

GEORGE PUSENKOFF: MIT PINSEL UND PIXEL

Malerei im Computerzeitalter

Christoph Zuschlag

Wer heutzutage als Künstler zu Pinsel und Farbe greift, gerät nicht selten in den Verdacht des Anachronismus. Verkünden nicht die Theoretiker der Medienkünste seit den späten 1980er Jahren unablässig das Ende der Malerei? Das Qualitätssiegel »zeitgenössisch« bleibt sowohl im aktuellen kunsttheoretischen und kunstkritischen Diskurs als auch auf vielen Großausstellungen der letzten Jahre meist den Gattungen Photographie und Film, Video und Installation vorbehalten. Auch auf der kommenden *documenta XI*, so darf man vermuten, wird die Malerei wohl nur eine untergeordnete Rolle spielen. Nun ist freilich der Abgang auf die Malerei in der Kunstgeschichte nicht neu. Den Anfang damit machten die Theoretiker der Photographie gegen Ende des 19. Jahrhunderts. Um 1912 vollzog Marcel Duchamp demonstrativ und programmatisch seinen Ausstieg aus der Malerei, um sich der Objektkunst zuzuwenden. Für die jüngere deutsche Kunstgeschichte sei nur an Jörg Immendorff erinnert, der 1966, während seiner Studienzeit bei Joseph Beuys an der Düsseldorfer Kunstakademie, auf ein Bild die Worte »Hört auf zu malen« schrieb. Dieser Aufruf spiegelt die in der gesellschaftlichen Umbruchssituation der späten 60er Jahre gerade auch im Kreis um Beuys virulente Diskussion um den Wert der Malerei und über die Erweiterung des Kunstbegriffs wider (Immendorff selbst legte den Pinsel bekanntlich nur vorübergehend aus der Hand).

Doch die Frage »Pinsel oder Pixel?« scheint mir gar nicht die entscheidende zu sein. Im Grunde ist sie sogar, wie das Werk von George Pusenkoff beweist, falsch gestellt. Denn *daß* die Malerei, ob gegenständlich oder abstrakt, ihren Stellenwert auch in der digitalen Ära, auch in einem sich wandelnden und erweiternden Spektrum der künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten behaupten wird, ja daß ihr sogar ganz neue Aufgaben zuwachsen werden, steht für mich außer Zweifel. Viel spannender ist doch die Frage, wie sich Malerei heute darstellt und wie sie sich in Zukunft verändern wird. Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen erweist sich die Beschäftigung mit dem Werk von George Pusenkoff als in hohem Maße fruchtbar, einem Werk, in dem sich Pinsel und Pixel nicht ausschließen, sondern zu einer originellen und innovativen künstlerischen Synthese zusammenfinden.

George Pusenkoff, 1953 in Krasnopolje / Weißrußland geboren, studierte Informatik und Kunst in Moskau. Dort erhielt er wichtige Impulse im Umfeld der non-konformistischen Avantgarde um Ilya Kabakov und Erik Bulatov. Nach dem Wegfall des »Eisernen Vorhangs« übersiedelte Pusenkoff mit seiner Familie 1990 nach Köln. Dort lebt und arbeitet er seither, unterbrochen von regelmäßigen Arbeitsaufenthalten in Moskau, wo er nach wie vor ein Atelier unterhält. In Ost und West hat sich Pusenkoff mit einer Malerei einen Namen gemacht, die den zitierenden und paraphrasierenden Rückgriff auf den Bilderfundus der Kunstgeschichte mit einer neuartigen, Internet und Computer einbeziehenden Technik verbindet.

Einen unerwarteten Popularitätsschub erlebte der Künstler 1995 im Zusammenhang mit einem Rechtsstreit, der Kunstwelt und Medien aufhorchen ließ. In seinem in Acryl auf Leinwand gemalten Bild *Power of Blue* aus dem Jahr 1994 hatte George Pusenkoff drei kunstgeschichtliche Quellen verarbeitet: Yves Kleins charakteristisches Blau, die Umrisse der weiblichen Aktfigur einer Schwarzweißphotographie mit dem Titel *Miss Livingston I, Beverly Hills 1981* aus der Serie *Big Nudes* des Star-Photographen Helmut Newton und ein gelbes, auf Malewitsch anspielendes Quadrat. Helmut Newton sah eine Reproduktion des Bildes auf einer Einladungskarte und hielt es für ein Plagiat seiner Photographie. Über seinen Hamburger Rechtsanwalt erwirkte er eine einstweilige Verfügung, die Pusenkoff verbot, das Bild auszustellen und zu verbreiten. Da das Gemälde zu dieser Zeit in einer Einzelausstellung des Künstlers in der Ursula-Blickle-Stiftung in Kraichtal hing, mußte es dort mit einem Vorhang verhüllt werden. Im Prozeß bestätigte das Landgericht Hamburg am 20. Juni 1995 seine einstweilige

