



**Sehr geehrte akute und ehemalige Hof-Mitbewohner,
sehr geehrte Freunde und Instatuten des Atelier Hofstift,**

Eigentlich ist es ja ein echtes Sakrileg: einen Newsletter einrichten, und dann keinen mehr schreiben, weil einem schlicht die Zeit fehlt vor lauter Fußnoten. Denn es ist ja nicht so, dass mir nichts einfiel. Aber immer wenn ich seit Beginn des Wintersemesters 2015/16 anfangen zu schreiben, fliegen mir die Fristen nur so um die Ohren. Es kommt sogar zu Absurditäten wie dem zwanghaften Wunsch, das brandneue „Zentrale Hörsaalgebäude“ heimlich mit Bleistift vollzuzeichnen oder vollzuschreiben, nur weil da soooooo viel weiße Wandfläche vor einem prangt während man auf die nächste Vorlesung wartet, dass es einem in den Ohren wehtut.

Selbst von freien Wochenenden träume ich nur noch, wenn ich nach 2 Wochen Urlaub mit Übergepäck dank Zeichenzeug und Fachliteratur endlich merke, dass ich 2 Wochen nicht in der Uni war. Sondern irgendwo anders. Und wenns nur das Sofa ist. Ich schrieb Hausarbeit(en) sogar mit beinahe 40 Fieber im Bett, zugeknallt bis zum Anschlag mit Acetysalizylsäure.

Der wöchentliche Salon im Atelier ist daher seit langem die einzige freie Zeit, die ich wirklich habe, und die ich mir wirklich nehme.

Das vorweg zur Entschuldigung.

Und auch Uni-bedingt der organisatorische Hinweis: der „Donnerstags-Salon Offenes Atelier“ findet in Zukunft **Mittwochs** statt, nach wie vor ab 18.00 Uhr. Und zwar auch im Winter, denn: dank Teppichen, Vorhängen, Sofas, Klo und Heizlüfter geht das. Vielen dank also an die Familie Halbhuber, das Brauchbar-Sozialkaufhaus und den Erfinder des Katzenstreus.

Ein Atelierfest gab (und gibt) es dieses Jahr nicht, weil ich höchstpersönlich mit dem „Diliculum“ immer noch nicht „rausrücken“ kann. Alles, was ich dieses Jahr Sichtbares geschafft habe, sind neben dem letzten „These-Cartoon“ schlappe neun Einseiter zum Thema „Schenken“ im museologischen Kontext. Die Motive hätten auf Plattenteller große Displays ausstellungsbegleitend soziale Aspekte des Schenkens illustrieren sollen, wenn dem Kurator des entsprechenden Museums nicht nach der Konzept-Freigabe-Phase eingefallen wäre, dass ihm Comics generell zu „unruhig“ sind.

Und genau dieser Aspekt soll – auch weil ich mich im Zuge des Studiums nun damit befasst habe – die Fragestellung für den aktuellen Sample liefern. Was also macht einen Comic im Museum zu einem No-Go, und was daran ist eigentlich eine eher politische Angelegenheit?

Selbst ich mag mich öffentlich kaum noch zu Kunst vs. Politik äußern. Schon gleich gar nicht mehr schriftlich. Nicht weil ich keine Lust auf Zoff habe, sondern weil die Dinge da in der Tat derart verstrickt sind, dass man es unmöglich hinbekommt, NICHT irgendwem damit auf die Füße zu treten. Der Effekt hierbei: äußert man sich nicht, sondern akzeptiert die Dinge wie sie sind, tritt man notgedrungen immer den Künstlern auf die Füße – wirtschaftlich. Weil: die machen das, um was die ganze Welt (nicht) redet.

Bis in die Renaissance wurde man Künstler nur, wenn man in die entsprechende Gilde geboren werden konnte, und nebenbei zufällig auch noch das Talent hatte. Gemälde oder Bilder aller Art waren Menschen mit viel Geld vor-



