

PIONIERS DES COMIC. EINE ANDERE AVANTGARDE

23. JUNI – 18. SEPTEMBER 2016

WANDTEXTE

EINFÜHRUNG

Als der Comic um 1897 in Amerika das Licht der Medienwelt erblickte, entwickelte er sich rasch zum Leitmedium im Unterhaltungsbereich. Comics erschienen in allen großen Zeitungen: an Werktagen als einzelne Streifen und am Sonntag in Form einer eigenen Comic-Beilage in Farbe. Comics wurden zum wichtigen Faktor im Kampf um den Kunden auf dem Zeitungsmarkt. Comic-Hefte, wie wir sie heute kennen, entstanden hingegen erst in den späten 1930er-Jahren.

Während der Film noch in den Kinderschuhen steckte – stumm und als Jahrmarktsattraktion präsentiert –, erreichte der Comic bereits ein Millionenpublikum. Die Druckerpressen eines einzigen Verlagshauses in New York produzierten bis zu 1,5 Millionen Zeitungen pro Tag. Der Comic war damit eines der ersten Bildmassenmedien der Geschichte und trug maßgeblich zur Demokratisierung der Bildkultur bei. Bilder – spektakulär und in Farbe – waren nicht länger einem bildungsbürgerlichen Publikum vorbehalten, sondern mit der Tageszeitung für jedermann zu haben: preiswert und »für den Verbrauch« bestimmt.

Die hier präsentierten sechs Künstler prägten die Geschichte des Comics jeder auf seine ganz eigene Weise. Darüber hinaus spielten sie früh mit den Regeln des Mediums und führten das Erzählen mit Bildern zu unerwartet kreativen Höhen. Winsor McCays zentrales Motiv waren surrealistisch anmutende Traumszenen. Mit seiner Serie *Little Nemo in Slumberland* führte er das Erzählen in Fortsetzung ein. Lyonel Feininger eroberte sich – nach jahrzehntelanger Fron als Karikaturist – mithilfe des Comics künstlerische Freiheit zurück. Erst dank der Arbeit an seinen Comic-Serien fand er den Weg nach Paris und zur Malerei, die ihn dann zu einem der wichtigsten Vertreter der Moderne machte. Wahre Gesamtkunstwerke sind die Comic-Seiten von Charles Forbell: Jede einzelne hat eine eigene Panel-Architektur und Typografie. Cliff Sterrett setzte ab Mitte der 1920er-Jahre auf expressionistisch anmutende Formen und Muster. George Herrimans *Krazy Kat* lebt dagegen von dadaistischen Sprachspielen und einer mitunter absurden Dramaturgie. Frank King schließlich schuf ein Comic-Epos in Echtzeit. Über vier Jahrzehnte hinweg an sieben Tagen die Woche liefen das Leben seiner Comic-Protagonisten und das der Leserschaft parallel.

Dank großer künstlerischer Freiheit und Innovationskraft befanden sich alle sechs hier vorgestellten Zeichner mit ihren Serien auf Augenhöhe mit der bildenden Kunst ihrer Zeit – oder waren ihr sogar eine Nasenspitze voraus.

SCHIRN KUNSTHALLE FRANKFURT

WINSOR MCCAY

Winsor McCay (1869–1934) kann als der Übervater des Comic bezeichnet werden. Kein anderer Zeichner war so fleißig und hat die Grenzen des Medium vergleichbar weit gesteckt: Workaholic und Universalgenie. Verhältnismäßig spät – McCay war bereits 34 Jahre alt und hatte zwei Kinder – wurde er vom *New York Herald* aus Cincinnati abgeworben. Hier hatte McCay zehn Jahre als Plakatmaler für »Freak-Shows« und Vaudeville-Theater gearbeitet. 1904 in New York angekommen, explodierte dann seine Kreativität in kaum vorstellbarer Weise. Innerhalb von nur einem Jahr kreierte er fünf erfolgreiche Comic-Serien für seinen neuen Arbeitgeber, darunter die beiden jahrzehntelangen Erfolgs-Strips *Dream of the Rarebit Fiend* und *Little Nemo in Slumberland*. Mit beiden Serien entführt McCay seine Leser ins Reich der Träume. Im Gegensatz zum familientauglichen *Little Nemo* sind in *Dream of the Rarebit Fiend* erwachsene Leser die Zielgruppe. McCay verzichtet darin auf die Kontinuität einer Titelfigur und setzt stattdessen jedes Mal den (Alb-)Traum eines anderen Zeitgenossen ins Bild. Neben seiner Comic-Arbeit trat McCay regelmäßig mit Zeichenvorfürungen in Varieté-Theatern auf. In diesem Rahmen realisierte er 1911 den ersten relevanten Zeichentrickfilm der Geschichte. Das Publikum war begeistert. So wurde der Animationsfilm zu McCays neuer großer Leidenschaft.

