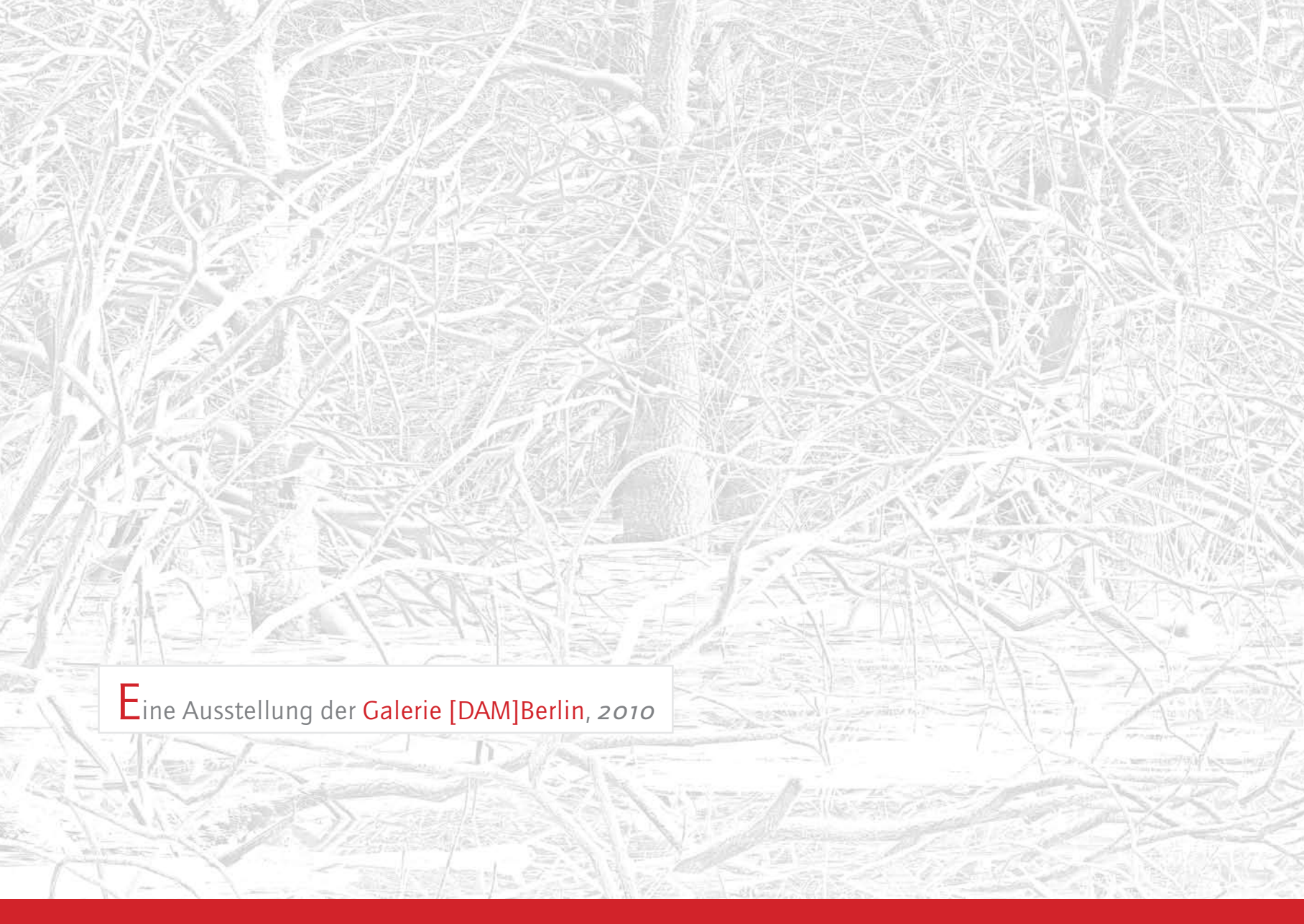




GERHARD MANTZ
Nach lautloser Explosion
After a soundless explosion



Eine Ausstellung der Galerie [DAM]Berlin, 2010



Die Höflichkeit des Königs Nr. 1 · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 190 cm



