

Anne Neukamp

Martin Herbert

Dinge unerledigt bekommen

Du versendest eine E-Mail. Es ist die erste von vielen, heute wie sonst auch, denn wir alle sind inzwischen korrespondenzgeplagte Bürokraten geworden. Um die Nachricht abzuschicken, klickt man automatisch auf ein kleines Symbol. Wenn das E-Mail-Programm Microsoft Outlook heißt – eine vielen aufgezwungene und von vielen anderen gedankenlos akzeptierte Option –, saust man mit seinem Cursor nach oben zu einem Icon, das wie ein Papierflugzeug gestaltet ist, und zack: gesendet! Man hält sich nicht lange damit auf, dafür ist keine Zeit, und vielleicht hat man noch nie zuvor wahrgenommen, was das Zeichen eigentlich darstellt oder gar seine Poesie erfasst, sprich: etwas, das eine Botschaft enthält, in die Welt entlassen in der Hoffnung, dass es dort landen wird, wo es landen soll. Ein Papierpfeil mutet wie die archaischste, analogste, willkürlichste und langsamste Form der Kommunikation an; eine E-Mail hingegen scheint blitzschnell und absolut sicher zu sein (es sei denn, man landet im Spamordner). Vielleicht steckt in dem Design auch ein wenig triumphale Ironie. Wer denkt schon über so etwas nach? Grafikdesigner im Urlaub vielleicht. Und – Anne Neukamp.

Eine wesentliche Komponente des visuellen Vokabulars von Neukamps Gemälden ist der riesige, nahezu unsichtbare Ozean anonymer formatierter Bildmotive, der vorwiegend online existiert. Raubkopie-Icons, dröge Clipart, Logos, Funktionsmodelle für den 3D-Druck. Das ist die visuelle Sprache, mit der wir es zu einem gewissen Grad jeden Tag zu tun haben, die aber meistens von uns überhaupt nicht gesehen wird. Wir bewegen uns automatisch darin, während wir mit den Gedanken ganz woanders sind. Wir sehen, mehr oder weniger, aber wir schauen nicht. In dieser Hinsicht sind wir Automaten, die täglich darauf trainiert werden, unsere Augen immer weniger zu benutzen. Betrachten wir nun aber einmal Neukamps *Untitled (#1)(2023)*: Auf einem Raster, einem Hilfsmittel, das Künstler häufig benutzen, um Motive zu kopieren und maßstabsgetreu zu vergrößern, hat sie in verschiedenen Maßstäben fünfzehnmal von Hand das gemalt – einmal auch gedreht –, was wie ein typisches, wenn auch weniger leicht erkennbares »Senden«-Icon aussieht: ein gefaltetes Blatt Papier, dessen Innenseite schwarz abgeschattet ist.

Im Gegensatz zu dem extremen Tempo von Klicken und Senden hat Neukamp dieses harmlose Ding auf mühselige, ja fast aufopfernde Weise gemalt, es – und vielleicht alles, was es über Online-Vergessen in sich schließt – in

die erste Reihe unserer Aufmerksamkeit geholt. Fast maschinell hat sie das »Ding« reproduziert, doch steckt das Gemälde voller winziger, handgemachter Differenzierungen und Komplikationen. Absurd, komisch, lehrreich und beschützend stellt es die Online-Welt so entschleunigt und malerisch dar, wie man das mit ihren schnellen Aktionen von Wischen und Löschen nur machen kann. Und wenn wir es anschauen, dann sehen wir es tatsächlich. Es wäre vielleicht übertrieben zu sagen, dass Neukamp sich hier ihr Vokabular zurückholt. Sie erobert vielmehr ein grenzen- und charakterloses symbolisches Spielfeld für die Malerei zurück – für sich selbst und für uns alle.

Indem sie dies tut, denkt sie auch darüber nach, was aus der Materialität geworden ist und wie sie zurückkehren könnte. *Token* (2020) etwa ist ein pixeliges gelbschwarzes Icon, das selbst für diejenigen von uns, die in der Welt von Bitcoin und NFTs (Non-Fungible Tokens) weniger beschlagen sind, an einen etwas beliebigen Platzhalter für ein Finanzinstrument denken lässt. Tatsächlich ist es hilfreich, die Einzelheiten nicht so genau zu kennen, sondern einfach nur zu wissen, dass es »aus dem Internet ist«, eine Durchgangsstation zwischen dem Realen und dem Nicht-Realen (Geld und Spekulation). Jetzt, in Neukamps Händen, ist es einem abstrakten Gemälde ziemlich ähnlich, obwohl es zugleich in einem eigenartigen Ausmaß gegenständlich ist. Und wegen ihrer herantastenden Vorgehensweise – sie weiß nicht, wie das Bild am Ende aussehen wird – ist es jetzt etwas mit allen möglichen interessanten visuellen Winkeln, die es zu erkunden gilt und in denen man sich verirren kann. Die linke Seite etwa ist relativ perspektivisch und vermittelt einen cartoonhaften Raumeindruck, nur dass der Raum, während man hinsieht, sich umdreht und widersprüchlich wird. Die rechte Seite flacht ab, so dass Raum in dem Gemälde zu einem Ding der Unmöglichkeit wird.

