

Matt Saunders

Connaisseur des Chaos: Wessels zerbrochener Bildraum

Ich sitze im Zug, der dank des ramponierten Schienensystems des amerikanischen Unternehmens Amtrak unruhig hin und her springt. Trotz ungeeigneter Beleuchtung schaue ich mir auf meinem Smartphone und Laptop Abbildungen von Elias *Schöne Neue Welt* an. Auf meinem Display sammelt sich zunehmend Staub und während sich die Sonne langsam, aber sicher dem Horizont nähert, kommen auch noch vermehrt meine fettigen Fingerabdrücke zum Vorschein. Geistesabwesend kratze ich an einem Fleck von irgendetwas herum, den ich auf meinem Bildschirm entdecke, während mein Blick prüfend auf das Trackpad fällt: Ist das eine Delle? Meine schicken digitalen Werkzeuge sind so abgenutzt, so schmutzig, dass sie mich ablenken. Ich versuche mich auf die Bilder zu konzentrieren, die ich geöffnet habe.

Wieder und wieder kehre ich zu dem Ordner mit den Bildern zurück, die mir Elias kürzlich geschickt hat, genieße die herrlichen Farben des Bildschirmschimmers und deren uneingeschränkte Eleganz, ganz zu schweigen von der (ja, ich traue mich es zu auszusprechen) Schönheit seiner Werke. Ich bin frustriert, die Bilder nur auf diese Weise betrachten zu können und sehne mich danach, mich an ihrer Größe, ihrer Oberfläche, ihrer materiellen Beschaffenheit zu erfreuen. Und jedes Mal, wenn ich erneut mein Spiegelbild auf dem schmutzigen Display sehe, wie es eines der subtilen, dunklen Bilder überlagert (wie etwa *Schöne Neue Welt*, No. 7 oder No. 11), verfluche ich die körperlose Natur unserer modernen technischen Betrachtungsweise ebenso sehr wie die allzu physischen Unannehmlichkeiten des Gerätes.

»Device« (Mittel; Sinnbild, Zeichen, Emblem) ist für mein durch die analoge Malerei geprägtes Verständnis ein Begriff, das mich der Künstler Jasper Johns gelehrt hat. In seinen Werken wie *Device Circle* (1959) und *Device* (1961-1962) ist das »Device« etwa Teil des Gemäldes - beispielsweise eine Holzleiste, ein Lineal oder ein Besen. Es stört das Gesamtbild, unterbricht dessen Oberfläche, erzeugt Kratzer, Abschürfungen oder Verwischungen. Oder aber das »Device« ist das gesamte Kunstwerk, ein Objekt, das sich selbst kennzeichnet, das seine eigene Herstellung inszeniert, während es seine eigene Oberfläche beschädigt - eine radikale Objektivierung, ein Verweigern von Illusion. Verschmierte Farbe ist das, was es ist: sowohl ein neues Zeichen als auch eine Auslöschung des alten. Nach mehreren berühmten Gemälden und Zeichnungen sollte Johns' Thema der »Devices« schließlich in eine Reihe von Druckgrafiken übergehen, in denen sowohl der Gegenstand, der Spuren hinterlässt als auch die Spur selbst in einem Bild dargestellt werden - ein auf eine Ebene reduziertes Zeichen eines schöpferisch-destruktiven Prozesses.

Ich schweife ab, aber nicht vollends. Eine der nahezu unheimlichen Eigenschaften beim Betrachten von *Schöne Neue Welt* auf einem Bildschirm ist, dass wir es tatsächlich mit visuellen Artefakten beschädigter Displays zu tun haben. Während der Strom eines digitalen Notfalls aus unangenehm aufklaffenden Rissen quillt, kippe ich mein eigenes »Device« beunruhigt hin und her, in Sorge, es handle sich hierbei nicht nur um eine Illusion, sondern um tatsächliche Beschädigungen. Diese Wechselwirkung, die ich erlebe, während ich versuche, über Elias' Werk zu schreiben, erinnert mich an eine weitere bedeutende Arbeit, die ebenfalls Johns' »Devices« zu verdanken sind: Robert Morris 1961 *Box with the Sound of Its Own Making*. Wessels ramponierte iPhones und iPads sind »Devices«, die Bilder aus den Spuren ihrer eigenen Zerstörung erzeugen - Bilder einer entstehenden Abstraktion, die ihrerseits eng mit Auslöschung und Zerstörung verbunden ist. Ein großer Unterschied liegt hingegen darin, dass Wessels »Devices« nicht aus stabilem Holz und Leinwand bestehen, wie Johns sie verwendete. Und so schwierig es auch für ihn gewesen sein muss, seine Apple-Produkte zu zerstören (in der Tat berichtete mir Elias von seinen beständigen und anstrengenden Bemühungen, die notwendig waren, um seinen »Devices« entsprechenden Schaden hinzuzufügen): Die Ergebnisse erinnern unweigerlich an technologisches Versagen.

