Desert Islands – Erzählungen bei Kim Nekarda
Doris Mampe

Zunächst ist alles ruhig in den gegenständlichen Gemälden von Kim Nekarda. Sie zeigen meist Landschaften oder Interieurs, in denen die Zeit auf eigenartige Weise still zu stehen scheint und für einen kurzen Moment verweilt, bevor sie weiterläuft, und Bewegung ins Bild kommt. Um es in einem cinematografischen Terminus auszudrücken: die Gemälde erscheinen wie Stills, mechanisch arretierte und so kurzfristig isolierte Einzelbilder eines filmischen Verlaufs, deren Vergangenheit oder Zukunft man beliebig abrufen kann, je nachdem ob man die Rewind- oder Forward-Taste auf dem Abspielgerät betätigt. Das Wissen um einen zeitlichen Verlauf, in dessen Rahmen sich die Handlung abspielt, ist im Filmstill durch das Material, die Filmrolle oder das Videoband, gewährleistet. Ein statisches Gemälde, das die Qualität eines Stills aufweist, in einem kurzen Ausschnitt auf einen Handlungsverlauf hinzudeuten, muss deshalb andere Strategien und Methoden entwickelt haben, um Geschichten zu erzählen. Traditionell kam diese Rolle der handelnden menschlichen Figur zu. Leon Battista Alberti hatte sie in seinem Traktat *De Pictura* zu Beginn der frühen Neuzeit nicht nur zum wichtigsten Bestandteil der *Istoria*, der Bilderzählung erklärt, sondern wollte sie geradezu in ihr verkörpert wissen.[1] An der Aktion, Mimik und Gestik sollte der zeitliche Verlauf eines wirklichen oder fiktiven Ereignisses mit klar definiertem Anfang und Ende abgebildet werden. Den Betrachtern kam dabei die Rolle passiver Rezipienten zu, die das Bildgeschehen nur noch logisch nachzuvollziehen hatten. Bilder, in denen keine Personen zugegen waren, fielen automatisch in andere, niedrigere Gattungen wie die Landschaftsmalerei oder das Stilleben, und hatten keine erzählerische Funktion.

Die Bilder Kim Nekardas sind zwar menschenleer und haben dennoch eine narrative Grundstruktur, die seine Arbeiten eindeutig von traditionellen Landschafts- oder Interieurdarstellungen

unterscheidet. Die eigentliche Handlung, sei es im zeitlichen Davor oder Danach, findet hier außerhalb des Bildrahmens statt. Nur Spuren, Reste einer vergangenen Realität, lose nebeneinander gestreut wie Indizien am Tatort, verweisen im Bild auf den Ablauf eines Geschehens oder einer Geschichte, ohne jedoch deren Inhalt völlig preiszugeben. Die Spuren sind nicht nur Gegenstände, sondern auch Leerstellen, Abdrücke, die auf die kürzliche Anwesenheit einer Person oder auch eines Tieres hinzuweisen scheinen. In dem Bild eines Urwaldes (*Ohne Titel*, 2001; Abb. Cover) ist dies, wie auch in *Nur das Leben bleibt* (2003; Abb. S. 50), nur etwas flachgedrücktes Gras. In Letzterem wird die Dramatik jedoch durch ein rotes Tuch am Ast eines Baumes gesteigert, das über dem Abgrund sich schäumend aufbäumender Wassermassen flattert. Das Bild *Prinzessin* (2003; Abb. S. 54) zeigt ein verwaistes, düsteres Zimmer. Neben einem unberührten Bett liegt eine vielleicht auf der Flucht zurückgelassene Maske vor dem einzigen Fenster. Diese Lückenhaftigkeit sowie der symbolische Impetus der einzelnen Gegenstände wecken Neugier, reizen, sich auf die Suche nach der Lösung, der (Re-)Konstruktion der Aktion zu begeben, welche die einzelnen Gegenstände in eine sinnvolle Relation zueinander setzt. Indem sie in ihrer Fantasie das Geschehen individuell gestalten, werden die Betrachter selbst zu Akteuren der Bilder.

In einigen Bildern, wie *Das Meer der Gefahren* (2002; Abb. S. 46) oder *Ohne Titel* (2003; Abb. S. 47) fehlt dagegen selbst ein Abdruck, der auf eine Handlung verweisen könnte, und dennoch bleibt ihr narrativer Charakter bestehen. Die Ursache dafür liegt wohl in der Wahl des Bildausschnitts, durch den sich die Betrachter direkt ins Bild gesetzt sehen und so unmittelbar zu Handlungsträgern werden.

