

SZENE WATCHER

No. 100

4. November 1999

Das Flyer-Zine der trivialen Szene und
Anzeiger für triviales Entertainment seit 1995

Comic Action in Essen 21. - 24. Oktober 1999

Sonderpreis für
Berlin 200 Pfg

Spieglein, Spieglein an der Wand...

Nach einer Veranstaltung wie der Comic Action 99 in Essen drängt sich dem engagierten Fan und aufmerksamen Beobachter zwangsläufig der Vergleich zum Erlanger Comic Salon auf. Allerdings sind diese beiden nationalen Treffen derart verschieden, dass eine genaue Analyse wie eine Gratwanderung zwischen Apfel und Birne anmutet. Schon die Veranstaltungsorte selbst könnten unterschiedlicher nicht sein. Während Erlangen die fränkische, beschauliche Gemütlichkeit in ländlicher Umgebung vermittelt, präsentiert sich die Ruhr-Metropole Essen als hektische, quirlige Industriestadt mit einem Einzugsbereich von über 20 Mio. Menschen.

Aber auch die Beweggründe, die diese beiden deutschen Comic-Messen entstehen liessen, haben nur wenige Gemeinsamkeiten. In Erlangen führen seit 14 Jahren die Mitarbeiter des Kulturamtes Regie, die auf dem zweijährlich stattfindenden Salon nach Kräften versuchen, die Akzeptanz des Medium Comic sowohl auf kultureller als auch auf populistischer Ebene zu verstärken. Dies gelang den Veranstaltern in den letzten Jahren leider immer seltener, da man bislang offensichtlich nicht in der Lage war, die aktuellen Trends zu reflektieren. Vielmehr verhedderte man sich zwischen klassischen, zig-fach abgehandelten Themen und New Wave-Comics aus Kleinverlagen.

Nicht zuletzt aus dieser Unzulänglichkeit heraus entschloss sich ein Grossteil der deutschen Comic-Verleger, bei denen der kulturelle Aspekt in Sachen Comic nicht mehr ausschliesslich Priorität genießt, an der Essener Comic Action teilzunehmen. Im Vordergrund stand hier unübersehbar die kommerzielle Bedeutung, die sich in dem seit Jahren anhaltenden, schnelllebigen Heft-Boom und der immer wichtigeren Überschneidung des Comics mit digitalen Medien begründet. Dass sich der Comic allerdings als Anhängsel einer Spiele-Messe

präsentierte und seine Eigenständigkeit und historisch gewachsene hundertjährige Tradition und Geschichte hinter Spielekonsolen und Kuscheltieren versteckt, hinterlässt bei den engagierten Comic-Enthusiasten einen bitteren Nachgeschmack.

Der Erfolg einer derartigen Gross-Veranstaltung misst sich aber nicht an den verletzten Gefühlen eingefleischter Comic-Fans, sondern an der Akzeptanz, die die angesprochene Klientel dem Spektakel entgegenbringt und an den erfüllten, bzw. nicht erfüllten Erwartungen der Verlage.

Im Vorfeld bahnte sich bereits eine Veränderung in der neudeutschen Comic-Landschaft an, als die Rechte von *Witchblade*, *The Darkness* und *Spirit of Tao*, aus welchen Gründen auch immer, vom Münchener Splitter Verlag an den Lizenzträger Top Cow/Eidos zurückfielen. Schon auf der Frankfurter Buchmesse sollte die Entscheidung über eine Neuvergabe der Lizenzen an einen anderen deutschen Verlag bekannt gegeben werden, aber die Amis lieben nun mal die Spannung und so wartete die versammelte Comic-Szene auch in Essen vergebens auf ein »And the winner is...«.

Immerhin liest sich die Bewerberliste für die Girlie-Lizenzen mit Dino entertainment, Egmont Ehapa, Infinity, Marvel Deutschland und Modern Graphics wie das Who is who der deutschen Comic-Verlage. Insider vermuteten, dass Dino entertainment den Zuschlag erhält, aber dort stapelte man derweilen tief und räumte Egmont Ehapa sehr grosse Chancen ein. Nun ja, wie immer die Entscheidung ausfallen wird, *Witchblade* und *Darkness* sind schon lange nicht mehr die grossen Renner, und *Tao* war es noch nie, ob es sich wirklich lohnt dafür die horrenden Lizenzgebühren - man spricht über sechsstelligen Summen - an Top Cow/Eidos zu berappen? Mag der wirkliche Grund für den Lizenzrummel noch so geheim sein, mit hervorragenden Verkaufszahlen wär heute mit Sicherheit alles noch beim Alten.