Nach sechs Erfolgsjahren mit dem *New York Herald* kam es 1910 zum Eklat. Der *Herald* untersagte McCay, das Angebot einer Bühnen-Tournee in Europa anzunehmen. Dieser fühlte sich in seiner künstlerischen Freiheit beschränkt und verlängerte seinen noch bis 1911 laufenden Vertrag nicht.

LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND

König Morpheus lockt den kleinen Jungen Nemo als Spielgefährten für seine Tochter, die Prinzessin, jede Nacht aufs Neue in sein Reich, das Schlummerland. Und immer wieder führt das Erwachen Nemos am Morgen zu einem jähen Ende des Traumabenteuers, das in der Comic-Beilage der nächsten Woche seine Fortsetzung erfährt.

Angesichts seiner schieren optischen Opulenz hinterließ *Little Nemo in Slumberland* einen starken Eindruck beim Publikum. So entstand nach nur drei Jahren Laufzeit bereits 1908 eine Musical-Adaption – die aufwendigste und teuerste Produktion, die der Broadway bis dahin erlebt hatte. Winsor McCay konnte seine ersten Berufsjahre im Milieu des Schaustellergewerbes nicht verleugnen. Häufig enthalten auch seine Comic-Seiten das starke Moment, den Betrachter mit optischen Sensationen zu überwältigen: Ein Elefant läuft schnurstracks auf den Leser der Zeitung zu oder Kanonenkugeln scheinen direkt auf ihn zuzufiegen.

DREAM OF THE RAREBIT FIEND

Winsor McCays wahres künstlerisches Vermächtnis ist allerdings *Dream of the Rarebit Fiend*. Ab 1904 für die Abendzeitung des Verlagshauses erdacht, erschien der Strip drei bis vier Mal wöchentlich an Werktagen in Schwarz-Weiß. Dass er dabei die Träume der jeweils wechselnden Protagonisten aus Alltagssituationen heraus entwickelt und dem Unbewussten zuweist, rückt den Comic in die Nähe von Sigmund Freuds Jahrhundertsschrift *Die Traumdeutung* (1900). Vergleicht man McCays Comics mit Bildfindungen von Malern wie Salvador Dalí oder René Magritte, die rund zwanzig Jahre später entstanden, kann man ihn als den ersten Surrealisten des 20. Jahrhunderts verstehen. Das Erste Surrealistische Manifest veröffentlichte André Breton 1924 in Paris.

SELBSTREFERENTIELLE ARBEITEN

Eine weitere atemberaubende Facette in McCays Werk sind seine selbstreferenziellen Arbeiten, in denen er das Wesen und die Regeln des Zeichnens selbst thematisiert. Obwohl als Zeichner eigentlich Illusionist, nimmt er sich die Freiheit, seine Welt im Moment der Schöpfung auch gleich wieder zu desillusionieren: Nemo und seine Gefährten brechen sich Linien aus der Zeichnung, um damit den Titelschriftzug ihres Strips herunterzuschlagen und aufzuessen. Figuren fallen aus dem Bild, weil McCay ihnen die Linie verweigert, die ihre Standfläche definiert. Ein Mann, der sich in Tuscheflecken auflöst, beschwert sich bei McCay über dessen mangelndes zeichnerisches

Können. Oder Nemos Begleiter Flip telefoniert mit der Druckerei, die nicht in der Lage ist, einen vernünftigen Vierfarbdruck hinzubekommen.