Die aktive Einbindung der Betrachter in das Bildgeschehen ist eine Neuerung, die sich im 19., und wesentlich 20. Jahrhundert, zunächst in der Literatur entwickelte, bevor sie von den bildenden Künsten aufgegriffen wurde. Einen bedeutenden Impuls dazu gab James Joyce in seinem literarischen Werk, insbesondere dem *Ulysses* (1922) und *Finnegans Wake* (1939).[2] Er entwickelte Strategien, welche die

Wahrnehmung der Leser stimulieren und zur aktiven Beteiligung am Geschehen drängen sollten. Die Erzählung unterlag nicht mehr dem Schema Sender-Empfänger, sondern wurde zum kommunikativen Akt gewandelt, dessen Entwicklung die Leser individuell beeinflussen konnten. Hinter der komplizierten Erzähltechnik Joyces verbirgt sich der Wille Wirklichkeit neu zu entwickeln, anstatt sie einfach nur abzubilden. Immer wieder bietet der Text Konstellationen, Mehrdeutigkeiten, Unbestimmbarkeiten und Leerstellen, die wechselnde Verknüpfungen zulassen und so eine dynamische Struktur befördern. Der Poststrukturalismus fand für diese narrative Strategie die Metapher des „Rhizoms", des Wurzelstocks, der „die verschiedensten Formen annehmen (kann), von der Verästelung und Ausbreitung nach allen Richtungen an der Oberfläche bis hin zur Verdichtung in Knollen und Knötchen. (...) Jeder beliebige Punkt des Rhizoms kann und muss mit jedem anderen verbunden werden."[3] Wenn auch die Vorstellung des dicht verflochtenen Rhizoms angesichts der vergleichsweise übersichtlichen Kompositionen Kim Nekardas etwas verwirren mag, so weisen diese doch auch Strategien nicht-linearer Erzählung auf. Auch er streut Unsicherheiten, hinterlässt Lücken und Unwägbarkeiten, welche die Betrachter immer wieder auf sich selbst zurückwerfen und sie herausfordern, sich ihr eigenes Bild zu machen.

Die Gemälde Kim Nekardas entstehen in dem Verfahren der umgekehrten Collage: die einzelnen Teile werden in Photoshop zusammengefügt, anschließend per Overhead-Projektion monumental vergrößert auf die Leinwand geworfen und mit den traditionellen Medien der Malerei, Pinsel und Farbe übertragen. Anschaulich wird diese Vorgehensweise zunächst in dem bühnenbildartigen Aufbau der Landschaften in mehreren hintereinander gestaffelten Schichten, ähnlich wie in der Landschaftsmalerei des 19. Jahrhunderts. In dem Bild des Urwaldes beispielsweise überlagern sich drei Ebenen: den Vordergrund und gleichzeitig den Bildausschnitt bestimmt eine tropische Szenerie aus riesenhaften Blättern, Lianen und Palmen, die an beiden Seiten rahmend nach oben wachsen. Im Mittelgrund weitet

sich das Dickicht zu einer Lichtung mit hohem Gras, das wiederum in zwei Schichten angeordnet, einen dunklen, nicht einsehbaren Zwischenraum birgt. Dahinter zeichnet sich unter einem dichten Vorhang aus Regen und gleißendem Licht schemenhaft das Laub mehrerer Sträucher ab, die den Bildraum kompositionell abschließen. Noch deutlicher offenbart sich die Collage-Technik jedoch in den enormen stilistischen Unterschieden zwischen den Ebenen, die zum Teil auch im Wechsel des Farbmaterials zum Ausdruck kommen: in dem Bild *Ohne Titel* (2003; Abb. S. 49) sind Hinter- und Mittelgrund in (verdünntem) Acryl ausgeführt, der Vordergrund dagegen in Öl. Beides, sowohl die Unterschiede der Darstellung sowie des Werkstoffs, geht auf das von Schicht zu Schicht wechselnde Quellenmaterial zurück: es stammt sowohl aus den „trivialen" Künsten, dem Comicstrip oder dem Animationsfilm als auch aus der „Hochkunst", vor allem der Malerei der letzten 200 Jahre, und dem traditionellen japanischen Holzschnitt. Die charakteristischen Merkmale der verschiedenen Gattungen – die man in Anlehnung an Heinrich Wölfflin[4] kurz mit den Gegensatzpaaren linear und malerisch sowie Fläche und Tiefe umreißen kann – und die individuelle Handschrift des Künstlers oder der Künstlerin werden dabei bewusst erhalten. Indem Kim Nekarda die einzelnen Ausschnitte aus den Vorlagen fast „wörtlich" zitiert, erzeugt er mit malerischen Mitteln jene Brüche, die bei der geklebten Collage die Schnittstellen des Papiers markieren. Obwohl diese „Schnittstellen" so erhalten werden, ist das Medium der Malerei paradoxer Weise gleichzeitig das Mittel das unterschiedliche Quellenmaterial zu einer überzeugend wirkenden, einheitlichen Komposition zu verbinden und bietet dem Künstler darüber hinaus die Möglichkeit, die Vorlage im Akt des bloßen Kopierens für sich zu adaptieren.
In dem Urwaldbild ist die graphisch-lineare Qualität des Vordergrunds auf seine Herkunft aus einem Comic von Hergé (*Tim und Struppi*), die fleischige Üppigkeit des Mittelgrunds auf ein Ölbild Henri Rousseaus und die zarte Transparenz im Hintergrund auf einen Holzschnitt des Japaners Ando Hiroshige zurückzuführen. *Ohne Titel* (2003; Abb. S. 49) greift auf die in Öl ausgeführten Kreidefelsen von Caspar

