

SZENE WATCHER

No. 217
10. Januar 2005

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



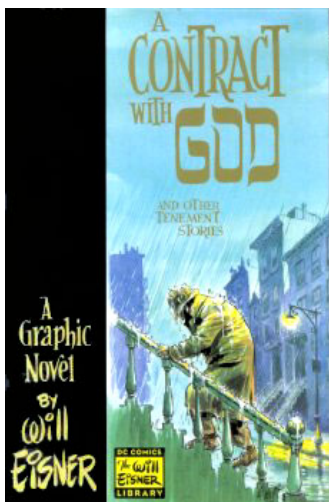
Will Eisner 6. März 1917 – 3. Januar 2005



Will Eisner und seine Frau Ann auf dem Er-langer Comic-Salon 1990.



Die Zeitungsbeilage Action Mystery Adventure vom 2. November 1941.



1978, die Geburtsstunde der Graphic Novel: A Contract With God.



Will Eisner und Rowan Rozanski in Boulder im Januar 2004

Als Sohn jüdischer Immigranten aus Wien hatte der junge William Erwin Eisner als Teenager ausgiebig Gelegenheit die menschlichen Schicksale in den Armenvierteln von New York zu studieren. Am 6. März 1917 in Brooklyn geboren und in der Bronx aufgewachsen, war ihm nicht entgangen, dass die Roaring Twenties nicht zwangsläufig gleichbedeutend mit Ruhm und Reichtum waren, sondern auch Schmerz und Elend bedeuten konnten. Erste Comics, die sich inhaltlich mit der Verarbeitung dieser Thematik befassten, wurden in der Schülerzeitung der De Witt Clinton High School veröffentlicht, wo er zusammen mit seinem Freund Bob Kane die Schulbank drückte.

Es folgten Veröffentlichungen seiner Features *Harry Karry* und *The Flame* in *Wow, What A Magazine!*, die im Trend der Zeit lagen, indem sie sich an abenteuerlastigen Genres orientierten. Trotz der Kurzlebigkeit dieser Publikation war der Job für Eisner ein Glücksfall, weil er so auf Jerry Iger traf, mit dem er anschliessend das Eisner & Iger Studio gründete.

Das Studio wurde ein Sammelbecken der innovativsten und kreativsten Comic-Schaffenden seiner Zeit. Hier sassn Väter des Superhelden-Universums und Legenden wie Lou Fine (*The Flame*, unzählige Cover-Zeichnungen), Bob Kane (*Batman*) und Jack Kirby (Marvel-Begründer, *Spider-Man*, *Fantastic Four* etc.) an den Zeichentischen. Eisner selbst indes hatte in Sachen Superhelden nur wenig Fortune. Nachdem er eine Arbeit, namens *Superman*, des jungen Autoren-Zeichner-Gespannes Jerry Siegel und Joe Shuster abgelehnt hatte, scheiterte auch ein späterer Versuch, mit Superkräften behaftete Helden zu Papier zu bringen. Ein Auftrag von Fox Comics, den wundervollbringenden Charakter *Wonder Man* trotz Eisners Bedenken für das Magazin *Wonder Comics* druckfertig zu gestalten, endete mit einer Klage seitens National Periodical Publication auf Copyright-Verletzungen. National, die die gezeichneten Fantasien von Siegel und Shuster angenommen hatten und *Superman* inzwischen erfolgreich vermarkteten, sahen in *Wonder Man* eine allzu plumpe Kopie ihres Über-Helden und bescherten Fox's Superkreatur auf gerichtlichem Wege ein abruptes Ende. Aber Eisners kreatives Bestreben zielte insgeheim eh in eine ganz andere Richtung, was er in einem späteren Interview unmissverständlich bestätigte: «Mein Interesse ist nicht der Superheld, sondern der kleine Mann der kämpfen muss um in der Stadt zu überleben.»