Verfügung. Pusenkovff ging in die Berufung – und gewann in zweiter Instanz vor dem Hanseatischen Oberlandesgericht (Urteil vom 12. Oktober 1995 – 3 U 140/95). Dieses stellte nämlich fest, daß Pusenkovffs Werk keine einwilligungsbedürftige Bearbeitung (§ 23 UrhG), sondern eine freie Benutzung (§ 24 UrhG) sei. Der Maler habe das Werk Newtons nicht kopiert, sondern in freier und schöpferischer Weise zitiert und dabei ein eigenständiges neues Werk geschaffen. Das Urheberrecht des Photographen war nicht verletzt und George Pusenkovff vom Vorwurf des Plagiats freigesprochen. Als Präzedenzfall und vor dem Hintergrund der Bedeutung des Zitats in der Kunst der Postmoderne schrieb der Fall Rechtsgeschichte.

Das Kunstzitat ist ein zentrales Element im Werk George Pusenkovffs, in dem der östliche und der westliche Pol seiner Biographie ebenso wie seine beiden Studiengebiete Informatik und Kunst zusammenfließen. Der Künstler setzt sich nämlich mit den alten und modernen Meistern der europäischen und US-amerikanischen Malerei, etwa mit Leonardo, Bronzino, Manet, van Gogh, Albers, Rothko, Warhol, Lichtenstein und Rauschenberg, ebenso auseinander wie mit der russischen Kunst von Malewitsch bis Kabakov. Neben der Malerei dienen ihm Photographie und Film als Quellen, nicht selten in Kombination miteinander, wie beim oben erwähnten Bild *Power of Blue*. Zudem entstehen in den letzten Jahren zunehmend abstrakte Bilder, die nur zum Teil Kunstgeschichtsreferenzen enthalten und in diesem Katalog erstmals umfassend publiziert werden.

Was die gegenständlichen und die abstrakten Bilder sowie die *wall paintings* Pusenkovffs verbindet, das ist das zugrundeliegende künstlerische Konzept. Pusenkovff ist ein konzeptueller Maler in dem Sinne, daß er nicht spontan und intuitiv ans Werk geht, sondern ein Nachdenken über Fragen der Bildentstehung, der Wahrnehmung, des Originals und der Malerei im Medienzeitalter Grundlage seiner Kunst ist. Erst vor diesem Hintergrund erhalten die Bilder ihren tieferen Sinn. Das bedeutet freilich nicht, daß es sich bei Pusenkovffs Malerei gleichsam um »gemalte Gedanken« handelte. Vielmehr liegt die Leistung des Malers gerade darin, eine konzeptuell grundierte Malerei entwickelt zu haben, die auch ästhetisch schlüssig und eigenständig ist.

Über seine 1995 entwickelte ureigene Technik spricht George Pusenkovff nicht sehr gern, weil sie nur Mittel zum Zweck ist, weil der Betrachter nicht von den eigentlichen Fragen abgelenkt werden soll. Dennoch sei sie hier dargestellt, weil sie der Künstler generell anwendet, gleich ob er Bilder aus dem Internet, eingescannte Photographien oder eigene digitale Skizzen benutzt, gleich ob es sich um gegenständliche Sujets oder abstrakte Kompositionen handelt. Als Beispiel wähle ich das Bild *Single Mona Lisa (Yellow)* aus dem Jahr 1997. Die quadratische, mit Acrylfarben bemalte Leinwand mit den Maßen 200 x 200 x 8 cm zeigt das im Blow-up-Verfahren vergrößerte, oben vom Bildrand angeschnittene Gesicht der Mona Lisa in den Farben Gelb und Schwarz. Das Bildfeld mit dem Motiv ist oben, unten und am rechten Rand mit einem ebenfalls gemalten, innerbildlichen Rahmen in Weiß und Schwarz umgeben. Die schmalen Streifen imitieren die Randleisten eines Computerinterfaces, die sogenannten Task-Leisten, mit ihren typischen Symbolen wie Pfeilen etc. Auf dem oberen Streifen befinden sich mittig der Bildtitel *Single Mona Lisa* mit der Angabe (1:1) zwischen länglichen Querstreifen und quadratischen Symbolen in den Ecken, auf dem rechten Streifen zwischen zwei Pfeilen jenes Computersymbol, das man mit dem Cursor nach oben und unten bewegen kann, um den Bildschirm zu scrollen, und schließlich unten nochmals dieses Motiv, ein weiterer Pfeil sowie links die Angabe 1.27M/1.08M.

