

Wolf Lieser im Gespräch mit Gerhard Mantz „Eine ferne Zukunft“

*Du warst bereits ein etablierter Künstler und hast vorwiegend Wandobjekte geschaffen, bevor Du Dich dem Computer zugewandt hast. Was waren die Gründe hierfür?*

Der Computer war für mich zunächst einfach ein neues und aufregendes Spielzeug. Als ich dann die 3D Programme entdeckte, lernte ich meine Wandobjekte digital zu entwerfen und zu visualisieren. Auf einmal war es möglich, ohne großen Aufwand, das was Skulptur ausmacht zu erforschen. Die Objekte wurden klarer und bestimmter.

*Hat die Arbeit mit dem Computer Deinen Kunstbegriff verändert?*

Meinen Kunstbegriff selbst nicht. Was sich verändert hat, war ein Zugewinn an Komplexität, an Ordnung und an Bewusstheit. Eine ungleich größere Zahl von Gedanken, Ideen und Entwürfen ließ sich mit Datenbanken verwalten und vergleichen. Im traditionellen Atelier mussten die meisten Entscheidungen intuitiv und ‚im besten Glauben‘ gefällt werden. Die Entwicklung eines Werks führte linear und unkorrigierbar vom Entwurf bis zur Vollendung. Heute habe ich eine Unzahl von Entwürfen, Hauptwegen und Nebenwegen, die ich vergleiche und das Beste auswähle um es auszuführen. Selbst dann kann ich noch einmal zurück, um an der Oberfläche, ja sogar am Grundriss, an der „Untermalung“ noch etwas zu verändern.

*Welchen Einfluss hat die zeitgenössische Digitale Kunst auf die eher traditionellen Genres, wie Malerei oder Bildhauerei?*

Die heutige narrativ-inhaltliche Malerei kommt schon lange nicht mehr ohne einen fotografischen Fundus aus. Viele Maler nehmen heute ein Foto und malen es ab, oder sie manipulieren und collagieren ihr Fotomaterial mit einem Bildbearbeitungsprogramm und malen es dann ab. Zwar bestimmen immer noch die Maltechnik und der Einsatz malereispezifischer Stilmittel den Ausdruck und die Qualität des Bildes, doch ist eine zunehmende Verwendung von digitalen Hilfsmitteln zu beobachten. Der Reiz, der von den Möglichkeiten der digitalen Bildmanipulation ausgeht, scheint allmählich alle zu erfassen.

Die digitale Kunst wird sich zu einem Bindeglied zwischen Fotografie und Malerei entwickeln. Darüber hinaus gibt es unbegrenzte Möglichkeiten für das bewegte Bild. Noch ist die Handhabung der Computerprogramme zu schwierig für die meisten Künstler, oder sie haben sich so sehr in die Technik vertieft, dass sie ihre inhaltlichen und ästhetischen Ziele aus den Augen verloren haben.

*Deine Objekte, in der Vergangenheit, sind Originale. In der Computerkunst gibt es kein Original. Hat dies einen Einfluss auf Deine Arbeiten gehabt?*

Den Objekten lagen auch schon Baupläne zugrunde, die es erlaubt hätten, die Objekte in einer Werkstatt zu vervielfältigen. Die noch leichtere Reproduzierbarkeit einer Computerdatei hat keinen inhaltlichen Einfluss auf meine Arbeit. Dass ein Werk mehr als einmal existiert, kommt nur der heutigen Entwicklung entgegen, dass es umso wertvoller wird, je mehr Aufmerksamkeit es akkumuliert – und das tut es, wenn es an mehr als einem Ort zu sehen ist.

