

Nike Bätzner im Gespräch mit Gerhard Mantz

(Aus dem Katalog „Virtuelle und Reale Objekte“ Nürnberg, 1999)

Nike Bätzner: *Wie kam es zu dem Schritt von den dreidimensionalen Farb-Holz-Objekten zur Arbeit mit dem Computer, d.h. aus dreidimensionalen Objekten zweidimensionale Bilder zu entwickeln?*

Gerhard Mantz: 1992 hatte ich die Gelegenheit, digitale Bildbearbeitung kennenzulernen. Ich war begeistert. Ein Jahr später besaß ich selbst einen Computer und erkannte, was für ein wunderbares Spielzeug das ist. Ich begann Skulpturen am Computer zu simulieren. Zuerst solche, die ich schon gebaut hatte, dann neue. Das ist tatsächlich ein Arbeiten im dreidimensionalen Raum. Du hast alle drei Koordinaten, du kannst dir alles von allen Seiten ansehen und weißt, wie es aussieht, bevor du es gebaut hast.

Also der Computer als eine Entwurfshilfe? Haben sich die Möglichkeiten des Computers auch auf die Form der Objekte ausgewirkt?

Es hat in meiner Arbeit zu einer viel größeren Klarheit und Übersichtlichkeit geführt. Zum Beispiel ließ sich bei den langgestreckten, dünnen Arbeiten der Verlauf der Schnittkurven präzise vorausplanen. Ich konnte sie auch in einer verkürzten, also verzerrten Form darstellen und hinterher wieder strecken, um Aufschluss über die Form zu erhalten. Ich konnte Ideen durchspielen und festhalten oder wieder verwerfen, überflüssige Dinge entfernen. Es haben sich wie schon früher unzählige Ideen angesammelt, doch heute bleiben sie verfügbar, weil es eine Ordnungsstruktur gibt.

Was hat dich veranlasst, den Computer nicht mehr allein als Instrument für den Vorentwurf zu nutzen?

Die zahllosen Werkzeuge, die mir am Computer in den Modellierprogrammen zur Verfügung standen, haben mich verführt, Dinge zu entwerfen, die technisch nicht mehr so einfach zu verwirklichen waren. Ursprünglich hatte ich zwar noch vor, alles zu bauen, aber von dem Gedanken bin ich wieder abgekommen. Zuerst einmal war die Realisation, z.B. der Glasobjekte, viel zu schwierig. Außerdem wollte ich nicht, dass es in irgendeiner Weise kunsthandwerklich aussieht. Zum anderen hat mich an diesen virtuell erstellten Objekten ihre absolute Perfektion fasziniert. Und die wäre wieder verlorengegangen, wenn ich versucht hätte, sie in ein Material umzusetzen.

Wenn du Objekte entwickelst, die gar nicht gebaut werden

können, dann erreichst du auch eine Freiheit vom Physischen.

Ja, es geht mir darum, frei zu sein von den Zwängen des Materials. Ich will alles machen können, auch das Unmögliche.

Dadurch werden diese dreidimensional erscheinenden Gebilde ja auch immer abstrakter, d.h. ferner von der Realität, ferner von dem, was wir kennen.

Das würde ich nicht so sehen, denn wenn ich ein Objekt baue, das sich real im Raum befindet, dann ist das auf jeden Fall etwas ganz konkret Begreifbares, auch wenn es ungegenständlich ist. Wenn ich als Darstellungsmittel aber nur die zweidimensionale Fläche habe, muss ich dem Betrachter viel mehr Anhaltspunkte geben. Ich benötige einen größeren Realismus, damit er den Körper auch als solchen sieht und nicht als Fläche. Ich muss auch etwas zeigen, das die Räumlichkeit und die Atmosphäre widerspiegelt.

Das ist bei den Bildobjekten konzentriert auf das Objekt. Man sieht verschiedene Lichtreflexe und etwas, das sich darin spiegelt, aber ansonsten im Bild nicht auftaucht. Die Objekte schweben in einer schwarzen homogenen Fläche, ohne räumliche Anhaltspunkte. Alles was Atmosphäre erzeugt, wird konzentriert auf das Objekt selbst.