Eines Tages bot sich dem 22-jährigen Eisner die Chance seines Lebens, als ihn Busy Arnold von der Quality Comics Group und Henry Martin, der Manager des Register & Tribune Newspaper Syndicate, kontaktierten, mit dem Auftrag ein 16-seitiges Comic-Heft zu konzipieren, das US-weit als Zugabe den Sonntagszeitungen beigelegt werden sollte. Eisner erkannte sofort die gestalterischen und finanziellen Vorzüge dieses Angebotes, das ihm oben-dreien die Möglichkeit eröffnete in die visuelle Welt der Erwachsenen einzudringen, deren Vorstellungen von einem Comic, wie er meinte, ein anspruchsvolleres Betätigungsfeld bot, als die der Kinder und Jugendlichen, für die er in seinem Studio Comics produzierte.

Eisner übernahm den Job, verkaufte seine Anteile des Studio an Jerry Iger und entwarf eine 16-seitige Beilage im Heftformat, bestehend aus vier Seiten *Lady Luck*, von Chuck Mazoujian, fünf Seiten *Mr. Mystic*, von Bob Powell, und sieben Seiten einer Serie, deren Charaktere er selbst schuf und deren Verwertungsrechte bei ihm verbleiben sollten. Sein Produkt, *The Spirit*, setzte Massstäbe und stellte alles bisher Dagewesene in den Schatten. Fast alles, was heute einen anspruchsvollen Comic ausmacht, hat in den damaligen Arbeiten Eisners seinen Ursprung. Er gab der Vokabel Comic eine neue Bedeutung und definierte, auf der Grundlage des *Spirit* aufbauend, in den folgenden Jahrzehnten eine völlig neue Literaturform.

Bei dem Protagonisten seiner Story handelt es sich um den totgeglaubten *Denny Colt*, der als *Spirit* in *Central City* ohne jegliche Superkräfte spektakuläre Supertaten vollbringt, indem er als Beschützer der schönen Mädchen und Unterdrückten vornehmlich in den Armenvierteln aktiv wird. Endlich hatte Eisner Gelegenheit, seine Jugenderlebnisse in der Bronx und seine Vergangenheit adäquat zu verarbeiten. Für ihn schloss sich jetzt endlich der Kreis und seine Freude darüber befähigte ihn den Comic zu revolutionieren.

Obwohl ihm der endliche Raum der Beilage grafische Grenzen setzte, gestaltete er zu Beginn jeder *Spirit* Story eine Splashpage, ein ganzseitiges Einführungs-Panel – bis zu diesem Zeitpunkt eine unbekannte Form des Layouts. Eisner führte u. a. die expressionistische Bildsprache ein, er bediente sich cinematographischer Perspektiven und Einstellungen, er gab dem Schattenspiel innerhalb des Comics eine eigenständige Existenzberechtigung, er zog den Leser allein durch experimentelle, ungewohnte Blickwinkel und Betrachtungsweisen in seinen Bann und er gebrauchte als Erster sogenannte Silent Panels, um den Gefühlen der Charaktere durch detaillierte Gesichtsausdrücke mehr Gewicht zu verleihen. Und die Art, wie er fallenden Regen darstellte, wird noch heute liebevoll als «Eisner-Spritz» bezeichnet.

The Spirit, der Crimefighter der Mittelklasse und Antiheld, der nicht selten auch kräftig einstecken muss, begeisterte derart, dass die Beilage letztendlich in *The Spirit Section* umbenannt wurde und in ihrer Hochzeit über 20 Tageszeitungen mehr als 5 Mio. Leser erreichte, nicht zuletzt auf Grund der genreübergreifenden Inhalte von Crime über Love Story bis Science Fiction, wovon Will Eisner ausgiebig Gebrauch machte.