Writing about the work of Gerhard Mantz is not an easy task. When I'm confronted with it, two different elements of our current visual landscape come to my mind: Caspar David Friedrich's paintings and my iMac's "nature" desktops and screensavers. Even if I used, for a long time, Friedrich's Landschaft mit Regenbogen (1810) as a desktop's background – for the first time ever in my experience with computers, the iMac's screen seems to be the right frame for a painting – I know that these two things are pretty different: before entering our media-driven, post-industrial, post-modern, capitalistic culture that turns everything into a gadget – and thus, a Nineteenth century painting into a desktop wallpaper – Friedrich's works were sublime visions conceived to make us think about the supernatural, and the divine that pervades everything around us. On the other hand, a desktop's background is just a stereotypically beautiful image conceived to make us forget that we are sitting down, in an unnatural position, in front of a machine, and make us dream about the outer world – a world that we increasingly see only through the lens of that same machine. Gerhard Mantz's landscapes seem to have something in common with them both. He looks back to the Nineteenth century tradition of landscape painting, but in doing this he is painfully aware of the destiny this kind of imagery encountered along the Twentieth century, in a way that makes it impossible for me to use one of his landscapes as a desktop wallpaper. But this may deserve a better explanation.

Simulated paintings

Gerhard Mantz made his first landscapes in the late Nineties. Born in 1950, he started working in the Seventies, focusing on the creation of abstract, large scale sculptural objects that he describes as "visual sensations in space". Made with industrial materials such as acrylic and MDF, these colorful sculptures are themselves a significant contribution to the art of their time, addressing, on the one hand, the Modernist tradition of "concrete art" and, on the other hand, displaying the interest in redesigning the space and its internal dynamics

Nach lautloser Explosion · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 180 cm

Landscapes
Domenico Quaranta
Über die Arbeit von Gerhard Mantz zu schreiben, ist keine einfache Aufgabe. Wenn ich mich damit auseinandersetze, kommen mir zwei verschiedene Elemente aus unserer aktuellen visuellen Kulturlandschaft in den Sinn: Caspar David Friedrichs Gemälde sowie die "Natur"-Hintergrundbilder und Bildschirm-schoner meines iMacs. Obwohl ich selbst lange Zeit Friedrichs Landschaft mit Regenbogen (1810) als Hintergrundbild verwendet habe – zum ersten Mal seit meiner Erfahrung mit Computern schien mir der iMac-Screen der richtige Rahmen für ein Gemälde zu sein –, weiß ich doch, dass diese beiden Dinge ziemlich unterschiedlich sind: bevor wir das Zeitalter unserer mediengesteuerten, postindustriellen, postmodernen, kapitalistischen Kultur betreten haben, die alles in ein Gadget umwandelt – und so auch ein Gemälde des 19. Jahrhunderts in einen Desktop-Hintergrund –, waren Friedrichs Werke erhabene Visionen, die dazu konzipiert wurden, zum Nachdenken über das Übernatürliche und das Göttliche, das alles uns Umgebende durchdringt, anzuregen. Der Desktop-Hintergrund hingegen ist nur ein stereotypisches schönes Bild, welches uns vergessen lässt, dass wir in einer unnatürlichen Position vor einer Maschine sitzen, und das uns von der Außenwelt träumen lässt – einer Welt, die wir zunehmend nur noch durch den Fokus eben dieser Maschine wahrnehmen.

Die Landschaften von Gerhard Mantz scheinen mit beidem etwas gemeinsam zu haben. Er schaut auf die Tradition der Landschaftsmalerei im 19. Jahrhundert zurück, ist sich aber dabei schmerzlich des Schicksals bewusst, das diese Art der bildlichen Darstellung im 20. Jahrhundert erlitten hat, und dies auf eine Weise, die es mir unmöglich macht, eine seiner Landschaften als einen Bildschirmhintergrund zu verwenden. Aber das bedarf wohl einer näheren Erklärung.

Simulierte Gemälde

Gerhard Mantz stellte seine ersten Landschaften in den späten 90iger Jahren her. 1950 geboren, begann er in den 70iger Jahren als Künstler zu arbeiten.



Unvermeidlicher Kontakt · 2010 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 180 cm

shared by other artists such as James Turrell and Anish Kapoor. As it often happens in Kapoor's work, some of these pieces are able to deform the space without actually touching it, only by means of shape and color. In particular, Mantz subtly exploits the emotional potential of color in order to affect our perception of the white cube.

