

The magazine for adult nerd and cult culture  
Das Magazin für erwachsene Nerd- und Kultkultur

# KISS MY MAG

8,50 EUR  
[www. super-verlag.de](http://www.super-verlag.de)



APOLLONIA  
SAINTCLAIR

SLASHER  
TRASH

The thrill of  
**Kōji  
SUZUKI**

PRINTED IN  
FULL



ISSN 2944-3083



SAYURISHINE

venus  
2025

Kathalea  
**NOIR**

Nox  
and Luna  
make  
a Porno

NEXT LEVEL  
HORROR

**GWAR**

/ssei  
Sagawa

ADULT NERD ENTERTAINMENT  
Film · Sex · Lifestyle · Kunst · Kult

Number one  
in being hot

**vier**



# Soirée Noir

## Kinky Nerd Party

who  
let the  
nerd  
out?

28/  
02/  
26

**Adult  
Entertainment /  
Photo Booth /  
Live Shootig /  
Secret Match /**



**Galerie der  
Traumfänger  
DORSTEN**



**Soirée  
Noir**

**SUPER<sup>®</sup>  
MEGA  
ACTION**

**kiosk**  
+▶



## Editorial

### IM RAUSCH DER EXTREME

**Willkommen zur vierten Ausgabe von KISS MY MAG – einer Ausgabe, die so vielseitig ist wie nie zuvor. Vielleicht auch widersprüchlicher. Und ja, stellenweise schwer auszuhalten.**

Denn Popkultur ist kein Wohlfühlraum. Sie hat ihre hellen, lauten, schillernden Seiten – aber eben auch jene Schatten, die wir gern ausblenden. Unsere True-Crime-Reportage über den japanischen Kannibalen Issei Sagawa ist eine dieser Grenzüberschreitungen. Eine Geschichte, die auch in der Redaktion Diskussionen ausgelöst hat: Warum erzählen wir sie? Warum geben wir dieser Figur – wenn auch post mortem – noch einmal Raum?

Die Antwort ist so unbequem wie notwendig: Weil Popkultur ein Spiegel ist. Und weil wir uns nicht nur mit dem Beflügelnden, sondern auch mit dem Verstörenden auseinandersetzen müssen, um das gesamte Bild zu verstehen.

Natürlich lassen wir euch nicht im Dunkeln sitzen. Zwischen den ernsteren Tönen tragen wir auch den typischen KISS MY MAG-Funken in diese Ausgabe: ironische Trash-Blicke auf Film und Gaming, popkulturelle Ausrutscher und Triumphmomente, musikalische Fundstücke – und vor allem Kunst.

Besonders stolz sind wir auf das große Interview mit der Illustratorin Appolonia Saintclair, deren Arbeit seit Jahren fasziniert,



KISS MY MAG-Herausgeber: Carsten Gritzan

niert, irritiert, herausfordert. Ein Gespräch, das genau dort hin zielt, wo Kunst am lebendigsten ist: ins Unbekannte.

Der Blick nach Japan zieht sich wie ein roter Faden durchs Heft – und das nicht zufällig. Unsere Kolumnisten tauchen tief ein in die komplexen, manchmal befremdlichen, oft wunderschönen Welten einer Kultur, die uns seit Jahrzehnten inspiriert und verwirrt.

Neben all den inhaltlichen Grenzgängen dieser Ausgabe überschreiten wir auch visuell bewusst eine Linie, die in vielen Magazinen noch immer mit Scham oder Klischees belegt ist. Unsere exklusiven Nude-Bildstrecken. Sie verstehen sich nicht als Provokation, sondern als Statement. Als Einladung, Körper, Sexualität und Intimität nicht als Skandal, sondern als Spielraum für Kreativität, Selbstbestimmung und Freude zu begreifen. Wir wollen den Blick enttabuisieren, hin zu einer offenen und künstlerisch freien Darstellung, die den Spaß an Sexualität feiert, ohne ihn zu trivialisieren.

Ausgabe 4 ist keine leichte Kost. Aber sie ist ehrlich. Sie ist neugierig. Und sie traut sich dahin, wo Popkultur weh tun darf.

Viel Freude beim Lesen – und beim Aushalten.

[www.super-verlag.de](http://www.super-verlag.de)



# In dieser Ausgabe



The thrill of <b>Kōji</b> SUZUKI	<b>6</b>	<b>Kathalea</b> <b>NOIR</b>	<b>18</b>
<b>SLASHER</b> <b>TRASH</b>	<b>28</b>	<i>venus</i> <b>2025</b>	<b>32</b>
<b>NEXT LEVEL</b> <b>HORROR</b>	<b>42</b>	<i>Issei</i> Sagawa	<b>46</b>
<b>GWAR</b>	<b>58</b>	<b>APOLLONIA</b> SAINTCLAIR	<b>64</b>
<b>terror</b> <i>vision</i>	<b>76</b>	<i>bloody</i> <i>bytes</i>	<b>92</b>

<b>nox + luna</b> Kiss Couple	<b>80</b>	<b>sayurishine</b> Kiss Girl	<b>52</b>
<b>kiss comic</b> Creepshow	<b>74</b>	<b>must have</b> trust & buy	<b>16/90</b>



Zwischen  
Hoppla  
und Oho  
**32**

Super Verlag ist eine Marke von Kiosk Verlag UG (haftungsbeschränkt)  
KISS MY MAG wird herausgegeben von: Super Verlag / Kiosk Verlag UG (haftungsbeschränkt),  
Redaktion: Königsheide 140, 44359 Dortmund, Redaktionsleitung: Carsten Gritzan  
Herausgeber: Carsten Gritzan (studio@super-verlag.de), Anzeigenredaktion: Lisa Boettcher (boettcher@kiosk-verlag.de),  
Grafik & Layout: der kiosk (www.kiosk-dortmund.de), Vertrieb: Kiosk Verlag UG (haftungsbeschränkt),  
ISSN 2944-3083, Kontakt: studio@super-verlag.de, www.super-verlag.de

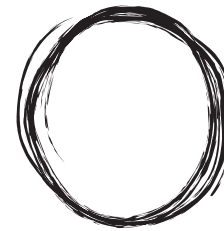


# The thrill of **Kōji SUZUKI**

Von Carsten Gritzan

Bild: Lisa Boettcher, © Super Verlag

# Der Philosoph des Schreckens



## EIN BLICK IN DEN ABGRUND DES JAPANISCHEN HORRORS

**Von außen betrachtet wirkt Kōji Suzuki fast unscheinbar – höflich, leise, beinahe zurückhaltend. Doch wer sich in seine Geschichten wagt, betritt eine Welt, in der die Realität schleichend erodiert, das Alltägliche zum Albtraum wird und das Unheimliche eine verstörend rationale Logik entfaltet. Suzuki, Jahrgang 1957, ist einer jener Autoren, die das Genre Horror auf den Kopf gestellt haben. Seine berühmteste Schöpfung, die Ring-Saga, hat nicht nur japanische Literaturgeschichte geschrieben, sondern eine globale Welle des Grauens ausgelöst – und zwar wortwörtlich.**

### Ein Kreis, der niemals endet

Alles beginnt mit einem Videoband. Eine simple Idee – doch aus dieser Grundprämisse entsteht in Suzukis Roman Ring (1991) ein narrativer Strudel, der Leserinnen und Leser bis heute nicht loslässt. Wer das mysteriöse Band ansieht, stirbt sieben Tage später. Kein Dämon, kein Monster, keine Blutorgie – nur eine unsichtbare Bedrohung, eine unausweichliche Frist und das Gefühl, dass Technologie selbst zum Träger des Bösen geworden ist. Suzuki schrieb *Ring* in einer Zeit, in der VHS-Kassetten allgegenwärtig waren. Er verband den aufkommenden Techno-Pessimismus mit tief verwurzelten japanischen Vorstellungen von Rachegeistern (onryō) und der Durchlässigkeit zwischen Leben und Tod. Das Ergebnis war ein Werk, das sich nicht nur als

Horrorroman, sondern als Kulturkommentar lesen lässt. „Ich wollte zeigen, dass das Unheimlichste nicht das Übernatürliche ist, sondern die Art, wie wir mit Wissen umgehen“, sagte Suzuki einmal in einem Interview. Der Fluch ist in Ring eine Art Virus – übertragen durch Information. In einer Zeit, in der Fake News, soziale Medien und digitale Panik unsere Welt prägen, wirkt das fast prophetisch.

### Von der Seite auf die Leinwand: Sadako erobert die Welt

1998, sieben Jahre nach der Veröffentlichung des Romans, erschien die Verfilmung von Hideo Nakata – schlicht *Ringu*. Ein unspektakulärer Low-Budget-Film, der jedoch eine Welle des Schreckens auslöste.



