

SZENE WATCHER



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

7. Oktober 2001

Phönix aus der Asche

So mancher Redakteur mochte seinen Augen nicht trauen, als am 26. September 2001 kurz hintereinander zwei eMails eingingen, wobei die erste das Ende der Zeichner-Gruppe *Inkferno* bekannt gab und die zweite den Start des Online-Comicmagazins *Inkpllosion* zum Inhalt hatte. Was war geschehen? Sind deutsche Comic-Zeichner wirklich nicht teamfähig? Die wahren Hintergründe werden für die meisten Leute in der Szene für immer im Dunkeln bleiben. Konzentrieren wir uns also besser auf die offiziellen Presstexte, die zwar viele Fragen offen lassen, aber gleichzeitig auch Hoffnung verbreiten.

Pressemeldung vom 26.9.2001, 12:58h:

Inkferno gibt Auflösung bekannt

In seiner kurzen Zeit des Bestehens konnte das Online-Comic-Magazin Inkferno mit einer beeindruckenden Resonanz aufwarten. Die unterschiedlichen Schwerpunkte und Zielsetzungen seiner Mitglieder machten jedoch eine Neustrukturierung notwendig, in deren Rahmen die Auflösung beschlossen wurde.

Alle ehemaligen Mitglieder verfolgen weiterhin in unterschiedlichen neuen Projekten das Ziel, sich dem breitem Publikum und interessierten Verlagen zu präsentieren, ihre Arbeiten der Öffentlichkeit vorzustellen und junge Talente aktiv fördern zu können. Zwar unter neuen Namen, aber ambitioniert und experimentierfreudig wie eh und je.

Pressemeldung vom 26.9.2001, 13:01h:

Online-Comicmagazin Inkpllosion gestartet

Die ehemaligen Inkferno-Mitglieder Daniel Reimer (The Hero Chronicles), Mel Maathuis und Michael Vogt (Gespenstergeschichten, ZACK!, MAD) gründen ein neues Online-Comicmagazin.

Mit Inkpllosion (www.inkpllosion.de) setzt sich die bisherige erfolgreiche Arbeit in alter «Tradition» fort. Hier wird Comic-Zeichnern, Illustratoren und Autoren die Möglichkeit gegeben, ihre Arbeiten in der Öffentlichkeit zu präsentieren.



Mel Maathuis und Daniel Reimer.

Inkpllosion bietet diesen Talenten eine genre-übergreifende, sich ständig erweiternde, innovative Plattform auf breiter Ebene und die Möglichkeit zur Zusammenarbeit mit Verlagen und Medien.

Premiere des ersten Magazin ist der 14. Oktober 2001. Ebenfalls im Oktober feiert das erste Druck-

produkt von Inkpllosion seine Veröffentlichung: Das Galerie-Heft mit dem Titel Ink-Ups wird einzelne Illustrationen verschiedener Zeichner wie Karsten Schreurs, Eric Desideriu, Michael Vogt, Danyaal, Rainer Engel, Michael Mayer und vieler anderer präsentieren.

Mit dieser Zusammensetzung von Zeichnern aus ganz

Deutschland und Österreich unterstreicht Inkpllosion seinen Anspruch, weit über die Grenzen Berlins hinaus im gesamten deutschsprachigen Raum ein Forum für Comic-Zeichner und Autoren zu sein.

Ein weiterer Kernpunkt ist der Kontakt zu Lesern und jungen Zeichnertalenten, Auftritte auf Comic-Messen und -Börsen sind fest eingeplant. Nächste Termine:

● INCOS-Comicsammlerbörse am 14. Oktober mit Special Guest Stars «Mariachi Dos Mundos» (passend zum geplanten Mariachi-Special, siehe unten) im Statthaus Böcklerpark, Berlin.

● Internationale Sammler-Messe Berlin am 10. und 11. November 2001 in den Messehallen am Funkturm.

Neben dem 2-monatlich erscheinenden Magazin gibt es regelmäßig aktualisierte Cartoons und Rubriken mit Tipps für angehende Zeichner und Autoren. Neu sind die in unregelmässigen Abständen erscheinenden Specials, die bestimmte Themen oder einzelne Zeichner vorstellen.

Das erste Special ist bereits online und bietet einen Querschnitt der bisher im Vorgängerprojekt Inkferno veröffentlichten Comics. Das zweite erscheint Anfang Oktober und featured Los 7 Mariachis, eine Fortsetzungsgeschichte um sieben Mariachi-Musiker und ihrer Abenteuer in Mexiko.»

Wir wünschen den engagierten Comic-Schaffenden für dieses ambitionierte Projekt alles Gute und wir sind zuversichtlich, dass sich mit der neuen Organisationsform und Zielsetzung der erhoffte Erfolg einstellt.