In der Wahrnehmung des Bildes durch den Betrachter kommt es zu einer irritierenden Vermischung der Realitätsebenen. Das Bild präsentiert sich in seiner Ästhetik als »Computer-





Bild«, aber es ist, an der malerischen Epidermis und auch am Format deutlich zu erkennen, unzweifelhaft ein »klassisches«, ein handwerklich gemaltes Bild, mit einer Ikone der Malereigeschichte als Sujet. Wie ist das Bild entstanden? Zunächst lud Pusenkoff aus dem Internet von der Website des Louvre eine Reproduktion des Leonardo-Gemäldes auf seinen Computer (die Angabe 1.27M/1.08M auf dem gemalten Bild bezeichnet den Megabyte-Umfang der Datei). In der dann vorliegenden digitalen Bilddatei übermalte Pusenkoff einen Ausschnitt des Motivs mit dem elektronischen Pinsel (Paintbrush-Programm). Sodann schickte er die Datei an einen Plotter, der gleichsam als Schnittstelle zwischen digitalem und analogem Code fungiert. Der Plotter fertigte mehrere Folien, die zusammengefügt das Motiv in der von Pusenkoff gewünschten Größe ergaben. Auf diesen Folien war das Motiv vollständig in Hell-Dunkel-Partien aufgelöst. Die Stellen, die auf dem fertigen Bild gelb erscheinen

sollten, waren vorgestanzt. Die vorgestanzten Partien mußte Pusenkoff nun einzeln aus den präparierten Folien herauslösen. Dann montierte er die Folien auf der Leinwand, die er zuvor komplett mit schwarzer Farbe bedeckt hatte, und trug, in acht bis zwölf übereinanderliegenden Schichten, die gelbe, mit feinem Sand gemischte Acrylfarbe auf, die sich an den schablonierten Stellen auf die Leinwand durchdrückte und dort, auf dem schwarzen Fond, reliefartig erhabene Partien bildete – ein der Pochoir-Technik ähnliches Schablonenverfahren, in dem die Schablonen die Funktion des Kartons in der klassischen Kunst übernehmen. Am Ende löste der Künstler die Folien wieder von der Leinwand ab. Was sich in dieser Beschreibung als ein quasi-automatisiertes und standardisiertes Verfahren darstellt, ist in Wirklichkeit eines, bei dem die technischen Hilfsmittel immer dem Manuellen untergeordnet bleiben. Die Präzision der malerischen Ausführung ist allein mit technischen Mitteln nicht zu erreichen, sie verdankt sich letztlich der Hand des Malers, der, ganz klassisch, Farbe in mehreren Schichten auf die Leinwand aufträgt.

George Pusenkoff bringt den Computer nicht nur technisch, also im Entstehungsprozeß der Bilder, sondern auch motivisch und ästhetisch in sein Werk ein. So gibt es in seinen Bildern keine runden oder geschwungenen Formen, vielmehr sind alle Ränder und Kanten eckig und stufig – wie die Pixel (picture elements), jene Myriaden kleiner graphischer Punkte, in die Buchstaben, Symbole und Bilder auf der Mattscheibe aufgelöst werden. Auf den Computer verweisen auch die erwähnten gemalten innerbildlichen Rahmen in Weiß und Schwarz. Hinzu kommt der gemalte Mauszeiger. Nicht zuletzt ist es die technisch-kühle Aura, die Pusenkoffs Bildern eine Bildschirm-Ästhetik verleiht und zugleich Virtualität und Veränderbarkeit suggeriert, laden doch der Cursorzeiger und die anderen Computersymbole den Betrachter zur Interaktion ein, was wiederum im Kontrast zur faktischen Unveränderlichkeit des gemalten Bildes steht.