Kōji Suzuki



# „Ich mag die meisten Horrorromane überhaupt nicht.“

Kōji Suzuki

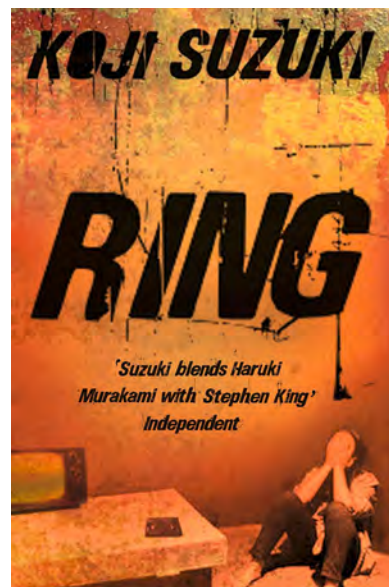
Nakata übersetzte Suzukis beklemmende Atmosphäre mit minimalistischer Präzision in Bilder: das Flimmern des Fernsehschirms, das Rauschen der Videokassette, die langsamen, knochigen Bewegungen der bleichen Frau mit den schwarzen Haaren – Sadako Yamamura. Mit *Ringu* wurde Sadako zur Ikone. Sie war kein klassisches Monster, sondern ein Symbol: die Verkörperung des verdrängten Schmerzes, der plötzlich aus den Tiefen der Technik hervorkriecht. Der Film wurde zum Inbegriff des sogenannten J-Horror, einer Welle japanischer Horrorfilme, die Ende der 1990er Jahre weltweit für Furore sorgte. Die amerikanische Neuverfilmung *The Ring* (2002) von Gore Verbinski katalysierte die Geschichte endgültig in die globale Popkultur. Naomi Watts als Re-

porterin Rachel Keller, das ikonische „Sieben Tage“-Telefonat, die berühmte Brunnenzene – all das sind längst Teil des filmischen Gedächtnisses geworden. Doch während Hollywood das Konzept mit Hochglanz und Tempo versah, blieb Suzukis Original eine stille, unheimliche Meditation über Wissen, Schuld und Tod.

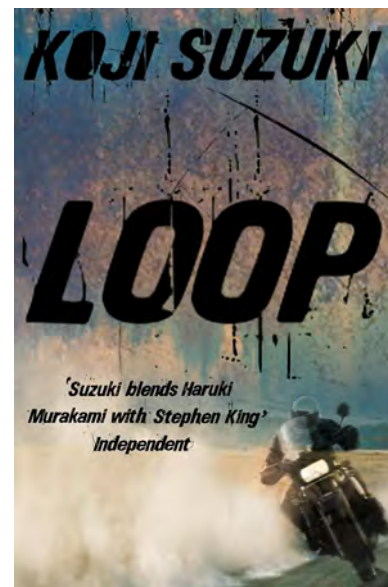
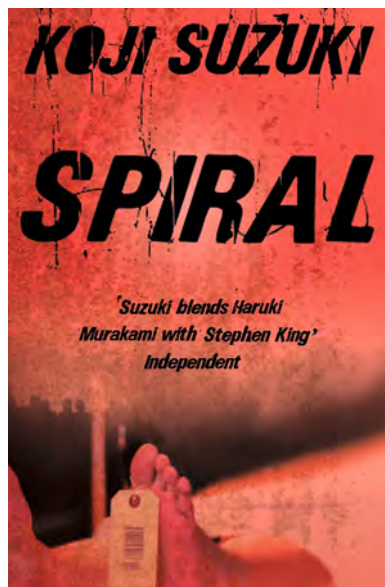
## Der Philosoph des Schreckens

Kōji Suzuki wird oft als „japanischer Stephen King“ bezeichnet – ein Vergleich, der zwar schmeichelhaft, aber auch unvollständig ist. Suzuki ist weniger der Chronist der Gesellschaft, mehr der Metaphysiker des Grauens. Seine Geschichten sind strukturierte Denksperimente, in denen Wissenschaft, Spiritualität und Mythologie aufeinanderprallen.

Im weiteren Verlauf der *Ring*-Trilogie (*Spiral*, 1995, und *Loop*, 1998) entfernt er sich zunehmend vom klassischen Horror und führt seine Leser und Leserinnen in ein labyrinthisches Geflecht aus DNA-Codes, Simulationstheorien und existenziellen Fragen. Was, wenn die Realität selbst ein Informationsvirus ist? Was, wenn das Böse nichts Übernatürliches, sondern eine logische Konsequenz unserer Neugier ist? Suzuki studierte Erziehungswissenschaften an der Keio-Universität und arbeitete lange als freier Schriftsteller, bevor der Erfolg einsetzte. Diese intellektuelle und zugleich empirische Herangehensweise spürt man in seinem Werk: Seine Monster haben Theorien, seine Geister Hypothesen. Selbst Sadako, das Herz des Grauens, ist in Suzukis Welt mehr Opfer als Täterin – das Produkt von Ausgrenzung, Misshandlung und wissenschaftlicher Hybris.



Die Ring-Buch-Trilogie



Sayurishine als Sadako, Bilder: Lisa Boettcher © Super Verlag

## Das unheimliche Japan

Kōji Suzuki schreibt nicht in der Dunkelheit, sondern über die Dunkelheit im Alltag. Er findet das Unheimliche dort, wo Tradition und Moderne kollidieren – in der technisierten Einsamkeit Tokios, in der stillen Verzweiflung der Familien, in den kalten Fluren der Wissenschaft. Der Horror, so scheint er zu sagen, ist in Japan nie weit entfernt, weil das Land selbst voller Geister ist: Erinnerungen, Erwartungen, gesellschaftliche Zwänge. In seinen Kurzgeschichten und späteren Romanen – etwa *Dark Water* (1996) – bleibt Suzuki diesem Prinzip treu. Wasser, Technologie, Vergessen – immer wieder tauchen dieselben Motive auf, als würde der Autor selbst vom eigenen Kreis des Schreckens verfolgt.

Heute, mehr als dreißig Jahre nach der Veröffentlichung von *Ring*, ist Kōji Suzuki eine feste Größe in der internationalen Literaturlandschaft. Seine

Werke wurden in Dutzende Sprachen übersetzt, mehrfach adaptiert und sogar als Manga umgesetzt. Und doch bleibt Suzuki ein Mann, der den Schrecken lieber andeutet, als ihn zu zeigen.

In einer Welt, in der Horror oft mit Splatter und Schockeffekten gleichgesetzt wird, erinnert uns Suzuki daran, dass wahre Angst in der Stille liegt – in der Sekunde, bevor der Bildschirm flackert. Kōji Suzuki hat uns gelehrt, dass der Horror nicht im Fernseher wohnt. Er ist längst in uns eingezogen.





**WENN RACHE EIN  
GESICHT BEKOMMT.  
SADAKO.**



## DAS TAPE

### DIE MAXIMALE BEKLEMMUNG AUF VHS



Ein flackerndes Video, fragmentarisch und verstörend. Kein Blut, kein Schrei – nur rauschende Bilder, die sich anfühlen wie ein Albtraum, den man schon einmal geträumt hat, und der sich nie ganz erklären lässt. Bilder: Szenen aus dem Video

#### Der stille Architekt des Schreckens

Er gilt als der Vater des modernen japanischen Horrors, doch Kōji Suzuki ist kein Freund von Dunkelheit. Wer ihn trifft, begegnet keinem kauzigen Nachtmenschen, sondern einem ruhigen, fast sportlichen Intellektuellen, der lieber draußen ist als im Schreibzimmer. Vielleicht liegt darin das Geheimnis seines Erfolgs: Seine Angstgeschichten entstehen nicht aus dem Schatten – sondern aus der Beobachtung des Lichts.

#### Der Abenteurer, der zum Schriftsteller wurde

Bevor Suzuki Schriftsteller wurde, war er Abenteurer. Er reiste per Motorrad durch Japan, kletterte auf Berge, schlief in Zelten. Er sagt selbst, er schreibe am liebsten „unter freiem Himmel“. Diese Rastlosigkeit, dieses Suchen nach Grenzen, spiegelt sich in seinen Texten: Die Figuren sind immer unterwegs, auf der Flucht, auf der Suche – nach Wahrheit, nach Sinn, nach Erlösung.

Suzuki wurde 1957 in Shizuoka geboren und studierte Erziehungswissenschaften an der Keio-Universität. Eigentlich wollte er Lehrer werden, doch die Literatur zog ihn stärker an. Er arbeitete jahrelang in Gelegenheitsjobs, schrieb nachts und lebte bescheiden. Erst mit dem Erfolg von *Ring* (1991) kam der Durchbruch – ein literarischer Volltreffer, der sein Leben verändern sollte.

