

# SZENE WATCHER

No. 114  
3. Mai 2000

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



## Die Bulldogge steht ihren Hund

Bis zum 9. Juli 2000 läuft in der Spandauer Zitadelle in Berlin-Spandau unter dem Titel *Vom Simplicissimus bis Superman* (Untertitel: *Comicplakate aus einskomanull-fünf Jahrhunderten*) eine Ausstellung, die dem Liebhaber anspruchsvoller Plakatkunst nicht so schnell wieder geboten wird. Die Auswahl an Comic-Plakaten, die der Sammler und Galerist Carsten Laqua in den historischen Räumen des zum Teil aus dem 11. Jahrhundert stammenden Gemäuers zusammengestellt hat, sind vielfach im wahrsten Sinne des Wortes einmalig. Laqua, der die Versteigerungsergebnisse der weltweit stattfindenden Auktionen von Plakatmaterial regelmässig verfolgt, weist ausdrücklich darauf hin, dass viele der Exemplare seit etlichen Jahren maximal ein bis zwei Mal angeboten wurden und somit zu den absoluten Top-Raritäten internationaler Plakatkunst zählen.



Die Dogge zeigt der Obrigkeit die Zähne.  
Ein Plakat von Thomas Theodor Heine, 1896.

Total falsch liegt jener Besucher der Ausstellung, der ob all der klassischen Exponate, die teilweise über 100 Jahre alt sind, eine Ansammlung von tristem Altpapier vermutet, auf dem einfältiges Gekrakel auf zeitgenössische Publikationen hinweist. Das Gegenteil ist hier Programm! Selbst den verwöhntesten Kenner von Comic-Plakaten erwartet hier eine wahre Fülle an Farben, professionellem Layout und eindrucksvoller Grafik, die es dem Betrachter schwer machen alles auf Anhieb zu erfassen und zu verarbeiten. Eine zweite Runde durch die beiden Ausstellungsräume ist hier die einzige Konsequenz. Es ist selbst für alte Hasen aus der Comic- und Comic-Plakat-Sammler-Szene beeindruckend, mit welchen Inhalten und welcher Farbenfreude gerade in jenen Jahren um die Gunst der Käufer geworben wurde, die man aus heutiger Sicht getrost als langweilig bezeichnen kann. Beispielhaft dafür sind Plakate aus den End-60ern und den 70ern die für Produkte wie *Prawda*, Robert Crumbs *Headcomix* oder *Superman* warben und an deren Existenz man sich selbst als treuer Leser beim besten Willen nicht mehr erinnern kann. Lange Erklärungen und dicke Kataloge benötigt diese Ausstellung nicht, da jedes Plakat äusserst eindrucksvoll für sich selbst spricht und seine eigene Geschichte erzählt. Mit einigen Vorkenntnissen kann man die unterschiedlichen Drucktechniken der verschiedenen Epochen erkennen und hie und da auch die Experimentierfreude zeitgenössischer Grafiker ausmachen. Das Begleitheft zur Ausstellung befriedigt deshalb auch den ersten Informationsdurst, macht aber bei zweiter Betrachtung Lust auf mehr. Und »mehr« heisst hier zumeist, dass die bei vielen Comic-Lesern vorhandene Sammelwut auf's Äusserste geschürt wird. Auf alle Fälle anschauen!

Zitadelle Spandau, im Palas-Ausstellungssaal und im Foyer, Am Juliierturm, in Berlin Spandau – Di - Fr von 9 - 17 Uhr, Sa + So von 10 - 17 Uhr – Infos unter 030 - 354 944 200 – Eintritt DM 8, ermässigt DM 6 – Verkehrsverbindungen U7 (Zitadelle) und Bus A 133.

te erzählt. Mit einigen Vorkenntnissen kann man die unterschiedlichen Drucktechniken der verschiedenen Epochen erkennen und hie und da auch die Experimentierfreude zeitgenössischer Grafiker ausmachen. Das Begleitheft zur Ausstellung befriedigt deshalb auch den ersten Informationsdurst, macht aber bei zweiter Betrachtung Lust auf mehr. Und »mehr« heisst hier zumeist, dass die bei vielen Comic-Lesern vorhandene Sammelwut auf's Äusserste geschürt wird. Auf alle Fälle anschauen!

Zitadelle Spandau, im Palas-Ausstellungssaal und im Foyer, Am Juliierturm, in Berlin Spandau – Di - Fr von 9 - 17 Uhr, Sa + So von 10 - 17 Uhr – Infos unter 030 - 354 944 200 – Eintritt DM 8, ermässigt DM 6 – Verkehrsverbindungen U7 (Zitadelle) und Bus A 133.

## Spielekonsolen für's Pentagon?

USA TODAY meldete am 17. April 2000, dass Japan die Export-Kontrollen für Sonys neue, allseits heissbegehrte *PlayStation 2* erheblich erhöht hat, da die Geräte angeblich über eine derart anspruchsvolle Chip-Technik verfügen, die sie in die Lage versetzen, auch für militärische Zwecke eingesetzt zu werden!

