

**Michael Hübl zur Eröffnung der Ausstellung
„Computersimulationen“ von GERHARD MANTZ
in der Stadt-Galerie der Galerie Artlantis, Stuttgart
12. Mai 2016**

Gerhard Mantz

Die Zeit der Zitate ist vorbei. Manche von Ihnen erinnern sich vielleicht noch daran wie es war, wenn gebildete Zweifler ihrer Skepsis Ausdruck verliehen. Dann zitierten sie aus Goethes "Faust": "*Die Botschaft hör ich wohl/ allein mir fehlt der Glaube.*"¹ Vorbei. Vorbei, glücklicherweise vorbei sind auch die Zeiten, da die Reden oder Grußworte bei Ausstellungseröffnungen mit einem Zitat von Karl Valentin garniert wurden, das seit langem als Postkarte zu haben ist: "*Kunst ist schön, macht aber viel Arbeit.*"² Abgesehen davon, dass Valentin recht hatte: Irgendwann verbraucht sich selbst die treffendste Sentenz. Womöglich setzte sich aber auch die Erkenntnis durch, dass es deplatziert sein könnte, ausgerechnet im Umfeld von Prosecco und Delikatesshäppchen einen Künstler zum Dekor der eigenen Worte heranzuziehen, der in Not und Armut gestorben ist.

Aber wie gesagt: Die Zitiererei ist passé. Und doch komme ich nicht umhin, Sie, verehrte Damen, geehrte Herren, liebe Freunde, mit einer Aussage zu behelligen, die aus dem Fundus der Merksätze zur Praxisbewältigung stammt. Dass dieser Spruch auf Latein verfasst ist, hat beinahe symbolische Bedeutung. Immerhin werde ich ein Stück in die Historie zurückgehen - allerdings nicht bis in die Antike, auch wenn das Zitat, von dem hier die Rede sein soll, just dort, in der Antike, seinen rezeptionsgeschichtlichen Anfang nimmt. Es handelt sich um eine knappe Handlungsanweisung. Sie lautet: "*nulla dies sine linea.*"³

Kein Tag ohne Linie: Diese Maxime führt direkt zu den Arbeiten von Gerhard Mantz. Eine Feststellung, die nicht unbedingt einleuchten muss, schon gar nicht in Anbetracht der hier ausgestellten Werke. Linien werden in der bildenden Kunst gemeinhin mit Zeichnungen und Graphiken in Verbindung gebracht, aber was Mantz zeigt, sind großflächig angelegte Farbkompositionen oder farblich reich nuancierte Landschaftsansichten, wobei der Begriff Landschaft im weitesten Sinne bis hin zur visionären Traumlandschaft zu verstehen ist. Ich müsste es nicht eigens erwähnen, weil es allemal bekannt ist: Es handelt sich bei den Arbeiten von Gerhard Mantz um Computeranimationen. Gleichwohl könnten seine Werke als fein abgestimmte Malereien oder als sorgfältig komponierte Fotografien durchgehen. Was man in ihnen jedoch gewiss nicht erkennen kann, das sind: Zeichnungen. Als Zeichnungen oder Graphiken lassen sich diese Bilder nicht kategorisieren.

Warum dann dieser Hinweis auf die Linie? Um ihn zu verstehen, ist der angekündigte

Blick in die Geschichte vonnöten. Er reicht zurück in die Mitte der 1990er-Jahre. Damals war ein Gigabyte noch eine gigantische Größe und digitalisierte Bildbearbeitung vornehmlich eine Angelegenheit von Spezialisten. Wir leben heute im Zeitalter der QR-Codes und des Streamings, der Wisch-und-App-Funktionen auf Tablets oder Smartphones. Da muss man sich in Erinnerung rufen, was es noch vor einem Vierteljahrhundert bedeutete, den Rechner als Werkzeug künstlerischer Gestaltung nutzen zu wollen. Just damals begann Mantz computergenerierte Formen zu entwerfen. Nicht, dass er unbedingt Neuland betreten hätte: Gerhard Mantz hat sich bereits mit Informationstechnologie befasst, als die binäre Welt noch weitgehend das Terrain von Mathematikern oder von Menschen war, die von zukunftsorientierter Neugier geleitet wurden. Aber jetzt, in den 1990er-Jahren, vollzieht Mantz einen grundlegenden Schritt. Künftig ist der Computer sein Atelier.