Chris Achilleos bei Comic Watch



Bernd Stein bei Zwerchfell



José Luis Munuera bei Carlsen



Lee Bros. (li. Alvin Lee?, re. Pat Lee) bei Comic Watch



Tim Sale bei Carlsen

Ein Blick über den Atlantik, ins Mutterland der Comics, hebt die Stimmung. Wie die Fachzeitschrift *Comics Retailer* unlängst berichtete, sind die Comic-Verkaufszahlen in den USA, nach einer schier endlos erscheinenden Talsohle, wieder am Steigen und es scheint, als sei der Übersättigungsprozess, der gravierende Veränderungen in der dortigen Comic-Verlagslandschaft sowie ein verheerendes Sterben von Fachhandelsgeschäften auslöste, endlich gestoppt.

In den Hinterköpfen mancher deutscher Comic-Macher mag der Gedanke an eine Standortbestimmung der hiesigen Comic-Industrie herumgeistern, denn was steht uns bevor, wenn die Entwicklung des inflationären Produktionsrausches einen ähnlichen Lauf nimmt wie in den USA? Kommt der Kollaps, den einige Schwarzseher herbeiunkn oder können die deutschen Verleger besser mit ihren Ressourcen haushalten als ihre US-amerikanischen Kollegen?

Auch wenn es niemand der Beteiligten gern hört, ein Verdrängungsprozess zwischen den Verlagen ist bereits im Gange, auch wenn man noch so freundlich miteinander umgeht. Der finanzielle Rahmen der Fans und Leser ist begrenzt, und schon lange ist kaum mehr jemand in der Lage die Neuerscheinungen komplett zu sammeln oder zu lesen. Um so erfreulicher, dass die Verleger dies erkannt haben und sich nicht, im Gegensatz zu früheren Zeiten, auf ihren Lorbeeren ausruhen, sondern die Comic-Leser von morgen geduldig streicheln und verhätscheln.

Kompatible Schnittstelle?

Offensichtlich war es nicht gelungen, die gesamte Halle ausschliesslich mit comic-orientierten Ausstellern zu füllen und so ergab es sich, dass die beiden Welten, Comic und Spiel, unmittelbar aufeinander trafen. Ein gegenseitiges Akzeptieren zwischen diesen, von der Klientel her doch recht unterschiedlichen Unterhaltungsindustrien, deutete sich auf dieser Veranstaltung jedenfalls an, ein enthusiastisches Überlaufen und grosse Verbrüderungsszenen fanden indes nicht statt. Überschneidungen gab es allerdings in einigen Nischenbereichen wie z. B. bei Postern und Related Items aus dem Fantasy-Genre.

Viele Besucher stolperten zum Teil mit leicht irritiertem Blick durch die Reihen der Comic-Aussteller, da sich hier für sie ein doch recht ungewohnter Anblick bot. Während in den Spiele-Hallen alles in »geordneten« Bahnen verlief, an manchen Stellen sogar mit stoischer Ruhe und grenzenloser Gelassenheit, flogen in der Comic-Halle zu schriller Punk-Musik die Fetzen. Menschentrauben und lange Warteschlangen drängelten sich vor den Arbeitstischen der Zeichner und ganze Familien stopften sich hektisch die Plastiktüten mit Freebies wie Postern, Stikern, Aufstellern und Giveaway-Comics voll.

Allerdings war diese Veranstaltung auch für Comic-Fans sehr gewohnheitsbedürftig, denn Spieler nehmen ihr Hobby offenbar todernst nach der Devise »Spiel ist kein Spass!«. Sie hockten auf dem Boden herum und würfelten andächtig... unwillkürlich fragte man sich: Kann man das nicht viel gemütlicher zu Hause machen, warum zahlen sie dafür Eintritt? Sie räkelten sich gähnend am Spieltisch und sinnierten über dicken Regelwerken. Ob diese Leute sich für das Medium Comic und seine unruhigen Fans begeistern können?

Man traf auf bleiche, kostümierte Gestalten mit Schwertern, Speeren und Hellebarden - andere sassen stundenlang wie auf einem Skattournier um Tische herum - ein ungewöhnlicher Anblick. Die U11 zum Messegelände war derart voll, dass man kaum noch einen Stehplatz ergattern konnte - überall mehr oder weniger kostümierte Spieler, die darüber philosophierten, ob man effektiver mit der linken oder mit der rechten Hand würfelt. Aber, der Comic war schliesslich zu Gast auf den Spieletagen, und nicht umgekehrt.