ANIMATIONSFILM

Winsor McCays dritter Animationsfilm *Gertie, the Dinosaur* wurde 1914 zu einem Triumph. Spektakuläre Dinosaurierknochen-Funde im Mittleren Westen versetzten ganz Amerika in eine »Dinomania«. Es war McCay, der dem staunenden Publikum zum ersten Mal einen Dinosaurier in Bewegung zeigte. Er präsentierte seinen Film als Live-Act. McCay stand persönlich vor der Leinwand und gab Gertie Anweisungen wie ein Dompteur. An der eigentlichen Trickfilm-Sequenz arbeitete er 18 Monate und fertigte dafür über 10.000 Einzelzeichnungen an, von denen allerdings nur wenige erhalten geblieben sind.

LYONEL FEININGER

Lyonel Feininger (1871–1956) wuchs in New York als Kind einer deutschstämmigen Familie auf. Seine Eltern waren Konzertmusiker und entsprechend häufig auf Tournee. Als Feininger 16 Jahre alt war, siedelte die Familie nach Berlin über. Ab 1887 besuchte er die Kunstakademien in Hamburg und Berlin. Zum Broterwerb arbeitete der talentierte Zeichner als Illustrator und Karikaturist für Berliner Humormagazine. Innerhalb von 15 Jahren entwickelte sich Feininger zu einem der gefragtesten Zeichner Deutschlands. Dies entfernte ihn allerdings immer weiter von seiner eigentlichen Berufung als freischaffender Künstler. Er war nicht einmal frei in der Wahl der Themen seiner Illustrationen – diese wurden von den Redakteuren vorgegeben.

So kam es einem Befreiungsschlag gleich, als zu Beginn des Jahres 1906 der Verleger der *Chicago Tribune* überraschend an Feiningers Tür in Berlin klopfte. Im Zuge seiner Suche nach neuen Talenten in Deutschland beauftragte er Feininger, zwei Comic-Strips für die Leser in Chicago zu kreieren. Es lockten umfassende künstlerische Freiheit und ein extrem großzügiges Honorar. Feininger ergriff die Chance, zu künstlerischer und materieller Unabhängigkeit zu gelangen. Nur wenige Monate später mietete er für sich und seine neue Lebensgefährtin ein Atelier in Paris. Während er dort seine Comics für Chicago zeichnete, kam er zum ersten Mal mit dem Kubismus in Berührung und malte seine ersten Gemälde.

Lyonel Feiningers erste Comic-Serie *The Kin-der-Kids* war eine temporeiche Verfolgungsjagd im Stil von Jules Vernes *In 80 Tagen um die Welt*. Eine Gruppe Kinder wird von Tante Jim-Jam von New York aus über den Atlantik und durch halb Europa gejagt. Feininger nahm hier bereits alle Themen seiner späteren Gemälde vorweg: alteuropäische Städte, Kirchtürme und Seestücke. Das große romantische Thema seines Lebens, *Die Stadt am Ende der Welt*, wird hier in seinen Comics bereits ausformuliert.

Während die *Kin-der-Kids* für Tempo und Aktion standen, galt Feiningers zweiter Strip *Wee Willie Winkie's World* der Entschleunigung und Kontemplation. Der kleine Junge Willie betrachtet die Welt mit großen staunenden Augen. Alle Natur scheint belebt und wesenhaft. Feininger unterstreicht seine künstlerischen Ambitionen mit zahlreichen Anleihen an den Jugendstil: Vignetten, Masken und Ornamente säumen die Panels.

Da alle Originalzeichnungen in Chicago verblieben, begann Feininger gleich zu Beginn des Jahres 1907 damit, ausgewählte *Wee Willie Winkie*-Szenen ein zweites Mal zu zeichnen. Er hoffte auf eine Buchveröffentlichung im Verlag von Paul Cassirer in Berlin. Da aber zeitgleich seine neue Karriere als Maler Fahrt aufnahm, wurde der Plan nie in die Tat umgesetzt.