David Friedrich (Vordergrund) und wieder auf Hergé zurück; in *Prinzessin* geben sich Edward Hopper, John Wesley und der Zeichentrickfilm *Prinzessin Mononoke* von Hayao Miyazaki die Hand. Wie in der Pop Art wird auch hier zwischen „trivialem" und „hochkünstlerischem" Material und Inhalt kein Unterschied gemacht. Allerdings ist ihre Verbindung heute, im Zeitalter digitaler Bildproduktion und Übertragungstechnik, nicht mehr Provokation, sondern vor allem Dokumentation alltäglicher Wahrnehmung. Längst ist die permanente Überlagerung des Einen über das Andere Gewohnheit. Die zunehmende Ablösung des Texts durch das Bild in den Massenmedien und die so erzeugte Bilderflut haben außerdem die Formen der Wahrnehmung bezüglich Geschwindigkeit und Vollständigkeit verändert: häufig werden nur Teile eines größeren Ganzen rezipiert, deren vollständiger Sinn in der Flüchtigkeit des Blicks häufig verloren geht. Meist vermittelt sich nur der Kern der Bild-Information, die in der Überlappung mit anderen zu völlig neuen Inhalten zusammenfließen kann – ein Prinzip das auch in dem narrativen Konzept Kim Nekardas sichtbar wird. Indem ein Ausschnitt oder ein einzelnes Motiv aus seinem ursprünglichen Bildzusammenhang isoliert wird, entfaltet es symbolische Wirkung: die Gegenstände, wie die Maske oder das leere Bett, behalten dabei ihre Signifikanz, werden aber in ihrer Aussage zu einem Zeichen allgemeiner, von zeitlichen, kulturellen und bildungsbedingten Differenzen unabhängiger Verständlichkeit konzentriert. Dieses fast archaische Verständnis eines Symbols enthebt es jeder kritischen oder moralischen Interpretation und macht es frei für den Raum reiner Fiktion.

Die Auswahlkriterien für das im Bild kombinierte Material können dabei in Abhängigkeit des Kontexts der visuellen Vorlage stehen, müssen aber nicht. Die Idee für eine Komposition kann auch an einer literarischen Vorlage inspiriert sein, wie in der Wandarbeit *I am the Island* (2002; Abb. S. 44), die auf *Concrete Island* von James Graham Ballard zurückgeht. Obwohl hier eine sehr konkrete Fiktion der Bildfindung vorausgeht, bleibt die narrative Strategie die gleiche: wieder bildet ein Fragment eines größeren Ganzen, diesmal das des

Romans, den Ausgangspunkt der Komposition, deren Inhalt so nach allen Seiten lückenhaft und offen für weiterführende Assoziationen bleibt. Das Bildmaterial, das hier der Fiktion die Form leiht, ist meist beliebig gewählt und geht in der Regel nicht auf eine selbst schon mit Bedeutung und „Geschichte“ besetzte Vorlage zurück. Dass dies dennoch kaum etwas an der narrativen Kraft des Bildes ändert, mag den untergeordneten Rang des Quellenmaterials und seiner Herkunft illustrieren und zeigt einmal mehr den künstlerischen Schwerpunkt dieser Arbeit.