Both this long-time career as a sculptor and this interest in the space around the work are very important to understand Mantz's later work, and his peculiar use of 3D imaging. When, in the late Nineties, he starts using the computer, he is a mid-career artist, with a well defined concept of art; he knows what he wants to do and what he's looking for. Moreover, he embraces the new medium at a time when it isn't that new anymore, but it's not yet a widespread device. So, when he addresses the virtual, he knows that the spaces he is designing in the "real" world are already virtual as well. With this background, he is able to escape the fascination for the medium that ruined the work of so many artists. He starts working with 3D graphics because they help him developing the "archetypal spatial situations" he is looking for. His first works are abstract objects and spaces, but soon he realizes that his images need more sensuality, more of the spontaneous adhesion that we often feel in front of a realistic, familiar image. That's why he starts "painting" landscapes.

"Painting" may seem the wrong word here. Mantz's landscapes are not "painted", but constructed through a 3D design program, on a computer screen; and later printed on large canvases and hung to the wall. When they are still in digital form, the author – or the viewer – may be able to navigate them, walk through his forests, fly through his clouds, climb his mountains: the forests, clouds and mountains that he "created", using 3D models and increasingly complex textures, without making reference to any "real" landscape. Yet, Mantz never released them as navigable 3D spaces. In between 2002 and 2009, he often turned his abstract 3D environments into video animations, but just in a few cases (in the series *Shifting*, 2009 and in the video *Das Gesetz der Schwere*, 2008) he did it with his natural landscapes.

Both the video animation and the print are means to document places that

Dabei konzentrierte er sich auf abstrakte, großformatige skulpturale Objekte, die er als "visuelle Ereignisse im Raum" beschreibt. Angefertigt aus industriellen Materialien wie Acryl und MDF, sind diese farbigen Skulpturen ein bedeutender Beitrag zur Kunst ihrer Zeit, indem sie sich einerseits an die modernistische Tradition der Konkreten Kunst halten und andererseits ein Interesse zeigen, den Raum und seine innere Dynamik neu zu gestalten – ein Interesse, das Gerhard Mantz mit James Turrell und Anish Kapoor teilte. So wie es auch in Kapoors Arbeiten häufig der Fall ist, sind einige dieser Werke dazu in der Lage, den Raum umzuformen ohne ihn tatsächlich zu berühren, und zwar nur durch Farbe und Form. Insbesondere erkundet Mantz dabei auf subtile Weise das emotionale Potential von Farbe, um auf unsere Wahrnehmung des White Cube Einfluss zu nehmen.

Beides, seine langjährige Tätigkeit als Bildhauer und sein Interesse am Raum um das Werk herum, sind sehr wichtig, um Mantz' spätere Arbeiten und seine besondere Anwendung von 3D-Imaging zu verstehen. Als Gerhard Mantz in den späten 90iger Jahren beginnt, den Computer zu nutzen, war er bereits ein etablierter Künstler mit einem klar definierten Konzept für seine Kunst; er weiß, was er machen will und wonach er sucht. Des weiteren macht er sich dieses neue Medium zu einem Zeitpunkt zu eigen, als es nicht mehr neu ist, aber auch noch nicht weit verbreitet. Wenn er also das Virtuelle wählt, weiß er, dass die Räume, die er in der "realen" Welt entwirft, auch schon virtuell, also fiktiv, sind. Vor diesem Hintergrund kann er der Faszination für das Medium an sich entfliehen, die das Werk so vieler Künstler ruiniert hat. Er beginnt mit 3D-Grafik zu arbeiten, weil sie es ihm ermöglicht, die "archetypischen räumlichen Situationen" zu entwickeln, nach denen er sucht. Seine ersten Arbeiten sind abstrakte Objekte und Räume, aber bald stellt er fest, dass seine Bilder mehr Sinnlichkeit benötigen, mehr von der spontanen Anziehungskraft, die wir oft realistischen, wiedererkennbaren Bildern entgegenbringen. Deshalb fing er an, Landschaften zu "malen".

"Malen" scheint hier das falsche Wort zu sein. Seine Landschaften sind nicht "gemalt", sondern mit einem 3D-Design-Programm an einem Bildschirm



Die Preisgabe Nr. 3 · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 220 cm

exist "somewhere else"; and they both are chosen for their ability to expand and deform the real space, rather than to give us a blink onto an outer space. Furthermore, the print on canvas is a mean to address the tradition of landscape painting. Thus, more than pictures of simulated landscapes, these works should be described as simulations of landscape paintings.