Einige Aspekte dieser Serie erinnern mich an prägende Arbeiten aus den frühen 2000er Jahren in New York: Trisha Donnellys Objekte, die auf Scannern ausgerollt werden, Seth Prices Videos, die sich durch einfache digitale Effekte selbst auslöschen, Wade Guytons mit Plottern gedruckte Gemälde, durchsetzt mit Produktionsfehlern von den dafür verwendeten Maschinen und Materialien oder auch Takeshi Muratas frühe »Videoslime«-Experimente. Was diese unterschiedlichen Praktiken damals scheinbar gemeinsam hatten, war das Versprechen einer generativen Fehlfunktion, eine Art Erhabenheit des technischen Zusammenbruchs von Konsumgütern. Technologien sind im Laufe der Zeit immer nutzerfreundlicher geworden und liefern inzwischen den Großteil unserer Inhalte. Daher kennen wir solche Fehlfunktionen wohl nur zu gut. So wirkt die Bildsprache von *Schöne neue Welt* in ihrer vermeintlich absoluten Abstraktion in großen Teilen völlig vertraut - weniger gegenständlich, sondern einfach sachlich. Diese Sachlichkeit erinnert an Johns' *Literalism*, den Anspruch, seine Bilder nicht nur als reine Kunstwerke sondern auch als triviale Objekte zu betrachten. Auch wenn Elias' Bilder in weiten Teilen so wirken, als kämen sie aus einer anderen Welt - ein völlig zerstörtes »Device« als glorreiche, mutige Grenze - sieht man darin plötzlich unverkennbar Streifenbildungen einer fehlerhaften Aktualisierung, tote Pixel oder den defekten Rand eines Displays. Vielleicht kommen Ihnen auch die geschwungenen Regenbogenmuster bekannt vor oder die sichtbaren Luftblasen, die entstehen, wenn sich einzelne Schichten innerhalb des Displays voneinander ablösen. So gibt es in diesen visuell reichhaltigen Flächen immer wieder Momente, die uns Hinweise auf den Maßstab sowie die vertrauten Technologien und deren Fehlfunktionen liefern. So, wie Guytons Gemälde einen Teil ihrer Kraft aus ihrer absoluten Sachlichkeit beziehen (er unternimmt nichts, um allseits bekannte Misslichkeiten eines schlechten Tintenstrahldrucks zu kaschieren oder zu verfeinern), so besteht auch in Wessels Bildern eine produktive Verbindung, die klar und nachvollziehbar macht, wie seine

Werke entstanden sind. Es sind zerbrochene Bilder. Und diese Brüche sind wunderschön.

Die schöne neue Welt in Elias Wessels Bildern wirkt in weiten Teilen erschüttert und chaotisch. Was hat es damit auf sich, wenn die Zerstörung von Technologie so konkret dargestellt wird? Bis zu einem gewissen Grad hat das Ganze etwas Vertrautes, denn die gelebte Erfahrung einer neuen Technologie birgt auch die Gewöhnung an neue Zeiten des Verfalls, neue Arten von Defekten und Fehlfunktionen. (Dabei steht die in Wessels Bildwerdungsprozess inhärente Gewalt diametral gegenüber der Geborgenheit, die wir im Zusammensein mit unseren teuren Geräten verspüren: Neue Formen von Körperlichkeit bedürfen auch neuen Formen von Fürsorge.) Es gibt spektakuläre Bruchstellen in Wessels »Devices«, aber es existieren auch, wie eingangs beschrieben, unterschwellige Ablenkungen für den Benutzer: ein verschmiertes oder verkraztes Display, generell die Angst vor Beschädigung. Nicht zu vergessen - die Dauerpräsenz unseres Smartphones, dem ständigen, leibhaftigen Begleiter unseres Lebens. Was bedeutet es, die Energie solcher Erfahrungen für eine neue Art des Bildermachens zu nutzen? Ich stelle fest, dass in Wessels Prozess nicht nur eine gewisse Freude, sondern auch etwas grundlegend Erlösendes steckt. Sein Smartphone wurde geopfert, um uns von unseren Sorgen zu befreien, um unser Trauma über einen kostspieligen Ausrutscher oder einen Kratzer zu verdrängen, um uns so die zufällige Schönheit erkennen zu lassen, die in der Zerstörung zum Vorschein kommt. Ich erkenne vertraute Effekte (wie die oben genannten), und erfreue mich zugleich an dem Versuch, weitere zu entschlüsseln. Die Bedeutung dieser Bilder liegt nicht nur in der sichtbaren Üppigkeit von Farbe, Struktur und Leuchtkraft, sie liegt in der produktiven Spannung zwischen dieser ansprechenden Ästhetik und der Art und Weise, wie man einige der transformativen Schäden interpretieren kann. (Ich reagiere darauf mit einem kurzen Schaudern, das sogleich von einer andächtigen Ehrfurcht abgelöst wird.)

