

Rede anlässlich der Vernissage  
*Herrmann & Lehmann*  
in der Galerie *treibhaus Katharinenstraße*

25. März 2010

Der Untertitel dieser Doppelausstellung – *Malerei und Comic* – legt es uns beim ersten Vernehmen nahe, eine Grenze zwischen den beiden ausstellenden Künstlern zu ziehen: *hier* die Malerei, *dort* die *comics*. Träfe dies zu, wäre meinen einleitenden Worten eine klare und einfache Struktur vorgeben, und es bliebe nur noch zu erläutern, warum die Äpfel da und die Birnen eben dort hin gehörten. Allerdings haben Mathias Antonio Herrmann und Matthias Lehmann Ihnen, Euch und mir einen Kunstsalat angerichtet, der eine solche angenehme Schematisierung verhindert und viel intensivere Genüsse verspricht.

Zunächst einmal freue ich mich, dass ich mich an diesem Experiment und Grenzüberschreitung gewohnten Ort nicht weiter mit der Frage aufhalten muss, ob Comics überhaupt Kunst seien oder nicht vielmehr die Jugend verdürben. Zur Geschichte der Malerei kann und brauche ich zu Ihnen und Euch nicht sprechen; zu den Comics sei kurz etwas gesagt: Will Eisner dürfte so ziemlich der erste gewesen sein, der »graphic novels« schuf und seine Werke auch so nannte. Nachdem Eisner den Begriff der »sequential art« (sequenzielle Kunst) etabliert hat, sollte eigentlich jeder wissen, dass das, was wir ohne viel Federlesens als »comics« bezeichnen, weit und deutlich über den Bereich der bloß unterhaltenden Bildergeschichten hinausreicht. Die Rezipienten von Comics sind nicht zu faul zum Lesen, sie kultivieren vielmehr ganz eigene Kompetenzen ästhetischer Erfahrung. Und um einen großen Kreis zu schließen: Letztes Jahr brachte der legendäre Robert Crumb das erste Buch Mose als graphische Umsetzung heraus, und sein Titel verspricht: »Nothing left out«! Damit meinte er nicht nur, dass er den kompletten Text der *Genesis* für sein Buch »lettern« musste, sondern auch, dass ausreichend Blut fließt und Frauen auf eine Weise reizend wirken, wie Crumb sie eben mag. Das alttestamentarische Bilderverbot bricht diese Bildergeschichte im Übrigen gleich auf der ersten Seite und danach unzählige Male. Tatsächlich gelingt es Crumb, mittels ernsthafter Interpretation und subtilen comic-Mitteln neue Verstehenshorizonte der menschlichen Kultur- und Geistesgeschichte zu eröffnen.

Natürlich verfolgen die Comics und Cartoons, die wir heute bewundern dürfen, weniger monumentale Ziele – diese bleiben Matthias Lehmanns Alterswerk

vorbehalten –, und doch widersetzen sich seine Arbeiten einer simplen Zuordnung entweder zum »seriösen« Bildroman oder den eher an Massengeschmack und -aufnahmefähigkeit orientierten und kulturindustriell produzierten Comicheftchen. Und das aus zwei Gründen: Der erste betrifft das Material. Wenn Lehmann *comic strips* malt – also Bildergeschichten im über mehrere Seiten fortgesetzten Format – da greift er oft nicht zum Fineliner oder zur Maus, sondern zu Feder und Tusche. Wir sehen dies etwa beim neuesten Abenteuer von Bohne und Hase, die mit Hilfe einer Todeslampe die monströse Romanze von *Lars* und *Keng* befördern. Bei kürzeren Bildergeschichten, also den klassischen *cartoons*, legt sich Lehmann noch mehr ins Zeug und erstellt sie im Siebdruckverfahren – so zu sehen bei den formal reduzierten und inhaltlich auf aberwitzige, kleine Pointen beschränkten Un- und Streitfällen zwischen *Wolke* und *Geist*. Ganz deutlich, und die Grenzen von Comic und Cartoon überschreitend, wird dies bei »Siebdruck 3« und ähnlichen Drucken, die in aufwendigem Mehrfachdruck wie Momentaufnahmen aus phantastischen Comics wirken.

Damit wären wir auch schon bei dem zweiten, dem inhaltlichen Grund angelangt, warum die altbekannten und gern genutzten Schubladen nicht mehr schließen, wenn wir die hier ausgestellten *comics* hineinstopfen wollen. Das lachhaft Belustigende und standardisiert Komische der *mainstream-comics* wird bei Lehmann zurückgenommen und gebrochen zugunsten eines subtilen Humors und einer bedacht-detailreichen Federführung. *Geist* und *Wolke* – eine offensichtlich transzendenzbezogene Konfiguration – taugen nicht zum Stoff für Superhelden. Lehmanns Superschurken bauen böse Roboter, die ihrer programmierten Logik gemäß ihren Meistern nicht gehorchen; der *Zombirobotervampir* funktioniert auch ganz prächtig und befriedigt die perversen Wünsche seines Erbauers nach ... Süßigkeiten. Und der *Gerippemann* ist nebenberuflich Vertreter für Multivitamin säfte, was sein letales Bedrohungspotential nicht allzu bemerkenswert steigern kann. Taucht einmal ein traditioneller Superheld auf, wie etwa *Batman*, wird ihm eine Hundehalsband umgelegt (Nicht hier zu sehen, aber in seinem Blog). »Siebdruck 2« ist, ähnlich wie der erwähnte dritte, nur der *Verweis* auf einen noch auszudenkenden *comic*; der Druck bleibt eine höchst aufwendig hergestellte Skizze, die zugleich in ihrer Isoliertheit die Produktionsmechanismen des Genres spiegelt und entschleiern.