For Mantz, this reference is important to mark his distance from this tradition, rather than his proximity to it. As he said in an interview:

"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 past. 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."

konstruiert, später dann auf großen Leinwänden ausgedruckt und an die Wand gehangen. Wären sie noch in digitaler Form, könnte der Autor – oder der Betrachter – durch sie hindurch navigieren, durch seine Wälder gehen, durch seine Wolken fliegen, seine Berge besteigen - diese Wälder, Wolken und Berge, für die er 3D-Modelle und zunehmend komplexere Texturen verwendet - ohne eine Referenz an irgendeine Art "reale" Landschaft. Bisher hat Mantz sie noch nie als navigierbare 3D-Räume veröffentlicht. Zwischen 2002 und 2009 verwandelte er seine abstrakten 3D-Umgebungen oft in Video-Animationen, aber nur in einigen Fällen (in der Serie Shifting, 2009, und in dem Film Das Gesetz der Schwere, 2008) tat er dies mit seinen Landschaften.

Sowohl die Animation als auch der Print sind Mittel, um Orte zu zeigen, die "irgendwo anders" existieren, und Mantz hat sie beide wegen ihrer Fähigkeit gewählt, den wirklichen Raum zu erweitern und umzugestalten, aber nicht, um uns einen kurzen Blick auf die Außenwelt zu gewähren. Zudem ist das Drucken auf Leinwand ein Mittel, um sich auf die Tradition der Landschaftsgemälde zu beziehen. Folglich sollten diese Werke eher als Simulationen von Landschaftsgemälden beschrieben werden denn als Bilder von simulierten Landschaften.

Für Mantz ist diese Referenz wichtig, um seine Distanz von dieser Tradition kenntlich zu machen und nicht seine Nähe dazu. So sagt er in einem Interview:

„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 verbarrikadiert 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.“

This "hostility" is probably one of the reasons that makes these paintings so inadequate as desktop wallpapers.

*N*ot afraid of beauty

Anyway, we have to admit that they are really beautiful, in a way that finds little space in contemporary art. Saying that contemporary art has a problem with beauty is a commonplace, and I won't insist too much on it. Actually, aesthetic categories such as "beauty" and "sublime" didn't disappear completely, but were powerfully redefined by contemporary art. What disappeared, with a few exceptions (mainly in photography), in contemporary art, but just in order to reappear in mass culture, are the traditional, conventional concepts of beauty and sublime, the ones shared by those who think that an orchid is beautiful, and a storm on the ocean is sublime.

When contemporary art addressed these conventional concepts of beauty and sublime, it happened in an ambivalent way, mixing celebration and criticism: think, for example, to Andy Warhol's flowers, or to the whole work of Jeff Koons.

On the contrary, if we compare Gerhard Mantz's landscapes with the popular imagery of the sublime (let's say, desktop wallpapers or the National Geographic reportages), we wouldn't find in them neither criticism nor celebration. Rather than appropriating and criticizing popular imagery, he is competing with it. He tries to enable the observer to have the same "spontaneous and affective access" as to Pandora's wonderful environment while watching Avatar (2010). He does not only use the same tools James Cameron is using: he wants to produce the same feelings, even if in a different cultural context and for different purposes. The relationship between popular culture and high culture is definitely changing, and Mantz's work reflects this evolution.

Diese "Feindseligkeit" ist wahrscheinlich einer der Gründe, die diese Gemälde für einen Desktop-Hintergrund so unangemessen machen.

*K*eine Angst vor Schönheit

Trotzdem müssen wir zugeben, dass sie wirklich schön sind, auf eine Art, die in der zeitgenössischen Kunst wenig Platz findet. Es ist weit verbreitet zu sagen, dass zeitgenössische Kunst ein Problem mit Schönheit hat, und ich werde nicht zu sehr darauf eingehen. Ästhetische Kategorien wie "Schönheit" und "das Erhabene" sind nicht gänzlich verschwunden, aber sie wurden in der zeitgenössischen Kunst kraftvoll neu definiert. Was in der zeitgenössischen Kunst mit einigen Ausnahmen (hauptsächlich in der Fotografie) verschwand - aber nur um in der Massenkultur wieder aufzutauchen -, sind die traditionellen, konventionellen Vorstellungen von Schönheit und Erhabenheit, und zwar diejenigen, die von Menschen geteilt werden, welche meinen, dass eine Orchidee schön und ein Sturm auf dem Meer erhaben ist.

