

## Virtuelle Bilderwelten

**Gerhard Mantz** malt digital. Seit Jahrzehnten konstruiert er am Computer Bildwelten. Er arbeitet mit Computerprogrammen, die Landschaften aus Wachstums-Modulen generieren. Der Einsatz von Wahrscheinlichkeiten die dem Rechner Entscheidungen überlassen kommen dabei gleichermaßen zum Einsatz wie der Gestaltungswille des Künstlers. Die dabei entstehenden Ansichten sind ebenso detailgetreu wie für Interpretationen offen. **globe-M** traf den Künstler in seinem Atelier in Berlin.

**globe-M:** Was bedeutet digitale Malerei?

**Gerhard Mantz:** Bei meinen Arbeiten handelt es sich um 3D-Simulationen. Das heißt, die Szenen werden am Computer entworfen und dann ausgedruckt.

**globe-M:** Wie funktioniert das genau?

**Gerhard Mantz:** Ich habe zuerst eine Vorstellung davon, was für eine Art von Raum ich haben möchte. Also, ob das nun ein geöffneter, ein tiefer oder ein geschlossener Raum ist, ob es Hügel gibt, ob es flach ist, ob es Wasser gibt, oder ob da Pflanzen sind. Das wird dann am Computer konstruiert. Es handelt sich bei meinen Arbeiten also nicht um Fotos; es wird alles konstruiert, erschaffen. So ähnlich wie bei einem Architekten, der sein Haus vorher entwirft und es dann, allein vom Grundriss, vom Aufriss und von seinen Plänen her, darstellt.

**globe-M:** Wie lange dauert es, bis so ein Bild am Computer fertig ist?

**Gerhard Mantz:** Für manche Bilder brauche ich zwei Jahre, manche entstehen in drei Wochen. Es entstehen ganz viele Bilder immer gleichzeitig, an denen ich dann wieder und wieder arbeite. Vielleicht etwa 30 Bilder im Jahr.

**globe-M:** Also wird jedes kleine Blättchen auf Ihren detaillierten Landschaftsbildern mit Hilfe des Computerprogramms entworfen?

**Gerhard Mantz:** Es gibt bei den Blättern eine Ausnahme, sie haben eine Form, die sehr vereinfacht ist. Damit man ein Blatt schließlich wirklich erkennen kann, muss das Foto eines echten Baumblattes darauf gelegt werden. Das Foto wird dann auf dem Bild verteilt und am Baum und in der Konstruktion angeordnet.

**globe-M:** Wann haben Sie begonnen, sich damit zu beschäftigen, und wie haben Sie das gelernt?

**Gerhard Mantz:** Ich habe vor 20 Jahren hier in Berlin begonnen und es mir selbst beigebracht.

Als ich anfing, mit dem Computer zu arbeiten, habe ich noch Skulpturen gemacht. Ich habe bei einem Freund gesehen, wie man am Computer Skulpturen entwerfen kann. Das hat mich absolut fasziniert, so ein Computer musste her. Dann habe ich begonnen, selbst Skulpturen am Computer zu entwerfen. Ich hatte also das Modell eines Werkes, das ich anschließend dreidimensional nachgebaut habe. Das hat sich dann immer weiter entwickelt, so dass sich diese Arbeit am Computer verselbstständigt hat. Daraus sind Dinge entstanden, die nicht mehr ausführbar waren. Irgendwann kamen Landschaften dazu. Voraussetzung dafür war, dass es erst Programme geben musste, mit denen man Landschaften konstruieren und eine Atmosphäre kreieren konnte. Das war vor 15 Jahren, erst dann konnte das überhaupt realisiert werden.

Heute arbeite ich mit Vue, das ist ein Programm speziell für Landschaften.

**globe-M:** Digitale Kunst kann Segen und Fluch zugleich sein; sie ist ja fast perfekter als traditionelle Malerei.

**Gerhard Mantz:** Also, das würde ich jetzt nicht sagen, dass das ein Fluch ist. Es gibt heute eben Möglichkeiten, etwas darzustellen, was man früher nicht hätte filmen können. Solche Techniken werden hauptsächlich für Spezialeffekte im Spielfilm angewandt. Zum Beispiel in „Life of Pi“ – „Schiffbruch mit Tiger“ – gibt es eine Schiffsuntergangsszene, die so wahnsinnig echt erscheint, dass man nur an der Unmöglichkeit eines realen Kamerastandpunktes merkt, dass sie nicht wirklich echt ist.

**globe-M:** Was sind die Themen Ihrer digitalen Bilderwelt?

**Gerhard Mantz:** Zum Beispiel die Landschaft. Bei den Landschaften geht es mir eigentlich um einen Raum und seine Grenzen – wo sich der Raum befindet und wo er aufhört. Es ist ganz einfach: Wenn man in einem Zimmer ist, dann hört der Raum dort auf, wo das Zimmer endet, und natürlich gibt es Türen und Fenster, wo man noch weiter hinausblicken kann. So ist es auch in der Natur. Da gibt es immer einen Raum, der eine Grenze hat. Diese Grenze ist offen, durchlässig. Man kann da durchgehen. Manchmal will man gar nicht weitergehen, manchmal schon. Es entsteht so immer ein ambivalenter Zustand. Das ist, was mich an Landschaften interessiert.