Bis dato hatte Mantz mittels Holz, MDF, Leim, Acryl, manchmal auch Filz exakt vermessene dreidimensionale Gebilde gebaut. Fortan entstanden diese Gegenstände am Rechner oder besser: an den Rechnern, die Mantz nach und nach anschaffte. Ein Katalog aus jener Zeit dokumentiert diesen Übergang: Es trafen nunmehr "Virtuelle und Reale Objekte"⁴ aufeinander. Mit einer deutlichen Tendenz zur Entmaterialisierung: Irgendwann entwarf Mantz nur noch virtuelle Gebilde. Dabei übernahm die Linie eine essentielle Funktion. Mit lockerer Hand zeichnete der Künstler am Bildschirm einen linearen Verlauf. Das mochte ein informelles Kürzel sein oder eine mehrmals geschwungene Kurve - entscheidend war, dass er diese Linien rotieren ließ. Die Objekte, die Mantz als geplottete Bilder präsentierte, waren genau genommen nichts weiter als hochgerechnete, in Rotation versetzte Linien. Eine Erweiterung von der x- und y-Achse um die z-Achse.

In diesem Moment der computergenerierten Konstruktion virtueller Objekte liegt der Ursprung der hier ausgestellten Arbeiten. Dank der digitalen Rechenprogramme oder um es mit dem Fachterminus zu sagen: dank des 3-D-Renderings nahmen auf dem Monitor schlauchförmige, gestauchte, in sich verschlungene organoid oder asteroid anmutende Körper Gestalt an, die mit analogen Mitteln nur höchst aufwendig oder überhaupt nicht herzustellen gewesen wären. Was im einzelnen geht, funktioniert auch im großen Ganzen. An die Stelle der Objekte traten folglich science fiction-artige Szenerien oder menschenleere Landschaften, deren enigmatische Aura noch gesteigert wurde durch Titel wie "Heimtückische Hoffnung" (1997) oder "Ahnungsvolle Beharrlichkeit" (2010). Eine Ausstellung, in der solcherlei Landschaften von Gerhard Mantz gezeigt wurden, hieß "natürlich *künstlich*"⁵ und traf damit die Sache auf den Punkt.

Denn das waren und sind die geheimnisvollen Veduten von Gerhard Mantz: Sie sind reine Kunstprodukte und sehen aus wie unberührte Natur. Die endlose Folge begrünter

Hügel, das dramatisch sich aufwölbende, wogende Meer, das vielfach verzweigte Dickicht winterkahler Wälder - nichts als das Resultat artifizierlicher Prozesse: auf künstliche Weise natürlich. Damit bin ich wieder bei dem Zitat vom Anfang dieser kurzen Einführung. "*nulla dies sine linea*" - dieses Motto stammt in seiner heute gebräuchlichen Form wohl von dem Renaissance-Dichter Publio Fausto Andrelini, ist aber vom Ursprung her deutlich älter. Gaius Plinius Secundus Maior, der von 23 oder 24 bis 79 n. Chr. lebte, berichtet in seiner "Naturalis historia", der Maler Apelles habe die Gewohnheit gehabt, keinen Tag verstreichen zu lassen, ohne wenigstens eine Linie zu ziehen.

Es wurde bereits angedeutet, dass es zwischen dem Leitsatz des Apeles und den Arbeiten von Gerhard Mantz so etwas wie eine epochenübergreifende Verbindung gibt - zumindest, was die Bedeutung der Linie anbelangt. Die überdies weiter reicht, als ich bislang beschrieben haben. Die Linie ist nicht nur die Grundlage der virtuellen Objekte, die Mantz ehemals am Rechner entworfen hat - sie ist auch die Basis für das 3-D-Rendering, und zwar nicht nur, wenn es darum geht, Gegenstände zu entwerfen. Die Landschaftsansichten sind ebenfalls mit Hilfe von Linien, genauer: mittels Liniengittern konstruiert respektive berechnet.

