

ÜBERSCHLOCK

Terminologie

Die Notwendigkeit zur Klärung des Begriffs von *SCHLOCK*, bzw. meine eigene Erklärung davon, steht schon im Raum, seitdem ich meine Werke damit zeichne. Ich versuche das hier so kurz und klar wie möglich, es soll ja nicht gleich eine Enzyklopädie werden, sondern ein benutzbarer Aufriss zur Verständigung. Aufgrund dessen muss ich einiges im Vagen belassen, welches durchaus der Vertiefung bedürfte, ich hoffe trotzdem, dem von mir gesetzten Anspruch zu genügen, eine umfassende Erklärung der Begriffe *SCHLOCK* und *SCHLOCKART* abzuliefern.

SCHLOCK steht hier für Werke der Kunst egal welcher Gattung, die in wiedererkennbarer Formensprache Welt abbilden und diese zu einer Erzählung nutzen, den Menschen im Blick in seinem Da-sein, mit seiner Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. *SCHLOCK* hat den Charakter des unter die Menschen gebrachten, verteilten, vertriebenen Werkes. Ob als Lied, Buch, Bild oder Film, *SCHLOCK* will verbreitet werden.

Meistens handelt es sich um Kunst, die zuerst von den Wächtern über den guten Geschmack als minderwertig ausgesondert wird, und oft erst Jahre später als anerkannt, Kanon-bildende Kraft entwickeln wird. Warum sich das fast zwangsläufig so zuträgt, wird weiter unten zu erfahren sein.

Der natürliche Feind von *SCHLOCK* ist POP, denn, obwohl die Verbreitung unter Eingeweihten gewollt ist und jede Verbreitung unwillkürlich zur Masse will, muss sich *SCHLOCK* immer schützen gegen die Ausbeutung durch den POP. Die wirklich guten *SCHLOCK* Künstler sind jedoch stärker als die Vermassung, ihre Ideen zu stark für den Mainstream, sie halten (in ihren ursprünglichen Werken, nicht in den Kopien und Zitaten) die Popularisierung aus. Dem *SCHLOCK* Künstler selbst hingegen, war, und ist, natürlich an Popularität gelegen, steigt doch mit zunehmenden Verkaufszahlen auch sein Anteil am Gewinn (zumindest heutzutage - in der ersten Generation wurde für Festsätze gearbeitet). Was wir hier, bezüglich der gewollten Ghetto-isierung von *SCHLOCK* nur kurz ansprechen, wird eher auf der Meta-ebene diskutiert, eine Haltung, die ich durchaus teile: *SCHLOCK* wäre in der Schund-Ecke besser aufgehoben, gerne leicht sekretiert, anstatt sich als Gfrafic-*Novel* in den Schein der Kunst zu hüllen.

Das Wort *SCHLOCK* habe ich aus der US-amerikanischen Sekundärliteratur geborgt - es ist jiddischen Ursprungs (sowohl die Film-, wie die Comic-Industrie war ein Hafen für die europäischen Künstler jüdischer Abstammung) und bezeichnet ursprünglich schnell-produzierte, mindere Ware in Film, Comics und Literatur. Diese „billigen“ Produktionsweisen erzeugen eine eigen Ästhetik zum Beispiel des „bad“ inking (tuschen) in den Comics oder übertriebene „gore“ Effekte in den Filmen, die später stilbildend für *SCHLOCKART* wird.

Ich benutze das Wort *SCHLOCK* aber ausdrücklich nicht im Sinne von Trash, Müll, sondern in Anlehnung auf die Umkehrung von Schimpfworten wie „Nigger“ oder „Bitch“ in eine, ihr Subjekt anerkennende, Respekt fordernde Ausdrucksform, die freilich ihre Herkunft nicht verleugnet, und die Herkunft von *SCHLOCK* ist im Kern schundig und oft dreckig, Sex und Gewalt ist hier zu Hause, wir zählen durchaus auch Pornografie zu *SCHLOCK*.

SCHLOCK ist also als Auszeichnung zu verstehen, für den abseitigen Weg, den diese Kunst geht.

SCHLOCKART soll hier nur meine eigene Kunst heissen, in der die Welt und die Kunst durch mich gefiltert zum Werk wird und wieder zur Anschauung bereitsteht. In meiner eigenen Kunst strebe ich nach Einfachheit der Mittel bei grösstmöglicher Pracht und habe den unbedingten Willen zu klarer Verständigung. Meine *SCHLOCKART* ist lyrisch, sie ist philosophischer Natur und beschäftigt sich mit dem Zustand der Welt, den Möglichkeiten des Menschturns und wird angeregt durch Menschen und Werke, die mir begegnen.

Wir verwenden den Begriff: *bildende Kunst* zur Abgrenzung, er soll all jenes kennzeichnen, welches sich mit dem Betriebssystem Kunst deckt, fine Art, High im Gegensatz zum Low des *SCHLOCK*.