#### Der Pädagoge des Grauens

Man merkt seinen Geschichten an, dass Suzuki Pädagogik studiert hat. Er erklärt den Schrecken, statt ihn einfach ablaufen zu lassen. Seine Monster folgen einer Logik, seine Geister sind Symptome. Der Horror ist bei ihm nie bloße Effekthascherei, sondern Teil eines Systems, einer Frage: Warum fürchten wir uns? Er selbst sagte einmal: „Ich schreibe keine Gruselgeschichten, ich

ERIKALUST

Powered by | CONCORDIUM

verifymy

SXPR

sxtecheu

SOMOS MEDUSA

linq

## INDUSTRY NEWS

# Vice Policy Digital Forum Barcelona 21-22 NOV

For professionals  
operating in high-risk  
business

sxtecheu





kann. In Japan gilt er als moderner Philosoph des Unheimlichen, ein Mann, der Technologie, Mythos und Wissenschaft miteinander verschmilzt. Seine Bücher sind Lehrstücke über unsere Sehnsucht nach Kontrolle – und über die Panik, wenn sie uns entgleitet. Und so passt es, dass Suzuki selbst die Ruhe in Person ist. Der Mann, der uns Sadako schenkte – jene bleiche Gestalt, die aus dem Fernseher steigt – lebt in einem unspektakulären Haus, trinkt grünen Tee und meidet die Öffentlichkeit. Sein Leben ist das Gegenteil seines Werkes: still, konzentriert, geerdet.

### Der Kreis schließt sich

Drei Jahrzehnte nach *Ring* gilt Suzuki als Kulturautor – nicht nur des Horrors, sondern der modernen japanischen Literatur. Doch er selbst sieht das bescheiden: „*Ich habe nie versucht, Angst zu machen. Ich wollte nur verstehen, warum sie existiert.*“ Ein Satz, der ihn besser beschreibt als jeder andere.

**Kōji Suzuki schreibt keine Geistergeschichten. Er schreibt über uns.**

Carsten Gritzan

Ring. Auch als Manga erfolgreich. Jedoch weniger nachwirkend als der Film. In Deutschland ist die Reihe im Egmont-Verlag erschienen.



*schreibe über Informationssysteme.*“ In der Tat – seine Bücher sind wie Experimente. *Ring* erforscht, wie Wissen sich wie ein Virus verbreitet. Loop untersucht, was passiert, wenn Realität selbst zur Simulation wird. Angst ist bei Suzuki nicht das Ziel, sondern das Werkzeug zur Erkenntnis.

### Zwischen Familie, Zen und Stille

Trotz seines internationalen Erfolgs lebt Suzuki zurückgezogen. Er ist verheiratet, Vater von zwei Töchtern und bezeichnet sich als Minimalist. Kein luxuriöses Arbeitszimmer, keine PR-Maschinerie – nur Notizbuch, Laptop und Disziplin. Wenn er schreibt, sucht er die Ruhe: ein Café, ein Campingplatz, manchmal den Strand. Diese Gelassenheit ist typisch für ihn. Er joggt regelmäßig, meditiert, reist viel. In Interviews sagt er, dass Bewegung ihm beim Denken hilft. Vielleicht deshalb wirken seine Geschichten so fließend, so organisch. Sie haben Rhythmus – wie das Meer, das in Dark Water unaufhörlich rauscht.

### Der Denker, nicht der Grusler

Kōji Suzuki hat nie das Ziel gehabt, jemanden zu erschrecken. „*Ich wollte verstehen, warum wir Angst brauchen*“, sagte er einmal. Für ihn ist Horror kein Genre, sondern ein Zustand – eine Linse, durch die man das Leben betrachten

kiss







**The Ring Collection**  
Blu-ray  
Bonusmaterial  
Arrow Video

## WATCH

**Dark Water**  
Limited Mediabook  
Bonusmaterial  
J-Horror Collection



## COLLECT

**Sadako**  
Action Toy  
BANDAI NAMCO

## PLAY



kiss

**SCARE  
TO  
DEATH**



16

**must  
have**

**trust  
& buy**



# Sexland Adventures

von Lucas Paixão

**Die heißesten,  
lustigsten  
& ausgefallensten  
Erotik-Manwha  
aus Taiwan!**



**Cover  
mit Silber-  
folie**

Euromanga und Manhwa, Manhua und Webtoon, mal farbig, mal schwarz-weiß, aus jedem Genre und für jede Zielgruppe: Das ist SPLITTER MANGA+!

Ihr findet SPLITTER MANGA+ überall, wo es Bücher gibt – fragt im Laden eures Vertrauens oder bestellt direkt im Splitter Webshop!

News und Specials rund um SPLITTER MANGA+ gibt's im Netz, im Newsletter und auf den Socials:



@splittermangaplus  
www.splitter-manga.de

**SPLITTER  
MANGA+**



# Wenn Leiden- schaft zu Sound wird

# Kathalea NOIR



The magazine for adult nerd and cult culture  
Das Magazin für erwachsene Nerd- und Kultkultur

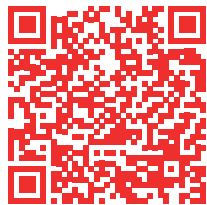
Bild: Lisa Baettcher © Super Verlag





„Ich wollte Musik  
machen, die nicht nur  
gut klingt, sondern  
meine Welt erzählt –  
das, was viele denken,  
aber keiner ausspricht.“

Kathalea Noir



Album  
**Dreckige Nacht**  
Scan code and enjoy!





## Freiheit, Ausdruck und Empowerment

Wer die charismatische Künstlerin Kathalea Noir kennt, weiß: Sie ist weit mehr als nur ein Gesicht aus der Erotik- und Entertainmentwelt. Die selbstbewusste Künstlerin vereint Musik, Ästhetik und Persönlichkeit auf einer einzigartigen Weise.

Bekannt durch ihre markante Ausstrahlung und ihre authentische Art, hat Kathalea sich entschieden, ihrer Kreativität eine neue Stimme zu geben – mit Musik, die genauso sinnlich, ehrlich und direkt ist wie sie selbst.

Ihre Songs wie „**Deine Fantasie – mein Business**“, „**Venus Queen**“ oder „**Limitless**“ zeigen, dass hinter der Fassade einer Performerin eine Frau steckt, die genau weiß, was sie will: Freiheit, Ausdruck und Empowerment.

Mit ihrer Musik möchte Kathalea Brücken schlagen – zwischen Erotik, Kunst und Selbstverwirklichung. Sie steht für alle, die sich nicht in Schubladen stecken lassen wollen, und nutzt ihre Stimme, um genau das zu zeigen: „**Ich lebe, was ich fühle – ohne Filter.**“







## Selbstverwirklichung

Was als kreative Leidenschaft begann, ist inzwischen zu einem festen Bestandteil ihrer Marke geworden. Heute verbindet sie elektronische Beats mit klaren deutschen Vocals, Club-Vibes mit emotionaler Tiefe – immer mit dieser unverwechselbaren Mischung aus Sex-Appeal und Selbstbestimmung, die zu ihrem Markenzeichen geworden ist.

**Kathalea**  
**NOIR**



„Ich lebe, was ich  
fühle – ohne Filter.“

*Kathalea Noir*



Bild: Lisa Boettcher © Super Verlag



**NUMBER  
ONE IN NERD  
CULTURE.**

PRINTED IN  
FULL  
COLOR





# SLASHER TRASH



## A deep cut

**Wenn sich blutige Teenagerträume, dampfende Nebelwälder und kreischende Final Girls zur ultimativen Hommage an ein unterschätztes Filmgenre vereinen, dann steckt vermutlich Gareth Morgan als Produzent dahinter. Als ausführender Produzent von Slasher Trash hat er sich nicht nur dem maskierten Wahnsinn des Slasher-Films verschrieben, sondern nun auch einer ganz besonderen Mission: einer Dokumentation, die das Genre feiert, erforscht und endlich dorthin hebt, wo es seiner Meinung nach hingehört – ins Rampenlicht.**

**Hallo Gareth, schön, mit dir zu sprechen. Du bist der ausführende Produzent von „Slasher Trash“, hast aber auch an Filmen wie „Final Summer“ oder „Go Away“ mitgearbeitet. Wie fühlt es sich an, jetzt an einem Dokumentarfilm statt an einem Spielfilm zu arbeiten? Gibt es Unterschiede und wie äußern sich diese, falls vorhanden?**

Erst einmal hallo und danke für die Einladung zum Gespräch. Oh, das ist für mich ein ganz anderer Aspekt. Als in Großbritannien ansässiger ausführender Produzent von Indie-

Slashern besteht meine Aufgabe im Wesentlichen darin, die Filme in der Slasher-Trash-Community zu unterstützen, zu bewerben und das Bewusstsein dafür zu schärfen. Die Arbeit an dieser Dokumentation ist viel praktischer. Es ist ein Herzensprojekt, bei dem ich von Anfang bis Ende direkt in den gesamten Prozess eingebunden bin. Ich bin an jeder Entscheidung beteiligt, und Michael Gingold, das Team von CREATORVC und ich treffen uns regelmäßig, um die Produktion zu steuern.