Zugleich lässt Neukamp, auf einer anderen Ebene und in einem Akt der Großzügigkeit, Materialien aufeinanderprallen. Sie arbeitet mit Öl, Acryl und der ältesten und flexibelsten aller malerischen Techniken: Eitempera. Dabei wendet sie ein komplexes Verfahren an, so dass sich effektiv alles auf derselben Ebene befindet. Ihre »Bildhintergründe« sind häufig stark strukturiert und ziemlich abgeschabt. Im Gegensatz zur Zeitlosigkeit eines Zeichens, das jeden Tag gleich ist, scheint das Gemälde Zeit in sich zu tragen und verlangt Zeit, um betrachtet zu werden. Es nimmt sich ein unbedeutendes Ding und verleiht ihm jede Menge mehrdeutigen Gehalts. Manchmal kann sich dieser Vorgang komplett umkehren: Man versuche nur einmal, dem komplex aufgebauten *Planks* (2022) auf den Grund zu gehen, in dem eine extrem flache Darstellung des titelgebenden Baustellenmaterials auf dreierlei Weise über die Leinwand hinweg aufgeschichtet ist, wobei sich die Stapel auf eine räumlich unmögliche Weise überschneiden. Hier wie auch

anderswo liegt Neukamps Komposition ein ebenso trockener wie scharfer Humor zugrunde. Wie kriegen diese Bretter das hin, mag man sich einen Moment lang fragen, wie schaffen sie es, die Physik zu überlisten? Weil sie nicht real sind. Weil sie nie real waren. Weil sie gemalt sind. Das ursprüngliche »Brett« ist ein Phantom – Stichwort postmoderne Theorien über das Fehlen eines ursprünglichen Referenten –, etwas, das wir in einer zunehmend virtuellen Welt hinter uns lassen, während unser Leben in den alles umfassenden Nachfolger des »Metaversums« übergeht. Doch im Moment können wir uns, wenn wir Glück haben, immer noch mit dem Tempo der Kunst fortbewegen.

Ein Großteil von Neukamps Werk stellt lustige, kompensatorische Dinge mit der Zeit an, vor allem mit der durch Business getakteten Zeit. Vor Kurzem begann sie, auf große Terminkalenderblätter zu malen. Sie umging die Furcht von Künstlern vor der weißen Fläche, indem sie mit oder gegen deren Raster arbeitete und auf eine Weise vorging, die an die tagtäglichen Datumsbilder von On Kawara ebenso erinnert wie an die Lockerheit von Martin Kippenbergers Zeichnungen auf Hotelbriefpapier. Während das karierte Format und die Zeitvorgaben der Kalenderblätter gebieterisch und kontrollierend sind, agiert Neukamp wie eine Arbeiterin, die aus der Reihe tanzt und sich das Recht vorbehält, mit der Vorlage zu machen, was immer sie will, sie gegen sie selbst zu richten, und dies häufig in verwirrender Weise im Hinblick auf »Echtheit« sowie Oberfläche und Räumlichkeit. In einem Fall stoßen gemalte Darstellungen von 3D-Renderings verschütteter Flüssigkeiten auf eine »echte« Postkarte mit einem bemalten Ei (*Untitled [monthly planner #13]*, 2022), in einem anderen verschwindet eine Figur, die an Felix the Cat erinnert, seitwärts, wo ihr Körper an die Vertikalen des Rasters stößt (*Untitled [monthly planner #3]*, 2022). Bei solchen Spielereien erhaschen wir einen Blick auf jemanden, der sich mit einer schablonenhaften Welt konfrontiert sieht, und dennoch denkt, erfindet und frei ist. Diese Freiheit überträgt sich auf die Betrachter, wenn sie sich durch die Bilder bewegen und deren »Macken« oder, wie Gamer sagen würden, Ostereier entdecken, ohne herumkommandiert zu werden.