Wenn sich zeitgenössische Kunst diesen konventionellen Konzepten von Schönheit und Erhabenheit zuwendet, geschieht das oft auf eine zweideutige, Anbetung und Kritik vermischende Weise: man denke zum Beispiel an Andy Warhols Blumen oder an das ganze Werk von Jeff Koons.

Dahingegen finden wir weder Verehrung noch Kritik in den Landschaften von Gerhard Mantz, wenn wir sie den populären Bildern des Erhabenen gegenüberstellen (sagen wir, z. B. Bildschirmhintergründen oder Reportagen der National Geographic). Statt populäre Bilder zu übernehmen und zu kritisieren, tritt er mit ihnen in Konkurrenz. Er versucht, den Betrachter in die Lage zu versetzen, den gleichen "spontanen und emotionalen Zugang" zu seinen Bildern zu bekommen wie zu Pandoras wundervoller Welt, während man sich Avatar (2010) ansieht. Er verwendet nicht nur die gleichen Werkzeuge wie James Cameron: er möchte auch das gleiche Gefühl wecken, wenn auch in einem anderen kulturellen Zusammenhang und mit unterschiedlichem Zweck.

*S*tereotypes and archetypes

At this point, we shouldn't be surprised to learn that Gerhard Mantz refers to his landscapes as "archetypal spaces". On his website, he even did a list of the archetypes he is exploring: "the end of the world", "the last part of the trail", "the cave", "the drowning", "the paradise", "the cities". An archetype is a stereotype before slipping into the banality of the commonplace. In other words, it is the beauty of the sky before becoming a desktop wallpaper. It is the end of the world before being translated into the last catastrophic blockbuster. It is a classical Venus before inspiring the last eau de toilette advertisement.

This is, in the end, what Gerhard Mantz is doing with his landscapes: turning stereotypes into archetypes, bringing them back to their origin and giving them back their original power. And this is the second reason that makes these paintings so inadequate as desktop wallpapers: they are not stereotypes anymore, and they haven't been banalized yet by entering the vicious circle of communication, as it happened to Friedrich.

Das Verhältnis von populärer Kultur und Hoch-Kultur verändert sich definitiv, und die Arbeiten von Gerhard Mantz reflektieren diese Entwicklung.

*S*tereotypen und Archetypen

An diesem Punkt sollten wir nicht überrascht sein, zu erfahren, dass Gerhard Mantz seine Landschaften als "archetypische Räume" bezeichnet. Auf seiner Website listet er sogar die Archetypen auf, die er erkundet: "Das Ende der Welt", "Das letzte Stück Weg", "Die Höhle", "Das Ertrinken", "Das Paradies", "Die Cities". Ein Archetyp ist ein Stereotyp, bevor letzterer in die Banalität des Klischees abgerutscht ist. Mit anderen Worten: es ist die Schönheit des Himmels, bevor sie ein Desktop-Hintergrund wird. Es ist das Ende der Welt, bevor es in den neuesten Katastrophen-Blockbuster übertragen wird. Es ist eine klassische Venus vor der Inspiration zu der neuesten Eau-de-Toilette-Werbung. Das ist es letztendlich, was Gerhard Mantz mit seinen Landschaften macht: Stereotypen in Archetypen umwandeln, sie zurückbringen zu ihrem Ursprung und ihnen ihre ursprüngliche Kraft wiedergeben. Und genau dies ist der zweite Grund, warum diese Gemälde so unangemessen sind für einen Desktop: sie sind keine Stereotypen mehr und sie wurden noch nicht banalisiert, indem sie in den Teufelskreis der Kommunikation eingetreten sind, so wie es Friedrich passiert ist.