**Zu den weiteren CREATORVC-Projekten gehören die von Kritikern gefeierte Trilogie „In Search of Darkness“, die Horror-Gaming-Dokumentation „TerrorBytes“ und das mit dem Rondo-Hatton-Award ausgezeichnete „Aliens Expanded“. Hast du auch an diesen Projekten mitgewirkt? Und wie war die Erfahrung, wenn dem so war?**

Nein. Slasher Trash ist CREATORVCs erste Zusammenarbeit mit jemandem außerhalb des Kernteams, und ich fühle mich sehr geehrt, dass Robin Block (CEO von CREATORVC) auf mich zugekommen ist und meine Marke/Community für die Umsetzung eines so fantastischen Projekts ausgewählt hat. Es ist ein wahrgewordener Traum, denn eine ausführliche Dokumentation, die sich ausschließlich dem Slasher-Subgenre widmet, ist genau das, was ich mir seit



Gareth "Slasher Trash" Morgan

Jahren sehnlichst wünsche. Und jetzt machen wir eine unter meinem Markennamen. Ich kann es kaum glauben!

**Zurück zu den Filmen: du arbeitest hauptsächlich im Slasher-Genre, wie sein Spitzname ja schon deutlich macht. Aber warum reizt dich diese Art von Filmen so sehr? Ist es die Rohheit, die Zügellosigkeit und die eher einfache Formel, die für die Herstellung eines solchen Films verantwortlich ist?**

Im Grunde genommen ja. Ich war schon immer ein großer Horrorfan, aber mit etwa zehn Jahren merkte ich, dass mich Slasher mehr interessierten, und habe es nie bereut. Seitdem bin ich davon besessen und habe deshalb 2017 die Slasher-Trash-Community gegründet. Slasher haben etwas so Einfaches und Zugängliches, aber im Kern sind sie auch ziemlich furchteinflößend. Ein maskierter Wahnsinniger, der Teenager abschlachtet, ist Stoff für urbane Legenden, und als Kinder hatten wir Angst davor, solche Geschichten zu hören. Verdammt, wir hatten Angst davor, diese Filme anzuschauen, weil sie sich

größtenteils so anfühlten, als könnte es dir in deiner Stadt passieren. Ob in der verschlafenen Vorstadt, an der High School oder tief im Wald. Wir alle fühlten uns gefährdet und verletztlich. Wir konnten uns mit den Sorgen und Nöten der Kinder auf der Leinwand identifizieren, aber letztendlich wussten wir, dass WIR sicher waren, ob wir sie zu Hause oder im Kino sahen.

Außerdem gibt es nichts wie die tragischen Eröffnungsprologe, Masken, unbeschwerte Teenager, Verfolgungsjagden, blutige Morde, die „Final Girls“, Krimis und wahnsinnige Finals. All das gibt es bei Slashern. Eine einfache, aber effektive Formel. Es sind Party-Horrorfilme. Endlose Unterhaltung.

**Weg vom Slasher-Genre. Wenn du über unbegrenzte finanzielle Mittel verfügen würdest, würdest du trotzdem einen Slasher drehen und ihn mit Stars besetzen, die vorher unerschwinglich waren? Oder würdest du eine ganz andere Art von Film machen?**

"Slashers all the way", also Slasher, ja, ganz klar. Wenn ich morgen im Lotto gewinnen würde, würde ich eine Slasher-Trash-Produktionsfirma gründen und mich auf die Produktion von Slashern auf der ganzen Welt spezialisieren, aber ich würde mich besonders auf den britischen Markt konzentrieren. Wir produzieren hier nicht genug Slasher. In der goldenen Ära von 1978 bis 1984 lief es schleppend, und jetzt ist es nicht viel besser. Großbritannien braucht mehr Investoren, die das Subgenre unterstützen, und das Talent, die Filme zu drehen.

**Womit ich bei deinen Wurzeln wäre: Was hat dich dazu bewogen, zu sagen: „Ich produziere jetzt Filme.“? Und hast du nie daran gedacht, ein Drehbuch zu schreiben oder gar selbst auf dem Regiestuhl Platz zu nehmen, um deine ganz eigene Vision zu verwirklichen?**

Als ich jünger war, wollte ich Schauspieler werden. Dann Regisseur. Dann Autor. Im Grunde wurde mir klar, dass das alles nichts für mich war, weil mir die Motivation fehlte, es zu versuchen. Erst als ich die Slasher-Trash-Community gründete, wurde mir klar, dass meine Motivation darin bestand, meine Plattform zu nutzen, um das Subgenre zu fördern und am Leben zu erhalten. Eines Tages kam ich über Facebook mit Deborah Voorhees von „Freitag der 13. Teil 5: Ein neuer Anfang“ ins Gespräch, und wir tauschten Ideen für Kills für einen Indie-Slasher namens „13 Fanboy“ aus, den sie gerade schrieb und bei dem sie Regie führte. Schließlich schloss ich einen Deal mit ihr und ihren Produzenten ab, wurde ausführender Produzent, besuchte eine



# „Slasher sind Party-Horrorfilme. Endlose Unterhaltung.“

Gareth Morgan

Aufführung in London und verbrachte einige Zeit mit Deborah. Von diesem Moment an war ich süchtig und wusste, dass ich anderen Indie-Slashern helfen wollte.

**Gibt es in der Filmbranche auch Vorbilder für dich, die dich für deine eigenen Projekte inspiriert haben? Vielleicht sogar Leute, die an den „alten Meistern“ wie „Halloween“ oder „Freitag der 13.“ mitgearbeitet haben, um nur zwei der bekanntesten Beispiele zu nennen?**

Nun, wie ich gerade erwähnt habe, wäre Deborah Voorhees die erste, da sie ein so liebenswerter Mensch ist und die kreativen Bemühungen aller so unterstützt. Als großer Fan der „Freitag der 13.“-Reihe war es ein echter „Kneifmich“-Moment, bei der Produktion/Promotion ihres Films mitzuhelfen und Zeit mit ihr als Kollegen zu verbringen. Es war eine fantastische Erfahrung, mit ihr zu arbeiten. Ich bin im Grunde von jedem Indie-Produzenten inspiriert, der im Slasher-Subgenre arbeitet. Es gibt so viele da draußen, die ihr ganzes Herzblut verbrennen, über Crowdfunding und andere Wege Geld sammeln, während sie Vollzeit arbeiten und sich um ihre Familie kümmern, nur um einen Film zu realisieren. Sie verdienen kaum Geld, daher ist der Erfolg selten größer als das Risiko, aber sie setzen alles für ihre Liebe und Leidenschaft aufs Spiel. Das respektiere und bewundere ich.

**Kommen wir zum Abschluss noch zur Zukunft: Wie geht es bei dir aktuell weiter? Welche Filmprojekte treibst**

**du voran? Kannst du uns und den Lesern dazu Auskunft geben oder vielleicht sogar schon Interessantes zum Inhalt verraten? Ich habe gelesen, dass sich der Film „The Boy From Below“ bereits in der Postproduktion befindet und die Vorproduktion von „My Blade Is Your Salvation“ bereits abgeschlossen ist.**

Ja, „The Boy From Below“ hatte gerade am 5. September 2025 Premiere, also haltet die Augen nach dem Veröffentlichungstermin offen. „My Blade Is Your Salvation“ wird weiterhin über Indiegogo per Crowdfunding finanziert und läuft sehr gut.

„New Fears Eve“ und „The Slasher Nurse“ stehen hoffentlich kurz vor dem Vertrieb, also werden wir sie mit etwas Glück bald sehen. Eine Blu-ray-exklusive Mini-Fortsetzung von „The Slasher Nurse“ mit dem Titel „The Slasher Nurse: Farm House“ wurde ebenfalls gedreht.

„The Barn – Part III“ befindet sich derzeit in der Postproduktion und sollte irgendwann nächstes Jahr erscheinen. Ich arbeite außerdem an einem neuen Snowbound-Slasher namens „Shiver: Slaying All Night“ und einem weiteren namens „The Last Sleepover“, der sich derzeit in Postproduktion befindet. Ich freue mich darauf, an weiteren Projekten mitzuwirken, aber in den nächsten 12 Monaten dreht sich alles um „Slasher Trash: The Ultimate Documentation“! Ihr könnt euch auf [slashertrashdoc.com](http://slashertrashdoc.com) in die Warteliste eintragen, um alle Neuigkeiten, Updates und hoffentlich eine weitere Chance zum Kauf der Dokumentation zu erhalten. Je mehr

Namen wir auf die Liste desto größer sind unsere Chancen, sie wieder verfügbar zu machen.





KISS MY MAG ist offizieller  
Medienpartner der Venus 2025

# venus 2025

**UNPERFEKT, SCHRÄG,  
EHRlich...BERLIN EBEN!**

Wenn es glitzert, blinkt, stöhnt und irgendwo eine Discokugel an einem Latexgeschirr hängt, dann weiß man: Die Venus ist wieder da. Die Erotikmesse, die seit Jahrzehnten zwischen Tabubruch und Tradition pendelt, hat auch in diesem Jahr ihre Pforten geöffnet – und die KISS MY MAG Redaktion war mittendrin. Als Medienpartner. Irgendwo zwischen Hoppla! und Oho!