Während Eisners Armeezeit wurde die Serie von anderen Zeichnern betreut, aber nur um nach seiner Rückkehr mit der Unterstützung von Kapazitäten wie Klaus Nordling, Jules Feiffer und Wally Wood fortgeführt und vertieft zu werden. Selbstverständlich war Eisner auch als Soldat zeichnerisch aktiv und knüpfte Verbindungen zu Armee- und Regierungskreisen. Nach seinem Wehrdienst gründete er die American Visual Corporation, einen Verlag für erzieherische und kommerzielle Comics und Cartoons, u. a. für Regierung und Armee. Seine Arbeiten speziell für die Armee (Arbeiten über WWII, Korea und Vietnam) sind bis heute vielfach unterbewertet, obwohl sie besonders innovativ sind. Eisners langjähriger Agent und Verleger Denis Kitchen meint, dass militärische Publikationen von jeher als unattraktiv und trocken galten, aber Eisner änderte das, «er gebrauchte Worte und Bilder, um den Soldaten einerseits Hilfestellungen für das Leben nach dem Armeedienst zu geben, aber auch um zu zeigen, wie man einen Panzer reinigt.» Der Erfolg klebte Eisner sprichwörtlich an den Händen, denn seine Firma entwickelte sich prächtig und der *Spirit* rückte so langsam in den Hintergrund, bis die Serie letztendlich eingestellt wurde – vielleicht auch deshalb, weil sie sich überlebt hatte und Eisner für diese Form des Comics keine Perspektive mehr sah?

Erst als ihm die Arbeiten von Robert Crumb und anderen Autoren-Zeichnern der Comix-Ära in die Hände fielen, entflammten sein Interesse und Pioniergeist wieder. Aber Will Eisner wäre nicht Will Eisner, wenn er sich einfach nur an seinen Zeichentisch gesetzt und den Comic dort fortgeführt hätte, wo er Jahre zuvor abgebrochen hatte. Nein, denn es war wieder einmal Zeit für eine Revolution! Der Comic sollte neue Wege beschreiten und den kommenden Generationen unbekannte Welten eröffnen. Unter dem Begriff Graphic Novel (Eisner: «No Comic!») präsentierte er einige Jahre später das Buch *A Contract With God*, ein Werk über menschliche Schicksale in der Bronx, das den Grundstein für die heutige «Comic Literatur» legte, unter deren Banner inzwischen preisgekrönte Epen wie *Maus*, für das Art Spiegelman mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnet wurde, *Clyde Vans* (Gregory Gallant alias Seth) oder *Persepolis* (Marjane Satrapi) erschienen sind. Wieder hatte Eisner wegweisend Barrieren aufgebrochen.

In der Folgezeit veröffentlichte Eisner alljährlich eine Graphic Novel und verfasste zwei Standardwerke über das Gestalten von Comics, *Comic and Sequential Art* und *Graphic Storytelling*, die er als Begleitmaterial für seinen Unterricht an der School of Visual Arts in New York benutzte. Die Comic-Industrie bedankte sich für seine umfassenden Erneuerungsprozesse, als sie dem wohl wichtigsten US-amerikanischen Comic-Preis seinen Namen gab, der an Bedeutung dem Oscar in der Film- und dem Grammy in der Musik-Branche gleichkommt. Seit nunmehr über eineinhalb Jahrzehnten wird der *Eisner Award* in jedem Jahr auf dem Comic-Con International in San Diego verliehen.

Will Eisner verstarb am 3. Januar 2005 87-jährig an den Komplikationen einer im Dezember 2004 durchgeführten vierfachen Bypass-Operation im Florida Medical Center in Fort Lauderdale, Florida. Eisner hinterlässt seine Frau Ann und seinen Sohn John, seine Tochter Alice hat er überlebt. Eine halbwegs detaillierte Betrachtung der Stationen seines Lebens und seiner Verdienste würde nicht nur den Rahmen *dieser* Publikation sprengen und eine Auflistung von Datumsangaben, abgesehen von seinem Geburtstag und seinem Todestag, ist absolut überflüssig, da Eisner das Medium Comic im Zeitrahmen seines Wirkens, bis zum Tag seines Ablebens, derart übermächtig beeinflusste, dass Kalenderdaten zur Nebensache werden und die Zeit wie überflüssiges Beiwerk seines genialen Schaffens erscheint. In der Welt des Comics ist es sehr viel dunkler geworden.