CHARLES FORBELL

Charles Forbell (1885–1946) gilt als einer der geheimnisvollsten Künstler des frühen Comic. Er zeichnete nur eine einzige Serie (*Naughty Pete*) und davon lediglich 18 Sonntagsseiten. Diese erschienen von August bis Dezember 1913 ausschließlich im *New York Herald*. Alle Originalzeichnungen gingen verloren. Aus der Zeit vor und nach *Naughty Pete* sind von Forbell nur schwarz-weiße Karikaturen und Werbeillustrationen bekannt – ganz anders im Stil und nicht in Farbe. Was den erst 27-Jährigen dafür prädestinierte, ihm sofort die Titelseite der Comic-Beilage des *New York Herald* anzuvertrauen, ist nicht bekannt. Die 18 Sonntagsseiten haben es jedoch in sich. Für jede entwickelte Forbell eine andere, eigenständige Panel-Architektur. Statt in bunter Vierfarbigkeit zu schwelgen, beschränkt er sich häufig auf einen spezifischen Farbrhythmus oder -kontrast. Der Titelschriftzug *Naughty Pete* wurde jedes Mal typografisch anders umgesetzt und innerhalb des Bildes platziert. Streng quadratische Panels wechseln sich ab mit kreisrunden. Nicht selten werden die Ränder der einzelnen Panels komplett eingespart, wodurch die Szenen frei auf dem Bildgrund stehen. *Naughty Pete* verkörpert gleichermaßen abstrakte wie komplexe Bildkompositionen – zu einer Zeit, als Amerika in der Kunst den Anschluss an die Moderne noch lange nicht gefunden hatte.

CLIFF STERRETT

Cliff Sterrett (1883–1964) etablierte mit *Polly and Her Pals* ab 1912 als einer der Ersten das Milieu der Mittelklassefamilie im Comic. Inmitten der Alltagswelt der Familie Perkins ereignete sich dann 1925 wie aus dem Nichts eine ästhetische Revolution. Plötzlich geraten Perspektiven ins Wanken, Häuserzeilen biegen sich scheinbar im Wind, Wände und Böden werden übersät mit geometrischen Mustern. Dazu säumen seltsam surreal anmutende Pflanzen den Weg der Figuren.

Ausgelöst wurde diese Stilmischung aus Expressionismus und Formen, die von Wassily Kandinsky hätten stammen können, durch den Umzug der Familie Sterrett von New York in die Künstlerkolonie von Ogunquit in Maine. Hier zählte Sterrett nicht nur moderne Maler und Bildhauer zu seinem Freundeskreis, sondern begegnete auch Walt Kuhn, dem Hauptkurator der legendären *Armory Show* in New York 1913. In dieser wurde die amerikanische Öffentlichkeit zum ersten Mal mit der europäischen Avantgarde (mit Kubismus, Expressionismus und Abstraktion) konfrontiert.

Neben dem Expressionismus und der Abstraktion der klassischen Moderne war Sterrett stark beeinflusst von japanischen Holzschnitten des 19. Jahrhunderts. Das eigentlich Unvereinbare von räumlichen Körpern und zweidimensionalen Mustern verschmilzt hier zu einer Darstellung. Seit Mitte der 1930er-Jahre beruhigte sich Cliff Sterretts Comic-Welt wieder. Übrig blieben vor allem die karierten Fußböden. Nun wurde seine Figurenauffassung immer sachlicher und formalistischer, als wolle er ein Echo zu Oskar Schlemmers geometrischen Figurationen der Bauhaus-Zeit liefern. Eingeläutet wurde diese späte Phase bei Sterrett bereits in der Vorweihnachtszeit 1933, als der Zeichner seine gesamte Comic-Welt in Holzspielzeug verwandelte.

GEORGE HERRIMAN

George Herriman (1880–1944) kreierte 1910 für das Verlagsimperium von William Randolph Hearst die Serie *The Family Upstairs*. Die Eskapaden der Katze der Familie und einer Maus erfreuten sich so großer Beliebtheit, dass Herriman »Katz und Maus« abtrennte und ab 1913 unter dem Titel *Krazy Kat* eigenständig veröffentlichte. Das war die Geburtsstunde von jeder Art von Kleintier-Slapstick, von *Mickey Mouse* bis *Tom und Jerry*.