## **Ein Rausch aus Reizen – und Realitäten**

Gleich am Eingang wehte uns der Duft von Popcorn, Pheromonen und einem Hauch zu viel Glitzer entgegen. Die Venus ist kein Ort für leise Töne – sie ist ein Spektakel, ein Jahrmarkt der Sinne, der mit einer unverfrorenen Selbstverständlichkeit die Grenze zwischen Kunst, Kommerz und Körperkult verwischt. Doch diesmal, 2025, spürte man einen Wandel. Zwischen all den ikonischen Camgirls, OnlyFans-Stars und den Veteraninnen der Branche zeigte sich eine neue Generation von Erotik-Creatorinnen: queer, divers, selbstbestimmt – und mit einem klaren Blick dafür, dass Sinnlichkeit längst mehr ist als Schmuddelcontent und Silikonästhetik.

## **Wenn Latex auf Lächeln trifft**

„Ich mach das, weil ich's liebe – nicht, weil ich muss“, sagt eine Content-Creatorin aus Hamburg, während sie auf einem rosafarbenen Plüschsofa posiert. Ihre Fans stehen Schlange, nicht für Autogramme, sondern für ehrliche Gespräche.

**my mag**

**DIE VENUS  
2025 IN BERLIN**

# Zwischen Hoppla und Oho

Von Carsten Gritzan





gen: „Freizügigkeit ist kein Trend – sie ist eine Haltung.“ Und genau das spürt man in diesen Momenten: Die Venus 2025 ist dabei, sich neu zu erfinden. Zwischen LED-Strips und Liebeschaukeln entsteht Raum für Gespräche über Konsens, Diversität und Kreativität.

#### Der kuratierte Kontrollverlust

Es gibt Dinge, die gehen wirklich nur auf der Venus in Berlin. Nirgends sonst spaziert man zwischen Männern in Pferdmasken, Dragqueens in LED-Korsetts und Paare, die im Partnerlook aus Latex und Lächeln auftreten – und das alles, ohne dass jemand die Stirn runzelt. Hier darf man, was draußen bestenfalls geflüstert wird. Man darf neugierig sein, laut lachen, rot werden, staunen. Die Venus ist ein Ausnahmezustand im besten Sinne: ein Ort, an dem Freizügigkeit zur Selbstverständlichkeit wird und der Körper nicht mehr Objekt, sondern Ausdruck ist.

„Sexualität ist Identität – und die darf bunt sein.“ Worte, die zwischen all den Leuchtschriften und lüsternen Blicken hängen bleiben.

Nebenan präsentiert ein Start-up die neuste Generation KI-gesteuerter Toys – mit Nachhaltigkeitszertifikat, wohl-gemerkt. Zwischen Gummipuppen und Gadgets, die mehr können als der durchschnittliche Smart Speaker, schwingt ein Gefühl von Zukunft mit. Vielleicht ist das der neue Spirit der Venus: weniger Porno, mehr Perspektive.

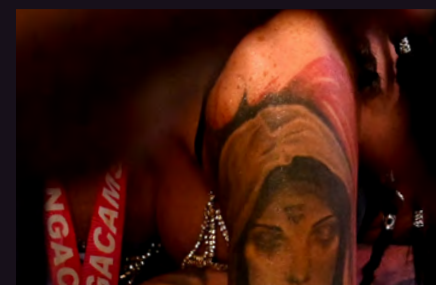
#### Erotische Evolution

Ein Raum, der weniger nach Messe und mehr nach Community roch (im besten Sinne). Hier trafen sich Menschen, die Lust nicht verkaufen, sondern verstehen wollen. Panels über Körperakzeptanz, digitale Intimität und Ethik im Adult Content – Themen, die zeigen, dass auch in der Welt der Lüste Nachdenken sexy sein kann. Manchmal ertappt man sich dabei, wie man zwischen zwei absurd kostümierten Influencern steht und denkt: Das hier ist eigentlich genau richtig so. Ein Satz bleibt besonders hän-



#### Von schamlos zu charmant

Natürlich gibt es sie noch, die altbekannten Stände, an denen der Humor irgendwo zwischen 1998 und einem schlecht gealterten Kalenderspruch stehen geblieben ist. Dort, wo man das Gefühl bekommt, jemand habe das Wort „Empowerment“ für eine neue Toy-Marke gehalten. Aber selbst dort: Man lacht. Man schüttelt den Kopf. Man findet's irgendwie liebenswert – denn die Venus ist wie Berlin selbst: unperfekt, schräg, ehrlich.



Zwischen  
Hoppla  
und Oho



# Die Zukunft der Branche gehört jenen, die Persönlichkeit über Perfektion stellen.

Spielwiese, auf der man genau weiß, wo der Spaß endet und das Strafrecht beginnt.

Die moralischen Grenzen aber – die sind fließender, persönlicher, interessanter. Für manche ist die Venus eine Offenbarung, für andere eine Überforderung. Doch gerade das macht ihren Reiz aus: Wer hierherkommt, sucht nicht nur Erotik, sondern auch Bestätigung, Zugehörigkeit, vielleicht ein kleines Stück Mut. Das Versprechen lautet: Du darfst du selbst sein, ohne Erklärung, ohne Scham. Zwischen Dildo-Start-ups und Burlesque-Performances schwingt so etwas wie Utopie mit – die Idee, dass Sexualität nichts Schmutzigen, sondern etwas Kreatives, Verspieltes, Menschliches ist.

Und ja – natürlich ist die Venus auch Kommerz. Wer das bestreitet, hat den blinkenden Merchandise-Stand mit sprechenden Vibratoren verpasst. Doch der Handel ist hier nur das Vehikel, nicht der Kern. Denn die Messe lebt von dem Gefühl, für ein paar Stunden in einer Welt zu sein, in der nichts verurteilt wird – außer vielleicht schlechte Laune. Es ist ein kontrolliertes Chaos, ein kuratierter Kontrollverlust.



**Zwischen  
Hoppla  
und Oho**

Und genau das zieht jedes Jahr Tausende nach Berlin: die Sehnsucht nach einer Freiheit, die man sonst nur denkt, aber hier ganz ungeniert leben darf.

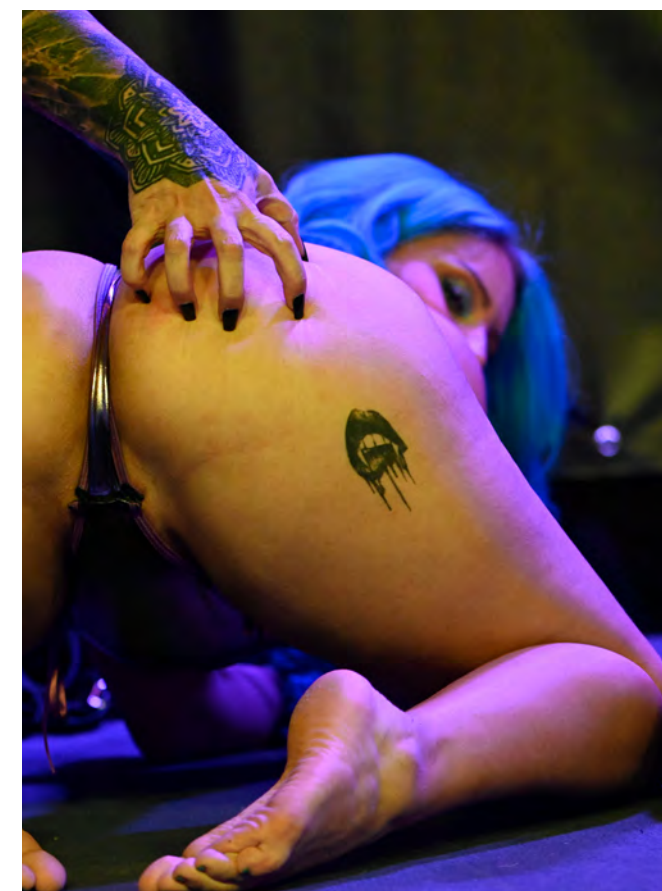
## **Zukunft der Lust – zwischen Algorithmus und Authentizität**

Wer über die Venus schlendert, sieht mehr als Erotik – man sieht einen Seismographen gesellschaftlicher Veränderungen. Die Messe war schon immer ein Gradmesser für den Zeitgeist, und 2025 zeigt sie deutlich: Die Erotikbranche steht an einem Wendepunkt. Wo früher DVD-Verkäufe und peinlich-verpixelte Bannerwerbung dominierten, regieren heute Content, Community und Technologie. Die Zukunft der Lust ist digital, divers und datengetrieben – aber sie hat ein Herz aus Fleisch und Blut.


Die großen Player setzen längst auf KI, Personalisierung und immersive Erlebnisse. Sextech-Unternehmen entwickeln Produkte, die Gefühle simulieren, Reaktionen lesen, ja sogar Stimmungen erkennen. Was früher Science-Fiction war, liegt nun vibrierend in der Hand. Erotik wird individualisiert – maßgeschneidert für jede Vorliebe, jedes Bedürfnis, jedes Geschlecht. Das klingt nach Kommerz, aber dahinter steckt auch eine neue Intimität: die Suche nach Verbindung in einer hypervernetzten Welt.