Allgemeine Übereinstimmung · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 140 x 300 cm



Gefühltes Wissen · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 140 x 250 cm



Wütende Verwirrung · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 140 x 250 cm



Bemerkenswerter Zusammenhang · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 180 cm



Die Hoffnung ist die Liebe nach dem Tod · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 180 cm



Zeitliche Verankerung · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 55 x 100 cm



Die Unterbrechung · 2010 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 180 cm



Schmeichelhafte Ansicht · 2010 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 55 x 100 cm



Die Erweckte Erwartung · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 180 cm



Die Schmeichelei · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 190 cm



Im Land aus Glas · 2010 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 180 cm



Berechtigte Wesensverwandschaft Nr. 2 · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 180 cm



Erhoffte Erfüllung Nr. 3 · 2009 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 140 x 250 cm



Ahnungsvolle Beharrlichkeit · 2010 · Pigmentierte Tinte auf Leinwand · 100 x 220 cm

1950 in Neu-Ulm geboren, lebt in Berlin und New York.

Einzelausstellungen: 2010 [DAM]Berlin. 2009 Galerie Heike Strelow, Frankfurt. Galerie Rottloff, Karlsruhe. Galerie Erhard Witzel, Wiesbaden. 2008 [DAM]Berlin. 2007 Galerie Caesar & Koba, Hamburg. Galerie Heike Strelow, Frankfurt. Goethe Institut, Berlin 2006 [DAM]Berlin. Galerie Albert Baumgarten, Freiburg. 2005 [DAM]Berlin. Galerie Ruth Leuchter, Düsseldorf. Galerie Ehrhard Witzel, Wiesbaden. 2004 Oskar Friedl Gallery, Chicago. 2003 Artforum Offenburg. 2002 Galerie Erhard Witzel, Wiesbaden. 2001 Galerie Leuchter & Peltzer, Düsseldorf. Galerie Gudrun Spielvogel, München. Städtische Galerie, Karlsruhe. 2000 Galerie Baumgarten, Freiburg. Galerie Hoffmann, Friedberg. Galerie Klaus Fischer und Runge, Berlin. 1999 Kunsthalle, Erfurt. Albrecht Dürer Gesellschaft, Nürnberg. Kunstmuseum Ahlen. Städtische Sammlungen Neu-Ulm. Galerie Rottloff, Karlsruhe. 1996 Galerie Leuchter & Peltzer, Düsseldorf. Galerie Durhammer, Frankfurt. Städtische Galerie, Schwäbisch Hall. Galerie Baumgarten, Freiburg. Galerie Friebe, Lüdenscheid. 1995 Galerie Thieme, Darmstadt. Galerie Edition Gutsch, Berlin. 1994 Galerie Kunst und Raum, Hannover. Galerie Rottloff, Karlsruhe. Staatliche Kunsthalle Karlsruhe. 1993 Galerie Friebe, Lüdenscheid. Galerie Kasten und Steinmetz, Mannheim. 1992 Kunstmuseum Heidenheim. Galerie Heimeshoff, Essen. Galerie Melchior, Kassel. Galerie Vincenz Sala, Berlin. 1991 Kunstfonds Bonn. Galerie Kunst und Raum, Hannover. Kunsthalle Odense. Galerie Gebauer und Günther, Berlin. 1990 Galerie Burgis Geismann, Köln. 1989 Galerie von Witzleben, Karlsruhe. Hartje Gallery, Frankfurt. Karl Bornstein Gallery, Los Angeles. Städtische Galerie, Ravensburg. 1988 Hartje Gallery, Frankfurt. 1987 Neuer Berliner Kunstverein. Galerie Brigitte March, Stuttgart. Galerie Offermann, Köln. Galerie Schröder, Mönchengladbach. 1986 Galerie Nikolaus Sonne, Berlin. 1985 Künstlerhaus Bethanien, Berlin. 1984 Galerie Anselm Dreher, Berlin. 1983 Ulmer Museum. 1982 Staatliche Kunsthalle Karlsruhe. 1980 Kunststiftung Baden-Württemberg, Stuttgart.