Dass in der Kunst auf Liniengitter zurückgegriffen wird, ist so ungewöhnlich nicht. Die meisten von Ihnen kennen den kleinen Holzschnitt von Albrecht Dürer, der eine liegende nackte Frau und einen Künstler vor seinem Zeichenblatt zeigt.⁶ Zwischen den beiden Personen, zwischen dem Maler und seinem Modell, steht ein rechteckiger Schirm, eine gerahmte durchsichtige Scheibe, die mit schwarzen Linien in lauter kleine Quadrate eingeteilt ist. Dank dieses Gestells mit seinem transparenten, schachbrettartig angeordneten Gitterwerk lässt sich nun jede Einzelheit des weiblichen Körpers sozusagen 1:1 auf die Bildfläche übertragen.

Die Humanisten des frühen 16. Jahrhunderts haben Dürer einen "Apelles Germanie"⁷ genannt, einen deutschen Apelles. Dieses Attribut wäre allein schon durch das Faktum gerechtfertigt gewesen, dass Apelles seine Ausbildung bei einem Lehrer erhalten hatte, der Geometrie und Mathematik für die künstlerische Praxis als unabdingbar erachtete. Dürer hätte ihm in diesem Punkt sicher recht gegeben. Dass man ihn, den Nürnberger Meister, mit Apelles verglich, war allerdings nicht zuletzt als Auszeichnung gedacht. Denn Apelles galt und gilt seit der Antike als der unübertrefflich beste Maler im Zeitalter Alexanders des Großen. Plinius wird nicht müde, die Vorzüge des Apelles zu preisen, sein fortwährendes Bestreben nach Vervollkommung zu rühmen und Beispiele seiner großartigen Malerei aufzuzählen.

Dieses Wunder an Kunst hat nur einen Haken: Kein einziges dieser ach so bestaunten, gelobten und verehrten Werke ist erhalten. Die Malereien des Apelles sind lediglich als Beschreibungen überliefert, existieren also nur in der Vorstellung, in der Imagination.

Man muss sich das bewusst machen, um die Tragweite dessen zu verstehen, was Gerhard Mantz vor Augen führt. Bei Mantz ist ja zunächst alles ganz anders. Seine Werke sind da, sind vorhanden, mehr noch: Sie entfalten starke, suggestive Präsenz. Mit äußerster Brillanz voll exzellenter Feinheiten ziehen diese Ansichten in ihren Bann. Ansichten? Sagte ich Ansichten? Das eben sind die Arbeiten von Gerhard Mantz gerade nicht. Sie sind keine Ansichten von etwas, das irgendwo realiter anzusehen wäre. Die Veduten, die er zur Betrachtung anbietet, entbehren jeder Anbindung an eine greifbare Realität. Falls es irgendwo auf der Welt eine Gegend geben sollte, die aussieht wie die Bilder hier in der Galerie, wäre das blanker Zufall.

Das aber heißt: Die Bilder, die Mantz präsentiert, sind ebenso imaginär wie die Bilder, die Plinius schildert. Wenn der römische Enzyklopädist vier Jahrhunderte nach dem Tod des Apelles davon schreibt, wie naturgetreu der Künstler Pferde gemalt, wie subtil und überzeugend er die Schönheit einer Frau wiedergegeben habe, dann entstehen beim Leser Bilder im Kopf, die mit den tatsächlichen Verhältnissen ebenso viel oder wenig zu tun haben wie die Computersimulationen von Gerhard Mantz. Sicher, ein gewisser Wirklichkeitsbezug besteht: Wenn von dem Gemälde einer Frau die Rede ist, stellen wir uns eine Frau vor, aber es ist uns klar, dass es nicht die Frau sein kann, die Apelles Modell stand. Und wenn wir uns in die Bilder von Gerhard Mantz vertiefen, entsteht der Eindruck von Landschaften, aber es ist klar, dass sie bloß Fiktionen illustrieren.