**globe-M:** Kann man bei Ihren Landschaftsbildern, die sehr detailreich sind, von einer perfektionierten Malerei sprechen?

**Gerhard Mantz:** Es ist so: Die Industrie bemüht sich, immer bessere Programme zu entwickeln. Rechner werden immer leistungsfähiger. Ziel der Softwareindustrie ist es, einen möglichst hohen „Naturalismus“ zu erreichen. Also auch Menschen, Avatare, zu konstruieren, die absolut glaubwürdig sind, und von echten Menschen nicht mehr zu unterscheiden sind.

Für mich ist das in der Kunst nicht so ausschlaggebend. Ich bemühe mich, immer sichtbar zu lassen, dass es künstliche Welten sind. Für viele Leute ist die digitale Malerei immer noch ein Problem, weil der Zweck der Kunst ist, zu repräsentieren. Egal, was an der Wand hängt, Hauptsache es ist Kunst. Sobald da etwas hängt, was ungewöhnlich ist, taucht sofort der Zweifel auf, ob das auch Kunst sei. Je gewohnter das Aussehen oder der Stil bei einem Kunstwerk ist, desto leichter wird es akzeptiert.

**globe-M:** Manche Ihrer Landschaftsbilder erinnern stark an die Romantik, zum Beispiel an Caspar David Friedrich. Haben Ihre Motive auch damit zu tun?

**Gerhard Mantz:** Ja, sie haben natürlich etwas damit zu tun, denn in der Romantik wurde die Liebe zur Landschaft thematisiert. Die Landschaft selbst wurde als Sinnbild verwendet für andere Zustände, zum Beispiel als Sinnbild für seelische Empfindungen wie Sehnsucht, Trauer oder Verträumtheit. Und so benutze ich die Landschaft auch und setze sie ähnlich ein.

**globe-M:** „Die Naturschönheit ist ein Trugbild und die Illusion zerbricht an grausamer Unwirtlichkeit“ ist über Ihre Landschaftsbilder zu lesen. Es gibt bei Ihnen Titel wie „Nachsichtige Vergesslichkeit“ oder „Das Glück des Irrenden“. Greifen Sie auch ein bisschen den Gedanken an Vergänglichkeit, den Vanitas-Gedanken des 17. Jahrhunderts auf?

**Gerhard Mantz:** Na ja, die Titel sind so gewählt, um zu zeigen, dass es bei dem Bild nicht allein um eine Naturdarstellung geht. Sie sind immer auch psychologisch zu deuten, so dass sie auch Raum für Interpretationen bieten. Das, was wir als Schönheit sehen in der Natur, ist eine geordnete Wahrnehmung, eine Auslese. Es gibt beispielsweise eine Aussicht und die

kann hundert Meter weiter schon gar nicht mehr so schön sein. Die Natur kümmert sich überhaupt nicht darum, schön zu sein, man muss selber die Schönheit hineinsehen.

**globe-M:** Gehen Sie auch in die Natur, um Studien zu machen?

**Gerhard Mantz:** Ja, ich mache Fotos, aber die verwende ich nicht für die Bilder, sondern nur, um mich mit der Natur zu beschäftigen. Ich mache viele Wanderungen und reise gerne.

**globe-M:** Sie arbeiten auch abstrakt. In Anlehnung an bedeutende Parfümhersteller tragen die Bilder Namen wie Amarige, Echo, Black, Orchid oder Kelly Calèche. Wie kam es dazu?

**Gerhard Mantz:** Ja, für mich gibt es eine Parallele zwischen Parfums und abstrakter Kunst. Ein Parfum ist immer mit „Branding“ verbunden. Das heißt, es muss erst einmal platziert werden, es ist nichts, was man wirklich braucht, sondern wofür Bedarf geschaffen wird. Es lässt sich auch nicht richtig fassen, weil es so flüchtig ist, man muss es einfach gut finden. Und man findet es oft wegen der Marke und weniger wegen des Geruchs gut. So ähnlich ist das auch mit der Kunst, vor allem mit abstrakter Kunst. Man muss die schon „cool“ finden, sonst ist damit überhaupt nichts anzufangen. Es ist also eine gewisse Ironie dabei.

**globe-M:** Sie haben einmal gesagt: „Meine Programme arbeiten mit geregelten Befehlen, öffnen aber darüber hinaus Fenster zu Unvorhersehbarem. Sie sind so programmiert, dass sie Möglichkeiten schaffen, um Kunstwerke entstehen zu lassen.“ Was heißt das?