Es fällt auf, dass eine von Neukamps Kalenderzeichnungen ein kreisförmiges Loch zeigt, in das man (scheinbar) hineingucken kann und um das herum oder – doch das ist unmöglich – hinter dem sich schemenhafte Nachbilder des münzenartigen Kreises drängen, der wohl ausgeschnitten worden sein muss, um sie herzustellen (*Untitled [monthly planner #1]*, 2022). Neukamp liebt es, Dinge mit Löchern zu versehen und den Grund hierfür – wie ein Loch – auf herausfordernde Weise offen zu lassen. Besonders deutlich wird dies in ihrer *Piles*-Serie. Das erste »Loch« hier: Woraus bestehen die Stapel (*piles*)? Einige sehen wie Clipart-Darstellungen von Münzen aus, ein weiterer Anachronismus, den wir vielleicht schon bald nicht mehr benutzen werden, doch

der sich eines langen und nahezu nostalgischen Lebens in digitaler Gestalt erfreuen wird (Hey, erinnerst du dich noch an Bargeld? Erinnerst du dich noch an Dagobert Duck inmitten seiner Goldmünzen?). Bei anderen scheint etwas abgebissen worden zu sein – nur dass es natürlich keinen gibt, der etwas abgebissen hat –, und sie scheinen auf Darstellungen von Keksen (cookies) zu beruhen. Darin steckt natürlich ein weiterer kleiner Witz, da der Begriff »Cookie« online noch eine andere, weniger harmlose Bedeutung hat. Während es sich in der kulinarischen Wirklichkeit um etwas Leckeres handelt, ist es online etwas, das man weder essen noch sehen kann und das außerdem deine Spur verfolgt und Geld für jemand anderen verdient, also ein Teil des modernen Goldrauschs des Datensammelns ist. Online bekommst du keine Cookies (man kann sie lediglich »annehmen« oder »ablehnen«, doch damit hat es sich auch schon), sondern die Cookies bemächtigen sich deiner. Die einzige Art, in den Besitz eines Cookies zu gelangen, besteht darin, sie zu malen oder als Betrachter solch einen ontologischen Spaß damit zu haben. In Neukamps Cookie-Stapel sind die beiden oberen Kekse massiv, aber angebissen, und die nächsten drei ausgehöhlt (*Pile* [#5], 2021). Es sind nun ihre Cookies, doch sie funktionieren nicht mehr, außer um damit ein Bild zu schaffen.

Die Wirkung der mehrfachen, wiederholten Renderings dieser Stapel besteht paradoxerweise nicht darin, dass sie Klarheit schaffen. Die Stapel tauchen zwar immer wieder auf, so wie dieselben Icons online immer wieder auftauchen, so dass wir sie immer weniger sehen, doch in diesem Fall besteht die Wirkung darin, dass wir sie deutlicher sehen, ohne zu einer Schlussfolgerung zu gelangen, die es uns erlauben würde, sie zu verwerfen. Ein stabiler Stapel von Was-auch-immer wurde an seiner Rechten angebissen, und die Umrisslinie sieht ein wenig aus wie die eines ausgestanzten Puzzleteils (*Pile* [#3], 2021). Ein anderer, taumelnder *Pile* scheint – als ob er es nötig hätte – von einer röhrenartigen Linie gestützt zu werden (deren Schattierung zwangsläufig räumlich unmöglich scheint) (*Pile* [#6], 2021). Das Reich des Nicht-Greifbaren, das implizieren solche Gemälde, kann so viel schräger sein, als all das, was Big Business uns vorsetzt.

Und weil wir nun wahrscheinlich ohnehin nicht anders können, warum nicht auch etwas ironischen Spaß damit haben? In *Familiar Object* (2017) bietet Neukamp gleich zweimal eine hybride Form auf: ein L-förmiges rotes Objekt, das so aussieht, als sei es aus einem 3D-Rendering eines Möbelstücks herausgeschnitten worden, und das (vielleicht) mit so etwas wie einem Quecksilberspritzen oder einem Metallpropeller dekoriert wurde. Einmal mehr hat die Künstlerin hier ein analoges »Copy-Paste« angewendet und das Rätsel damit wiederholt, als ob uns das bei seiner Lösung helfen würde. Das Vertraute daran ist, dass diese Sachen aus dem Internet stammen – jenseits

davon, verursacht Neukamp Signalstörungen, unterläuft eine reibungslose Transaktion und gibt uns etwas zu sehen. Das rhythmische *Leverage* (2017), das seine Ausgangskonstellation beharrlich drei Mal »wiederholt«, bedient sich einer Form, die stark an einen geöffneten Laptop erinnert und so eine Falltür im Raum erzeugt – das Ganze mit einer flachen Form rechts, die eine aufklappende Bewegung dreier miteinander kombinierter Elemente vervollständigt, erinnert an Anweisungen für etwas – doch für was? Auf vergleichbare Weise zeigt *Routine* (2015) vier Ansichten einer Hand, die etwas Kreisförmiges hält: So macht man das – was immer dieses »das« auch sein mag. Man hat das Gefühl, dass sich auf dem Kreis ein Logo befunden haben könnte, das die Künstlerin gewissenhaft weggeschrubbt hat.