Bis jetzt habe ich darauf geachtet, diese Kompositionen vage als »Werke« oder »Bilder« zu bezeichnen, weil ich sie momentan nur auf dem Display, also im »Bildschirmraum« betrachte. Das ist natürlich *nicht* das, was Wessel uns wirklich gibt. Was bewirken sie außerhalb des Displays? Kehren wir zu Wade Guytons künstlerischer Praxis zurück, die oft auf den Fehlern beruht, die entstehen, wenn sich der digitale Raum mit einem materiellen Objekt verbindet. Für seine bedeutendste Arbeit, die *Black Paintings-Serie* (2007-2008), wies Guyton den Drucker an, ein einfaches schwarzes Quadrat auf die Leinwand zu drucken, was jedoch wiederholt missglückte, da es zu Produktionsfehlern kam. Die Bedeutung seiner Werke liegt jedoch genau in diesen Mängeln: den Schrammen, Kratzern, Streifen und Ausrichtungsfehlern, die entstehen, wenn der Drucker mit der stark grundierten Leinwand kämpft. Ein Gemälde von Guyton ist nichts anderes als eine sichtbar gewordene Materialschlacht.

Wessels Arbeit geht in eine andere Richtung. Indem er die Effekte auf seinen zersplitterten Displays abfotografiert und diese Bilder als großformatige Farbfotografien produziert, umgeht er Guytons unvollkommenen Drucker, um ein weitaus zuverlässigeres Ergebnis zu erhalten. Wenn überhaupt, dann homogenisiert,

glättet und denaturiert diese Herangehensweise das Bild von seinem gewalttätigen Ursprung. Die Zeichen der Zerstörung lassen sich in den Bildern lesen, jedoch werden einige der Informationen (ganz zu schweigen von der haptischen Beschaffenheit) auf eine neu definierte, nahtlose Oberfläche reduziert. Womit wir es zu tun haben, entspricht im Wesentlichen den Präsentationsformen zeitgenössischer Fotografie: skalierbar, makellos, rückseitig kaschiert. Was sollen wir also von Wessels Behauptung halten, dass wir es hier mit Malerei zu tun haben?

Steckt hinter dieser Idee etwas anderes als das mehr oder minder große Format eines Gemäldes und dessen ungerahmte Präsentation? Keine dieser beiden Eigenschaften scheint in der heutigen Zeit noch unphotografisch zu sein. Und dennoch ist für mich Wessels Arbeit als »Malerei« provokant und interessant. Es bestehen offensichtliche Verbindungen in der Rhetorik der Bilder. Formen und Farben, Kantenbeziehungen, Dynamik und Gleichgewicht und vor allem das Vorhandensein sichtbarer Zeichensetzung - all das entspricht vielen Konventionen der abstrakten Malerei. Besonders überrascht mich die »Präsenz des Manuellen« und ich verweile bei den unruhigen Kratzern in *Schöne Neue Welt*, No. 2, 5, 6a und 6b.) Aber eine Arbeit ist nicht deshalb automatisch interessant, weil sie für etwas anderes gehalten wird. Wenn man eine der Fotografien mit einem Gemälde verwechseln würde, wäre das nicht genug.

Das potenziell Malerische an der *Schönen neuen Welt* ist nicht die gemäldehafte Anmutung der Bilder, sondern paradoxerweise die Reduzierung von Bild und Material zu einem zusammengesetzten Objekt. Das Display seines Smartphones als Vermittler zwischen Pixel und Fotografie wird für Wessel zum Ort, an dem er die Auswirkungen des Zerstörungsprozesses, der im digitalen und im analogen Raum stattgefunden hat, mit seiner Kamera zu einem Gewebe einer anderen Art von Raum zusammenflacht - so wie Maler es tun, wenn sie in ihrer Arbeit zwischen bewusster Pinselführung und dem, was die verwendeten Materialien von sich aus tun, abwägen müssen.

Im Zeitalter sich wandelnder Technologien und zahlreicher Möglichkeiten der Bilderzeugung ist es interessant darüber nachzudenken, wie sich eine erweiterte Definition von Malerei fortentwickeln und dabei zugleich einer bestimmten Linie treu bleiben kann. Bisher haben sich die Versuche, »die Malerei« zu erweitern, lediglich auf das Erscheinungsbild gestützt, wobei die Verwendung von Keilrahmen und Leinwand als ontologisch angesehen wird. Oft ist das genauso oberflächlich wie der »Look« der Malerei. Mich interessiert viel mehr die Art und Weise, wie Aspekte der Malerei durch deren Übertragung in andere künstlerische Praktiken weiterentwickelt werden können.