Michael Vogt: «Alles läuft hervorragend. Die Reaktionen auf den Start von *Inkpllosion* sind sehr positiv.»

Hauptsache anders!

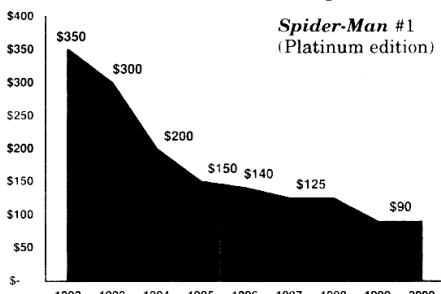
Selten, begehrt und teuer. Das waren die Attribute, mit denen man vor einigen Jahren die limitierten Superhelden-Hefte und Variant-Cover beschreiben konnte. Es machte einfach Spass, diesen künstlichen Fehlgedrucken hinterher zu jagen und sie letztendlich als «Beute» in seine Sammlung einzureihen - aber die Zeiten haben sich offensichtlich geändert. Kaum jemand in der Szene verliert noch ein Wort über das einstmals angebotene Traumpapier, vielmehr provozieren die tollen «Limis» nur noch ein müdes Gähnen, vielleicht liegt es aber auch daran, dass es kaum noch «echte» Limis gibt und Variant-Cover in der klassischen Form schon gar nicht mehr.

Etliche Ausgaben, die vor ein, zwei Jahren noch als Blutdrucktreiber galten, bringen es heute auf den einschlägigen Börsen gerade noch auf einen Bruchteil des Katalogpreises. Logo-Cover wie *Superman*, *Star Trek* oder *Star Wars* faulen in der Auslage und lassen sich bestenfalls noch einem Händler aufschwätzen, für DM 30 oder 40, hier macht's dann der Preis. Aber auch neueres Material findet nur noch schleppend Absatz. Die Mähr, dass die Samm-

ler den Händlern die *Museums-Editions* von Panini oder andere aktuelle Limis und Variants nur so aus den Händen reissen, kann man getrost in den Bereich der Fantasy verweisen, denn längst findet nicht mehr alles, was hier in die Regale kommt, das uneingeschränkte Interesse der Comic-Gemeinde. Vielleicht macht's hier auch der Preis, der von so manchem Händlern aus alter Gewohnheit heraus auf sattem Niveau gehalten wird. Ein Überdenken der Preise, auch im *Hit Comic-Priceguide*, wär bestimmt nicht die schlechteste Idee.

Wesentlich drastischer hat eine ähnliche Entwicklung in den USA ihren Lauf genommen. Hier befinden sich fast alle Limis und Variants, seit ihrem Hype Anfang der 90er Jahre im freien Fall. Man denke besonders an die von Todd McFarlane geschaffene *Spider-Man #1 Platinum-Edition*. Das Limi machte seinerzeit im US-Fandom kräftig Furore und trieb 1992 so manchen verzweifelten, chancenlosen Sammler in die Marvel-Zentrale um feuchtüblig einem Exemplar hinterher zu betteln. Den damaligen Traumpreis

Variants: The update



von \$ 350 konnte die Ausgabe allerdings nicht lange verteidigen und so sank sein Wert bis zum Jahr 2000 auf gerade einmal \$ 90! Nicht wenige deutsche Sammler werden das mit «die spinnen, die Amis» kommentieren, aber ehrlich gesagt, mir ist eine markt-

orientierte Preisentwicklung lieber als ein starres Festhalten an Mondpreisen nach der Devise «einmal teuer, immer teuer».

Fakt: Der Lack ist ab, der Hype ist Geschichte - es ist an der Zeit, wieder mal Comics zu kaufen um sie zu lesen und nicht nur um sie einzutüten.

Ahooooooooo...

...eine Comic- und Filmbörse der etwas anderen Art

Dass *Tarzan* im Dschungel lebt bzw. *Dick und Doof* zwei lustige Gesellen sind, das ist wohl allen Comic- und Filmsammlern bekannt. Aber warum bloss - wird die «Bleck-Börse» im «Merkwürdigen Viertel» in Berlin-Reinickendorf im Fontane Haus von den Freaks nicht angenommen? Am 23. September 2001 war es wieder einmal soweit. Meine Erwartung hinsichtlich der Börse war gross, doch die Veranstaltung kommt einfach nicht so richtig aus dem Tritt, obwohl das räumliche Umfeld bestens ist. Vor Ort gab es nur spärliche Hinweisschilder, so dass ein Ortsunkundiger erhebliche Schwierigkeiten hatte, das Fontane Haus zu finden. Gegenüber der letzten Börsen war die Zahl der Anbieter auch etwas kleiner. Pünktlich um 10 Uhr wurden die ersten Besucher eingelassen. Lediglich gegen 12 Uhr kam für kurze Zeit die erhoffte Börsenstimmung auf. Doch der Besucherstrom hielt nicht lange an. Viele Händler haben daher auch vorzeitig die Börse verlassen.