behalten. Erst mit Erfindung des Papiers und der Nutzung des Holzschnitts um 1200 brauchte man nur einen Zeichner und einen Druckvorlagenhersteller, um viele bunte Bilder billig an viele Männer zu bekommen. Erst mit der Renaissance malten Künstler auch profane Inhalte, ähnlich den billigen Holzschnitten. Dennoch: der Maler war Liebling oder Hassobjekt der Fürsten (nicht der Bürger), und vor allem blieb er Handwerker. Erst mit Erfindung der Radierung unterschied man zwischen Meister und Handwerker, Gemälde wurden seriell als Druckgrafik oder Gemälde reproduziert. Das Dürer-Haus in Nürnberg z.B. illustriert eindrücklich diese Gewohnheit, die noch heute in deutschen Schulen zur Normalität gehört. Erst mit Erfindung der Fotografie schied sich das rein darstellende Bild vom Phantasiebild, und so wurde der Maler auch Erfinder seiner eigenen Werke. Und damit wiederum musste die Phantasie des Malers mit der Phantasie seiner Auftraggeber übereinstimmen, Kunst musste gefallen, die Malerei wurde subjektiv und zerfiel so in verschiedene Stile. Einen wirklich Bruch gab es erst mit Erfindung des Mehrfarben-Drucks, der fotografischen Reproduktion um 1920. Dies ist auch der Zeitpunkt, in der Kunst zum Sammelgut und Spekulationsobjekt wurde. Genauso wie sie zum Politikum durch Stil, Aussage und Herkunft des Künstlers wurde. Und es ist die Geburtsstunde des Comics.

So ungefähr erzählt es uns die Kunstgeschichte die Story des Agierens und Reagierens von Künstlern, die sich dem Markt und den Umweltbedingungen anpassen, und Krisen durch Innovation kompensieren. In dieser Lesart sind Künstler die Opfer ihrer eigenen Innovation.

Das Individuum ist angreifbarer als eine handwerkliche Institution. Angreifbar auch durch andere Formen der Macht. Somit hat der Künstler nur zwei Möglichkeiten künstlerisch zu überleben: entweder richtet er sich nach dem Markt und damit den Institutionen, oder aber er richtet sich einzig nach seiner individuellen Sicht der Dinge, seinen eigenen Geschichten, seiner politischen Verfassung, der eigenen Ideologie, lebt seinen ganz eigenen Alltag – und legt sich unter Umständen auf diese Weise mit den Institutionen, der Wirtschaft, der Politik, den eigenen, potentiellen Käufern an. Opfer oder: Täter, Akteur, Kritiker, Held, Märtyrer, was auch immer.

Ist also der Comiczeichner tatsächlich gefährlich, nicht weil er Chaos produziert, sondern weil er sich einer anderen Sprache bedient als der Literatur, der reinen Malerei, der Fotografie? Oder wird er nicht eher so wahrgenommen, wenn es um sehr spezifische Wahrnehmungsmuster geht? Erfahrungsgemäß haben die meisten Menschen, denen der Zeichner begegnet, mittlerweile kein Problem mehr mit der Bilderzählung, ganz im Gegenteil. Könnte das bedeuten, dass es sich um eine spezifische Gruppe Wahrnehmender handelt, die eine spezielle Bild-Text-Dynamik als chaotisch empfindet?

Im dieses Jahr veröffentlichten Buch von Aleida Assmann „Im Chaos der Zeichen“ steht (fast) nichts über Comics, und noch weniger über Kunst. Assmann ist Historikerin, die sich mit Erinnerungsmechanismen beschäftigt, und damit auch mit der Wahrnehmung von Gesehenem, Gelesenem, Erlebtem und Erzähltem. Insofern geht sie historisch vor: die Geschichte des Bildzeichens und seiner Wahrnehmung unterscheidet sich von der Ausschließlichkeit von Text deutlich. Sie schlägt sich in der generellen Wahrnehmung der Welt, der Wahrnehmung vor allem jener Umwelt, in der sich der wahrnehmende Mensch selbst befindet, und damit seinem kulturellen Selbstverständnis am



stärksten nieder. Menschen, die Text-geprägt sind, leben notwendigerweise jenseits der von Natur aus gegebenen Bilder, und Assmann legt dies derart greifbar und logisch nah, dass man beim Lesen das Gefühl bekommt, es rieselten einem die Hornhäute vom Hirn und den Augen. Damit wird offengelegt, dass die Auswirkung von Bildzeichen (Achtung, hier sind nicht Gemälde gemeint, auch nicht die Rezeption von Icons in einer ansonsten Textbasierten Welt, sondern Bildzeichen, die als Informationsträger und Schrift dienen und damit kulturelles wie kulturelles Selbstverständnis prägen!) den Wahrnehmungsweg des Grossen Ganzen, einer quasi mystisch-magischen Natur und erfühlbaren Landschaft freigibt, in welcher die Differenz zwischen Mensch und Umwelt nahezu verschwindet durch ein Aufnehmen von Beziehung. Das Ego lebt in einer Welt, deren Teil es ist, in die es verwoben ist. Er ist nie alleine, mindestens trägt ihn der Boden, auf dem er steht, nimmt er die Luft die er atmet in seinen Körper auf, weil er all dies notgedrungen wahrnimmt. Der reine Text hingegen, frei von Bildern, evoziert abgespaltene Welten, das Ego lebt in der Realität des Textes, und passt notgedrungen seine Umwelt der Textwelt an. Am Ende der Textwelt stehen nicht nur die Beziehungsunfähigkeit zur Umwelt, sondern auch zu allem, was sich um einen regt und redet. Der Mensch ist allein, und angewiesen auf passende Fügung und Führung.

