2017/30 dschungel

https://jungle.world/artikel/2017/30/zum-leben-ist-hier-kein-platz

Eine Ausstellung der Comics von Marc-Antoine Mathieu in Frankfurt

Zum Leben ist hier kein Platz

Von **Jonas Engelmann**

Marc-Antoine Mathieus Comics sind am Freiheitsbegriff des Surrealismus orientiert. Das Frankfurter Museum für angewandte Kunst präsentiert eine Werkschau.

»Ich hatte einen jener Träume geträumt, die einen Nachgeschmack des Zweifels hinterlassen … War ich nun wirklich aufgewacht, oder war das bloß ein anderer Traum, der gerade begann?«, fragt sich Julius Corentin Acquefacques, nachdem er unsanft erwacht ist. Der Aufprall hat ihn geweckt, er ist aus seinem Hochbett gefallen und liegt auf dem Boden seiner winzigen Schlafkammer. »Allein. Ich bin Junggeselle, denn, wie mein Nachbar immer zu sagen pflegt, eine Frau bedeutet drei Einheiten Lebensraum weniger.«

Seit 1990 hat der 1959 geborene französische Comiczeichner Marc-Antoine Mathieu in unregelmäßigen Abständen das Leben von Acquefacques, einem »Gefangenen der Träume«, wie der Untertitel ankündigt, in sechs Alben variiert. Vor allem aber ist Acquefacques Gefangener einer mysteriösen Comicwelt: in einer unüberschaubaren Stadt, die voller bedrohlicher Abgründe steckt, vegetieren Männer in winzigen Schlafstätten vor sich hin. Frauen gibt es keine, selbst Schränke werden untervermietet. Zwischen Traum und Realität lässt sich kaum unterscheiden.

Acquefacques, dessen Name rückwärts gelesen Kafka heraufbeschwört und der in einer seltsamen Behörde namens »Ministerium für Humor« an der Aktualisierung des Glossars für Schimpfwörter und Witze arbeitet, überschreitet in jedem Band nicht nur die Schwelle vom Wach- in den Traumzustand und zurück, sondern darüber hinaus diverse Grenzen, die dem Comic in Heftform normalerweise auferlegt sind. Da löst sich mal ein eingestanzter Wirbel beim Aufblättern oder die Geschichte stößt in der Mitte an ihr Spiegelbild und muss umgedreht noch einmal gelesen werden; anderswo bewegt sich der Protagonist plötzlich in einer dreidimensionalen Welt – dank beiliegender 3D-Brille auch die Leserinnen und Leser. Mathieu erforscht die Möglichkeiten des Erzählens im Comic und lässt die Betrachter durch die Augen und Erlebnisse der Figur Acquefacques immer wieder neue Leseerfahrungen machen, die in ihrem Willen zum Experiment aber nicht ermüden. Sie bleiben stets unterhaltsam, ähnlich wie die Erzählungen von Mathieus zweiten großen

Vorbild neben Kafk,a Jose Luis Borges.

»Ich will forschen, ich will mich amüsieren, ich will spielen, mit neuen Spielzeugen, die ich zum Teil am liebsten selber baue«, sagte Mathieu einmal in einem Interview. Auch seine Comics jenseits des Acquefacques-Universums sind von diesem Spaß an den eigenen Spielzeugen geprägt, von Experimenten mit dem Verhältnis von Text und Bild, mit Zeitlichkeit, Farbgebung und Wiederholungen. In »Drei Sekunden« dehnt er die Zeitspanne vom Abschuss bis zum Aufprall einer Pistolenkugel auf Albumlänge, in »Richtung« folgt der Leser über 250 Seiten einem stummen Mann mit Hut, der sich in den Abgründen der Comicpanels zurechtzufinden versucht, und in seinem jüngsten Werk »Otto« verliert sich der Protagonist auf der Suche nach seiner Vergangenheit und Identität in den Comicseiten und löst sich am Ende in einem weißen Panel auf.

Stets geht es in Mathieus Alben auch um neue Erfahrungen beim Lesen von Comics, die bei ihm verwirrend, sperrig, lustig und anregend zugleich sein können. »Ich halte den Humor für essentiell. Witz und Humor sind vielleicht nicht gerade gleichbedeutend mit dem Sinn und Zweck des Lebens, aber ohne Lachen gibt es kein Leben. Außerdem ist der Humor ein guter Träger, um auch Dunkles und Tiefes zu vermitteln«, sagt er. Weil es in seinen Comics auch um das Verhältnis der zweidimensionalen Comics zur dreidimensionalen Welt der Leser geht, ist es nur folgerichtig, dass Mathieu, der an der Kunstschule von Angers studiert hat, Elemente seiner Comics in Skulpturen überführt hat. Die Motive der Bronzeskulpturen ähneln jenen aus den Comics: Labyrinthe, Wirbel und einsame Figuren.