Die Katze Krazy Kat liebt Ignatz Mouse – von ganzem Herzen und bedingungslos. Ignatz Mouse dagegen hasst die Katze und der ganze Lebenssinn der Maus besteht darin, ihr einen Stein an den Kopf zu werfen. Der Hund, Officer Pupp, seines Zeichens Polizist, liebt wiederum die Katze, hat sich aber damit abgefunden, dass Krazy Kat sein Werben niemals erhören wird. So versucht er zumindest ihr den Liebesdienst zu erbringen, Widersacher Ignatz ins Gefängnis zu sperren, bevor der verhängnisvolle Ziegelsteinwurf stattfindet.

SCHIRN KUNSTHALLE FRANKFURT

Als 1916 neben den Werktags-Streifen eine Sonntagsseite hinzukam, nutzte Herriman die Chance und führte *Krazy Kat* in intellektuelle Höhen: erzählerisch äußerst komplex, reine Poesie, gleichermaßen Shakespeare wie auch absurdes Theater. Hearst war begeistert und veröffentlichte *Krazy Kat* nicht in der Comic-Beilage, sondern inmitten des Feuilletons seiner Zeitungen. Dort eroberte sich *Krazy Kat* eine überschaubare, aber euphorische und prominente Fangemeinde, die vom amerikanischen Präsidenten bis zu Picasso in Paris reichte. Die Komplexität und künstlerischen Freiheiten, die George Herriman etablierte, sind im Comic nie wieder erreicht worden. So verändern sich die Hintergründe nach Belieben, während vorne im Bild eine kontinuierliche Handlung abläuft. Von einem Panel zum anderen wechseln z.B. die Landschaft, die Requisiten oder der Tag wird zur Nacht, nur um einen formalen Wechsel von dunklen und weißen Rechtecken zu erhalten. Selbst vor einem Erzählen in umgekehrter Leserichtung schreckte Herriman nicht zurück.

In den späten 1910er-Jahren entdeckte George Herriman die Wüstengegenden von Arizona, Nevada und New Mexico für sich: zu diesem Zeitpunkt noch Terra incognita, Indianerland, lediglich von einigen Handelsposten erschlossen. Herriman reiste bis zu fünf Mal im Jahr in diese menschenleere, existenzielle Landschaft und wurde ein enger Freund der Navajos. *Krazy Kat* spielte fortan in einer Wüsten-Kulisse mit Tafelbergen. Surreale Monde und Kakteen fanden ebenso ihren Weg in den Strip wie indianische Muster.

Im Jahr 1935 wanderte *Krazy Kat* schließlich doch vom Feuilleton in die Comic-Beilage, wo der Strip die letzten neun Jahre endlich in Farbe erscheinen konnte – allerdings im kleineren Tabloid-Format. Nur drei US-Zeitungen hielten Herrimans Opus magnum über diese letzte Zeit die Treue.

FRANK KING

Frank King (1883–1969) etablierte für die *Chicago Tribune* ab 1918 einen Comicstrip, der Amerikas wachsendem Individualverkehr Rechnung trug: *Gasoline Alley*. Aber ein Comic, der nur Autobastler in ihren Garagen zeigte, wäre auf Dauer monoton geworden. Also »legte« Frank King seinem Helden, dem übergewichtigen Junggesellen Walt Wallet, am Valentinstag 1921 einen Säugling auf die Türschwelle. Uncle Walt stand nun in der Pflicht, einem Findelkind Mutterersatz zu sein, sodass der Strip eine ganz neue Dimension erhielt. Über 40 Jahre lang verfolgten die Zeitungsleser in den USA das Heranwachsen des Jungen Skeeze in einer amerikanischen Vorstadt, und zwar in Echtzeit! So etwas hatte es in der Kulturgeschichte noch nicht gegeben: Eine Erzählung, die den Leser sieben Tage die Woche, über vier Jahrzehnte hinweg ohne Unterbrechung begleitete. Kämpfte Amerika erst mit der Großen Depression dann im Zweiten Weltkrieg, taten es die Comic-Figuren ebenfalls. Machte sich die halbe Nation in den Sommerferien auf, den eigenen Kontinent zu entdecken, begaben sich auch Uncle Walt und Skeeze auf Reisen. Realzeit und Erzählzeit wurden eins.