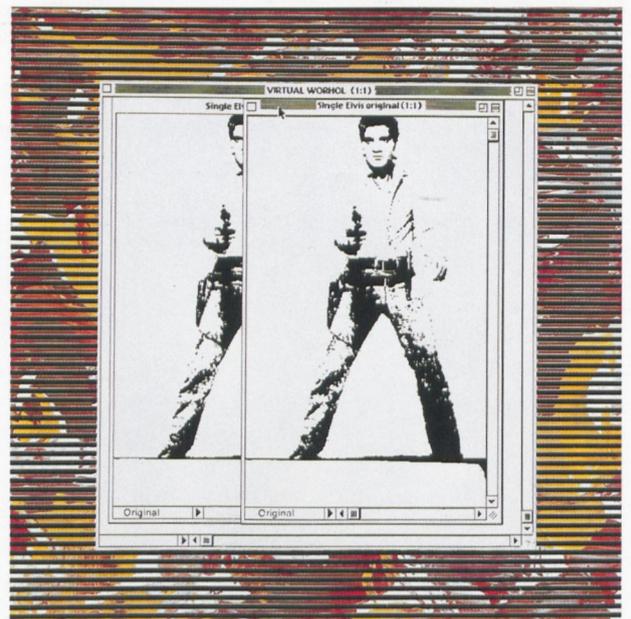
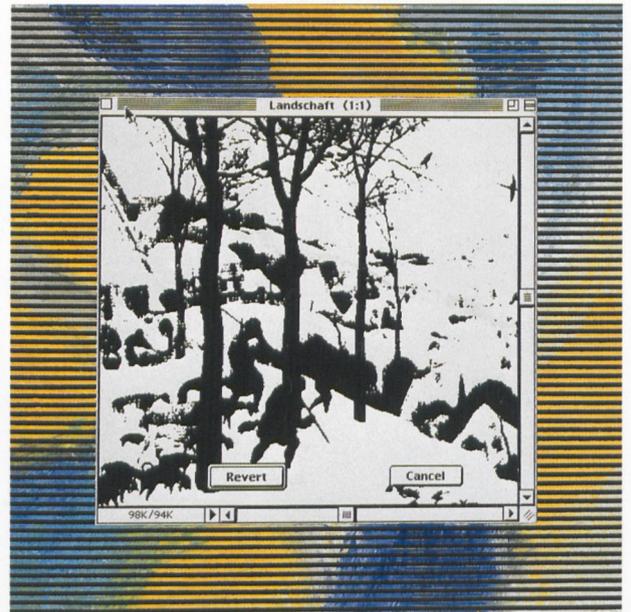
Pusenkoff versteht sich als Maler im klassischen Sinne, der, wie die Künstler seit jeher, die neuen technischen Möglichkeiten und Mittel seiner Zeit nutzt und mit dem traditionellen Handwerkszeug der Maler verbindet. Dabei kommt ihm sein Erststudium der Informatik zugute. Hinter dem Einsatz des Computers in seiner Malerei steht die Überzeugung des Künstlers, daß in den zurückliegenden Jahrzehnten nichts das ökonomische, gesellschaftliche, soziale und kulturelle Leben in unserer Gesellschaft so sehr geprägt, ja durchdrungen hat wie der Computer. Daß der Computer, das Symbol des Kommunikationszeitalters und der digitalen Ära, auch unsere Wahrnehmung und schöpferische Auseinandersetzung mit der Welt verändert (sei es in Bildern, sei es in Texten), steht außer Frage. In einer Zeit, in der jedermann im Internet virtuelle Rundgänge durch die Gemäldegalerien in aller Welt unternehmen kann, in der die Meisterwerke der Kunstgeschichte in digitalisierter Form vorliegen und im Netz wie auch auf Datenträgern verfügbar sind und jederzeit weltweit auf den heimischen Personal Com-

puter geladen und dort manipuliert werden können, in einer solchen Zeit verändern sich unser Umgang mit Bildern und mithin auch unser Begriff des Bildes grundlegend. Diesen Veränderungen spürt Pusenkov in seiner Malerei nach.