Es bleibt die Frage: Warum im Norden von Berlin eine derartige Veranstaltung nicht akzeptiert wird? Vielleicht sollten die Verantwortlichen ihr Konzept einmal überdenken. Ich bin fest davon überzeugt, dass auch die «Bleck-Börse» eine Zukunft hat, wenn man die Strategie grundlegend ändert. Eine Börse muss für die Fans da sein. Nur Geschäfts- und Profitdenken sind der falsche Weg.

Wirklich schade, dass schätzungsweise nur ca. 150 - 200 Besucher gekommen sind. Drücken wir die Daumen, dass es im April 2002 mehr sein werden.

Rainer Scherr
scherr@incos-ev.de

Dringend besorgen!

Würde man Bücher nach ihrem Umschlag beurteilen und kaufen, dann gäbe es wohl kaum Fans in der Comic-Szene, die die *Illustrierte deutsche Comic Geschichte* je in die Hand nehmen würden. Allerdings wär das ein kolossaler Fehler, denn hinter der dröge und langweilig gestalteten Pappe verbirgt sich ein absolutes Kleinod.

Fielen die ersten Ausgaben noch vorrangig durch die schönen Abbildungen antiquarischer deutscher Comics auf, so besticht die Reihe in den letzten Jahren mehr und mehr durch aufwendig gestaltete, interessante und hervorragend recherchierte redaktionelle Teile, die im deutschsprachigen Raum einmalig sind. Nach dem Studium der neuesten Ausgabe (Band 18) wird einem klar, warum die Zusammenstellung der Bände immer zeitintensiver wird, denn die Ausführlichkeit, mit der Siegmars Wansel und seine Mitarbeiter hier zur Sache gehen, lässt sich nicht im Hauruck-Verfahren erzielen.

Beim Betrachten des 18. Bandes, der sich mit dem Alfons Semrau Verlag beschäftigt, fällt schon eingangs auf, dass alle behandelten Serien komplett abgebildet sind, was durchaus nicht selbstverständlich ist, wenn man bedenkt, dass viele Comics aus dem Semrau Verlag extrem selten und dementsprechend schwer als Vorlage zu bekommen sind. Der interessierte Leser wird sich über die sorgfältig recherchierte Verlags-Geschichte, das übersichtliche Layout, die präzisen und umfangreichen Auflistungen sowie die geschickt ausgewählten Heftauszüge derart freuen, dass er das Buch gar nicht mehr aus der Hand legen mag. Und setzt man den Verkaufspreis von DM 78 in Relation mit dem hohen Zeitaufwand, den diese Publikation zweifelsfrei erforderte, dann dürfte sich die Belegschaft des ComicZeit Verlages wohl einen Stundenlohn von um die DM 1,50 genehmigt haben. Die Geschichte des Semrau Verlages wird in den Bänden 19 und 20 fortgesetzt.

Schade nur, dass der Umschlag mit der inhaltlichen Entwicklung nicht mithalten kann. Ein paar ausgesuchte Abbildungen wären der Seriosität und Professionalität des Werkes mit Sicherheit nicht abträglich, im Gegenteil, etwas Farbe und zeitgemässes Design haben noch keiner Publikation geschadet.

Die *Illustrierte deutsche Comic Geschichte* gibt's in jedem gut sortierten Comic-Fachhandel und beim ComicZeit Verlag, Siegmars Wansel, Edelhofstrasse 30 in 51061 Köln, tel/fax 0221-66 85 18 oder über webmaster@comiczeit.de

UND NICHT VERGESSEN!!

**AM 14. OKTOBER IST COMIC-BÖRSE IM STATT-
HAUS BÖCKLERPARK, PRINZENSTRASSE 1 IN
BERLIN-KREUZBERG, VON 10.00 - 17.00 UHR,
INFOS: 030-372 90 73**

Impressum

Szene WHatcher #150, Oktober 7, 2001

© Joachim Heinkow

Herausgeber: Joachim Heinkow • Luisenstrasse 32,
12209 Berlin-Lichterfelde

tel 030-768 051 22 • 0171-681 74 11

Redaktion: Gaby & Joachim Heinkow

E-Mail: joscha@planet-interkom.de und

heinkow@planet-interkom.de

Internet: <http://www.szene-whatcher.de>

© 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 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.