Bei aller Verweigerung stellt Neukamp sicher, dass sie dafür etwas anderes anbietet. Humor, Zufriedenheit mit der Komposition, eine Bartleby-artige Weigerung, sich administrativen Vorgaben zu beugen, »Dinge erledigt zu bekommen«, wie es in kommerziellen Selbsthilfe-Ratgebern heißt, also eher eine Kombination von Machen und Ungeschehen-Machen. Ein Gemälde wie *Sign* (2018) legt es auf einer Ebene darauf an, eine sanfte Frustration zu erzeugen. Seine zentrale Form ist eine Mischung von Schema und Puzzleteil, so dass es auf doppelter Ebene verpufft: Es gibt hier eine Andeutung von Zeichensprache – doch die meisten von uns kennen keine Zeichensprache –, und es gibt ein Puzzleteil, das niemals seine Heimat finden wird (da es in einem statischen Gemälde gestrandet ist). Doch als Komposition ist es sehr zufriedenstellend, die grafische Stärke und Richtigkeit der zentralen Form, im Gegensatz zu ins Auge fallenden Struktur des grauen Hintergrunds, der einen pfirsichfarbenen, hier und da durchbrechenden Farbton überzieht, sowie Neukamps ganz eigene Raffinesse in puncto Flächigkeit und Tiefe dort, wo sie das Hand-Puzzle-Teil konturiert hat. Das Gemälde erinnert uns daran, dass Befriedigung nicht immer aus der Vollendung einer Aufgabe herrührt oder rational ist, sondern dass etwas Unvollendetes, auf das man immer wieder zurückkommen kann, möglicherweise mehr wert ist, als das fade Vergnügen, etwas erledigt zu bekommen. Dass ein Schlüssel ohne Schloss – wie in *Picklock* (2017) – durchaus eine Gabe sein kann.

Darüber hinaus könnte es sich bei Neukamps Kunst um einen raffinierten Coup handeln. Viele Künstler sind in ihrem Streben nach Bedeutung auf der Suche nach einem noch nicht behandelten Thema, dem bislang nicht Gesehenen, das die Gegenwart auf den Punkt bringt, ohne zu bemerken, dass es sich unmittelbar vor ihren Augen befindet. Neukamp hat sich, ohne besonderen Respekt, unermüdlich eine eher unscheinbare, doch latent melancholische visuelle Welt angeeignet, die sich in größter Offensichtlichkeit verbirgt, eine Welt die, wenn man sie in Malerei überführt, eine Art visuelles Pendant zu jener Formulierung bildet, dass einem etwas auf der Zunge liegt.

(Nichts hier mutet so an, als entstamme es unmittelbar, sagen wir mal, dem Betriebssystem von Apple.) Die Technologie hat den Akt des Sehens in ein unmittelbares Erkennen oder vielleicht sogar weniger verwandelt: in ein einfaches, gedankenloses Bewegen des Fingers oder Cursors an die richtige Stelle auf dem Bildschirm. Die Malerei als die geduldigste und vielschichtigste aller Techniken ist das handwerkliche Gegenteil dieser technokratischen Welt und muss eine Rolle bei der Rehabilitierung des Auges spielen, das von diesen täglichen getakteten Abläufen getrübt und abgestumpft ist. Genau deshalb, weil wir das, was Neukamp uns vor Augen führt, nie zuvor wirklich gesehen haben, können wir ihre Gemälde betreten und uns von ihren verspielten Verknüpfungen verführen lassen. Und wenn wir dann fragen: »Warte mal, was ist das denn?«, haben wir das unheimliche Gefühl, dass wir dort schon mal waren. Das waren wir auch, nur nicht auf diese Weise, und wir haben uns noch nie so lange dort aufgehalten.

©Martin Herbert, 2023

erschienen in: Anne Neukamp, Impossible Object
Leopold-Hoesch-Museum, Strzelecki Books, 2023