Wessels Arbeiten sind Kompositionen, in denen sich Signale (aktivierte Pixel), Zeichen und Spuren miteinander verbinden. Es besteht eine produktive Resonanz zwischen dem digitalen Raum innerhalb des Displays und dem (im Sinne Johns) objekthaften Bildraum seiner Gemälde, auch wenn diese Resonanz nicht immer offensichtlich ist, da wir unsere Displays für gewöhnlich als Fenster, als Übermittlungssysteme für Inhalte wahrnehmen und dabei ihre Beschaffenheit übersehen. Bilder auf einem

Display basieren auf einer Struktur, die der von Kett- und Schussfäden einer Leinwand nicht unähnlich ist - folglich bezeichne ich sie als »Gewebe«. Lässt sich somit einem Objekt in diesem Raum eine Körperlichkeit zusprechen? Ein fließendes Signal kann gestört oder unterbrochen werden, sich gar verletzen? *Schöne Neue Welt* lässt diesen Schluss zu, denn durch das Aufbrechen des makellosen Gehäuses des Smartphones zeichnet Wessel die Wechselwirkung von Signal und Diode mit physikalischen Kräften nach. Für Maler ist es alltäglich, vom »Körper« der Farbe zu sprechen. Die Eigenschaften eines Gemäldes sind untrennbar von den Eigenschaften des Materials, auf welches es aufgetragen wird. Und es sind eben diese Wechselwirkungen, die das Medium ausmachen, nicht bestimmte Formate. (Man vergleiche nur ein winziges Tafelbild der Sienesischen Schule und einen riesigen Anselm Kiefer. Beide definieren wir als Malerei. Dennoch haben sie sehr wenig gemeinsam außer ihrer Beziehung zwischen Material und Bild sowie zwischen Zeichen und dem Bild als Ganzem.) Wessels Werk, das Malerische in den Bildern erkennend, die er heraufbeschwört, beteiligt sich an der Erweiterung der Definition von Malerei für eine Welt, die ihre traditionellen Materialien zunehmend überflüssig macht. Wir brauchen kein Genre alter Traditionen, das am Leben erhalten wird. Was wir brauchen ist eine neue und anpassungsfähige malerische Intelligenz, die versteht, dass der Raum, in dem Malerei stattfindet, ein jeder ist, in dem eine Matrix aus Materialien in ein Bild umgewandelt werden kann - nicht als Bild allein, sondern als objektgewordene, zusammengesetzte Form.

Als Maler im Sinne der alten Schule ist es mir nicht entgangen, dass Wessel durch das Display in diesen Raum vordringt. Die Oberflächeneigenschaften der Fotografie - das Gefühl eines Bildes hinter und innerhalb dieser Oberfläche - sind mir schon immer anders vorgekommen als in der Malerei, wo die Oberfläche der Leinwand eine Topographie und einen offenen Kontaktpunkt zwischen dem Maler und seinem Werk darstellt. Wessel hämmert buchstäblich auf das geschlossene Glas des Displays, um dieses zu öffnen.

Eine weitere Sache, die mich brennend interessiert, ist, dass er diesen Werkzyklus um den Faktor Zeit erweitert. Die Videoarbeiten *Schöne neue Welt - The Moving Images* (2021) stehen in einer langjährigen Tradition des von Hand gezeichneten, abstrakten Bewegtbildes (z. B. Fischinger, Richter, Belson, Lye), das oft als Animation bezeichnet wird, dennoch eng mit der Malerei verwandt ist.

Interessanterweise sind die visuellen Ereignisse in Wessels Bewegtbildern weniger direkte Zeichen und Spuren, sondern vielmehr Reaktionen auf seine »Zeichnung«. Die Displays reagieren auf die Beschädigungen, die er angerichtet hat, in und zu ihrer eigenen Zeit: Sie flackern, pulsieren, werden von Störimpulsen unterbrochen. Unverkennbar handelt es sich hier um digitale Effekte, aber warum kommt mir das alles so unheimlich lebendig vor? Wie ein atmendes Ding?

Den Anthropomorphismus dieser Videoarbeiten außer Acht lassend, glaube ich, dass sie die Verbindung von Wessels Arbeit zu einer malerischen Praxis sichtbar machen. Die Impulse, die durch die Videos laufen, erforschen die Struktur dieses Raums, nicht

als undifferenziertes, immaterielles Feld, sondern als materielles und strukturiertes Terrain. Ich mache mir wieder Sorgen um meine eigenen fragilen Displays, aber jetzt denke ich anders über sie. Wo sonst, in der digitalen Welt, konnten wir eine solche Verbundenheit mit der Leinwand verspüren?