»Was war denn so los?«

(Die meist gestellte Frage der Daheimgebliebenen)

...gleich nach Betreten der Comic-Halle wurde der Besucher von einem kopfüber herunterhängenden, lebensgrossen *Spider-Man*, in einem New York-ähnlichen Set aus Strassenlaterne und der obligatorischen Mülltonne, begrüsst. Spätestens jetzt wurde auch dem ahnungslosesten Fan klar: Er befand sich im Zentrum des deutschen Marvel-Universums. Auf der gesamten Ausstellungsfläche von **Marvel Deutschland** stapelten sich *Spidy-Schuber*, *Exclusiv-Hardcover* und *Jubiläums-Packs* – wie leichtsinng, ich möchte nicht wissen, wie viele davon geklaut wurde, denn bei diesem Gewimmel, das hier vorherrschte konnte man schnell die Übersicht verlieren.

Und dazwischen schlich auch noch *Spider-Man* höchstpersönlich herum, und posierte für Fotos mit den lieben Kleinen... und Grossen.

Die Produkt Managerin, Gabriele El Hag, sah es offensichtlich gelassen und verteilte munter die *Comic Action '99 Sonderedition* von Mark Bagley, *Spider-Man 1/2* und *Thunderbolts 1/2*, eine *Flip-Cover-Ausgabe*, sowie die *Messe-Edition* von *Aria 1*, ein Produkt des neuen Marvel-Ablegers *Generation-Comics*, dem im übrigen *Witchblade* und Co. gut zu Gesicht stehen würden...

...ein paar Meter weiter trifft man am Stand des **Karicartoon Verlages** den Chefredakteur von *Hit Comics* und *ZACK*, Martin Jurgeit. Der Mann weiss einfach alles was gerade in der Comic-Szene und drumherum passiert und so gibt es Gespräche zu Haufe in deren Verlauf auch schon mal ein kleines Geheimnis weitergegeben wird.

Nicht geheim ist die Mitteilung, dass *Hit Comics* künftig in abgespeckter Form und zwar monatlich erscheinen soll. Auf die Vorschau will man ganz verzichten und nur noch alle zwei Monate soll der *Price Guide* zum Herausnehmen beigelegt werden. Martin Jurgeit sieht in der monatlichen Erscheinungsweise deutliche Vorteile, zumal die Mitarbeiter in den kürzeren Produktions-Zyklus fester und effektiver eingebunden werden können (die Nummer 11 erscheint demnach Ende November 1999). Die Einstellungs-Gerüchte des Magazins bezeichnet Jurgeit als Unfug: »Wenn die Leser sich über die leider unregelmässige Erscheinungsweise der Vergangenheit beschwerten, dann vermischen sie *Hit Comics*.« Recht hat er, denn es gibt momentan eh keinen Ersatz für dieses spritzige Superhelden-Magazin..., und welche Zeitschrift, ausser *RAAHH!*, *TREFFER* und *Die Sprechblase*, erscheint denn heute noch pünktlich?...

...am Stand der **Dino entertainment AG** hatte man sich unübersehbar auf einen grossen Ansturm von Neu-Lesern vorbereitet und tonnenweise *Freebies* herangeschafft. Das Interesse des Jungvolkes an Aufstellern, Postern und anderem Werbematerial übertraf alle Erwartungen und hatte zur Folge, dass das Nadelöhr zwischen Hauptgang und Verkaufsraum permanent verstopft war. Damit nicht genug, denn mitten in den hektischen Massen drängelten sich *Bugs Bunny*, *Tweedy* und *Batman* Arm in Arm mit ihren Fans, die sich mit ihnen fürs Familienalbum ablichten liessen.

Die Fans, die es dennoch schafften sich bis an die Verkaufsregale zu schieben, wurden mit tollen Neuerscheinungen belohnt. Strahlenden Auges durfte man dann das lange erwartete *Lobo-Convention-Special* in den Händen halten und für 9.99 DM sogar mit nach Hause nehmen. Entgegen aller Ankündigungen wird das Heft auch über *Modern Graphics* in den Fachhandel kommen, unklar ist aber in welcher Anzahl, zu welchen Bedingungen und was es dann im Laden kostet. Sehr gelungen präsentierte sich auch die neue *Green Lantern*-Serie, von der die Nullnummer (geiles *Metallic-Cover!*) und die Nummer 1 angeboten wurden.



Mark Bagley bei Marvel Deutschland



Gabriele El Hag von Marvel Deutschland



Duck Edwing bei Dino



Guido Neukamm bei Dino



Steffen Volkmer vom Dino Verlag (li.), unbekannter Passant (re.)