Außer den Lichtquellen spiegelt sich nichts Fremdes, nur das Objekt selbst. Es spiegelt sich in sich selbst. Es steckt alles im Objekt, so als wäre es allein auf der Welt. Darin gleicht es übrigens den realen Objekten, den wirklich gebauten, die auf ein Zentrum hin ausgerichtet sind. Sie sind alle achsen- oder punktsymmetrisch, beziehen sich auf sich selbst.

Bei den realen Objekten ist es wichtig, dass sie als Körper im Raum existieren und dadurch einen Bezug zum Körper des Betrachters haben, der ihnen gegenübersteht. Außerdem besitzen sie eine Potentialität, die als Veränderlichkeit der Wahrnehmung für den Betrachter erfahrbar wird. Die Farbe bewirkt, dass die Körper sich zusammenziehen oder pulsieren. Indem man verschiedene Blickwinkel einnehmen kann, entgleiten die Körper und kommen dann wieder auf einen zu. Bei den Bildern ist eine solche Aktivität nicht da. Sie sind viel distanzierter, sie sind vorhanden und in ihrer Phänomenalität vorgegeben. Spielt der Betrachter für dich hier noch eine Rolle? Geht es dabei noch um eine Veränderlichkeit der Erscheinungsweise?

Diese Irritation der Wahrnehmung bei den Objekten, die du ansprichst, ist zwar beabsichtigt, aber mehr mit dem Ziel, das Objekt selbst zu entfernen und aus der Alltäglichkeit zu entrücken. Insofern sind sie mit den virtuellen Arbeiten

vergleichbar. Das sind Bilder von Räumen oder Gegenständen, die nur in ihrem virtuellen Raum existieren. Sie sind schwerelos und unberührbar.

Die virtuellen Objekte behaupten ebenfalls eine Körperlichkeit. Als Betrachter fängt man an, das gleiche Spiel zu spielen, wie bei den realen Objekten. Man sucht Auslöser für subjektive Assoziationen. Manche Gebilde sehen aus wie Samenkapseln, andere wie Maschinenteile und zugleich wirken sie auch wieder ganz fremd. Es gibt etwas Vertrautes in den Arbeiten, was aber auch sehr schnell wieder verschwindet und abgelöst wird von etwas Fremdem, wie z.B. der kaum vorstellbaren Materialität. Indem die Objekte in diesem unendlichen Raum fliegen, erhalten sie etwas Sciencefiction-Ähnliches.

Ja, es gibt diese zwei Elemente. Das Vertraute strebe ich an, um einen emotionalen Bezug zu erhalten - für mich selbst und auch für den Betrachter, damit er einen Einstieg ins Bild bekommt. Das Fremde führt weiter und leitet das Denken um.

Was auch die Neugierde weckt und neue Erfahrungen ermöglicht?

Ja.

Das scheint auch das zentrale Moment deiner Landschafts-Simulationen zu sein. Einerseits kennt man verschiedenste Landschaften. So wie du jedoch die Landschaften präsentierst, haben sie immer etwas Eigenartiges, etwas Irreales - wie ein überbelichteter Film, wie ganz schnell hingeguckt oder wie im Blitz vorbeigezogen.

Unter den virtuellen Objekten gibt es die Glaskörper. Man erkennt sofort ein gläsernes Gebilde und versucht nun zu rekonstruieren, wie es gebaut ist. Ich habe das simulierte Glas gewählt, um einen höheren Wirklichkeitsgrad zu erhalten als bei einer stumpfen, geschlossenen Fläche wie etwa bei Holz oder Gips. Bei den Landschaften ist es ähnlich: Ich gehe von Grundstrukturen, von Körpern und gebauten räumlichen Situationen aus und verkleide diese Körper und Raumsituationen mit Landschafts-Attributen. Ich gebe dem Bild gerade so viel an Fotorealismus, dass der Betrachter dazu verführt wird, Anteil zu nehmen.

Damit kommt die persönliche Erinnerung ins Spiel, dann aber auch ein neuer Aspekt von Erfahrung. Bei den Landschaften, aber auch bei vielen Objekten, die einen an Sciencefiction erinnern, hat man gleich sphärische Klänge im Ohr, da man konditioniert ist, solche Sachen auf eine gewisse Weise zu sehen. Könntest du dir auch vorstellen, die Bilder zum Laufen zu bringen und einen Film daraus zu machen?