*Ein bedeutender Schwerpunkt Deiner digitalen Arbeiten ist das Thema Landschaft, welches eines der frühen Themen der bildnerischen Kunst ist. Wieso beschäftigt Dich die Landschaft und wodurch ist hier noch eine Weiterentwicklung möglich ohne nur zu wiederholen?*

Mit Landschaften habe ich begonnen als ich in einer sehr urbanen Umgebung in Brooklyn wohnte, das war 1997. In dieser Zeit beschäftigte ich mich mit virtuellen Räumen, sehr einfach gegliederte Situationen, architektonisch rechtwinklig oder organisch geformt, auch höhlenartig. Ich suchte nach archetypischen Raumsituationen, die sich auch auf Lebenssituationen übertragen ließen. Das war auf's Wesentliche reduziert und damit abstrakt. Um diesen Bildern mehr Sinnlichkeit zu verleihen, dem Betrachter einen spontanen und affektiven Zugang zu ermöglichen, setzte ich auf organische Oberflächentexturen, Licht- und Atmosphäreneffekte. Sofort ergaben sich Landschaftsassoziationen. Jeder konnte etwas wieder erkennen, konnte persönliche Erlebnisse assoziieren. Meine Landschaften sind auch heute noch verkleidete Raumsituationen. Sie symbolisieren Erfahrungen und Lebensgefühle. In diesem Sinne entsprechen sie der Landschaftsauffassung der Romantik, wie zum Beispiel der Caspar David Friedrich's. Von der Landschaftsmalerei des 19. Jahrhunderts unterscheiden sich die Bilder durch die Abwesenheit des Idylls. Es gibt keine Menschen, die Bezug nehmen zur allmächtigen Natur; keine Zeugen, auch nichts was auf eine Zivilisation hinweist, auf eine Gegenwart. Es sind vielmehr Bilder, die eher eine ferne Zukunft oder Vergangenheit darstellen. Ins Bild führende Wege scheinen unbetretbar. Der Horizont ist verbarrikiert durch Anhöhen oder Gestrüpp. Von ungefähr kommendes Licht lenkt die Aufmerksamkeit auf zentrale Stellen, an denen nichts zu sehen ist. Jedenfalls nichts Besonderes. Stellen, an denen etwas fehlt oder noch nicht angekommen ist.

*Auf der anderen Seite arbeitest Du auch immer wieder völlig abstrakt, was ist der Grund und gibt es hier einen Zusammenhang zu den realistischen Landschaften?*

Ich bin ein durch und durch konstruktiver Künstler. In meiner Wahrnehmung sinken die Geschichten und Erlebnisse in einen dunklen Bereich des Vergessens. Sie sinken langsam, wie Sedimente des Lebens auf einen Meeresgrund. Blicke ich hinab, versuche mich zu erinnern, ist alles vage. Wenn ich etwas baue, z.B. eine einfache Bildkonstruktion, was immer, dann klingt etwas an, eine Resonanz aus der Tiefe. Diesen Klang verfolge ich, indem ich das Bild oder die Skulptur verändere, bis der Klang stärker und stärker wird, klarer und konkreter. Gegenständlichkeit ist dazu nicht nötig, ja sie würde eher stören oder gar Klischees bilden. Ich gehe also immer, auch in den Landschaften, von einer gegenstandslosen Konstruktion aus. Als erstes mache ich einen Bauplan, für einfache Kuben oder Kugeln, für Kurven oder Flächen. Mir genügt das Spannungsfeld zwischen aufgeräumter Ordnung und gewolltem Chaos. Darin findet alles seinen Platz. Naturalistische Elemente erleichtern zwar den Zugang und steigern auch die Resonanz, sind aber nicht das Wesentliche.

*Gibt es weitere Pläne für zukünftige Kunstprojekte?*

Ich arbeite immer an mehreren Plänen parallel. Was als nächstes reif ist, werden wir sehen.

Wolf Lieser talks to Gerhard Mantz „A distant Future“

*You were already an established artist and primarily created wall objects before you turned to the computer. What were the reasons for this?*

The computer was first of all for me simply a new and exciting toy. Then, as I discovered the 3-D programs, I learned how to design and visualize my wall objects digitally. All at once it was possible, without much effort, to explore what constitutes sculpture. The objects became clearer and more defined.