Lornezo Pastrovicchio bei Ehapa (oben)
Phantomias von Pastrovicchio (unten)



Frans Stummer bei Ehapa (oben)
Derrick von Stummer (unten)



Die Gemeinsamkeiten mit den Spiele-Besuchern beurteilte man am Dino-Stand recht unterschiedlich. Während die Redaktionsleiterin, Anne Berling, die Spieler als sehr eigentümlich empfand, die auf den Comic kaum reagierten, war der Chefredakteur Max Müller optimistischer und hoffte auf einen Interessenaustausch. Besonders beeindruckt war er allerdings von der Coolness und Gelassenheit der Spieler, vielleicht weil an seinem Stand durchgehend die Hölle los war und er sich nach etwas Ruhe sehnte?...

...die Kiddie-Power, die 1998 in Erlangen über den Comic-Salon hinwegfegte, muss bei den Verantwortlichen des **Egmont Ehapa Verlages** einen tiefen Eindruck hinterlassen haben. » Wir haben uns sehr verändert. Ich habe anfangs nicht geglaubt, dass ich am Ehapa-Stand stehe«, gesteht der Verlagschef Klaus Mrositzki. Der Stand des Verlages ist komplett umkonzipiert worden «um den Anforderungen der neuen Klientel, den Kids, gerecht zu werden«. Alles geht sehr locker von Statten und der zentrale Tresen ist nach allen Seiten offen. Kinder grabtschen nach den herumliegenden Freebies, rennen zwischen den Displays herum und gucken den Zeichnern fast schon über die Schultern - vor einigen Jahren wäre das völlig undenkbar gewesen und hätte an Blasphemie gegrenzt. »Es gibt im Alltag genug Barrieren für Kinder, warum hier noch mehr aufbauen?«, sinniert Mrositzki.

Zusammen mit der Comic-Legende Peter Skodzik, ohne den die deutsche Comic-Landschaft heute vielleicht nicht ganz so farbig wäre, unterhalten wir uns bei dröhnender Rock-Musik mit dem Verlagsleiter über Versäumnisse der letzten Jahre und über die Perspektiven des Comics. In den Freebies heischenden Kids sieht man ganz eindeutig die Kunden von morgen, aber trotzdem wird die Essener Comic Action keinesfalls als Konkurrenz zu Erlangen gesehen, wo sich viele Besucher mehr für die inhaltliche Entwicklung des Comics interessieren und weniger für den blanken Kommerz.

Insidern zu Folge soll die Comic Action alle zwei Jahre alternierend zum Erlanger Comic Salon stattfinden. Man kann es weder den Verlagen noch den Besuchern zumuten, so kurz hintereinander auf drei unverzichtbaren Messen (Erlanger Comic-Salon, Frankfurter Buchmesse und Comic Action) anwesend zu sein.

Bei Egmont Ehapa hat man sehr viel dazugelernt und wird in Zukunft schon deshalb kaum in Schwierigkeiten geraten. Resonanz und Ergebnisse der Comic Action will man, auch in Rücksprache mit anderen Veranstaltern, sorgfältig analysieren und auswerten. Aber schon jetzt dürfte feststehen, dass dies, sowohl vom Gedanklichen als auch vom Handeln her, ein Schritt in die richtige Richtung ist...

...der Stand von **MOSAIK/Steinchen für Steinchen** war leider etwas abgelegen aber trotzdem eine Perle, was die Ausstaffierung anbelangt. Wohin man schaute, *Abrafaxe* über *Abrafaxe*, selbst die Rückseite des Standes war komplett mit Bildern und Heftseiten des erfolgreichen Trios tapeziert - vielleicht war das der Grund, warum man diesen Standort gewählt hat, denn mittendrin wär das nicht möglich gewesen. Viele Zeichner trafen sich hier nicht nur zum Signieren sondern auch auf einen Plausch und zum Fachsimpeln.

Zu den *Abrafaxe*-Zeichnern Andreas Pasda und Andreas Schultze, die zur Stammbesetzung des Verlages gehören und abwechselnd die Wünsche der Besucher nach *Abrafaxen* erfüllten, gesellten sich auch Michael Vogt und Guido Neukamm, die dem neuen *MAD* mit *TV Kaiser* und *Veronas Welt* wieder zu Höhenflügen verhelfen und deren Arbeiten neuerdings auch im neuen *ZACK* veröffentlicht werden. Die beiden konnten sich über Langeweile nicht beklagen, zumal sie sowohl bei Dino als auch bei Mosaik/Steinchen für Steinchen signierten und wortwörtlich alle Hände voll zu tun hatten, denn die neue Fan-Generation stand

Schlange nach Verona Feldbusch- und *Alfred E. Neumann*-Zeichnungen.

Und, gab es Überschneidungen zwischen den Besuchern der beiden Veranstaltungen? »Nein,« fasst Mirco Piredda, Mitarbeiter des MOSAIK Verlages zusammen, »ich konnte nichts dergleichen erkennen.« Vielleicht sind die knollennasigen *Abrafaxe* den Spielern nicht martialisch genug?...