Wie schockierend Bilder mitten in einem Text sein können, wie sehr sie einen in die Realität zurückholen, legen Bücher nah wie Umberto Eco's „Die Flamme der Königin Loana“. Anders als die üblichen Buch-Illustrationen werden im Roman beschriebene Grafiken in Reproduktion gezeigt, die zu einem für viele Leser irritierenden Realitätsschock führen. Technisch handelt es sich um einen imaginären Text mit realen Bildern, nicht wie üblich einen imaginären Text mit imaginären Bildern. Einen ähnlichen Effekt hat das Ende des Animations-Films „Waltz with Bashir“: gezeichnete Leichenberge gehen über in Realdokumentationsfilm. Selbst nach dem X-ten Mal haut selbst mich das immer wieder aus den Socken.

Aber zurück zur Wahrnehmung des Künstlers, die sich in seinem Schaffen zeigt, ja zeigen muss, da er nicht mehr ausschließlich Handwerker ist.

Befasst man sich mit Will Eisner und Walter Benjamin, wird nicht nur deren genetisch wie historisch bedingte Ähnlichkeit deutlich. Eisner war das Kind jüdischer Auswanderer nach New York zur Zeit der Machtergreifung der Nazis in Wien. Benjamin ein jüdischer Soziologe, der in seinen Jugendjahren für ein münchener Satire- und Karikaturblatt arbeitete, und im pariser Exil französische Karikaturen sammelte, bevor er gegen Ende des 2. Weltkrieges in Spanien unter unklaren Umständen verstarb oder verschwand. Beide beobachteten vorzugsweise Menschen. Benjamin schrieb Bücher über menschliches Verhalten, menschliche Wahrnehmung, Eisner zeichnete. Beide erlebten die Kommerzialisierung der Kunst über den Sammlermarkt, beide wurden Zeugen der aufkommenden Massenware in Form gedruckter Bilder.

Die Zeit, die sie beide verbindet, ist eine Zeit der Ideologien, der Diktaturen, der Massenvernichtungswaffen, der Propaganda, der Industrialisierung des Privaten, und damit einer Zeit, in der gerade Religionen, Ideologien und Konsum über Texte die Macht ergriffen hatten, und zusätzlich Bilder nutzten, um die Textwelten zu rechtfertigen. Es ist die Zeit der Geburtsstunde des Comics, und mir kommt immer stärker der Verdacht, dass hier ein Zusammenhang besteht. Könnte es nicht sein, dass der Comic eine durch Umwelt-Kompensation entstandenes Medium ist, in der die Macht der Bilder wie die Macht des Textes kulminiert waren, um den letzten Rest Menschlichkeit in Geschichten zu transportieren? Nein, nicht bei den Verlegern – sondern bei den Zeichnern. Bei Leuten wie Eisner oder Benjamin. Denn vergessen



wir nicht: ohne Produzenten keine Produkte. Und nachdem man mit Comics nicht reich wird, muss es einen anderen Grund geben es trotzdem zu tun – Indiz dafür, dass es dabei um etwas Anderes geht als den erfolgreichen Verkauf von Produkten, die einen berühmt machen. Mit der Digitalisierung wird Berühmtheit und Öffentlichkeitsarbeit eher eine Art Zwang, um der Ausgrenzung zu entgehen.

Was jedoch hat das alles mit Politik zu tun? Oder mit Museen? Im Prinzip nichts, und vielleicht doch alles. Auch Politik ist durch das „the-berühmt-und-was-dann“-Prinzip gefangen.

Hat aber ein Mensch ein Problem mit „chaotischen Comics“ schon aus Prinzip und ohne sie je gesehen zu haben, spricht dies für eine eher Textmanipulierte und durch Texte vollzogene Sozialisation, die individuelle Gestaltkompetenzen notgedrungen zu untergraben droht. Weiter nichts.

Mein eigenes Comiczeugs ging also nicht baden weil sie schlecht waren. Es ging baden, letztlich, weil Anfänger jeden Verhandlungsgeschäfts (Neugestaltung braucht diese immer, sonst wäre es keine Neugestaltung sondern schlicht Rückgriff auf bereits Existentes) nunmal Fehler machen, und dies sogar „Fortgeschrittenen“ passieren kann.

