

Das blaue Licht, das uns nachts nicht schlafen lässt

Text von Michaela Richter, 2019
Kuratorin im Neuen Berliner Kunstverein

1336 verfasst der italienische Poet und Geschichtsschreiber Francesco Petrarca seinen Brief Die Besteigung des Mont Ventoux und berichtet damit zum ersten Mal von einer Bergwanderung, die nicht aus Notwendigkeit geschieht, sondern allein auf dem Drang basiert, „diesen außergewöhnlich hohen Ort zu sehen.“¹

Petrarcas Erzählung dokumentiert an der Schwelle zur Neuzeit eine neue Art der Landschaftserfahrung, die von Weltergriffenheit geprägt ist und der Ästhetik des Natürlichen einen eigenen Wert beimisst – Motive, die auch heute noch eine Faszination mit vermeintlich unberührten Weltgegenden nach sich ziehen. Auf Petrarca, der aufgrund seiner Unternehmung als Begründer des Alpinismus gilt, folgen heute Schlangen von Bergsteiger*innen auf dem Mount Everest, eine ans Absurde grenzende Demonstration von sportlichem Ehrgeiz, Erlebnishunger oder Geltungsbedürfnis. Zugleich sind die Bilder der Erfahrung, der sie hinterherjagen, längst allgegenwärtig geworden, auf jedem PC findet sich eine Palette vorinstallierter Desktophintergründe, in denen den User*innen Wüsten, Wasserfälle und eben nicht zuletzt abgelegene Bergregionen in überwältigender Pracht entgegenleuchten. Anne Wölk hat sich der speziellen Magie angenommen, die von dieser Art von Darstellungen ausgeht und die in besonderem Maße auf einem „Glow“ beruht, der nicht nur von der Eindrücklichkeit des Abgebildeten selbst ausgeht. Vielmehr sind es bestimmte Stilmittel – eine wirkungsvolle Farbigkeit und Lichtsetzung – die dem Gezeigten einen herausragenden Glanz verleihen, es noch begehrlicher und zugleich unerreichbar erscheinen lassen. Als Filterfunktionen sind derartige Bildmanipulationen in Zeiten von Social Media allgegenwärtig, ihre Existenz ist heutigen Bildbetrachter*innen durchaus bewusst und ihr Einsatz wird nahezu eingefordert – wo Fotografien weniger als je zuvor wahrhaftig sind, haben sie wenigstens spektakulär zu sein, um in der Konsumgesellschaft zu bestehen. Die Bildkonkurrenz in der Digitalmoderne ist geprägt von kontrastreichen, durch das Licht der Screens in ihren Farben verschärften Inszenierungen, die uns in ihren Bann ziehen.

In den Gemälden ihres Werkkomplexes *Virtual Infinity* (seit 2017) greift Anne Wölk den Impetus des Virtuellen auf und bedient sich dabei bestimmter malerischer Techniken sowie narrativer Bildelemente, die ein Staunen angesichts phantasmatischer Szenerien erzeugen. Die Künstlerin lässt

Extreme aufeinandertreffen: Eindrucksvoll ausgeleuchtete, Aufmerksamkeit erregende Vordergründe – die schartigen Felslandschaften schneebedeckter Bergketten, Ansichten der Erdoberfläche – werden in Gleichzeitigkeit mit dem hypnotisierenden Tiefblau eines Alls präsentiert, aus dem einzelne Sterne ebenso wie ganze Weltraumnebel hervorfunken. Die im Titel der Serie benannte virtuelle Unendlichkeit findet ihre Entsprechung hier in der Wirklichkeit des Firmaments – die Künstlerin nutzt für ihre Bilder unter anderem durch das Hubble-Teleskop übermittelte Aufnahmen, die visuell abstrahiert Zugang zu Orten bieten, die körperlich nicht erreicht werden können.

Es geht Wölk nicht darum, einen perfekten Illusionismus zu kreieren, sondern ihre Bilder mit einer bestimmten Atmosphäre auszustatten, die auf die Strahlkraft digitaler Realitäten rekuriert. Die Künstlerin ist fasziniert von Science-Fiction-Literatur und ihrer Fähigkeit, unsere Gegenwart in vielen ihrer Facetten vorausgesagt zu haben. In seiner wegweisenden Neuromancer-Trilogie (1984–1988) prägte William Gibson den Begriff des Cyberspace, eines immersiven virtuellen Paralleluniversums, wie es heute in Form des Internet existiert. Die Idee dazu kam ihm, als er zwei in einem Videospiel vertiefte Kinder beobachtete und den Eindruck gewann, dass diese das Spiel nicht nur steuern, sondern Teil von ihm werden wollten. Vor dem Hintergrund der beginnenden Allgegenwart von Personal Computern ahnte Gibson, dass alle irgendwann ihr Leben auch im digitalen Raum führen wollen würden: „Everyone is going to have one of these [...] and everyone is going to want to live inside them.“²