...an den Stand von **Extrem Erfolgreich Enterprises** (EEE) ist absolut kein Herankommen. Aller Absagegerüchte zum Trotz erscheint Simon Bisley und amüsiert sich köstlich mit Bela B. Der egozentrische Zeichner, der für sein gestörtes Verhältnis zu Terminen bekannt ist, signiert alles, was ihm zwischen die Finger kommt, inklusive Kronkorken. Bisley, neben dem der *Satanika*-Zeichner Duke Mighten performenmäßig keine Chance hat, ist schon mittags in Hochform, was man einem etwas intensiven Genuss japanischen Sakes zuschreibt. Gelegentlich lässt er vor Freude auch mal ein paar Hefte durch die Gegend fliegen... ganz der *Präsi!*

Am Samstag gibt Simon noch ein Beispiel von seiner Schnellentschlossenheit, denn er ist von Deutschland derart begeistert, dass er kurzerhand alle Signier- und Zeichen-Termine einfach FRÄGGt und stattdessen lieber in der Essener City einkaufen geht! Der *Lobo*-Master hat's gut - sicher hockt er in meiner Stammkneipe und lässt fünf gerade sein.

Von einem Austausch zwischen Spiel und Comic wird auch hier nichts bemerkt. »Die Spieler kommen nicht an den EEE-Stand weil dort Bisley sitzt, sondern es kommen nur die, die auch seine Comics kennen und das sind keine Spieler«, so ein Verlagsmitarbeiter, der mühsam versucht vor dem Stand halbwegs Ordnung zu halten...

...bei **Chaos!** herrschte der Meister persönlich. Brian Pulido, Autor von Comic-Charakteren wie *Evil Ernie* und *Lady Death*, war nicht nur für dieses Treffen in Essen angereist, sondern hatte sich zu einer Deutschland-Tournee breitschlagen lassen, die er allorts sichtbar genoss. Bereits in Berlin hatte er in der Steglitzer Filiale von Modern Graphics Hof gehalten, und von einem Thron aus Knochen und Schädeln (seiner Gegner?), flankiert von zwei Kriegern aus der Unterwelt, seine Fans begeistert. Zusammen mit seiner sympathischen Frau Francisca, Vice President von Chaos! Comics, wanderte der charmante Monster-Schöpfer wissbegierig und angeregt plaudernd von einem Stand zum anderen.

Natürlich trieb auch wieder die käsebleiche *Lady Death* im Chaos!-Display ihr Unwesen. Allerdings war sie sehr umgänglich und liess sich bereitwillig ablichten - eine nette Geste von der Unterweltlerin, die alle Menschen doch so abgrundtief hasst...

...der französische Star-Zeichner Albert Weinberg, Schöpfer der Kultserien *Dan Cooper* und *Barracuda*, hat sich zum Signieren und Zeichnen bei **Salleck Publications** niedergelassen. Der Alt-Meister begeistert seine Fans mit absoluter Professionalität und einer schier unermüdlichen Geduld. Für jeden seiner Fans hat er ein Lächeln und ein nettes Wort, man hat das Gefühl, als würde er uns alle seit Langem persönlich kennen. Nachdem er sich strikt weigert gegen 15:00 Uhr endlich eine erste Pause einzulegen, er arbeitet seit 10:00 Uhr und ernährt sich zwischendurch von Keksen und Capuchino, greift man bei Salleck's zu schärferen Massnahmen und unterbricht die Signierstunde (n!) kurzerhand, um den Senior des französischen Comics vom Zeichentisch zum Mittagstisch zu begleiten. Sein Versprechen, im nächsten Jahr nach Erlangen zu kommen hallt mir noch immer in den Ohren...



Michael Vogt bei Mosaik



Simon Bisley bei EEE



Francisca & Brian Pulido von Chaos!



Andreas Pasda bei Mosaik (oben)
Ein Abrafax von Pasda (unten)





Albert Weinberg bei Salleck (oben)
Dan Cooper von Weinberg (unten)



Duke Mighten bei EEE



Max Müller
von Dino



Hartmut Becker

Party on!

Es ist ganz gemütlich auf dem Klo der Zeche Carl, in das ich mich zurückgezogen habe, um diesen Bericht zu schreiben. Hier findet die legendäre Party der beiden Comic-Verlage statt, die sich heute schon des öfteren darum gestritten haben, wer nun der coolste, größte und überhaupt-Verlag sei: DINO und EEE. Schirmherr der Party ist Lobo, der sich allerdings nicht blicken ließ (obwohl Freibier satt – oder »sitt« – geboten wurde). Nur so ein komischer Kerl lief herum - muß wohl Simon Bisley gewesen sein...

