

Eröffnung der Ausst.: „Total Score – Malerei von Mattia Noal
in der Reguionalgalerie im RP Darmstadt, 7.Dezember 2022

Zwölf Backsteinstufen steigt man hinauf zum Südportal unseres Museums Künstlerkolonie, vorbei an zwei Monumentalskulpturen, links männlich, rechts weiblich. Bis man zu Häupten den Rundbogen hat, auf dem – Sie alle, meine sehr verehrten Damen und Herren, können es natürlich auswendig dahersagen – auf dem in Jugendstil-Lettern geschrieben steht: „Seine Welt zeige der Künstler, die niemals war noch jemals sein wird.“ Das klingt erst mal sehr eskapistisch, nach Wirklichkeitsflucht. Doch ich glaube nicht, daß Hermann Bahr, der Wiener Schriftsteller und Schöpfer des Spruchs, ihn so verstanden hat. Denn selbstverständlich muß die Wirklichkeit einfließen in den künstlerischen Schöpfungsprozeß. Um jedoch in diesem eine Transformation zu erfahren zu etwas Neuem, Eigenständigem, Eigengesetzlichem.

Mit dem Motto der heutigen Ausstellung verrät Mattia Noal, daß seine Malerei inspiriert ist von einem ausgesprochen zeitgenössischen Phänomen. „Total Score“ – das ist die Gesamtpunktzahl, auf die man als Gamer eines Videospiele kommt, beglückt oder bekümmert, jenachdem, wie erfolgreich man war. Tatsächlich ist Mattia selber auf dem Gebiet aktiv. Und wenn er die Leinwände hier im Raum, entstanden im laufenden Jahr, durchweg betitelt mit „Ego 1, 2, 3“ etc., dann bezieht sich das auf die Ego-Shooter-Spiele, bei denen ein Avatar, die digitalgraphische Repräsentanz einer echten Person, durch ein virtuelles Universum wandert, begriffen auf einer actionreichen Quest, was man übersetzen kann als Aufgabe, Suche, Abenteuer, im Bestreben, möglichst viele Gegner zur Strecke zu bringen – ohne vorher von ihnen zur Strecke gebracht zu werden.

Doch erklärt das Angeregtsein von populärer Unterhaltungssoftware schon die Faszination der Bilder? Mitnichten. Vielmehr beschwören sie doch eine

Welt herauf, „die niemals war noch jemals sein wird“ und dennoch an Dinge rührt, die zumindest psychologisch sehr real sind. Vom motivischen Flächenaufwand her würden Mattias Gemälde dem Genre Landschaft zugeschlagen werden. Bewaldete Mittelgebirge, wo Höhenzüge sich im Dunst hintereinander staffeln, oder Flußufer mit einem leichten Hang zum Brackig-Sumpfigen. Im alten Flurtrakt des RP hängen die Vorgänger-Werke. Da herrscht wirklich Sumpf, aus dessen trüben Wasserlöchern junge Leute in Outdoor-Kleidung förmlich emosprießen, immobil, als würden sie warten, daß irgendetwas geschieht. Dagegen keine menschliche Figur mehr auf den aktuellen Gemälden. Stattdessen, pars pro toto, zwei Hände am linken und rechten Bildunterrand. Behandschuhte Hände, vom Material her eher arbeits- oder sport- als witterungsbedingt. Sie ragen mit ausgestreckten Fingern in die Landschaft hinein, während der ihnen zugehörige Körperrest außen vor bleibt. Blieben wir im engen Erklärungsrahmen des Ego-Shooter-Spiels, wäre tatsächlich der ganze Gamer involviert, und die Hände entsprächen nur dem, was er von sich selber sieht, wenn er den Blick vorwärts richtet: „die subjektive Perspektive“.

Und die Hände wären ja noch das am wenigsten Verwunderliche. Denn ich behaupte: wir erwiesen Mattia Noal und seiner Kunst einen schlechten Dienst, würden wir unsere Assoziationen und Interpretationen auf den Videospiele-Kontext beschränken. Treten wir doch einmal zurück und beschreiben unbelastet, was es für unsere Augen auf diesen Bildern zu lesen gibt! Erst mal Landschaften, ja, möglicherweise gesättigt mit reichlich Morgennebel. Aus dem erheben sich im einen Fall leuchtend violette Stäbe, wie Stangen, die man in schneereichen Regionen einsetzt, damit niemand vom Weg abkommt; im anderen Fall Gebilde wie Origamis aus gefaltetem Papier, doch entgegen der Logik zweidimensional dargestellt in einem Umfeld, das durchaus die Illusion von Dreidimensionalität hat. In einem dritten Fall schwebt vor der Waldessilhouette etwas, das an ein plattgefahrenes Insekt erinnert, bei nähe-