Ich experimentiere mit Computeranimationen, klar. Aber noch habe ich das Kontemplationsproblem nicht gelöst. Ein Bild betrachten heißt, sehen was ich will und wann ich will. Das ist ein sehr entspannter Prozess. Ein Film gibt einem sein Wahrnehmungsprotokoll vor, d.h. ich werde in eine ganz bestimmte Richtung gezwungen und bleibe viel mehr an der Oberfläche. Ein Film läuft ab und ist vorbei. Ein Bild ist da und bleibt.

Also geht es dir hier um etwas ganz Traditionelles: Dieses direkte Gegenüber zum Beispiel von Betrachter und Berg bzw. Objekt und um die Möglichkeit der Kontemplation. Nicht um das Auflösen in eine Story, eine Geschichte vorgelebter Möglichkeiten.

Die Sciencefiction-Anmutung kommt ziemlich schnell auf, wenn man den virtuellen Raum betritt. Diese spezielle Ästhetik ist vielleicht einfach in der Software begründet. Interessant ist für mich, dass ich in den virtuellen Welten sehr weit von den gewohnten Seherfahrungen weggehen kann. Allerdings, je fremder eine Welt aussieht, desto weniger werde ich berührt. D.h. ich muss immer wieder zurück zu vertrauteren Bildern. Sie sind sonst völlig irrelevant für uns Menschen.

Siehst du da auch die Grenzen der Technik oder wo ziehst du für dich die Grenzen?

Ich glaube, dass Kunst für Menschen da ist und deswegen auch menschlich sein muss und je weiter man sich davon entfernt, desto weniger berührt sie uns.

Trotzdem ist auffällig, da du gerade von der Berührung und dem Menschlichen sprichst, dass deine Bilder das, was ein zweidimensionales Kunstwerk sowieso schon an sich hat, noch einmal extrem verstärken, nämlich die Distanz. Die zweidimensionale Fläche suggeriert - im Gegensatz zu einem Körper, der im realen Flaum steht - bereits einen virtuellen Raum. Der Betrachter rezipiert ein Bild distanzierter als ein reales Objekt. Das verstärkst du noch durch die hochglänzenden Oberflächen und durch die Perfektion der Ausführung.

Richtig, das ist der zentrale Punkt: Du wirst angezogen und doch wieder zurückgewiesen. Es entsteht ein dynamisches Gleichgewicht, ein labiler Schwebezustand. Ein schwankendes Distanz-Nähe-Verhältnis. Und das ist es vielleicht, was du »Veränderlichkeit der Wahrnehmung« genannt hast.

Einige Objekte enthalten in sich andere Gebilde und manche Bereiche entziehen sich dem Blick, so dass man sich nicht mehr alles erschließen kann. So wie das Bild mit der großen, transparenten schwebenden Kugel, in der zwei kleinere Kugeln sitzen (»Lokale Revolte«, S. 60). Durch die Kugel mit den

Adern kommt auch wieder etwas Körperliches hinein. Setzt du da einmal mehr auf das Geheimnis?

Ich setze auf Gefühle. Es sind Situationen, die ich simuliere, die jeder in seinem Leben schon erlebt hat. Beispielsweise ist der Raum auch da nur teilweise begehbar. Ein Sinnbild muss eine Frage beinhalten, muss offen bleiben.

Bei der Kugel mit den Adern in dem glasklaren Raum denkt man, abgesehen von den Alien-Geschichten, die man auch im Kopf hat, an pulsierendes Leben und potentielle Kräfte. Als ob du einer Zelle in einer artifiziellen Welt einen lebendigen Keim eingesetzt hättest. An diesem Gegensatz entzündeten sich eine Menge Assoziationen.

Diese Aderkugel ist der kleinste Nenner für organisches Leben, den ich finden konnte. Bei längerem Betrachten verliert sich der sensationelle Aspekt auch wieder und das Ganze wird kühl und neutral. Der näheren Überprüfung hält die Vorstellung eines tatsächlichen Raumes nicht stand. Es bleibt eine Welt, die für sich existiert.