Die Musik der Band dröhnt herüber, wirklich miserabel, aber wenigstens laut. Nur die erste Band »Poetry Of Mad« mit Volker »Dino-Mad« Lauster am Bass bot knackigen Rock der nicht nur das Zwerchfell bewegte. Die aufgeheizte Stimmung brachte der Conférencier Bela B. Felsenheimer (hauptberuflich Chef von EEE, sonst auch Drummer bei einer obskuren Musik-Kombo namens »Die Ärzte«) erst richtig in Schwung, als er zusammen mit dem angegrauten Altrocker »Gary O'War« einen Bierkrug-Stemm-Wettbewerb ins Leben rief. Immerhin sollte derjenige, der »Gary O'War« besiegen konnte, die Hälfte (!) von Felsenheimers Vermögen erhalten. – Natürlich blieb der Favorit siegreich - trotz bayerischer Herausforderer – und natürlich stellte sich heraus, daß die »Hälfte« des Vermögens aus dem Bierkrug bestand, den der tapfere Gegner ja bereits in der Hand hielt.

Wem das alles nicht zusagte, der konnte sich am angerichteten – angesichts der herumliegenden und -hängenden Leichenteile und Knochen möchte man fast sagen »hingerichteten« – Buffet gütlich halten. Das ließ sich dann die angereiste Prominenz auch nicht nehmen, und so sah man überall kauende Comic-Verleger, -Zeichner, und -Journalisten. Das Klopfen an der Klotür wird langsam doch etwas vehement, die ersten Risse zeigen sich schon im Holz. So bleibt mir nur zu hoffen, daß auch nächstes Jahr in Erlangen ein ähnlich gutes Event stattfinden wird.

mivo

Highlights aus den Gängen

Unmöglich, hier Zeit zu verschwenden oder mal in Ruhe alles in sich aufzunehmen, denn egal wohin man sich wandte, immer kam man ins Gespräch mit Gleichgesinnten oder stieß auf Freunde und alte Bekannte von anderen namhaften Treffen wie Erlangen, Pfefferberg oder Hamburg.

Da trifft man plötzlich auf **Hartmut Becker**, der hier seine Kunden aus dem Spiele-Bereich besucht. Er will noch schnell zu Ravensburger und Amigo. In der Comic-Halle schaut er gleich auch noch mal vorbei, allerdings wirkt sie auf ihn eher wie eine Mischung aus Frankfurter Buchmesse und Hamburger Comic-Börse, na, ist doch auch nicht schlecht. Er freut sich schelmisch: »Ich konnte meine Coca-Cola-Glas-Sammlung ergänzen.« Was er damit wohl meint?

Mittagspause am Imbissstand in Halle 6: Die Casotto-Verehrer, eine Anzahl von Fans, die sich während des langen Wartens vor dem Zeichentisch der italienischen Zeichnerin **Giovanna Casotto** 1998 in Erlangen kennengelernt hatten, treffen sich auf einen Plausch, ein paar Bierchen und einen Teller undefinierbaren Eintopf. Frank Bader, Michael Hug, Michael Marschall und Joscha Heinkow schwärmen nicht nur von vergangenen Zeiten sondern verabredeten sich für Erlangen 2000, wo ein standesgemäßes Revival stattfinden soll. Wenn dann noch die Meisterin persönlich anwesend ist, dann wird wohl in den Köpfen dieser aufrechten Casotto-Fans alles drunter und drüber gehen.

Bei dieser Gelegenheit berichtet Michael Marschall wie er dem völlig entnervten Witchblade-Zeichner **Michael Turner**, dessen Warteschlangen zum Teil weitab von seinem Arbeitstisch »geparkt« werden mus-

sten, beibrachte wie man eine deutsche Tetra-Pak-Milchtüte öffnet! Das wird er ihm niemals vergessen, so etwas verbindet. Ausserdem wird bekannt, dass **George Perez** in Frankfurt nur gezeichnet hat, wenn man das Crisis of infinite Earths Hardcover für 148 DM kaufte. In der Berliner Roman Boutique konnte man ihn dagegen vom Zeichnen kaum abhalten, am Liebsten hätte er wohl noch über den Ladenschluss hinaus gearbeitet. Wohl dem, der Kunde in der Roman-Boutique ist.

Es macht die Runde, dass Uderzo an einem neuen **Asterix**-Band, dem 31., arbeitet. Um den Inhalt des Abenteuers um den heuer 40-jährigen Gallier ist in alter Manier natürlich absolutes Stillschweigen vereinbart worden. Schauen mer mal, wie lange Uderzos Mitarbeiter dichthalten.