Für die freien Creator\*innen ist das zugleich Chance und Herausforderung. Die Plattformen, die ihnen einst Selbstbestimmung gaben, sind inzwischen selbst Konzerne mit Regeln, Algorithmen und Paywalls. Wer bestehen will, muss nicht nur sexy, sondern smart sein: eigene Marken aufbauen, Communitys pflegen, Diversität leben – und dabei Haltung zeigen. Die Zukunft der Branche gehört jenen, die Persönlichkeit über Perfektion stellen. Wer Authentizität mit Ästhetik verbindet, wird gehört, gesehen, gebucht.

Auch wirtschaftlich verschiebt sich das Machtgefüge. Statt Studios und Labels verdienen nun Einzelpersonen an Abos, Fanclubs, personalisierten Clips und digitalen







Im Web gehen wir immer  
einen Schritt weiter...  
manchmal auch zu weit!

Ausschnitte aus der Performance findet  
ihr auf: [www.super-verlag.de](http://www.super-verlag.de)

Zwischen  
Hoppla  
und Oho



# Die Erotik von morgen ist ein Spiegel für Selbstbestimmung, Technologie und Kreativität.

Erlebnissen. Die Erotikindustrie wird dezentral, fast demokratisch – jede\*r mit Smartphone kann sein eigener Verlag, Regisseur, Performer sein. Die Venus 2025 zeigt das in greifbarer Form: Nicht die größten Stände ziehen das Publikum, sondern jene, wo Echtheit, Humor und Haltung dominieren.

Die Erotik von morgen ist kein schmutziges Geschäft, sondern ein Spiegel für Selbstbestimmung, Technologie und Kreativität. Zwischen VR-Brille und Vibrator entsteht ein neues Kapitel der Sinnlichkeit – eines, das weniger von Scham, sondern von Selbstbewusstsein erzählt.

## Eine Messe der Extreme

Die Venus bleibt ein Ausnahmezustand – ein großes, schillerndes „Hoppla!“ mit Momenten, die man nur mit einem „Oho!“ quittieren kann. Es ist eine Messe der Extreme, in der sich Fremdscham und Faszination umarmen, und am Ende doch ein Lächeln bleibt.

Denn wer mit offenen Augen (und offenem Geist) durch die Hallen geht, merkt schnell: Erotik ist 2025 nicht nur ein Körperthema. Sie ist ein kulturelles Statement. Und genau deshalb sind wir nächstes Jahr wieder dabei – irgendwo zwischen Hoppla und Oho.

*Text: Carsten Gritzan  
Bilder: Lisa Boettcher*

[www.super-verlag.de](http://www.super-verlag.de)

kiss

# Zwischen Hoppla und Oho





# WANT LEVEL HORROR

WARUM WIR  
MONSTER  
BRAUCHEN

VON  
ALEXANDER FECHNER

Horror ist das einzige Genre, das uns nie anlügt. Komödien tun so, als wäre alles halb so schlimm. Dramen versprechen Erlösung, wenn man nur genug weint. Und Actionfilme? Die werfen uns Explosionen hin, damit wir nicht merken, wie leer es eigentlich knallt. Aber Horror schaut uns direkt in die Augen. Er zwingt uns hinzusehen, auch wenn wir längst wissen, dass hinter der Tür oder unter dem Bett nichts Gutes wartet. Vielleicht ist das der Grund, warum ich mich nie wirklich von Horror lösen konnte und es wohl nie werde. Es ist das ehrlichste Genre, das wir haben. Kein anderes erzählt so offen

von Angst, Scham und Schuld; dem ganzen Dreck, den wir sonst so schön unter den Teppich kehren. Horror hat keine Angst davor, hässlich zu sein. Und manchmal, ganz ehrlich, brauche ich genau das. Etwas, das mich daran erinnert, dass unter all dem Licht immer noch Schatten sind.

Natürlich hat jede Zeit ihre eigenen Monster. In den Dreißigern war es DRACULA; der Fremde, der uns verführt und aussaugt. In den Sechzigern NIGHT OF THE LIVING DEAD; Rassismus, Vietnam, das Amerika, das seine eigenen Kinder frisst. In den Siebzigern THE EXORCIST bracht die Angst, dass unser Glaube versiegt. ALIEN? Kapitalismuskritik und Genetikwahn.

Heute sind unsere Monster smarter und Gesellschaftsfähiger. Sie tragen Designerbrillen und rote Haare. Sind auffällig und haben garantiert einen eigenen Podcast. Kritiker nennen das dann Elevated Horror; Horror, der sich traut, mehr zu sein als Splatter und Schock. Ein hübsches Label, das eigentlich nur sagt: Endlich darf man Horror wieder ernst nehmen, weil er was mit Symbolik macht. Aber sind wir doch mal ehrlich: Horror war schon immer elevated. Er war schon Kunst, als Kunst sich noch nicht getraut hat, so ehrlich zu sein. Man muss nur hinsehen oder besser: aushalten und akzeptieren!

JORDAN PEELE

## DAS MONSTER TRÄGT EIN FREUNDLICHES LÄCHELN

Ich weiß noch genau, wie ich GET OUT zum ersten Mal gesehen habe. Der Moment, in dem ich merkte, dass hier gerade etwas passiert; etwas, das das ganze Genre durchrüttelt und dann neu sortiert. 2017. Kino. Ich saß da, Popcorn auf dem Schoß, und dachte: „Okay, das ist neu. Und gleichzeitig verdammt alt.“ Jordan Peele war bis dahin ein Typ, den ich nur mit Comedy in Verbindung gebracht hatte; Satire, Sketches und Parodien. Niemand hätte erwartet, dass er ausgerechnet mit einem Horrorfilm das Kino auf den Kopf stellt. Aber GET OUT war genau das: eine tektonische Verschiebung. Ein Film, der uns daran erinnerte, dass Horror immer dann am ehrlichsten ist, wenn er über das spricht, was wir nicht sagen wollen.

An der Oberfläche ist es fast ein klassisch gestrickter Horror Film; es könnte aber auch eine Satire sein. Ein junger schwarzer Mann besucht zum ersten Mal die Eltern seiner weißen Freundin.



Ein Wochenende auf dem Land; schönes Haus, gepflegter Garten, Wein am Nachmittag. Und dann: diese Blicke und unehrliche Lachen. Diese übertriebene Freundlichkeit. Jeder merkt; hier stimmt was nicht. Was folgt, ist ein Albtraum aus Hypnose, Gedankenkontrolle und Body Horror. Aber das eigentliche Grauen liegt nicht in der Hypnose-Szene (Sunken Place\*) oder im blutigen Finale.

Es liegt im Dazwischen: In den Gesprächen und in diesem höflichen Rassismus (übertriebene Freundlichkeit). „I would have voted for Obama a third time.“ Dieser Satz allein ist schon Horror, weil er so real wirkt. Es ist aber das freundliche Gesicht der Heuchelei. Genau hier zeigt uns Peel ein Monster, welches wir alle kennen und es trägt die Maske der liberalen, weißen Mittelschicht, die glaubt, auf der richtigen Seite zu stehen. Menschen, die Diversity feiern, aber nie ihre eigene privilegierte Position hinterfragen. Das Monster hier, trägt sagt: „Ich verstehe dich.“ Meint aber eigentlich: „Ich besitze dich.“



Der Protagonist Chris (Daniel Kaluuya) wird in diesem System langsam ausgelöscht, nicht mit Gewalt,

sondern mit Freundlichkeit. Peele macht daraus einen Horrorfilm mit Gesellschaftskritik, die so präzise ist, dass es weh tun muss. Die Armitage-Familie verkauft keine Seelen; sie verkauft Körper. In diesem Fall schwarze Körper. Und sie tut es mit wissenschaftlicher Logik, mit chirurgischer Kälte, mit der Selbstverständlichkeit des Konsums.

Das ist das Geniale an GET OUT: Es ist kein Film über das Böse im Keller. Es ist ein Film über das Böse am Esstisch. Ein Film über die Menschen, die glauben, sie hätten alles verstanden; Rassismus, Geschichte und Privileg. Das Monster ist also nicht der andere, der Fremde, der Unbekannte. Das Monster ist das System, das sich für aufgeklärt hält. Und das macht GET OUT so unglaublich beunruhigend.

Peele legt mit chirurgischer Präzision die Schichten einer Gesellschaft frei, die sich für postrassistisch hält. Er nutzt Horror,







keine wirkliche Katharsis. Das Böse wird besiegt – aber nicht wirklich! Es lebt weiter in den Strukturen, in den Gesprächen, in den guten Absichten weiter. Peele entlässt uns nicht aus dem Kino mit einem Schrei, sondern mit einem Knoten im Magen.

Ich glaube, genau deshalb hat dieser Film so eingeschlagen. Weil er uns daran erinnert hat, dass Horror nicht nur aus Blut besteht, sondern aus Wahrheit. Und dass die ehrlichsten Monster oft die sind, die sich selbst für die Guten halten.