Gibt es für dich auch einen Keim, der sich von einer zur nächsten Arbeit weiterentwickeln kann? Das ist ja ein Grundcharakteristikum des künstlerischen Prozesses überhaupt. Doch die Frage, die sich mit dem Computer immer gleich verbindet, ist die Frage nach dem Unikat, nach Variationen und Vervielfältigungen. Steht bei den Bildern der virtuellen Objekte jedes für sich oder gibt es Entwicklungsserien?

Die unerwarteten Erfindungen in einer Arbeit führen immer zu einer nächsten. Was die Einzigartigkeit einer Computerarbeit betrifft, da gibt es keinen Unterschied zum herkömmlichen Atelier. Ich suche mir eine einzige Ansicht aus und verwerfe alle anderen. Dann verändere ich das Bild und das zugrunde liegende Modell so lange, bis es auf den Punkt gebracht ist. Bis es von alleine spricht, von alleine laufen kann. Wenn ich nun davon eine Variation machen würde, wäre das Bild auf jeden Fall weniger intensiv. Ich suche den intensivsten Ausdruck und wenn ich den habe, bin ich gewissermaßen auf einem Gipfel und jede Variation würde von dem Gipfel wegführen.

Wie geht die Titelfindung vonstatten?

Die realen Objekte sind entrückte Dinge im Raum, deshalb habe ich ihnen Sternennamen gegeben. Andere heißen nach U-Bahn-Stationen, also Orten, die wiederum nach anderen Orten benannt sind.

Die Bildertitel sind poetischer, assoziativer - es sind Zuordnungen. Sie erklären das Bild nicht, sondern führen erst mal vom Bild weg.

Also ein surrealistisches Prinzip: nicht das zu benennen, was man sieht, sondern noch einen anderen Assoziationsweg zu öffnen.

Noch einmal zurück zum Entstehungsprozess der Objekte. Welche Idee ist da, bevor du dich an den Computer setzt und wie viel entwickelt sich in der Auseinandersetzung mit dem Medium?

Die Ideen sind alle schon da. Sie sind im Computer gespeichert. Bei ihrer Ausarbeitung entstehen neue Ideen, als Abfall gewissermaßen, die werden wieder gespeichert, und so weiter. Das Computer-Gehirn wächst und wächst, doch es sind immer die gleichen Themen, die mich beschäftigen.

Welche Themen sind das?

Wiederkehrende Themen sind: der Horizont, die Ferne: der Weg, der in die Tiefe führt; die Höhle mit ihrem Sog; die Sehnsucht nach dem Unerreichbaren; die stillstehende Zeit oder die Ewigkeit; die Mitte, das in sich Ruhende; das Doppelte, die Zweiheit, der Zweifel; die mit einem Machtanspruch verbundene Zerbrechlichkeit. Eine unvollständige Aufzählung.

Was meinst du mit Machtanspruch und einer Zerbrechlichkeit, die damit verbunden ist?

Mehr als ein Thema ist das eine Notwendigkeit, die ich für Kunstwerke sehe. Sie müssen Macht beanspruchen, um überhaupt wirken zu können.

Auch gegenüber anderen Kunstwerken, um sich abzugrenzen, oder gegenüber dem Betrachter, um Präsenz und Stärke zu zeigen?

Gegenüber dem Betrachter. Ich möchte, dass ein Kunstwerk etwas Erhabenes hat und sehr präsent ist. Doch möchte ich nicht überrollt oder vergewaltigt werden. Verletzlichkeit in einem Werk verhindert diese Wirkung.

Das heißt, dass man eine Balance zwischen den beiden Seiten finden muss, zum einen zurückhaltend und fragil und zum anderen die starke Kraft, die den Betrachter fast überfällt wie bei Barnett Newmans »Who's afraid of Red, Yellow and Blue?«

Ja, das scheint mir sehr wichtig zu sein. Die Tendenz ist ja die, dass Kunst nur akzeptiert wird, wenn sie einen Machtanspruch erhebt. Ich wollte immer, dass sie gleichzeitig diese intime Empfindlichkeit hat, die meine Annäherung zulässt.

Vorher nanntest du noch den Zweifel in Zusammenhang mit dem Doppelten und der Zweiheit, was hat das miteinander zu tun?