Auf dem Weg zum »Messe-Restaurant«, einer besseren Imbiss-Bude, geraten wir in ein Blitzlichtgewitter: **Ephraim Kishon** stellt sein erstes Spiel vor, das nach seiner Satire »Der Blaumilchkanal« entstanden ist. Nun sag' noch einer, diese Messe sei ein kulturloses Treffen.

Marc Wohlrabe, der Herausgeber des legendären, kostenlosen Veranstaltungsmagazins **FLYER** (ja genau, das mit den aussergewöhnlichen Covern, die u. a. häufig elementare Dinge des alltäglichen Lebens abbilden, wie z. B. eine Tüte Gummibärchen oder ein Mosaik-Heft) deckt sich mit Comics ein. Er erzählt, dass er die Leitung des inzwischen verkauften Jugend-Film-Verleih nicht übernommen habe - der Aufreibungsprozess zwischen den grossen Film-Verleihen hat brutale Züge angenommen. Stattdessen baut er sein Magazin aus, es wird künftig nicht nur in Berlin, Hamburg, NRW, Frankfurt/M, München, Sachsen und New York erscheinen sondern in Kürze auch in Los Angeles und San Francisco!

Während wir beim Egmont Ehapa Verlag nach einer Zeichnung von Lorenzo Pastrovicchio anstehen, outet sich ein ca. 16-jähriger Berliner als **Szene WHatcher**-Leser und beschwert sich, dass der Flyer immer nur zweiseitig und nicht umfangreicher ist. Einem anderen war aufgefallen, dass sich eine Ausgabe mit dem Erscheinen im Internet sehr lange Zeit gelassen hatte (ein kleines Ladeproblem bei unserem Provider, sorry), während dann gleich zwei Ausgaben hintereinander erschienen sind. Derartige Kritiken und Lob freuen uns natürlich ganz besonders, zeigen sie doch, dass der SW ein lebendiges und aktuelles Zine ist, das sowohl analog als auch digital gern gelesen wird.

Die **Liste der schmerzlich Vermissten** führt natürlich Stan Lee an! Leider nicht gesehen wurden u. a.: Andreas C. Knigge, Anne Hauser-Tiele, Klaus D. Schleiter, Rainer Engel, Petra Lakner, Eckart Sackmann, Mel Maathuis, Carsten Laqua, Kelley Jones, Manne Möller, Gerhard Förster, Norbert Hethke, Andreas Krägermann, Vincente Segrelles...

Wie geht's weiter?

Auf der Comic Action 99 in Essen ist genau das eingetroffen, was sich alle Beteiligten von dieser Veranstaltung versprochen haben: Der Comic-Rummel und der Hype nach neuen Publikationen ist ungebrochen, auch wenn inzwischen einige Serien auf der Strecke geblieben sind.

Die Stimmung in den Verlagen ist hervorragend! Es gab auf der Messe keine zerknautschten Gesichter und missmutigen Äusserungen, im Gegenteil, der Ausbau der Angebots-Paletten wird sich auch nach Essen kaum abschwächen. Warum auch, die nächste Comic-Generation ist angefüttert, und die Verlage haben es mit Aktionen und Freebies geschafft in die Köpfe der Kiddies ihre Firmen-Logos einzuprägen, denn viele Jugendliche unterscheiden nur zwischen **Superman** und **Spider-**



Ephraim Kishon



Marc Wohlrabe



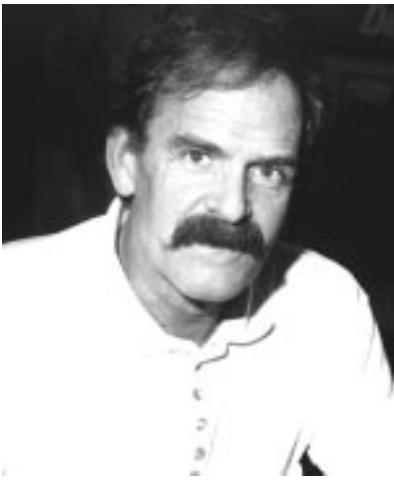
Franz Zumstein bei Mosaik



Hier FRÄGGt der Präsi!...



...und hier der Imperator!



Carlos Ezquerro bei Ehapa (oben)
Judge Dredd von Ezquerro (unten)



Casotto-Treffen
Michael Marschall (li.)

Impressum

Szene Whatcha #100, November 4, 1999
© Joachim Heinkow

Herausgeber: Joachim Heinkow
Tübinger Strasse 2, 10715 Berlin
tel 030-857 297 88 • 0171-681 74 11
fax 030-857 297 89

Redaktion: Gaby & Joachim Heinkow
E-Mail: joscha@p-soft.de
Internet: <http://www.pinuts.de/sw>
Mitarbeiter: Michael Vogt

© der Abbildungen bei den Verlagen bzw.
Zeichnern oder Fotografen.