*Has working with the computer changed your concept of art?*

Not my concept of art. What changed was a gain in complexity, order and awareness. A disproportionately larger number of thoughts, ideas and designs could be managed and compared through databases. In the traditional atelier, most of the decisions had to be made intuitively and in good faith. The development of a work led linearly and inflexibly from the design to its completion. Today I have an inordinate number of designs, both main directions and tangents which I compare before choosing the best one in order to complete it. Even then I can still go back once again to change something on the surface, or even on the outline, or the "under painting."

*Which meaning do you attribute to contemporary digital art in the context of more traditional genres such as painting or sculpture?*

Contemporary painting with narrative content can - for a long time now - no longer do without a photographic basis. Many painters today take a picture and then paint a copy, or they manipulate and collage their photographic material with an image processing program and then paint the copy. The painting technique and the adoption of painting-specific stylistic means still determine the expression and the quality of the image, but an increasing use of digital aids can be observed. The charm, which comes from the possibility of digital image manipulation, seems gradually to be capturing everyone. Digital art will develop into a link between photography and painting. Moreover, there are unlimited possibilities for the animated image. The application of the computer programs is still too difficult for most artists, or they have submerged themselves so deeply in the technology that they have lost sight of their goals with regard to aesthetics and content.

*Your objects, in the past, are originals. In computerized art there is no original. Has this had an influence on your work?*

The objects were already based on construction plans, which would have allowed them to be completed in a workshop. The even greater reproducibility of computer data has not had any substantial influence on my work. That a work exists more than once simply corresponds to the current development that it becomes all the more valuable the more attention it accumulates – and that occurs when it can be viewed in more than once place.

*A significant focal point of your digital work is the theme of "landscape," which is one of the older themes in the visual arts. Why does landscape preoccupy you and how is a further development possible here without merely repeating the past?*

I began with landscapes when I was living in very urban surroundings in Brooklyn, that was in 1997. At the time I was concerned with "Virtual Spaces", very easily composed situations formed either with architectonic right-angles or organically, as well as cave-like. I sought archetypal spatial situations, which could also be transposed onto living situations. That was reduced to the most essential and was therefore abstract. In order to give these images more sensuality, and to enable the observer to have a spontaneous and affective access to them, I turned to organic surface textures as well as atmospheric and light effects. Associations to landscape were engendered at once. Everyone could recognize something, could associate personal experiences. My landscapes today are still disguised spatial situations. They symbolize experiences and life feelings. In this sense, they correspond to the Romantic landscape concept, for example to the work of Caspar David Friedrich. The images distinguish themselves from the landscape painting of the nineteenth century

through the absence of the idyll. There are no people who create a relation to all-powerful nature. No witness, not even anything, which would point to a civilization, to a present. Rather they are images, which represent a distant future or path. The paths leading into the image appear unapproachable. The horizon is barricaded by banks or undergrowth. Light from an unspecified point beyond directs the attention to central passages in which nothing can be seen. At least nothing particular. Passages where something is lacking or not yet there.

*On the other hand, you also continue to work quite abstractly: what is the reason for this, and are there relations here to the realistic landscapes?*

I am a completely constructive artist. In my perception the stories and events sink into a dark area of forgetfulness. They sink slowly, like the sediment of life on the seafloor. If I look back and try to remember, then everything is vague. When I build something, for example a simple image construction, whatever it may be, then something can be heard, a resonance from the depths. I follow this sound in that I change the image or the sculpture until the sound becomes stronger and stronger, more clear and concrete. Materiality is not necessary for that, it would more likely disturb or even create clichés. That is why I always proceed, even in the landscapes, from an objectless construction. The first thing I do is making a construction plan for simple cubes or balls, for curves or surfaces. For me, the tension between tidy order and willful chaos is sufficient. Everything can find its place in there. Naturalistic elements certainly simplify the access and increase the resonance but are not the most important.

*Are there further plans for future art projects?*

I am always working on several plans in tandem. We'll see what matures next.

*Translation by Jocelyn Holland*