SCHLOCKART ist zugehörig sowohl zur bildenden Kunst, wie auch zum *SCHLOCK* an sich.

Historie

Die Zwischenkriegsjahre des 20ten Jahrhunderts und die Entscheidung zwischen den Künsten

Was man auch immer vom Kubismus Picasso's und Braque's halten mag, er erschütterte von Grund auf den Bildinhalt, dasjenige, was auf einem Bild abgebildet ist. Vormalig hatte ein Bild eine begreifbare Formensprache mit fassbarer Aussage, zum Beispiel war ein Frauenakt zu sehen oder eine Berglandschaft. Nach den *Demoiselles de Avignon* wurde klar, dass auch ALLES ANDERE oder auch NICHTS auf einem Bild sein konnte. Diese Setzung von absoluter Beliebigkeit als „Inhalts“-mittel in der Kunst wurde zwar erst Jahrzehnte später vollendet, die Existenz der *Demoiselles* von Picasso spaltete, alleine durch ihr in der Welt sein, die Künstler und die Kunst in progressive und reaktionäre - ein durchgängiges Grundmuster im gesellschaftlichen Diskurs bis heute gilt die „abstrakte“ Kunst als die „progressive“.

Anders als jetzt wurde die Avantgarde früher breiter diskutiert, die Spaltung zog sich im politischen Lager fort, bald sah man „Realismus“ wie Futurismus bei der Reaktion (Nazis) und abstrakte wie surreale Kunst auf Seiten der freien Welt, der dann sich immer mehr abzeichnende Siegeszug des Abstrakten trieb die „realistischen“ Künstler zum Film, in die Werbung und auch in die Comics, welche damals, zumindest in den USA und in Frankreich, eine Unterhaltungsavantgarde für jung und alt bedienten, hohe gesellschaftliche Wertschätzung genossen und gestaltungstechnisch immer neue Massstäbe setzten.

Während also die bildende Kunst sich in immer neue -Ismen verstrickte, die Abstraktion zur reinen Lehre erklärte und allem Realistischen, Abbildenden einen Malus zuschob, entwickelte sich über die Groschenromane, Comichefte und, vor allen anderen Gattungen, dem Film, eine neuartige Massenkultur, die mit „realistischen“ Darstellungen, ein begreifbares Abbild der Wirklichkeit bot, mit kühnen Ungeheuerlichkeiten die Zukunft beschwor, immer grösser als das Leben, schöner als die Kunst. Alle jene Kunst also, die sich über die herrschenden Geschmacksgrenzen erhob und mit Sex und Gewalt ins kollektive Unterbewusstsein drang, nennen wir *SCHLOCK*.

Nach dem grossen Krieg: Konformismus durch Konsum und Individualismus

Mit dem kalten Krieg errang die abstrakte Kunst systemische Geltung, ihre Herrschaft hält bis heute an, gleich was POP, Performance, Land oder sonst eine -Art, auch die Postmoderne, sich noch aus der Wirklichkeit zu eigen machen, das autonome Bild ist ein abstraktes. Der heilige Gral des Individualisten, die Abstraktion, musste das neue Kleid des Kaisers werden, und aus dem Kaiser wurde über die Jahre der Jedermann, der es sich leisten kann. Die Kunst ist seither ein geschlossener Zirkel, nicht einmal der „Bildungsbürger“ dürfte die Akteure, geschweige denn den „Diskurs“ oder gar die Werke im Fokus der „bildenden“ Kunst noch kennen, er wird aber gerne zum „Erleben“ geladen oder darf staunen über die Preise, mit denen gehandelt wird. Erstaunlicherweise (sic) vollzieht sich mit dem Rückzug der bildenden Kunst in ihr immer ausgeprägter, Inzest-haftes Betriebsmilieu, spiegelbildhaft die Ausbreitung der neuen Massenkunst, erstere verliert ihre diskursive Kraft während die POPulären Medien mit *SCHLOCK*-Inhalten zur Volkskunst werden.

SCHLOCK erlebt also seine totale Kommerzialisierung - aus jedem neuen Thema, jedem neuen Star, ja gar der „Underground“- Kunst, wird über kurz oder lang Massenware. Das Fernsehen und die Bilderflut der Zeitschriften entwerten das erzählende Bild immer mehr, das Publikum wird überflutet und kapituliert irgendwann in den späten 80er Jahren. Die zeitgleich aufkommende Freizeitindustrie tut das ihrige zur Ablenkung und Abstumpfung - die Film und Fernseh und Comic Verlage schwellen zu Verwaltern von Vermarktungsrechten bei schwindendem Gehalt der eigentlichen Produktion, das Blockbuster-Zeitalter bricht an und mit ihm die Ausrechenbarkeit des Erfolges.