Alle Beiträge, wenn nicht anders gekennzeichnet, von Joachim Heinkow. Szene Whatcha erscheint im Internet und in der Berliner Szene. Für unverlangt eingesandte Beiträge wird keine Haftung übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Herausgebers unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Die Meinung der Mitarbeiter gibt nicht unbedingt die des Herausgebers wieder.

Man nicht aber zwischen den Verlagen.

Negativ leider, dass die verantwortlichen Damen und Herren in den Verlagen ganz offensichtlich eher bereit sind, den US-amerikanischen Lizenzgebern sechsstellige Summen für ein bisschen Bad-Girl-Art in den Rachen zu werfen als das deutsche Zeichnerpotential richtig einzuschätzen und zu entlohnen. Auf der einen Seite reicht der Scheck nicht für die Nullen vor dem Komma, auf der anderen Seite werden ambitionierte Zeichner für colorierte und getextete Seiten mit 2-stelligen Summen abgespeist, das kann's ja wohl nicht sein!

Als Konkurrenz-Veranstaltung zu Erlangen bezeichnete die Comic Action niemand, zu unterschiedlich sind die Erwartungen an die beiden Messen. In der Ruhr-Metropole blieben die obligatorischen Diskussionen über guten Geschmack, brillante Stories und geniale grafische Gestaltung aus, denn schon von vornherein war klar, dass hier eher die Kids als die Ästheten auf ihre Kosten kommen und die Fragen nach dem tiefen Sinn des Comic ausbleiben würden. Erbauliche Ausstellungen und intellektuelle Gespräche in ruhiger Umgebung wichen in Essen schrillen Displays sowie schräger Rockmusik, und abends wurden dröhnende Parties anstatt peinlicher Preisverleihungen veranstaltet - der neuen Zielgruppe voll angepasst, denn Kids haben nun mal eine total andere Vorstellung vom Comic als die Alt-Fans.

Als Comic-Enthusiast lechzt man aber natürlich nach jenen Treffen, die feinsinnige Analysen und intensive Unterhaltungen bieten, allerdings gestaltet sich der Szene-Trend momentan sowohl in Richtung Comic-Tradition als auch -Kommerz. Viele Beteiligte sehnten sich nach Erlangen 2000, wahrscheinlich nur, um sich dort schon wieder auf Essen 2001 zu freuen.

Während in Erlangen die ganze Stadt in das Comic-Fest einbezogen wird und man nach Verlassen der Stadthalle lediglich den Veranstaltungsort wechselt, endet in Essen jenseits des Einganges der Messehalle alles auf einer Hauptverkehrsstrasse. Es fehlen hier auch leicht erreichbare Lokale und Gaststätten in unmittelbarer Nähe des Gruga-Geländes, wo ein Treffen in beruhigter Atmosphäre möglich wäre, denn die urige, gemütliche Ruhrpott-Idylle, mit WAZ, Stauder, Kumpel Anton's Lieblingspfanne und Samtkragen findet man leider nur abseits der Hallen.

Obwohl sich viele Spiele-Fans dahingehend äusserten, dass die diesjährige Messe besonders gut besucht sei, was mit Sicherheit auf die Comic Action zurückzuführen ist, wurde von den meisten Beteiligten ein erkennbarer Austausch zwischen Comic und Spiel nicht registriert. Dies ist einmal mehr eine Bestätigung dafür, dass sich verschiedene Themen räumlich gesehen zwar zusammenlegen lassen, von einander jedoch nicht oder nur wenig profitieren. Allerdings scheinen die beiden Welten sich gut miteinander zu vertragen, zumindest kommt man sich nicht ins Gehege, womit einer gemeinsamen Veranstaltung vom 25. - 28. Oktober 2001, sofern sich der zweijährige Rhythmus der Comic Action bestätigen sollte, nichts im Wege stehen dürfte.

Eines wurde in Essen ganz klar: Die »neuen« Verlage, vornweg Dino entertainment AG, Extrem Erfolgreich Enterprises (EEE) und Panini/Marvel Deutschland, sind den Kinderschuhen längst entwachsen und strotzen vor Kraft und Selbstbewusstsein. Man sollte sich besonders in Erlangen auf diese Veränderung in der deutschen Comic-Landschaft einstellen, denn mit einer Bude im Fanbereich werden sich die erstarkten Unternehmen diesmal nicht mehr abspeisen lassen, da gehören inzwischen andere Verlage hin.

Joscha Heinkow