rem Studium jedoch sich entpuppt als graphisch-abstrakte Darstellung der sog. Mandelbrot-Menge, umgangssprachlich auch als „Apfelmännchen“ bekannt, eine Akkumulation selbstähnlicher Strukturen aus der Fraktal- und Chaostheorie. Alles nicht unbedingt die mit futuristischen Waffen ausgestatteten Gegner, die den Weg des durchschnittlichen Ego-Shooters kreuzen... Ganz zu schweigen von den mysteriösen Lichterscheinungen, ob punkt- oder strahlförmig, von denen es im Schaffen Mattia Noals nur so wimmelt. Und wie reagiert das, wohlgermerkt unbewaffnete, Händepaar auf solcherart Überraschungen? Nicht mit der Gestik eines zupackenden Tatmenschen. Stattdessen eher behutsam tastend, testend, halb neugierig, halb ängstlich erkundend, *be-greifen* wollend, ein bißchen an einen Blinden erinnernd, der keinen falschen Schritt riskieren will, dann wieder an einen Dirigenten und dessen feinfühliges Fingerakrobatik, im Extremfall wirken die Hände sogar abwehrend.

So weit das, was unsre Augen wahrnehmen. Doch ob wir wollen oder nicht: über das stellvertretende Händepaar stoßen auch wir vor ins Kunstwerk, werden wir hineingezogen in das vertraut-unvertraute Landschaftspanorama und was immer dort geschieht. Die Hände der „Ego“-Bildserie ersetzen, was in der Malerei der Vergangenheit – um einen kunstästhetischen Begriff zu bemühen – das Repoussoir war: in der Regel eine Menschengestalt, postiert im Bildvordergrund und präsentiert vorzugsweise in Rückenansicht, was außer zur Steigerung der Raamtiefe dazu diente, dem Betrachter eine Identifikationsfigur zu geben, in die er seine Gefühle im Angesicht der Natur, Bangigkeit wie Sehnsucht wie Überwältigung, legen konnte. An bekannten Beispielen aus der Romantik herrscht kein Mangel. Etwa Caspar David Friedrichs um 1818 gemalter „Wanderer über dem Nebelmeer“. Das hoch auf dem bezwungenen Bergesgipfel den Überblick genießende, majestätisch einsame Ich – ein Vorläufer des Ego-Shooters?

Von der Gesamtgestalt sind die Hände geblieben. Immerhin. Bezeichnete Immanuel Kant sie einst doch als den sichtbaren Teil des Gehirns! Zwischen ihnen und dem auf der gemalten Fläche, was uns als Natur, bzw. dem, was uns *übernatürlich* anmutet, baut sich die bildinterne Spannung auf, die Mattia Noals jüngste Serie durchweg charakterisiert. Ja, man weiß mittlerweile, daß exzessiver Videospiele-Konsum zur Sucht werden, Nervosität, Konzentrationsschwächen, Schlafstörungen hervorrufen kann, sogar Halluzinationen. Was die Gemälde der „Ego“-Serie betrifft, so verdankt sich ihr zwischen Realem und Irrealem hin und her zündelnder Funke freilich einem durchdachten Konzept, in das viele Anregungen einfließen, hochbanale wie hochkulturelle. Von meiner Generation her stehe ich, zugegeben, Videospiele ziemlich fremd gegenüber. Doch das Sichhineinbegeben in eine, ich nenne es mal: Anderswelt hatte seit je auch für mich seine Faszination, bloß eben von anderen, prä-digitalen Medien gespeist. Ich sehe Mattias Bilder und denke automatisch an Steven Spielbergs Film „Unheimliche Begegnungen der Dritten Art“, an Andrej Tarkovskys „Stalker“, von mir aus auch an James Camerons „Avatar“. Stilistisch sehr unterschiedliche Werke. In allen jedoch geht es um den Zusammenstoß mit, das Vordringen in eine mysteriöse, potentiell gefährliche Zone. Avatar. Na, da haben wir's doch. Zum Abschluß Mattias Selbstausage: „Ich erzähle auf meinen Leinwänden Geschichten – oder vielmehr beschaffe ich die Elemente und gebe dadurch einer Geschichte die Möglichkeit, erzählt zu werden und Form anzunehmen.“ Aber wer erzählt die Geschichte zu Ende? Wer gibt ihr, über die Augen in den Kopf, letzte Form? Niemand anders als Sie, wertest Publikum, die Sie von Mattia Noals Kunst auf eine Suche, auf ein Abenteuer, auf eine Quest geschickt werden!

© Dr.Roland Held, Darmstadt 2022