Die Graphic Processing Capability soll nach Angaben der Behörden so schnell sein, dass sie missile-tauglich ist. Während Sony nur im Rahmen der üblichen Umgebungen ein ansprechendes Produkt auf den Markt bringen wollte, sieht Japans Regierung verstärkten Bedarf an einer Überprüfung des Geräts, das unter Umständen den Gebrauch bzw. die Lenkung von Kriegsmaterial ermöglicht.

Ein Blick in das Gehäuse der *PlayStation 2* ist schon recht beeindruckend: An Bord findet man einen mit 400 MHz getakteten Prozessor sowie den Grafik-Chip, der immerhin mehr als 4 Millionen Polygone (für Volker: Vielecke) pro Sekunde rendert (für Volker: grafisch darstellt), und einen 30 MB grossen Arbeitsspeicher - aber reichen diese Leistungsmerkmale wirklich schon aus, um militärischen Zwecken zu dienen? Vielleicht ein verspäteter Aprilscherz?

Sony plant den Versand von ca. 6 Millionen Einheiten nach Europa und in die USA. Neben den behördlichen Schwierigkeiten dürfte Sony auch durch das Konkurrenzprodukt *X-Box* des Rivalen Microsoft, das Ende 2001 auf den Markt kommen soll, ins Schlingern geraten, zumindest was den Zeitplan anbelangt. Und der Nintendo-64-Nachfolger *Dolphin* wurde erst einmal auf die lange Bank geschoben...

## Apropos Nintendo...

Der Gedanke an *Pokémon* lässt den geduldigen Beobachter schon lange nicht mehr ausschliesslich an knuddelige Kuscheltiere denken, deren Anblick Kinderaugen erleuchtet. Vielmehr wird es inzwischen für die lieben Kleinen, und somit auch im Besonderen für die hilflosen Grossen, zu einem nervenaufreibenden Glücksspiel an das begehrte Spielzeug sowie das obligatorische Merchandising zu gelangen, das so glücklich macht.



Carsten Laqua vor einem Plakat  
von Hans Ibe, 1924

Es ist schon mehr als erstaunlich, dass in unserer Überfluss- und Überproduktionsgesellschaft ein Medienkonzern von der Grösse Nintendos einfach nicht in der Lage ist, die Bedürfnisse der Weltbevölkerung an einem bestimmten Produkt zu befriedigen. Es fehlt einfach an allen Ecken und Enden, und wenn man sich einmal freiwillig in die masochistische Situation begibt und im Fachhandel einige Zeit in der Nähe der Hauptkasse verbringt, dann ist da in Sachen *Pokémon* nichts mit glänzenden Augen und klingenden Kassen, vielmehr gibt's nur lange Gesichter auf beiden Seiten des Tresens. Hatte Nintendo anfangs schon die Lizenzierung von *Pokémon* für die USA verpennt, so scheint sich für Europa nicht viel Besseres anzubahnen. In Deutschland ist bislang keine *Yellow-Version* des *Gameboy*-Spiels erhältlich, von der *Silver*- und *Gold-Version* ganz zu schweigen. Und wenn, dann bekommt jeder Händler bestimmt wieder nur eine Handvoll der beliebten Spiele anstatt mehrere Kartons. Selbst der Nachschub an Plüschtieren geht nur schleppend oder gar nicht voran, während sich die Herausgabe von *Pokémon*-Comics ebenfalls permanent verschiebt.

In Sachen *Pokémon*-Comics formuliert Georg F. W. Tempel, seines Zeichens Chefredakteur für Trendthemen beim Lizenznehmer Egmont-Ehapa, in einem Rundschreiben an die Fachhändler den Grund für dieses Debakel. Egmont-Ehapa ist sich durchaus der Aktualität der *Pokémon*-Welle bewusst und hat auch aus diesem Grund die Lizenzen für ein monatliches *Pokémon*-Magazin inklusive Sonderheften, die original Mangas, ein Postkarten- sowie ein Artbuch und die Lese- bzw. Bilderbücher zu Kinofilm und Serie erworben. Allerdings nimmt es weltweit wohl kaum ein Lizenzgeber mit dem Aussehen seiner Produkte, die im Ausland erscheinen, so genau wie Nintendo. Die Approval-Strategie der Japaner ist ein derart zeitraubender Prozess, dass sich die Lizenznehmer bereits die Haare raufen. Jedes Produkt muss zunächst von Nintendo abgenommen werden, was in der Regel bis zu 12 Wochen dauern kann. Erfolgt dann ein »uneingeschränktes Okay«, müssen noch einmal 6 - 8 Wochen für die Produktion angesetzt werden. Schlechter sieht es aus, wenn Nintendo auf Änderungen besteht, dann beginnt eben alles von vorn.