Auch in dem spezifischen Umgang mit Raum erzielt Kim Nekarda einen narrativen Effekt, den einige Beispiele erläutern sollen. Angeführt werden kann die Reihe wieder von dem Bild des Urwalds: die zunächst geschlossen wirkende Raumstruktur gerät bei näherer Betrachtung ins Wanken, da ein gemeinsamer perspektivischer Fluchtpunkt der Ebenen fehlt, der sie zu einem räumlichen Kontinuum verbindet. Seit der Renaissance ist die perspektivische Projektion das Mittel der Malerei, die dreidimensionale Wirklichkeit in der zweidimensionalen Fläche des Bildes fortzusetzen, das so zum Fenster zwischen zwei gleichartigen Räumen und Realitäten wird. Indem die Perspektive in den Bildern Kim Nekardas aufgehoben wird, kann sich die Bildrealität unabhängig von der Realität der Betrachter zum fantastischen Raum reiner Fiktion entwickeln, jenseits der Gesetzmäßigkeiten rational-mathematischer Berechnung. Auch die unterschiedlichen malerischen Darstellungsformen der Schichten treiben mit der gewohnten Wahrnehmung von Raum ihr ironisches Spiel: die Pflanzenpracht im Vordergrund ist in der grafischen Härte ihrer schwarzen Umrisslinien und dem fehlenden Schattenwurf demonstrativ der Fläche verbunden, während im Mittelgrund eine Licht-Schatten Modellierung den Grasbüscheln eine vergleichbar saftige Plastizität und damit Räumlichkeit verleiht, welche durch den dunklen, uneinsehbaren Bereich zwischen den Grasschichten noch ausgedehnt wird. Eine Verbindung von Fläche und Raum zu einem logisch nachvollziehbaren Gebilde, das die Sicherheit einer räumlichen und zeitlichen Verortung gewährleistet,

scheint unmöglich. Extremer noch verhält es sich in dem Bild einer brennenden Landschaft (*Ohne Titel*, 2003; Abb. S. 56), die sich, formal stark reduziert, als schwarzer Schatten im Vordergrund erhebt, das Bild zu den Seiten hin beschränkt und den Blick in den Mittelgrund lenkt. Ein Steg in perspektivischer Verkürzung scheint dort in die Tiefe und aus dem Brand heraus zu führen. Diese verführerische Illusion eines Auswegs aus dem Dilemma wird jedoch sofort von dem Bildhintergrund negiert, der zwar transparent erscheint aber von blauen Streifen durchzogen in die Fläche rückgebunden wird. Die Betrachter sehen sich hier in einem schmalen Raum zwischen zwei Ebenen „eingezwängt", so dass selbst der Gedanke an eine Flucht nach vorn absurd erscheint. Auch in Bildern, die vorgeben „Raum" zu sein, wie *Prinzessin*, hält die an der Oberfläche der Leinwand herablaufende Farbe die Betrachter im Zweifel über die tatsächliche Beschaffenheit des Ortes. Die Konfusion räumlicher Wahrnehmung erreicht in der gekappten Verbindung zwischen Mittel- und Hintergrund, zwischen Innen und Außen ihren Höhepunkt: in dem Fenster, der einzigen Öffnung nach draußen, erstrahlt verheißungsvoll diffuses Licht, das aber nicht ins Innere vorzudringen vermag. So bleibt der „Bildraum" visuell eine offene Struktur, auf deren Undeutbarkeit die Betrachter nur assoziativ reagieren können, indem sie ihre eigene Ordnung als möglichen Rahmen der Handlung schaffen.

Mit all dem ist zwar der „Raum", in dem Geschichten entstehen besprochen. Die Frage nach dem Inhalt, der Thematik der Bilder, die sich zwangsläufig in diesem Zusammenhang stellt, ist damit jedoch noch nicht geklärt und wäre auch müßig zu verfolgen. Denn Thema und primäres Interesse Kim Nekardas ist letztlich die Erzählung selbst, die in permanentem Wandel immer neue Gestalt annimmt und sich neue Bereiche erschließt. Den vielleicht treffendsten Vergleich um den Inhalt der Bilder allgemein zu beschreiben, bietet die Vorstellung einer Reise durch Raum und Zeit mit unbekanntem Ziel, kurz: eines Abenteuers. Der Reiz des Unbekannten, die Sehnsucht nach dem verborgenen Schatz, der Wunsch das Rätsel zu lösen, ist die

Triebfeder, die Künstler wie Betrachter gleichermaßen antreibt zu immer neuen Taten...

1. Leon Battista Alberti. 2002. *Über die Malkunst*. Hrsg. und übersetzt von Oskar Bätschmann. Darmstadt.

2. Söke Dinkla. 2002. „The Art of Narrative". In: Stephanie Rosenthal (Hg.). *Stories. Erzählstrukturen in der zeitgenössischen Kunst*. Katalog zur Ausstellung im Haus der Kunst in München. München, Köln, S. 105 ff.

3. Gilles Deleuze; Félix Guattari. 1977. *Rhizom*. Berlin, S. 11.

4. Heinrich Wölfflin. 1948 (10. Aufl.). *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe. Das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*. Basel.