das Ego, Leitmotiv der modernen Künstlerposition, ist aus all diesen Werken gewichen. Es sind Handschriften erkennbar, doch sie führen eher zu unterschiedlichen Wahrnehmungssensibilitäten und Leidenschaften als zu einem präsent sein wollenden Autor, einer sich selbst darstellenden Autorin. Generell sind Menschen in diesen Werken rar geworden. Wenn sie erscheinen, dann als schemenhafte Figuren, raumstiftende Positionsmarken oder als mehr oder weniger stilisierte Fiktionen. Es ist interessant zu beobachten, dass sie in Corinne Wasmuhts Gemälden erst seit rund fünf Jahren auftauchen; zuvor waren die Bildkompositionen leere Projektionsräume für den unvermittelten Einstieg in eine andere Realität, eine andere Dimension, einen Wachtraum. In ‚Astronauten‘ und ‚Menschen im Kunstlicht‘ arbeitete Wasmuht erstmalig mit der Darstellung von Menschen. Als sie dort erschienen, waren sie allerdings fest ‚montiert‘, als Persönlichkeiten der Zeitgeschichte, bekannte Astronauten (viele Raumfahrer und alle Raumfahrerinnen wurden erfasst) bzw. weniger bekannte, ins Schlaglicht der Medien geworfene Individuen. Diese reproduzierten, ihre Ursprungsbilder erinnernden Portraits oszillieren und erstarren zugleich in den Facetten der sie einschließenden Kristallstrukturen. Inzwischen hat sich die Bildstruktur von Wasmuhts Gemälden völlig verändert, es sind Raumschichtungen entstanden, in denen Menschen als Silhouetten auftauchen und verschwinden, sie als bewegte Existenzen in der Bildwelt agieren. In ‚Gewalt‘ sind es fleckenartig auftauchende Körperkonturen, die am ehesten verworrenen Pixeln ähneln und erst bei längerem Hinsehen als Konstellation einer Kampfszene identifizierbar werden. In ‚Saturn‘ sind es zusammenhanglose, einzelne Schattenfiguren, deren Sphäre sich mit Planetenfeldern und vereisten Gebirgsmassiven überschneidet.

Wie Folien liegen inzwischen Wasmuhts Bildebenen übereinander, voreinander, eine unmittelbare Betrachtung der Räume ist jetzt verhindert. In ‚Gate 11‘ ist das Eindringen in den saalartigen Raum durch Blendungen, Überstrahlungen, sowie diverse unscharfe, verzogene und verzerrte Deckschichten an der Oberfläche völlig unmöglich gemacht. Es sind zunehmend unklare, von Zeichenschleiern durchzogene Szenen, die Wahnvorstellungen, Weltkatastrophen und digitale Fehlbilder auf eine gemeinsame Stufe setzen. Es ist naheliegend, dass diese malerische Generation

von den Technologien der Computersimulation geprägt ist. Ohne sie wären solche Gemälde kaum denkbar, hätte man keine Wahrnehmungsinstrumente dafür, sie zu entwerfen oder anzusehen. Somit geht es hier um einen Zusammenhang zwischen der Realität und dem Fortgang der Malerei, eine Relation, die hier – und ebenso bei anderen Malenden dieser Generation - ganz augenscheinlich nicht zu künstlerischem Eskapismus, sondern zu medialer Konfrontation führt.. Und folglich geht es auch um eine Konfrontation mit den Kurzschlüssen seitens der Betrachter. Denn warum, so die häufigen Fragen, werden Bilder herbeigeholt, die man vom Bildschirm kennt bzw. zu kennen glaubt? Warum als Gemälde, wenn es doch auch die Möglichkeiten von Computerausdrucken oder Flatscreens gibt? Warum eine solche Anbietung dieses alten, von all jenen Erfindungen bedrängten und genuin künstlerischen Mediums an die ‚Ästhetik unseres Alltags‘?

So geschraubt die Moral, so geschraubt die Argumente gegen sie: Es handelt sich um eine Malerei, die der Tradition von imaginativen, die gelebte Realität überschreitenden und in wahlweise positives oder negatives Jenseits transzendierenden Bildern folgt. Deren Produzenten haben seit je her dem Format ihrer Darstellung vertraut. Sie haben die Fläche einer Leinwand oder einer Holztafel als eine eigens für solche Imaginationen geeignete Projektionsfläche verstanden, in der das in der Realität Gesehene sich mit dem dort Unerfahrbaren traf. Lediglich vorübergehend, in den Hochzeiten der Moderne, glaubte man, dass Imaginationen nicht mehr künstlerisch seien. Grund war, dass es plötzlich so viele gab. Dieses Diktum für Kunst, insbesondere Malerei, ist seit einiger Zeit brüchig geworden, da es die Gegenwärtigkeit und das Vermögen dieses Mediums verkannte. Von Jack Goldstein bis zu Corinne Wasmuth und quer durch ein sehr weites Feld von Kolleginnen und Kollegen wird eine ‚Picture Generation‘ sichtbar, deren Werke die heutige Wahrnehmung und deren unentwirrbare Konditionierungen aus realer und virtueller Erfahrung, Wirklichkeit und Bilderwelten in eine Synthese bringen. Diese Gemälde sind mehr als die in ihnen dargestellten Bilder. „Durch den Malprozess werden sie organisch transformiert. Es wird eine andere Ebene erreicht, nicht nur im formalen oder stofflichen Sinne. In einem Gemälde werden Raum und Zeit anders erfahren als in einem fotografischen, gefilmten oder digital generierten Bild. Das Gemälde ist in der Lage, die Effekte, die Konsequenzen, den Zustand der Einverleibung dieser öffentlichen Bilder darzustellen, es enthält diesen Zustand unserer 'Einverleibung'."