Doch die Unterscheidung zwischen Malerei und *comic* lässt sich auch auf Mathias Antonio Herrmanns Arbeiten nicht trennscharf anwenden. Sie verweisen auf menschliche, historische und mythische Geschichten. Nicht wenige seiner Bilder wirken wie *flashbacks* aus dem *stream of consciousness* des persönlichen oder kollektiven Gedächtnisses. Das trifft nicht nur auf die Bilder zu, die sowieso schon als Hommage an existierende Kunstwerke zu lesen sind, sondern gerade auf die stillen, dem Alltäglichen entrissenen Blicke, die der oder die Vorübergehende auf Wartende wirft. »Wait Wait« und »Nächtliche Begegnung« entreißen die in sich versunkenen Menschen ihrer Selbstvergessenheit; ihre Ziellosigkeit motiviert uns dazu, ihre Geschichte wissen oder weiterspinnen zu wollen, weil man sie nicht nach ihrer Geschichte fragen kann; weil sie uns zeigen, dass sie selbst nicht über sie verfügen können oder wollen. Das ist Malerei, die *comics* im Kopf entstehen lässt.

Doch Herrmanns Bilder bewegen uns dazu, diese Feststellung noch einmal zu hinterfragen. Sind diese – als kunstwissenschaftlicher Laie darf ich es ganz unbefangen und unbedarft sagen – durch *meisterhaften* Einsatz von Pinsel und Farbe eher düster gestimmten Bilder tatsächlich komisch? Betrachten wir das »Diptychon M1« – sozusagen den *cartoon* unter Herrmanns Bildern –: Wir sehen ein Boot, einen Fischer, eine Angel und einen Meeresbewohner, der schwunghaft aus seinem Element gerissen wird. Im nächsten Bild sehen wir: ein Boot. Wir haben es hier nicht mit vordergründiger Komik zu tun, sondern mit *schwarzem Humor*. Humor hilft uns als intelligente Distanzierungsleistung, mit den zahlreichen Widrigkeiten und Leidensquellen unserer im Grunde paradoxen Existenz umzugehen. Ein solches Ärgernis ist beispielsweise unser Tod, den wir ja zum Glück und ganz im Gegensatz zum Sterben nicht selber erleben müssen. Der Tod in Herrmanns Bildern ist ein Gauner, ein Pirat, ein Trickser. Er beschießt uns selbst noch beim letzten Armdrücken, wenn er sich mit der linken Hand unerlaubterweise am Tisch festhält. Da hilft auch regelmäßiges Training und ein eindrucksvoller Bizeps nichts. Nebenbei: Ich empfinde es als zutiefst verstörend, dass der Fußboden der Küche dieses Bildes – »Der Armdrücker« – dem meiner Küche ähnelt.

Der Tod ist ein Räuber im Business-Anzug, der mit einer dicken *Cohiba* wartet, bis wir Menschen uns genügend in Schale und Uniform geworfen haben, um einander auf die Schlachtbank zu helfen. Dabei lässt er uns mit dem Töten Maßhalten – sobald die ausreichende Menge an Gold abgewogen ist, wird das Killen geschäftsbedingt zeitweilig eingestellt – »Komme gleich wieder«. Und um den Tod zu verdrängen, uns aber an das Töten zu gewöhnen, gestalten wir das Kriegsspiel zum bunten Freizeitevent für unseren Nachwuchs.

Herrmanns Sujets sind so zahlreich, dass ich es bei diesen Beispielen bewenden lassen möchte; es muss ja noch genügend Zeit dafür bleiben, dass Sie die Ausstellung bewundern können und ich mit Mathias ein klärendes Wort betreffs meiner unheimlichen Küche führe. Nur soviel: Die Geschichten, die seine Bilder anregen, entstammen offensichtlich nicht nur dem Reich der Phantasie; es finden sich zahlreiche Verweise auf die historische und kulturelle Menschheitsgeschichte und medial stilisierte zeitgenössische Ereignisse. Die »Männer vor halbvollen Gläsern« halten ein Abendmahl der trostlosen Art ab: Obwohl der Titel noch die optimistische Variante der bereits zur Hälfte ausgetrunkenen Gläser suggeriert, wird die Hoffnung auf Erlösung hier in ihr Gegenteil verkehrt. Durch das Zellenfenster kriecht die Dämmerung, statt eines Heiligenscheins sammelt sich unter der Neo(n)lampe Rauch, alle sind entweder beschädigt oder werden beschädigt, einer flieht durch den Notausgang.

Da wir diesen Ort nicht fliehen wollen, soll sich alles Weitere nun – dem Genuss und Erkenntnisgewinn frommend – in den Köpfen und Gesprächen der Anwesenden abspielen. Freuen wir uns auf die Arbeiten zweier junger Künstler, die die vorgegebenen Grenzen nicht nur sprengen, sondern bewusst überschreiten und dabei die getrennten Gebiete mit Witz und Bedacht verbinden.