Tempel geht davon aus, dass wenigstens das Magazin ab Juli/August verfügbar sein wird. Seine beruhigenden Worte für die Fachhändler, dass der *Pokémon*-Vermarktung eine langfristige Strategie der Japaner zugrunde liegt, wird eher mit Skepsis aufgenommen, denn wer kann heute noch eine Garantie für die Dauer eines Trend-Produktes übernehmen?

Man kann über diese grätzigen Taschen-Monster denken was man will, aber sie sind eine Macht am Markt und jeder Tag ohne Ware ist ein verlorener Tag, der unwiederbringlich den Gesamterfolg mindert. Es gibt für einen Händler nichts Schlimmeres als gierige Kunden und leere Regale... und schon kommen die Erinnerungen an Bückware wieder auf...

### ©TOM-Ausstellung im Saalbau

Was genau die Ausstellungseröffnungen im Neuköllner Saalbau so kultig machen, das ist mir noch nicht so ganz klar geworden. Die dröhnige, nervende Karl-Marx-Strasse und die ewig bullig-heissen Ausstellungsräume (im Winter überheizt, im Sommer aufgeheizt) sind es mit Sicherheit nicht, vielmehr das liebevolle Drumherum, das viele Besucher neben den interessantesten musealen Hängungen noch länger als nötig fesselt. Aber auch die Tatsache, dass man hier nie allein und einsam vor den Exponaten herumwandelt, sondern immer auf gleichgesinnte Fans,

Sammler und Besucher trifft, gibt diesen Veranstaltungen fast immer absolute Priorität.

Am 28. April 2000 um 19.00 Uhr hiess es *Ohne Gummi 'n Fuffi extra* – ©TOM

eröffnete persönlich seine Comic-Originale-Ausstellung. Der bekannte und beliebte Cartoonist war an diesem Abend zu fast allen Schandtatzen bereit und posierte für die Fotografen nicht nur in allen möglichen Situationen, sondern signierte auch geduldig Fussbälle, Poster und natürlich seine Publikationen. Man muss die Originale einfach einmal gesehen haben... gar kein Vergleich zu den stark verkleinerten, Schwarzweiss-Streifen in den Tageszeitungen. Schade nur, dass er seine Original-Arbeiten nicht verkauft, er muss ja inzwischen zig-tausende davon haben, dafür würde sicher ein netter Markt existieren.

Wer nun schon die Eröffnung, aus welchen Gründen auch immer verbaselt hat, der kann noch bis zum 4. Juni 2000 einen Blick auf die schönen Cartoons werfen, bevor sie wieder in ©TOMs (Thomas Körners) Archiv verschwinden - hoffentlich nicht für immer!?

Infos: 030-68 09 37 72, Ort: Galerie im Saalbau, Karl-Marx-Strasse 141, Berlin-Neukölln, Mi-So 12-18 Uhr, Eintritt frei, U7 Karl-Marx-Strasse.



©TOM (mi.) im Kreise seiner Fans.

### Kurz angemerkt:

Die 10. Comic- und Film-Börse in Berlin-Reinickendorf hat ihr Domizil gewechselt. Wieso und warum, darüber darf spekuliert werden, doch der Umzug von Berlin-Tegel in das Märkische Viertel hat der Börse keinen nennenswerten Aufwärtstrend beschert, was auch nicht zu erwarten war. An den neuen Räumen gibt es indes nichts zu bemängeln und auch die Preise für das leibliche Wohl waren akzeptabel. Dennoch blieb die erhoffte Kundschaft aus, nachdem in den ersten zwei Stunden ein »gewisser« Besucherstrom aufgekommen war. Doch danach stockte es.

Das Angebot konnte sich sehen lassen, allerdings kam der Comic wie immer etwas zu kurz. Es ist durchaus möglich, dass das schöne Sonnenwetter viele Sammler von einem Börsenbesuch abgehalten hat, andererseits ist der neue Standort nicht gerade sammlerfreundlich, ausserdem fehlte einfach das I-Punktchen. Eine richtige Börsenstimmung kam leider nicht auf, was vielleicht auch daran lag, dass Umgebung und Publikum nicht so richtig zueinander passten. Man darf wirklich gespannt sein, ob sich die Veranstaltung im Fontane-Haus etablieren wird.

Fazit: Eine Börse lebt von den Besuchern bzw. Sammlern (diesmas insgesamt ca. 400), das sollten die Veranstalter keinesfalls verdrängen. Profit ist schön, doch es gibt noch andere Werte, an denen man eine Börse messen sollte.

Rainer Scherr

### Impressum

Szene Whatcha #114, Mai 3, 2000 • © 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  
Mitarbeiter an dieser Ausgabe: Rainer Scherr und Peter Skodzik  
E-Mail: [joscha@p-soft.de](mailto:joscha@p-soft.de) und [heinkow@planet-internkom.de](mailto:heinkow@planet-internkom.de)  
Internet: <http://www.cityplaza.de/sw>

© der Abbildungen bei den Verlagen bzw. Zeichnern oder Fotografen. Alle Beiträge, wenn nicht anders gekennzeichnet, von Joachim Heinkow. Szene WHatcher 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 Vertreibung, 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.