Zu Recht ist festgestellt worden, daß Pusenkov in mancherlei Hinsicht an die Pop-art und hier insbesondere an Andy Warhol anknüpft. Sei es in der Thematisierung der Medialisierung der Kunsterfahrung und der Allgegenwart der Reproduktion oder der ästhetischen Strategie des Blow-ups, sei es in der plakativen, flächigen, leuchtenden Farbigkeit oder der seriellen Reihung eines Motivs. Im Gegensatz zu Warhol, der im Siebdruckverfahren Photographien auf Leinwand übertrug, also ein reproduktives und weitgehend entpersönlichtes Arbeitsprinzip anwandte, geht es Pusenkov jedoch immer primär um Malerei. Der Gedanke einer »Factory«, wie Warhol sein Atelier programmatisch nannte, ist Pusenkov, der sich eher in der Tradition Malewitschs sieht, fern. Zudem geht Pusenkov über Warhols bildnerischen Diskurs hinaus, indem er Computerzeitalter und Kunst(-geschichte) zusammenbringt.

Dieser Katalog versammelt erstmals einen repräsentativen Querschnitt durch die verschiedenen abstrakten Werkgruppen, die in den letzten Jahren im Mittelpunkt von George Pusenkovs Œuvre stehen (vgl. hierzu das Gespräch zwischen Pusenkov und Olga Kozlova in diesem Band). Keinerlei Verweise auf die Kunstgeschichte enthält beispielsweise die aktuelle Serie *Liquid Geometry*, in der die euklidische Geometrie aus den Fugen gerät, aufgeweicht wird, flüssig zu werden scheint. Dagegen rekurren andere Werke auf die Hauptmeister der Abstraktion wie Kasimir Malewitsch, Josef Albers, Mark Rothko und Barnett Newman. In *Big Square 28 KB (1:1)* von 1995 spielt Pusenkov auf Malewitschs berühmtes schwarzes Quadrat an, in dem dreiteiligen Bild *Who Is Afraid of Red, Yellow and Blue* (1996) auf Newmans vierteiligen gleichnamigen Gemäldezyklus aus den Jahren 1966 bis 1970. Albers' *Homage to the Square* etwa wird bei Pusenkov zur *Homage to the Pixel* (1997). Jüngsten Datums ist die Serie *Screen Impressionism*. In diesen in zarten Farben gehaltenen, ganz lyrisch gestimmten Bildern mit ihren charakteristischen Farbverläufen und ihrer flimmernden Wirkung scheinen die Motive aufgelöst, überdeckt, ausradiert zu sein.

Einen eigenen Werkkomplex bilden die Bilder zum Thema *Erased*, das dieser Publikation und der Ausstellung den Namen gab (vgl. hierzu den Beitrag von Ulrich Heimann in diesem Band). In *Erased Dream* von 1996 paraphrasiert Pusenkov Roy Lichtensteins Werk *I Know How You Must Feel Brad*; an der Stelle getilgter Farbpartien ist auf der Leinwand das Wort *erased* zu lesen. Ähnlich auch das Bild *Erased Rauschenberg* aus dem Jahr 1997, das eine ausradierte Zeichnung zeigt und auf Robert Rauschenbergs *Erased de Kooning Drawing* von 1953 rekurriert. Rauschenberg hatte eine Zeichnung von Willem de Kooning, seinem Lehrer und väterlichen Freund, ausradiert und mit diesem demonstrativen Akt (der mit Einverständnis de Koonings erfolgte) seine künstlerische Befreiung vom großen Vorbild de Kooning symbolisiert. Pusenkov läßt nun Rauschenberg das Schicksal des Ausradiertwerdens teilen und macht damit deutlich, daß Kunstgeschichte ständig im Fluß ist, daß einmal erreichte Positionen von den nachfolgenden Künstlergenerationen immer wieder in Frage gestellt werden. Dabei ist Zerstörung im Bereich der Kunst für Pusenkov prinzipiell kein negatives Thema, sondern eine Metapher für Veränderung, Entwicklung, Fortschritt. Die Kunst des 20. Jahrhunderts hat gezeigt, daß Destruktion durchaus ein kreativer Akt sein kann, Dekonstruktion letztlich immer auch Konstruktion ist. Wenn etwas ausradiert wird, werden tiefere Schichten freigelegt, entsteht Raum für Neues. Wenn Träume ausradiert werden, machen sie möglicherweise Platz für neue Träume. »Die Modernität«, schrieb Baudelaire 1863, »ist das Vorübergehende, das Entschwindende, das Zufällige, ist die Hälfte der Kunst, deren andere Hälfte das Ewige und Unabänderliche ist.«



**Who Is Afraid of the Screen
No 9, 2001,**
Acryl / Lwd, 70 x 70 cm

**Who Is Afraid of the Screen
No 16, 2001,**
Acryl / Lwd, 70 x 70 cm