Gruppenausstellungen: 2010 "Gratwanderung" Kunstverein Aschaffenburg. "weiss" Kunstverein KISS, Untergröningen. "wie gemalt" Kunsthalle Erfurt. 2009 Prague Biennale 4, Prague. "Natural Histories" Central Booking,

New York. 2008 "MINUS SPACE" P.S.1 Contemporary Art Center / MoMA, New York. "Backstop", oqbo, Berlin. 2007 „Wasserwelt“ Kunsthaus Potsdam. 2006 „Landscape“ Galerie Ruth Leuchter, Düsseldorf. „Täuschungsmanöver“ Kunsthalle Würth, Schwäbisch Hall. „Landscape / Inscape“, St Paul St Gallery, Auckland, New Zealand. 2005 Galerie Beck & Eggeling, Düsseldorf. „Not Still Art“, Micro Museum, Brooklyn. "Vom Club ins Museum?", Aroma, Berlin. 2004 „Natur ganz Kunst“, Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg. „Between Spaces“, Gallery Asbaek, Copenhagen. „Digital Move“, Sony Center, Berlin. „Not Still Art“, Micro Museum, Brooklyn. 2003 „Der Große Ausdruck“, Städtische Galerie, Bremen and KMZA Berlin. „Der Silberne Schnitt“, Württembergischer Kunstverein, Stuttgart. „Between Spaces“, Centro Cultural Antrax, Mallorca, Spain. MOV Festival, Sapporo, Japan. „Constructed Life“, ZKM, Karlsruhe. 2002 „Der Berg“, Heidelberger Kunstverein. 2001 „Kein schöner Land“, KMZA, Berlin. „natürlichkünstlich“, Kunsthalle Rostock, Kunstverein Mannheim, Haus am Waldsee, Berlin. „Spektrum Kunstlandschaft“, Kunsthalle Darmstadt. 2000 Jariwala Westzone Gallery, London. KMZA, Berlin. 1999 „Digital Sunshine“, Brands Klaedefabrik, Odense. 1998 „Signaturen des Sichtbaren“, Galerie am Fischmarkt, Erfurt. 1997 „Labor Rot“, Essen. 1996 „Neo Structuralism“, BGH Gallery, Los Angeles. „Begegnungen Prag-Berlin“, Tschechisches Zentrum, Berlin. Galerie im Staudenhof, Potsdam. „Missing Links“, Galerie Klaus Fischer, Berlin. 1995 „Shaped Paintings - Painted Shapes“, Jariwala Gallery, London. „Schweben“, Skulpturenmuseum Glaskasten, Marl. 1994 „Shaped Paintings - Painted Shapes“, Dortmund. 1993 „Klassische Konstanten“, Erfurt. 1992 „Interferenzen“, St. Petersburg. 1991 „Berlin ohne Grenzen“, Kopenhagen. Interferenzen, Riga. 1990 Karl Bornstein Gallery, Los Angeles. 1989 Hartje Gallery, Boston. Mincher Wilcox Gallery, San Francisco. Contemporary Art Center, Osaka. 1988 Georg Kolbe Museum, Berlin. „Vorbilder“, Badischer Kunstverein, Karlsruhe. Galerie Conrads, Neuss. Karl Bornstein Gallery, Los Angeles. 1987 „Zehn : Zehn“, Kunsthalle Köln und Berlin. Deutscher Künstlerbund, Bremen. Hartje Gallery, Frankfurt. 1986 „Intericon“, Charlottenborg, Kopenhagen. 1985 Bericht 85, Kunsthalle Berlin. 1983 „Projekt 18, Neue Abstraktion“, Charlottenborg, Kopenhagen. Forum „Junger Kunst“, Stuttgart, Mannheim, Baden-Baden. 1980 Badischer Kunstverein, Karlsruhe.

Herausgeber:

[DAM]Berlin, Tucholskystraße 37, D-10117 Berlin, +49 (0)30 280 98 135,
berlin@dam.org, www.dam-berlin.de

Gestaltung, Satz, Fotos: Gerhard Mantz.

Druck: Hoffmann Druck GmbH, Wolgast. Auflage: 400.

Copyright: Gerhard Mantz 2010. www.gerhard-mantz.de

Author:

Domenico Quaranta (<http://domenicoquaranta.com>) is an art critic and curator. He focused his research on the impact of the current techno-social developments on the arts. As an art critic, he regularly writes for Flash Art. He edited (with M. Bittanti) the book GameScenes. Art in the Age of Videogames (October 2006). As a curator, he organized various shows, including Holy Fire. Art of the Digital Age (iMAL, Bruxelles 2008, with Y. Bernard) and Playlist (LABoral, Gijon 2009). For the ARCO Art Fair (Madrid) he curated the Expanded Box in 2009 and 2010.

Übersetzung: Susanne Massmann.