In Arbeiten wie Multiverse (2018) oder Virtual Light (2017) kreiert Anne Wölk in lichten Neonfarbverläufen gehaltene Plateaus, die an die Bildhintergründe von Computerspielen erinnern – optisch ansprechend und zugleich Vakuum, laden sie dazu ein, sich den übersichtlich auf ihnen angeordneten Elementen zu widmen. Diese wiederum entstammen bei Wölk einer irdischen und ursprünglichen Lebenswelt: Neben schlanken Birken- und Kiefernstämmen finden sich einfache Unterstände, die wie Überbleibsel einer einst in den „Kosmos“ strebenden Zivilisation wirken. Während der Geist hier zunächst anhand einer vom Game-Design inspirierten Ästhetik – den pastelligen Regenbogenfarbverläufen, dem verheißungsvoll im Hintergrund leuchtenden Sternenhimmel und den wie Traumsymbolen im Bildraum schwebenden Objekten – in die Ferne schweift, verleihen die Leere und die Vereinzelung, die das Bild kennzeichnen, sowie sein erzählerischer Gehalt ihm schließlich einen dystopischen Unterton.

Immer wieder stellt Anne Wölk dem majestätischen und

kontemplativen Charakter ihrer Werke Irritationsmomente an die Seite und verweist die Betrachter*innen so auf die Sehnsucht nach dem schönen Schein selbst. Die Berg- und Naturlandschaft in der Arbeit Astral (2019) ist durchschnitten von einem Raster, wie es in Virtual-Reality-Räumen sichtbar wird, wenn man sich an die Grenzen der digitalen Simulation bewegt.

Bekannt ist es unter anderem aus der Science-Fiction-Serie Star Trek, in der es das „Holodeck“ ziert, mit dessen Hilfe beliebige virtuelle Welten betreten werden können. Hier wird auf besondere Art und Weise die Ambivalenz zwischen der Weite des Universums und der Begrenztheit des Zugriffes darauf deutlich – selbst auf einem Raumschiff wie der USS Enterprise, das unbekannte Bereiche des Weltraums erkunden soll, bleibt manches nur virtuell erreichbar.

Die Universen, die Anne Wölk in ihren Bildern beschwört, erinnern so gleichermaßen an Weltflucht, Entdeckerdrang und Technikdominanz – nicht nur auf der Ebene des Interstellaren. So finden sich in den eindrucksvollen Gebirgslandschaften in Milky Way (2018), Alpenglow I & II (2019), Scope and Vision (2019) oder Day Break (2019) Flutlichter und farbige Leuchtstoffröhren, die die Idylle stören und zugleich kunstvoll illuminieren. Als Fremdkörper verweisen sie auf eine Realität, in der alles vom Menschen erobert ist und nach seinem Gusto gestaltet wird – der von ihm geliebte Glow-Effekt wird überall hingetragen. Er dient vor allem dazu, ein Zeichen zu setzen, Bedeutsamkeit zu markieren und Aufmerksamkeit zu beschwören.

Anne Wölk demonstriert insbesondere die Attraktivität, die farbigem Licht zukommt und die das Einmalige noch besonderer erscheinen lässt – oder dem, was längst für viele verfügbar oder altbekannt ist, doch noch einen Hauch von Einzigartigkeit verleihen soll. Dieses Effekts bedienen sich nicht zuletzt unsere virtuellen Ichs oder Avatare, jene ebenfalls erstmals durch Science-Fiction beschriebenen künstlichen Persönlichkeiten, die online eine bestimmte Version eines Selbst repräsentieren. Sie teilen unter anderem mit, was ihnen erstrebenswert erscheint und sorgen für die ständige Verfügbarkeit fesselnder, bestens in Szene gesetzter Bilder, die ihre Spuren hinterlassen und an die Möglichkeit des eigenen Abtauchens in andere Welten erinnern. Wölks Werke spielen auf das hier wachgehaltene Bedürfnis nach authentischen Erfahrungen ebenso an wie auf das perpetuierte Verlangen, sich angesichts von etwas Größerem zu verlieren oder zu profilieren – egal ob auf dem Berg oder im Internet.