**Gerhard Mantz:** Das bezieht sich auf meine abstrakten Arbeiten. Ich überlegte mir, was der Künstler im Atelier macht, worüber er nachdenkt und welche Handlungen sich im Entstehungsprozess daraus ergeben. Was ich dabei herausgefunden habe, habe ich in Programmiersprache übersetzt und dann den Computer die Dinge machen lassen. Es handelt sich gewissermaßen um Forschung: Wie verläuft der kreative künstlerische Prozess? Forschung auch insofern, als dass ich formulieren muss, was der Künstler macht. Ich muss herausfinden, was der Künstler als Intuition erlebt und was der Computer damit macht. Am Ende habe ich ein Programm, das selbstständig Kunstwerke schafft. Das ist natürlich ein Annäherungsmodell, aber es handelt sich dabei um Programme, die durchaus vorzeigbare Sachen erschaffen.

**globe-M:** Das heißt, der Computer ist nicht nur Werkzeug, sondern letztlich auch Kreativer?

**Gerhard Mantz:** Ja, er ist dann auch Kreativer. Bei den Landschaften geht das nicht hundertprozentig ganz von alleine. Da muss ich selber noch viel eingreifen. Eine Landschaft zu programmieren, ist zu komplex, als dass der Computer das alles alleine machen könnte.

**globe-M:** Sie haben zur Zeit eine Ausstellung „Beyond the Wall – Strategien einer erweiterten Malerei“ im Kunstverein Bochum ...

**Gerhard Mantz:** Bei dieser Ausstellung geht es darum, zu zeigen, wie Künstler die Grenzen der Malerei überschritten haben. Und ich überschreite die Grenze der Malerei, indem ich den Computer so programmiere, dass er Malerei produziert. Das ist dann so dargestellt, dass vor Ort ein Programm läuft und an einem Monitor sichtbar ist, was das Programm macht.

**globe-M:** Gibt es andere Künstler, die mit Software arbeiten wie Sie??

**Gerhard Mantz:** Ja, die gibt es schon. Zum Beispiel den Künstler Casey Reas in Los Angeles. Er hat zusammen mit ein paar Programmierern eine eigene Software für Künstler entwickelt. Der Künstler programmiert damit Algorithmen die selbstständig Kunstwerke erzeugen. Diese Art von Kunst heißt „generative Kunst“.

**globe-M:** Vera Molnar ist eine Pionierin der Computerkunst. Haben Sie auch Kolleginnen, die in Ihrem Bereich arbeiten oder ist das eher eine Männerdomäne?

**Gerhard Mantz:** Wenn ich so darüber nachdenke, ist es eher eine Männerdomäne. Vera Molnar ist eine Künstlerin, die „konkrete Kunst“ gemacht hat und dann später mit Computern gearbeitet hat. Sie hat aber nicht die Computerkunst erfunden. Was Frauen betrifft, ist meine Beobachtung: Als Computer aufkamen, hatten sie Angst davor und haben sich gegen die Maschine gewehrt, aber heute sind sie oft noch stärker abhängig von ihnen als Männer, oder machen einfach ganz gern gewisse Dinge am Computer.

**globe-M:** Geht man auf Ihre Seite, sieht man ein Billard ähnliches Spiel, die Kugeln müssen erst eingelocht werden, um zu den einzelnen Themenrubriken zu gelangen. Was hat es damit auf sich?

**Gerhard Mantz:** Das habe ich selber programmiert. Ich hatte eine Künstlerresidenz in Plüschow, in Mecklenburg Vorpommern, und aus meinem Fenster habe ich auf eine Wiese gesehen. Auf dieser Wiese waren Schafe und Ziegen. Und diese Tiere liefen durcheinander, es gab überhaupt keine erkennbare Logik in den Bewegungen. Das habe ich dann programmiert. Dazu habe ich einfachhaltshalber Kugeln genommen, quasi einen Billardtisch. Auf meiner Seite ist es so, dass man die Kugeln nur in Ruhe lassen muss. Sie kehren von selbst auf ihre Felder zurück. Wenn man versucht sie zu jagen, dann hauen sie ab. Man muss sie nur in Ruhe lassen.

**globe-M:** Vielen Dank für das Gespräch!

### **Weitere Informationen**

**Gerhard Mantz** wurde 1950 in Neu-Ulm geboren und lebt als freischaffender Künstler in Berlin. Ursprünglich Bildhauer, entwickelt er seit 1992 neben realen Skulpturen vor allem virtuelle Objekte, die durch die Simulation am Computer entstehen. Er generiert unter anderem virtuelle Landschaften durch ein 3-D-Modelling-Verfahren. Mantz verkleidet gebaute Körper und räumliche Situationen unter anderem mit Landschaftsattributen. Seine virtuellen Landschaften sind charakterisiert durch ein dynamisches Gleichgewicht zwischen vertrauten und verfremdeten Bildern.