Das Doppelte ist ein Archetypus mit einem starken Signalcharakter, d.h. wenn etwas doppelt auftritt, wird es schneller und unmittelbarer wahrgenommen. Bei näherer Betrachtung kommt wieder Unsicherheit auf, ein Zweifeln. Habe ich etwas Doppeltes vor mir, wie zwei Türen in einem Flur oder zwei Wege einer Wanderung, dann zögere ich. Ich muss mich entscheiden zwischen identisch aussehenden Möglichkeiten.

Diese Bipolarität spielt ja schon eine Rolle in deinen frühen Arbeiten, zum Beispiel in den Objekten mit zwei Löchern oder wenn du einem Objekt an der Wand ein zweites, dialogisches Prinzip gegenübergestellt hast, indem du noch eine Farbe oder einen Stoff direkt auf die Wand gesetzt hast. Außerdem ist es ein grundsätzlich menschliches Prinzip: wir haben zwei Augen, zwei Arme etc. Welche Rolle spielt das Doppelte in den virtuellen Bildern? Ist es mit Zweifel und Entscheidungsnotwendigkeit verbunden, oder bekommt es eine andere Wertung?

Bei den virtuellen Objekten habe ich mich bisher auf die Einheit konzentriert. Das Thema Zweifel taucht dafür mit der Frage nach dem möglichen Weg bei den Landschaften auf.

Einige Bilder zeigen nur einen Ausschnitt aus einem virtuellen Baum. Man weiß nicht genau, welches Material man vor sich hat, ob es fest ist, oder sich im Fluss befindet, ob es sich überhaupt um einen Raum oder vielmehr um ein Körperinneres handelt. Auch die Wegführung ist unklar (vgl. »Blinde Freiheit«, S. 54).

Das ist eines meiner Lieblingsthemen: die Höhle reizt mich immer wieder. Eine Höhle ist warm und verlockend aber gleichzeitig auch unheimlich und bedrohlich. Da gibt es viele Assoziationen.

Wählst du den Ausschnitt so, damit man sich gleich in der Höhle befindet? Einerseits ist man im Inneren des Ganzen, wodurch die Distanz verringert wird, andererseits wird durch die Glätte der Oberfläche, die du hier simulierst und durch die Glätte des ganzen Bildes wiederum eine Distanz auf gebaut. Spielen diese Bilder mit dem Zwiespalt zwischen Distanzaufhebung und Distanzaufbau?

Ja. Es gibt außerdem eine Affinität zwischen den glänzenden Oberflächen der simulierten Räume oder Gegenstände und der Glasoberfläche des Bildes. Sie wirkt wie ein Filter, der dem Betrachter nur erlaubt, sich schrittweise zu nähern.

Mit dem Thema Höhle verbindet man auch Abenteuer und Geheimnis; Kinder entdecken gerne Höhlen, sie sind spannend, weil man nicht genau weiß, was einen dort erwartet.

In eine Höhle kannst du ein Stück weit hineinsehen, aber nicht mehr. Wie es weiter hinten oder um die Biegung herum weitergeht, weißt du nicht. Da lockt vielleicht ein Licht, aber du kommst nicht hin.

In all diesen Bildern ist der Aspekt der Potentialität ganz stark. Die Virtualität, die sich mit der Vorstellungskraft und der Möglichkeit verbindet.

Genau. Du hältst den Atem an.

Deine Landschaften sind immer vollkommen entleert. Es gibt keine Tiere, keine Menschen, keine Bäume, sondern nur pure Erdoberfläche und pures Licht. Eine Reduktion von Landschaft, extreme Kälte?

Warum gibt es keine Menschen? - Ich stehe vor einer Landschaft und will da keine anderen Menschen sehen. Ich will keinen Mönch am Meer, in den ich mich hineinversetze, sondern ich will derjenige sein, der hineinsieht in die Landschaft. Als einziger.

So wie ein ideales, erträumtes inneres Bild?

Wenn ich mit der Vorstellung von Landschaft arbeite, dann geht es mir um die Erinnerung an eine Landschaft, an das Erlebnis darin. In Wirklichkeit siehst du tausend Dinge in einer Landschaft, ein Chaos von unendlich vielen Einzelheiten. In der Erinnerung gibt es diese Details nicht. Es bleibt ein viel allgemeineres Bild.