Neben der Parallelität von Comic-Erzählung und amerikanischer Zeitgeschichte öffnete sich noch eine weitere Ebene: die der Lebensgeschichte der Familie von Frank King. Der Sohn des Zeichners, Robert, war drei Jahre älter als Skeeze im Comic. Wenn Familie King 1921 mit vollgepacktem Automobil und Camping-Ausrüstung von Chicago Richtung Westen bis in den Yellowstone-Nationalpark aufbrach, dann taten es Uncle Walt und Skeeze im Comic auch. Während die Tagesstreifen dem Alltag der Familie vorbehalten blieben, wagte Frank King in seinen Sonntagsseiten künstlerische Experimente: Ein Besuch mit Skeeze im Museum verwandelt die Seite in modernistische Abstraktion. Ein Herbstspaziergang im Wald führt zu einer Reflexion über die Technik des Holzschnitts – und die Sonntagsseite passt sich ästhetisch entsprechend an. Ein anderes Mal erläutert Walt, dass sich fast alle Dinge in der Welt aus Kreisformen zusammensetzen.

Bereits in seiner ersten Comic-Serie *Bobby Make-Believe* versuchte Frank King, das starre Comic-Muster aus Panels in Reihen zu überwinden und öffnete es zu panorama-artigen Durchblicken. In *Gasoline Alley* wiederholte er das konsequent und schuf panel-übergreifende Hintergründe mit darin mehrfach auftretenden Protagonisten.

ZEITLEISTE GASOLINE ALLEY

1921

Skeezix ist wenige Wochen alt und Uncle Walt übt sich in Kinderpflege. Walt unternimmt mit Skeezix, der noch kein Jahr alt ist, und einem befreundeten Ehepaar eine große Tour in den amerikanischen Westen.

1922

Skeezix beginnt zu laufen und Uncle Walt erklärt ihm die Welt.

1925

Skeezix' Kindermädchen berichtet, dass Uncle Walt einer Frau aus der Nachbarschaft den Hof macht. Bekommt Skeezix bald eine Stiefmutter?

1928

Uncle Walt hat geheiratet und der mittlerweile sieben Jahre alte Skeezix bekommt einen Bruder.

1930

Die Kleinfamilie Wallet fährt zur Sommerfrische ans Meer. Skeezix ist neun Jahre alt.

1932

Amerika ist gebeutelt von der Großen Depression. Es herrschen Arbeitslosigkeit und soziale Not. Frank King stärkt das nationale Selbstbewusstsein, indem Uncle Walt Skeezix an die Orte des Unabhängigkeitskrieges führt. Skeezix kämpft in seiner Fantasie an der Seite von George Washington für die Ideale der amerikanischen Verfassung.

1934

Skeezix Schulkarriere verläuft mittelpträchtig. Aber als Schülerlotse ist der 13-Jährige zumindest bei den Mädchen beliebt.

1936

Immer wieder nimmt sich Frank King Zeit für die alltäglichen Dinge des Lebens. Skeezix ist 15 Jahre alt und benötigt dringend einen Haarschnitt.

1942

Skeezix wird volljährig. Aus Anlass seines 21. Geburtstags versammeln sich alle Verwandten und Weggefährten der letzten zwei Jahrzehnte.

1943

Amerika tritt in den Zweiten Weltkrieg ein und Skeezix wird zum Dienst verpflichtet. Der nunmehr 22-Jährige kämpft in Nordafrika sowie Europa und wird verwundet. Daheim ersehnen Uncle Walt und Skeezix' Verlobte Nina seine Briefe.

1944–1950

Der Krieg ist vorüber, Skeezix heiratet Nina und das Paar bekommt sein erstes Kind. Skeezix versucht beruflich Fuß zu fassen und übernimmt die Tankstelle im Ort, während sein jüngerer Bruder Corky einen Diner eröffnet. Die Sommerrituale sind dieselben wie ein Vierteljahrhundert zuvor, nur dass die moderne Familie jetzt bequem im Wohnwagen reist.

1956

Der Generationswechsel ist vollzogen. Uncle Walt ist Rentner und der 35-jährige Skeezix mittlerweile Vater eines Sohnes und einer Tochter: Weihnachten im prosperierenden Amerika der 1950er-Jahre.