Der **Sunken Place** ist einer der zentralen Momente in GET OUT. Chris wird hypnotisiert und fällt in eine endlose Leere. Bewegungslos und stumm. Gefangen im eigenen Körper. Was aussieht wie ein Albtraum, ist ein Bild für strukturelle Ohnmacht: für die Unsichtbarkeit Schwarzer Stimmen in einer Gesellschaft, die sich für farbenblind hält. Ein Raum ohne Bewegung, ohne Stimme, ohne Kontrolle aber mit Bewusstsein. Das ist das Verstörende. Peele beschreibt ihn als *kollektives Gedächtnis der Unterdrückten*: einen Ort, an dem Schreie ungehört verhallen, weil die Welt längst wegsieht.

ROBERT EGGERS

## DAS MONSTER AUS DER VERGANGENHEIT

um das Unsichtbare sichtbar zu machen: Mikroaggressionen, strukturellen Rassismus, die stille Gewalt des gut gemeinten Fortschritts.

Ich finde, was Peele hier macht, ist schon literarisch. Er baut das Setting eines klassischen Horrorfilms auf. Ein Haus, eine Familie, ein Geheimnis – und verwandelt es in ein soziologisches Experiment. Wie ein Autor, der Kafka, Baldwin und Romero in einem Drehbuch mischt. Und genau da liegt seine Stärke: GET OUT funktioniert als Horrorfilm, als Satire, als politische Analyse und als Studie über Angst: Gesellschaftsangst. Über die Angst, uns selbst im Spiegel zu sehen. Es gibt in GET OUT keine Rettung,

Ich habe THE VVITCH leider nie im Kino gesehen, aber vielleicht war das auch besser so. Zu Hause, spät in der Nacht, allein, war der Film verstörend genug. Nicht auf die typische Jump-Scare-Art, sondern auf diese leise und schleichende Weise, die dir noch Tage später im Kopf sitzt. Ich hatte etwas anderes erwartet und bekam stattdessen einen Film, der sich anfühlte wie ein kalter Fiebertraum über Glaube, Angst und das Böse in uns selbst. Während Peele mit GET OUT den Horror unserer Gegenwart zeigt, zieht uns Robert Eggers tief in die Vergangenheit. THE VVITCH war sein Debütfilm. Ein fast schon fanatisch genaues Kammerspiel über eine puritanische Familie im 17. Jahrhundert, die in der Wildnis neu anfangen will und daran zerbricht.

Eggers erzählt das mit der Präzision eines Historikers: alte Sprache,

authentische Kleidung, religiöse Strenge bis ins Detail. Aber was auf der Leinwand entsteht, ist viel mehr als ein Kostümfilm. Es ist ein Film über Angst als System. In dieser Familie ist alles Sünde. Ein Kind verschwindet: der Teufel muss es gewesen sein! Die Ernte misslingt: eine Hexe im Wald wars! Doch das wahre Gift kommt nicht von außen, sondern von innen: aus dem Glauben selbst, aus der Schuld, aus dem Zwang, in jedem Schatten eine Versuchung zu sehen. Die Hexe ist am Ende nur Spiegelbild dieser Angst, das Monster, das man sich erschaffen muss, wenn man zu lange nach Erlösung sucht.

Und dann kommt dieses Ende: Thomasin, die Tochter, unterschreibt im Buch des Teufels, entkleidet sich und steigt zum Hexensabbat auf. Viele sehen darin den Sieg des Bösen. Ich sehe darin etwas anderes: Befreiung. Ein Mädchen, das sich einer Welt entzieht, die ihr keine Luft zum Atmen lässt.

Eggers stellt damit eine unbequeme Frage: *Ist das Böse wirklich böse oder ist es manchmal einfach die einzige Form von Freiheit, die bleibt?*

NXT LVL HORROR

WARUM WIR MONSTER BRAUCHEN

Jordan Peele und Robert Eggers – zwei Regisseure, zwei völlig unterschiedliche Sprachen, aber dieselbe Botschaft. Peele spricht über das Jetzt, über uns, über die Strukturen, die wir geschaffen haben. Eggers blickt zurück und zeigt, dass unsere Geister älter sind, als wir glauben. Beide holen das Monster aus der Dunkelheit und halten es uns vors Gesicht – und das tut weh, weil wir es erkennen.



Die Klassiker der 60er und 70er sprachen über Dämonen, Aliens, kalten Krieg und Glaubenskrisen. Peele und Eggers erzählen von unseren heutigen Monstern – Rassismus, Geschichte, Schuld, Religion und Trauma. Das alles sind keine neuen Schrecken. Sie haben nur neue Gesichter und das ist wichtig.

Wenn du tiefer in das Genre einsteigen willst habe ich hier ein paar Bücher, die ich jedem ans Herz legen kann. DANSE MACABRE von Stephen King. Das Standardwerk über Horror und seine Kultur, ein absolutes Muss! HORROR VERSTEHEN von Tammo Holbein. Eine kluge und kompakte Analyse, die man immer wieder aufschlagen kann. Er zeigt uns mehr, von Literatur zu Film bis zum Videospiel. FEEDING THE MONSTER von Anna Bogutskaya. Eine leidenschaftliche Liebesbekenntnis an das Genre (leider bisher nur auf Englisch, aber extrem lesenswert). Und natürlich mein Buch: CONSUMED BY DARKNESS: Von der Finsternis verzehrt. Mit fünf Kurzgeschichten versuchte ich selbst, die Monster unserer Zeit zu greifen: Angst, Verlust, Erinnerung, und all das, was noch in der Dunkelheit unsere Seele lauert.



Und das war erst der Anfang!

In der nächsten Episode des FRIDAY NIGHT HORROR CLUB geht es weiter mit zwei weiteren Stimmen des modernen Horrors: Ari Aster (Hereditary, Midsommar) und Zach Cregger (Barbarian, Weapons). Die Beiden zeigen uns, dass das Monster längst kein Fremdkörper mehr ist, sondern in unseren Häusern, in unseren Familien und manchmal mitten in uns lebt.



# Der Kannibale von Paris

Von Carsten Gritzan

**EIN MORD,  
DER DIE WELT  
VERSTÖRTE**

**WARNUNG**  
Der folgende Artikel kann  
den Leser oder die Leserin  
eventuell verstören.

**Am 11. Juni 1981 erschütterte ein bizarrer Mordfall die Pariser Öffentlichkeit. Der 32-jährige japanische Student Issei Sagawa erschoss seine niederländische Kommilitonin Renée Hartevelt, zerstückelte ihren Körper – und aß Teile davon. Was wie ein Albtraum aus einem surrealistischen Film klingt, war reale, minutiös geplante Gewalt. Doch noch unglaublicher als die Tat selbst war, was danach geschah: Der Täter wurde nicht nur freigelassen, sondern kehrte in sein Heimatland zurück – wo er zum bizarren Medienphänomen wurde.**

## Der Mann hinter dem Monster

Geboren 1949 in Kobe, Japan, entstammte Issei Sagawa einer wohlhabenden Familie. Sein Vater war ein erfolgreicher Geschäftsmann, der Sohn wuchs in intellektuellen, privilegierten Verhältnissen auf. Schon früh beschrieb Sagawa selbst, wie er von krankhafter Schüchternheit und körperlicher Unsicherheit geprägt war: nur 1,52 Meter groß, mit einer fragilen Statur, fühlte er sich zeitlebens „klein und schwach“.

Bereits in seiner Kindheit entwickelten sich bei ihm verstörende Fantasien. In Interviews schilderte Sagawa, dass er schon als Jugendlicher den Wunsch verspürte, „schöne Frauen zu essen“. Später erklärte er, er habe den Drang als eine Art „ästhetischen Impuls“ empfunden – als Versuch, Schönheit zu besitzen, indem man sie einverleibt.

Diese morbide Vorstellung begleitete ihn, als er Ende der 1970er Jahre nach Frankreich ging, um an der Sorbonne Literatur zu studieren. In Paris traf er schließlich Renée Hartevelt – eine brillante, welt-offene Studentin, die er bewunderte und zugleich begehrte. Was als Freundschaft begann, endete in einem der bizarrsten Verbrechen des 20. Jahrhunderts.

## Der Mord in Paris

Am Abend des 11. Juni 1981 lud Sagawa Renée zu sich ein. Er bat sie, ihm beim Vorlesen deutscher Poesie zu helfen – angeblich für ein Uni-Projekt. Während sie las, nahm er eine Schusswaffe und erschoss sie von hinten in den Nacken. In späteren Geständnissen beschrieb er die Tat mit eisalter Präzision – ohne sichtbare Reue, eher wie ein Naturwissenschaftler,

*Issei*  
**Sagawa**



der ein Experiment protokolliert. Danach verbrachte Sagawa Tage damit, den Körper zu zerstückeln. Er fotografierte, notierte, aß Teile des Fleisches roh und gekocht. Schließlich verpackte er die Überreste in zwei Koffer, um sie in einem Pariser Park zu entsorgen – wo er von Passanten beobachtet und später von der Polizei gefasst wurde.