Es beginnt die Ver-nischung und Ver-klainerung der Massenkultur, die bis heute anhält. In den Jahren nach der Jahrtausendwende ermöglicht die immer „besser“ werdende digitale Technik die Konfektion von überwältigenden Ereignissen, die im Kern nicht einmal mehr die Kopie von

Inhalten, sondern die totale Leere des vorprogrammierten Erfolgs bieten. Die Industrie bedient die optimierten Erwartungen der Konsumenten mit immer demselben Produkt in immer aufwändiger werdender Verpackung, das gilt übergreifend.

Sowohl Film wie Comics und Musik laufen seither durch Phasen des gelegentlichen Aufbäumens, sie blühen regelrecht kurz, um dann umso dürrtiger in Kopie verflacht und verdünnt an die Massen neu verkauft zu werden. Bemerkenswert an diesem Prozess ist es, dass die Avantgarde hier zuerst Schund ist, also SCHLOCK, um dann über die Jahre zu „normaler“ Massenkultur zu werden.

Interessant ist das gleichzeitige Beharren in der bildenden Kunst am Abstrakten als dem Absoluten - mit kleinen, meistens deutschen, Ausnahmen verändert sich daran nichts seit dem Ende des 2ten Weltkriegs - Konzeptkunst wie auch die, zuerst journaillistisch und heute eher sozialarbeitende, Orts- oder Themen- gebundene Konsenskunst stellen uns vor grundsätzlich andere Probleme als die der Kunst an sich und sollen hier einmal weggedacht werden, auch auf Grund des fehlenden Werk-charakters. Bis Heute gilt das „abstrakte“ als höchste Form, direkt neben der Mathematik.

Es ist einerseits die Liebe zur SCHLOCK-Kunst an sich, wie die Enttäuschung über die Absage am Können, das Nieder-halten der Meisterschaft, welche in der bildenden Kunst herrschen - und andererseits die Sorge um die immer zunehmende Verflachung der Künste, auch der SCHLOCK-Arten, die mir den Weg wiesen, mich zum SCHLOCKMASTER machten, auch um auf beiden Feldern das Wissen um die Historie, die Technik und die Tradition des Handwerks am Leben zu erhalten.

Epilog

Der Pionier und Vorgänger von SCHLOCKART ist GARY PANTER, der aus all diesem High & Low schon ab den späten 70ern Proto-SCHLOCK destilliert hat. In der bildenden Kunst sind es die Vertreter des Urbanen Primitivismus, die den Weg bahnen, voran Picabia, Guston und Kippenberger.

SCHLOCKART ist dann alles aus einer Hand, keine Kopie, die eigene Comic Serie. Bilder-malen zuerst und an sich (L'Art pour L'Art) und aus dem Zusammenspiel von SCHLOCK, Leben und bildender Kunst. Das zwingende Bild, das Bild, das es noch nicht gibt. Dazu den eigenen Soundtrack und das Merchandize, heute sagt man DIY. Die Ästhetik des bad Finish, der freien Malerei und des abstrakten Narrativ, verfeinert als SCHLOCKART im 4ten Jahrzehnt. Die Welt, gefiltert und geschärft durch SCHLOCK-Tradition. Autoren-Kunst ohne Mittelsmänner, Lektoren oder Zensur.

Früher dachte ich die SCHLOCKART als Subversion durch..., als Abbildung eines kollektiven Unterbewußtseins - das war eine Schimäre, in die Welt gesetzt von Hippies, das Kollektive gibt es lang nicht mehr, gerade auch nicht im Post-Internet-Zeitalter.

SCHLOCKART also als Versuch an den Punkten anzuknüpfen, an denen die „Moderne“ aufgegeben hat, dort weiter zu malen und zu schreiben. Zeigen, daß es möglich ist, mit den weitesten (freiesten) Mitteln der Malerei und Zeichnung immer noch wirkliche Sachverhalte und Zusammenhänge, Abbildung des Daseins an sich, genauso wie das utopische Moment im Menschen, LYRIK, darzustellen, also POLIS zu betreiben im besten Sinne, ein nachvollziehbarer Narrativ in aller Klarheit. Eine Philosophie der Möglichkeiten. Eine Politik des Anderen. Eine Kunst, die anschaulich hinstellt, was sie im Herzen will: Welt verändern. Eine Welt-bildende Kunst, die für Alle da zu sein hat, nicht nur für die Gesellschaftsspiele der Kuratoren/Galeristen/Sammlerwelt.

Schlockart bedeutet dann: Alles, was ich von der Kunst will, auch mit Nietzsche im Sinn, über der Höhe der Kunst, die eigene Kunst immerzu überhöhend bis ans ihr letztes Ende.

Und nicht zu vergessen: SCHLOCKART nimmt sich Ernst, aber bitte mit Humor!