Als Comiczeichner mit künstlerischer Ausbildung, der außer an Skulpturen auch mit Super-8-Filmen und anderen Medien gearbeitet hat, scheint das Werk Mathieus wie dafür gemacht, auch im Museum präsentiert zu werden. In Frankreich wurden bereits Arbeiten von ihm ausgestellt; dass eine Werkschau in Deutschland erst jetzt zu sehen ist, liegt wohl vor allem an der grundsätzlichen Frage, wie das Medium Comic angemessen im Museum dargestellt werden kann. David Beikirch, der Kurator der noch bis zum 15. Oktober im Museum für Angewandte Kunst in Frankfurt am Main präsentierten Ausstellung, verspricht im einleitenden Katalogtext die »Erfahrung der intermedialen Ausgriffe der Comics in den Ausstellungraum sinnlich zu vertiefen«. Leider heißt dies praktisch lediglich, dass in einem Raum ein aus »Der Anfang vom Ende« bekanntes Möbiusband von der Decke hängt und der Comicwirbel aus dem Universum Acquefacques’ in einer zwei Meter großen Version die Besucher erwartet. Daneben finden sich Vorstudien, Einzelseiten und auf große Leinwände gezogene Einzelpanels in einer Raumanordnung, die ein Labyrinth andeutet.
Die Ankündigung, beim Betreten der Räume ähnliche Sinneserfahrungen zu machen wie beim Lesen der Comics, erfüllt sich nicht. Ebenso wie in einem Schaukasten Vorbilder Mathieus wie Borges und künstlerische Institutionen wie der französische Independent-Comicverlag L’Association unkontextualisiert dastehen, bleiben die Ausstellung unentschlossen und ihre Elemente unverbunden.

Dabei ist es durchaus eine gute Idee, Comics im Museum auszustellen, insbesondere die von Mathieu. Während experimentelle Comics in Frankreich von einem breiten Publikum gelesen werden, führen sie in Deutschland nur ein Nischendasein. Die Bereitschaft, sich auf alternative Erzählungsformen einzulassen, ist gering. Warum also nicht ein

Kunstpublikum, das zumindest in der Selbstwahrnehmung Erfindungsreichtum und Grenzüberschreitungen schätzt, behutsam an den Comic heranführen? Dafür bräuchte es aber in der Umsetzung den Mut, die ausgetretenen Pfade ebenso zu verlassen, wie Mathieu in seinen Comics die Erwartungen an das Medium immer wieder aufs Neue unterläuft. Die Frankfurter Ausstellung führt ins Werk Mathieus ein und weckt Interesse, die nur in Auszügen präsentierten Comics ganz zu lesen. Denn glücklicherweise scheren sich die Comics und Skulpturen Mathieus nicht darum, was Kuratoren oder Besucher von ihnen in einem Museum erwarten, sondern führen ein ganz eigenes Leben, und das auf mehreren Ebenen.

Während einerseits die Grenzen des Mediums Comic in Frage gestellt werden, dringen die Comics inhaltlich in jene Bereiche vor, die auch dem geistesverwandten Surrealismus politisch wichtig waren. Walter Benjamin etwa sah im Surrealismus nur oberflächlich eine rein poetische Bewegung, wichtiger war für ihn der darin verborgene radikale Freiheitsbegriff. Durch Traum und Rausch sollte das Ich gelockert werden, um dadurch Kräfte für die Revolution zu gewinnen.

Mathieu scheint mit Acquefacques ein ähnliches Anliegen zu verfolgen: In dessen Welt, die dem Individuum buchstäblich keinen Raum zum Leben und zur Entfaltung lässt, in der die äußerlich ununterscheidbaren Massen morgens in ihre Büros und Fabriken strömen, um absurden Betätigungen nachzugehen, erscheint der Traum als die einzige Möglichkeit eine Idee von Freiheit zu entwickeln. »Diese Horizonte neigen zur Beschränktheit«, heißt es in »Die 2,333. Dimension«. So beginnt Acquefacques, das System, in dem er lebt, Stück für Stück zu hinterfragen. »Die menschliche Freiheit besteht lediglich darin, dass sich die Menschen ihres Wollens bewusst und der Ursachen, von denen sie bestimmt werden, unbewusst sind.« Dieses Zitat von Spinoza stellt Mathieu seinem jüngsten Album »Otto« voran. Nach derlei Ursachen suchen die Protagonisten in seinen Comics und werfen dabei sämtliche Gewissheiten über den Haufen.

Die Ausstellung »Kartographie der Träume. Die Kunst des Marc-Antoine Mathieu« ist noch bis zum 15. Oktober im Museum für Angewandte Kunst in Frankfurt am Main zu sehen.

© Jungle World Verlags GmbH