Nicht das Sichtbare ist das Entscheidende, sondern die Reflexion, die ausgelöst wird. Salopp gesagt: Die eigentliche Wahrnehmung der Kunst findet im Kopf statt. Die Bilder stellen nichts dar, sondern lösen etwas aus. Sie stimulieren Assoziationen, setzen Gedanken in Gang, lassen Imaginationen erwachsen, und Mantz befeuert diesen Prozess noch, indem er seine Bilder an Titel koppelt wie "Apokalyptische Langsamkeit", "The Left Hand of Darkness" oder "Die Treue des Teufels" - das sind immer Titel, die in sich widersprüchlich wirken oder als Oxymoron daherkommen, sprich: als Verbindung des Bitteren mit dem Süßen, des Angenehmen mit dem Bedrohlichen. Über einen treuen Freund dürfte sich jede und jeder freuen - aber über die Treue des Teufels?

Und während die Spekulationen noch um diese Frage kreisen, schleicht sich womöglich ein Zweifel ein, der wieder, diesmal auf eine weit gravierendere Frage hinausläuft, nämlich: Wie sehr lässt sich Bildern generell trauen? Das ist eine alte Frage, der sich nicht zuletzt der Philosoph Plato in extenso gewidmet hat, die aber durch die modernen Informationstechnologien akute Brisanz erhält. "*Die Botschaft hör ich wohl, allein mir fehlt der Glaube*" - dieser Satz muss sich heute vermehrt auf die massenhaft verbreiteten Bilder beziehen. Wir wissen längst, wie leicht sich apparativ erzeugte Bilder manipulieren lassen. Mantz ruft dieses Wissen und die damit verbundenen Zweifel wach, aber tut dies mit einiger Raffinesse. Denn die Erkenntnis, dass an den Bildern etwas nicht stimmen könnte, ist gepaart mit einem intensiven sinnlichen Erlebnis. So sehr zielt

er auf das sensorische Empfinden, dass er sogar den Geruchssinn anspricht. In einer Serie von – nunmehr gänzlich abstrakten – Arbeiten heißen die Bilder „Black Orchid“, „Echo“ „Chloé“ oder „Arpège“. Das sind die Namen von Parfüms, die Mantz mit eindrucksvoll farbstarken Bildern verknüpft. Und so mag es passieren, dass Ihnen, verehrte Damen, geehrte Herren, liebe Freunde, künftig, wenn Ihnen "Echo", "Chloé", "Arpège" begegnen, nicht nur ein Duft in die Nase steigt, sondern die Bilder von Gerhard Mantz vor dem inneren Auge aufscheinen. Derart verführerisch können Bilder sein: Das macht Mantz bewusst - und gönnt uns zugleich höchsten visuellen Genuss.

ANMERKUNGEN: ¹ Faust I, 1. Akt, 1. Szene ² Im Vertrieb der Buchhandlung König, Köln ³ s. hierzu Oleg Nikitinski: Zum Ursprung des Spruches *nulla dies sine linea* ⁴ Gerhard Mantz: Virtuelle und Reale Objekte. Katalog zur Ausstellung Galerie am Fischmarkt, Erfurt et al., Nürnberg 1999 ⁵ natürlichkünstlich. Das virtuelle Bild. Katalog zur Ausstellung in der Kunsthalle Rostock et al., Berlin 2001 ⁶ Albrecht Dürer: Der Zeichner des liegenden Weibes, Holzschnitt, 1525 ⁷ s. Ernst Rebel: "Apelles Germaniae" - Koordinaten von Leben und Kunst, in: Klaus Albrecht Schröder und Maria Luise Sternath (Hg.): Albrecht Dürer, Ostfirdern/Ruit 2003, S. 17-25, hier S. 20, Anm. 13

Stuttgart, 12. Mai 2016