RIP

Die Bibel des skurrilen Humors

Das Cover deutet es schon an: Hier kommt etwas Erdrückendes auf den Leser zu. Der schwarze Hintergrund scheint sich auf ein panisch davonlaufendes Knollen-nasenmännchen niederzusenken – oder lichtet sich das Dunkel vielleicht gerade? Klarheit über diese Frage erlangt man auch nach intensivem Studium des Comics nicht, dessen Titel, *Die Fabelhaften*, in rot auf schwarz, in der etwas unheimlich anmutenden Schrift JoePerry, den Umschlag zielt. *Die Fabelhaften*, Fabel oder Wahrheit, Traum oder Realität? Kafka lässt grüssen.

Der heuer im Reprodukt Verlag erschienene Comic-Band von Lewis Trondheim weckt mit seinen Onepagern sofort Erinnerungen an die etwas gehässigen Kinderreime wie «Alle Kinder sitzen auf dem grossen Stein, nur nicht Gunter, der liegt drunter.» Das Lachen bleibt einem zwar oft genug im Hals stecken, aber man ist trotzdem gezwungen amüsiert zu schmunzeln – Schadenfreude oder prickelnde Ratlosigkeit? Egal, wem Superman inzwischen zu super und Micky Maus zu mausig ist, der sollte mal bei den *Fabelhaften* reinschauen, es lohnt sich! Highly recommended.

Info etc. auf www.reproduktcomics.de



... renne, sonst liegst du drunter!

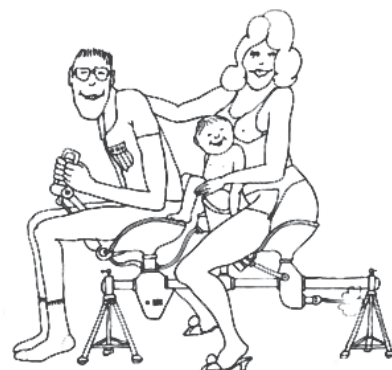
Antiquariats-Messe Zürich

Wie bereits berichtet, findet vom 4.-6. März 2005 im Kunsthaus Zürich zum 11. Mal die Antiquariats-Messe statt. Die von der Froschauergerossenschaft der Zürcher Antiquare ausgerichtete Veranstaltung erfreut sich grossen internationalen Interesses und ist für sein anspruchsvolles Angebot antiquescher Printmedien, im Besonderen Bücher, bekannt. Neben rarem Material aus den unterschiedlichsten Gebieten werden auch interessante Objekte aus dem Bereich Cartoon und Comic angeboten.

Ein Leckerbissen für alle Cartoon-Freunde dürfte eine Ausgabe von Tomi Ungerers *Fornicon* aus dem Jahre 1970 darstellen. Die Mappe wurde vom Künstler mit einer Widmung und mit einer Zeichnung versehen und wird auf der Messe für CHF 550,00 angeboten.

Die Comic-Fans oder die Sammler alten Disney-Materials werden sich an der aus dem Jahre 1936 stammenden Publikation, *Micky Maus in Afrika*, des Zürcher Bollmann Verlages sicher nicht sattsehen können. Über den Zustand gibt die Vorabliste des Veranstalters leider keine Auskunft, aber in guter Erhaltung dürfte dieses Buch eine Seltenheit darstellen und die veranschlagten CHF 680,00 allemal wert sein.

Infos etc auf www.bookfair.ch oder über eos@eos.ch



Familie aus der Mappe *Fornicon*, Zurich (Diogenes) 1970

Impressum

Szene WHatcher #217, Januar 10, 2005 • © Joachim Heinkow
Herausgeber: Joachim Heinkow • Luisenstrasse 32, 12209 Berlin-Lichterfelde
tel 030-768 051 24 • 0171-681 74 11
Redaktion: Gaby & Joachim Heinkow
eMail: heinkow@gmx.de und mailschoen@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 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.