Hier wird auch der Unterschied zwischen der willentlichen und der unwillkürlichen Erinnerung wichtig. Man hat meistens ein Bild davon, woran man sich erinnern will. Während bei der unwillkürlichen Erinnerung, die durch irgend etwas angeregt werden kann, alle anderen Sinne - wie Riechen, Fühlen und das Haptische - noch eine Rolle spielen, hängt die willentliche Erinnerung immer an den inneren Bildern, die man aber auch für sich weiter bearbeitet. Sie bleiben nicht statisch und sind nicht einfach im Kopf abgelegt, wo man sie nach Belieben abrufen kann, sondern sie verändern sich mit den hinzukommenden Erfahrungen.

Das auf jeden Fall. Ich glaube auch, dass es sehr viele Vorstellungen gibt, die schon von Geburt an in uns angelegt sind, in uns allen. Die will ich zum Klingen bringen. Eine Resonanz ganz tiefer Erinnerungen. Wenn du auf einem Bild einen alltäglichen Gegenstand siehst, einen Turnschuh zum Beispiel, dann sind deine Assoziationen auch alltäglich, sie bleiben an der Oberfläche. Ein nicht zu identifizierendes Objekt dagegen hört nicht auf, Fragen zu stellen.

Wenn ich an einer Landschaft arbeite, dann gehe ich so vor wie jemand, der Personen über Phantombilder sucht und das Bild immer wieder ein bisschen verändert. Solange bis auf einmal dieses Wiedererkennen da ist. Und in dem Augenblick sage ich: halt, jetzt bin ich da wo ich hin will.

Mir scheint, dass die Bilder auch viel mit Gefühlen zu tun haben, die nicht unbedingt nur diese eine bestimmte Landschaft betreffen, sondern auch die weiterführenden Assoziationen und persönlichen Erinnerungen: Gefühle der Angst, der Überraschung, des Aufatmens oder der Beklemmung.

Die Landschaften sind dazu da, deine Gefühle auszulösen, deine Erinnerungen heraufzubeschwören. Mit dem Landschaftserlebnis verbindet sich auch das Erlebnis des Sich-in-der-Zeit-Befindens. Du stehst jetzt an einem bestimmten Punkt in deinem Leben und kannst in die Zukunft blicken. Was in deinem Rücken liegt, ist vorbei. Vor dir liegt ein Weg: geht er weiter oder endet er hier? Du ahnst etwas von dem, was du eigentlich schon kennst.

Diese Gefühle verbinden sich mit den Höhlen und auch mit vielen virtuellen Objekten, noch stärker jedoch mit den Landschaften. Das Gefährliche an den Landschaftsbildern ist, dass sie sich immer gleich mit Klischees verknüpfen: mit dem Traum vom perfekten Urlaub oder mit den bereinigten, ausgeleuchteten Landschaften aus der Werbung. Die Autowerbung arbeitet ja momentan mit menschenleeren, strahlenden Landschaften, in die sich das Auto harmonisch einpasst und in denen es kein Waldsterben o.ä. gibt.

Klar, die Gefahr besteht immer, dass eine Landschaft kitschig wird. Man muss Gefühle auslösen, um einem Bild Intensität zu geben. Also mische ich vertraute Bildelemente hinein, die nahe am Klischee liegen. Das ist eine Gratwanderung, eine Herausforderung, aber das Risiko gehe ich ein.

Woher kommt die Intensität des Bildes - aus der Verbindung von Vertrautem und Fremdem, aus einer Mischung von Kalkül und Gefühl?

Mit Intensität meine ich die Intensität des Erlebnisses beim Betrachter. Ich selbst stehe bei der Arbeit neben mir, wie ein Betrachter und überprüfe die Wirkung am Monitor. Ich variiere die Parameter im Programm solange, bis ich eine zunehmende Resonanz empfinde. Das ist zuerst ein tastendes Suchen und dann wie ein schneller Taumel. Ich arbeite weiter, sichere die Daten in jedem Stadium, bis über den Höhepunkt hinaus. Jetzt weiß ich, wo er liegt, gehe zur letzten Sicherung zurück - et voila!