So hätte ich die Arbeitsgruppe darauf hinweisen müssen, dass ich erst anfangen kann, wenn das letzte konzeptionelle OK vom End-Entscheider eingeholt worden ist – und warum. Wer dies war, hatte ich leider erst gar nicht gefragt, da ich blind davon ausging dass an der Uni solche Projekte genauso organisiert sind wie einst an der FH – grober Fehler. Offenbar ist es gerade im Wissenschafts-Betrieb absolut notwendig den Letzten aller Verantwortlichen zuerst zu überzeugen, bzw. ihn ernst zu nehmen. Man muss die Kommando-Struktur gerade öffentlicher Einrichtung kennen, um hier Verhandlungen für die entsprechenden Entscheidungen überhaupt möglich zu machen. Und das ist nicht Business oder Wissenschaft, sondern Politik.

Und somit ist es von den eigenen politischen Kenntnissen und Fähigkeiten abhängig, ob ein Comic ins Museum kommt oder nicht – nicht Kontakte, nicht Aufträge, nicht Vertrauen, nicht Teamwork, nicht Kommunikationsfähigkeit, nicht Fleiß, nicht Berühmtheit, nicht Können, und am allerwenigsten Innovationsfähigkeit (Achtung: Innovation trägt emotional gesehen ein vermeintlich hohes Gefahrenpotenzial!).

Ich für meinen Teil hasse das alles, auch ich wünschte, Menschen würden nach ihren Fähigkeiten und Taten entlohnt, nur weil sie es halt tun. Aber so ist die Welt leider nicht. Nicht unsere zumindest. Ursache und Wirkung sind hier Nachfrage und Angebot.

Befassen wir uns also mit Bild-Erzählung, haben wir allerdings einmalig die Chance des Perspektivwechsels: das reine Bild, der reine Text haben historisch nachweisbare Effekte. Bild ist mittlerweile vorzugsweise Dekoration und Spekulationsobjekt (auch wenn mir da nun wieder viele widersprechen: dies ist aus der Perspektive des Produzenten gesprochen, der es sich schlicht nicht leisten kann unentgeltlich Kunstmuseen zu bestücken, um der Bildung einiger weniger genüge zu tun, sorry), Text vorzugsweise Unterhaltung und Information, dessen Rezeption aufwändig ist. Stattdessen hat der Comic ganz andere Möglichkeiten, denn er kann oder könnte Dinge ganz anderen Ausmaßes bewirken, indem er mit Fiktion und Realität spielt. Komplexe Dinge lassen sich im Comic relativ einfach darstellen. Und weil



wir meist dafür nicht fürstlich entlohnt werden, haben wir die Freiheit der Wahl unserer Story. Wie Scott Mc.Cloud in „Comics machen“ wie nebenbei zeigt, ist alles, was man braucht, ein Blatt Papier und einen Stift. Geht man von den einfachsten aller Mittel aus, belaufen sich die Produktionskosten für das Material (ohne Druck freilich) auf wenige Euro. Als ich mit Herrn Hutzelbrumm im Drehbuchseminar saß und meinen Film-Plot erzählte, schnaufte der Seminarleiter „die Story gefällt mir. Aber sie ist nicht umsetzbar. Zu teuer.“ und ich antwortete „das ist der Unterschied zwischen Zeichnung und Film. Es macht hier keinen Unterschied, ob die Geschichte in Afghanistan spielt oder in Randersacker. Und es spielt keine Rolle, ob Monster auftauchen und das nicht-existente CGI-Budget sprengen. Die Produktionskosten sind immer dieselben.“ (was jetzt nicht heißt, dass Comics mit Monstern die in Afghanistan spielen, besser sind als andere).

Alles, was über die einfachsten Mittel hinausgeht, dient dem Effekt, der eigenen Befriedigung (oh ich LIEBE gutes Papier und Photoshop) und ist teuer, aber wenigstens kalkulierbar. Am Schlimmsten aber ist: es lenkt einen davon ab, um was es eigentlich geht: Geschichten über Menschen zu erzählen, die sich außerhalb der sammel- und spekulationswütigen Welt bewegen, die eher zu einem Verlust von Kreation und damit Innovation der Kultur beitragen, als zu ihrem Wachstum.

Comics taugen weder fürs Museum (wenn sie nicht speziell die gesamte Ausstellung durchziehen) noch eigentlich als Dekorationsgegenstand. Und letztlich liegt es an uns und ein paar gestandenen Verlegern, was wir neben der Befriedigung der High-End-Comic-Sammler (Sammeln übrigens ist immer pathologisch oder politstrategisch verursacht, wenn es nicht dem Verzehr oder körperlichen Schutz dient) aus unseren Geschichten machen. Denn Comics kommunizieren.

Und über das Fazit (und die darin enthaltenen Fußnoten) dürft ihr nun selber nachdenken. :)

Soweit,
ric.