SCHLOCKART ist dann die Kunst von Übermorgen!

Anhang

Versuch eines Kanon

Comics

Tarzan von Burne Hogarth, Jesse Marsh und Russ Manning
Alles von Jack Kirby, und ganz besonders das Spätwerk ab 1970
Terry and the Pirates von Milton Canniff
Flash Gordon von Alex Raymond
Prince Valiant von Hal Foster
Hergé
Alles von Edgar P. Jacobs
EC Comics, insbesondere die von Graham Ingels und Wally Wood
Enten Comics von Carl Barks
Monster & Silver Age Marvel Comics (1959 bis 70)
Peanuts von Charles M. Schulz
Alles von Jean Giraud / Moebius
Alles von Herrman Huppen
Alles von Francois Bourgeon
Valerian und Veronique von Jean Claude Mezieres und Pierre Christin
Alles von Bilal & Christin
Underground Comics der 60er & frühen 70er, besonders von S.Clay Wilson und Spain Rodriguez
Robert Crumb, solange er in Amerika zu Hause war (bis Mitte 80er)
Metal Hurlant/Heavy Metal (bis 1983) mit Phillipe Druillet, Chantal Montellier und Richard Corben
Bronze Age Marvel Comics (1970 bis 83), besonders Conan, Man-Thing, Dracula, Shang-Chi
Alles von Gary Panter
Alles von Frank Miller
RAW und WEIRDO
Los Bros. Hernandez, Charles Burns, Daniel Clowes und Yummy Fur
Selektiv von Alan Moore: Swamp Thing, Watchmen, From Hell, Lost Girls, Providence
Akira von Katsuhiko Otomo

Film

Fritz Lang
John Ford
King Kong von 1933
Universal Horror Filme der 1930er Jahre
Warner Brothers Gangster Filme der 1930 bis Ende 40er Jahre
Film Noir von 1941 bis 1958
John Huston
Howard Hawks
Henry Hathaway
Sam Peckinpaw
James Bond 007
Bruce Lee
Shaw Bros.
John Woo (nur HK)
Don Siegel
Paul Newman
Marlon Brando
Orson Welles
Ingmar Bergman
Frederico Fellini
Jean-Luc Godard
Pier Paolo Pasolini
Michael Winner
George A. Romero
Brian de Palma
Walter Hill

Sergio Leone
Sergio Sollima
Francis Ford Coppola
Dino de Laurentis
John Flynn, besonders The Outfit und Rolling Thunder
William Friedkin
John Carpenter
James Cameron
Kathryn Bigelow
John Milius
Wes Craven
David Cronenberg
Ridley & Tony Scott
Paul Verhoeven, bester Film ist Showgirls
David Lynch
Lucio Fulci
Ruggero Deodato
Jess Franco
Joe D'Amato
Abel Ferrara, bester Film ist King of New York
Martin Scorsese, problematischer Regisseur, alles nach Casino taugt nichts, davor selektiv
Sylvester Stallone
Mel Gibson
Steven Seagal
Michael Mann
Arnold Schwarzenegger - bis er in die Politik ging

Literatur

Gilgamesh - Epos
Die Fragmente der Vorsokratiker von Hermann Diels
Platon
Edda - Götterdichtung
Ilias und Odyssee von Homer
Theogonie von Hesiod
Das Nibelungenlied
Göttliche Komödie von Dante Alighieri
Die Märchen aus tausendundeiner Nacht
Hölderlin
Novalis
Johann Wolfgang Goethe
Franz Kafka
Friedrich Nietzsche
Fjodor M. Dostojewski
Aldous Huxley
Max Weber
Thomas Mann
Uwe Johnson
Peter Weiss
Jack London
James Fenimore Cooper
Robert Musil
Marcel Proust
James Joyce
Stefan George
Rainer Maria Rilke
Ernst Jünger
Karl Raimund Popper
Martin Heidegger

Kunst

Michelangelo Buonarroti
Piero della Francesca
Andrea Mantegna
Caravaggio
Lucas Cranach
Rembrandt van Rijn
Francisco de Goya
Peter Paul Rubens
Gustave Courbet
Gustave Doré
William Blake
Vincent van Gogh
Paul Cezanne
Edouard Manet
Claude Monet
Lovis Corinth
Pablo Picasso
Francis Picabia
Jackson Pollock
Mark Rothko
Phillip Guston
Joseph Beuys (eingeschränkt)
Andy Warhol
Jean-Michel Basquiat
Martin Kippenberger
Jeff Koons für Made in Heaven

Musik

Klassik
E-Musik
Schlager
Jazz
Rock
Punk
HipHop
Metal
Noise

E-Games

Street Fighter Serie
Killer Instinkt Gold
Resident Evil Serie
Super Mario
House of The Dead
Death Stranding
Final Fantasy