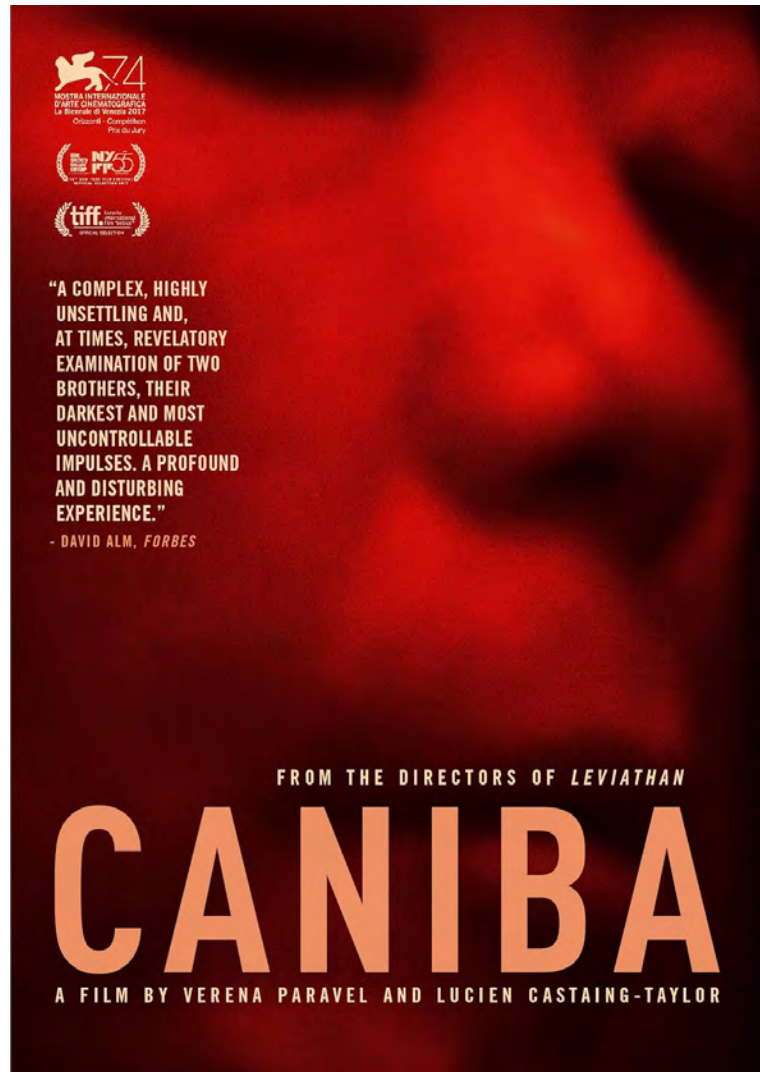
### Die Justiz und das Versagen der Vernunft

Der Prozess begann, doch Sagawa wurde bald als „geistig unzurechnungsfähig“ eingestuft. 1983 wurde er in eine psychiatrische Klinik in Frankreich eingewiesen. Nach nur zwei Jahren wurde er auf Antrag seines Vaters nach Japan überstellt – mit der Erwartung, dass er dort weiter unter Beobachtung bleiben würde. Doch in Japan erklärten die Ärzte ihn für „geistig gesund“ – und da die französischen Behörden die Akten nicht vollständig übermittelten, konnte keine erneute Strafverfolgung erfolgen. So wurde Issei Sagawa 1986 auf freien Fuß gesetzt. Ein freier Mann, ein verurteilter Kannibale – und plötzlich ein Medienstar.

### Ruhm, Tabu und der Kannibale als Popfigur

Nach seiner Freilassung 1986 kehrte Issei Sagawa nach Japan zurück – nicht als verstoßener Mörder, sondern als eine Art bizarre Berühmtheit. Während in Europa Entsetzen und moralische Empörung dominierten, reagierten viele japanische Medien mit einer Mischung aus Faszination und Schaulust. Zeitungen, Talkshows und Verlage rissen sich um den Mann, der die Grenzen des menschlichen Vorstellbaren überschritten hatte.

Sagawa verstand früh, wie er diese morbide Aufmerksamkeit in öffentliche Präsenz verwandeln konnte. Er inszenierte sich nicht als reuiger Täter, sondern als



Der Film CANIBA. Zwischen Kunst und Abgrund

exzentrischer Intellektueller, der bereitwillig über seine Tat sprach – mit erschütternder Offenheit und intellektueller Pose.

### Bücher, Essays und Selbstinszenierung

Noch im selben Jahr seiner Entlassung veröffentlichte er das autobiografische Buch „In the Fog“ (jap. „Kiri no naka“) – eine Mischung aus Tagebuch, Bekenntnis und ästhetischem Manifest, in dem er die Tat aus seiner Sicht beschreibt. Später folgten weitere Werke, darunter „What I Ate and What I Killed“, in denen er über seine Obsessionen, seine Sexualität und seine Gedanken über Kunst und Schönheit reflektierte. Er schrieb Kolumnen für Zeitschriften, mal als provokanter Essayist, mal als bizarre Kuriosität der Popkultur. 1992 erschien der Bildband „Cannibal“, in dem er in Zusammenarbeit mit Künstlern und Fotografen verstörende Selbstporträts und Zeichnungen veröffentlichte. Die Faszination des Publikums war ungebrochen. Sagawa trat in Fernsehsendungen auf, wurde zu Talkshows eingeladen, in denen er beiläufig über „den Geschmack von

Frauenfleisch“ sprach, als handle es sich um ein kulinarisches Experiment. Seine Popularität war zugleich ein Spiegelbild des japanischen Mediensystems der 1980er und 1990er Jahre: einer Ära, in der extreme Figuren – Yakuza, Fetischisten, Außenseiter – als Teil eines mediengetriebenen Sensationsmarktes inszeniert wurden.

### Der Skandalfilm

Besonders makaber war seine Beteiligung an einem Softcore-Porno namens „Sagawa's Indecent Interview“ (1992). In dem Film trat Sagawa als er selbst auf – ein Kannibale, der seine Tat mit theatralischem Ernst kommentiert und gleichzeitig mit Darstellerinnen in sexuellen Szenen agiert. Die Grenzüberschreitung war Programm: Realität und Performance, Verbrechen und Vermarktung verschmolzen zu einem grotesken Spektakel. Für viele Kritiker war der Film der Tiefpunkt eines gesellschaftlichen Tabubruchs – eine Perversion der Medienlogik, die selbst die brutalsten Taten in konsumierbare Unterhaltung verwandelte.

### Vom Monster zum Medienphänomen

Sagawa wurde zu einem Dauergast in Japans subkultureller Szene: Er zeichnete Mangas, veröffentlichte in Erotikmagazinen und schrieb Essays über Kunst, Philosophie und Essen. Er inszenierte sich als „Philosoph des Abgrunds“, als jemand, der das Udenkbare erlebt hatte und nun darüber sprechen durfte – oder musste. Gleichzeitig lebte er in bescheidenen Verhältnissen. Trotz seiner Bekanntheit blieb ihm echter gesellschaftlicher Anschluss verwehrt. Viele Verlage und Fernsehsender distanzierten sich nach anfänglicher Sensationsgier wieder von ihm. Seine Familie brach den Kontakt ab, und mit zunehmendem Alter verfiel sein Gesundheitszustand. Doch bis zuletzt blieb er bereit, Interviews zu geben – ob für Dokumentar-

filmer, Künstler oder Journalisten. Er sah sich selbst als „Zeuge der menschlichen Dunkelheit“. Andere sahen in ihm einen Mann, der gelernt hatte, seine eigene Monstrosität zu verkaufen.

### Ein Spiegel der Gesellschaft

Issei Sagawa war nicht nur Täter, sondern Produkt einer medialen Kultur, die das Extreme zur Ware macht. Er bot genau das, was Medien lieben: ein Skandal mit Intellekt, ein Mensch, der das moralisch Unvorstellbare mit kühler Distanz erzählt. So wurde aus einem Mörder ein Pop-Mythos – und aus dem Tabu eine Talkshow. Seine Geschichte bleibt ein düsteres Beispiel dafür, wie Medien den Horror ästhetisieren können – bis niemand mehr weiß, wo die moralische Grenze verläuft.

### Das groteske Nachleben eines Mörders

Sagawa nutzte seine Berühmtheit schamlos. Er schrieb Bücher, zeichnete Mangas, trat in Talkshows auf und drehte

## EIN KURZER BLICK AUF DEN KANNIBALISMUS

**Kannibalismus - das Essen von Menschenfleisch - ist eines der ältesten und zugleich stärksten Tabus der Menschheitsgeschichte. Anthropologisch lässt sich zwischen rituellem, überlebensbedingtem und pathologischem Kannibalismus unterscheiden.**

In traditionellen Kulturen – etwa bei den Azteken oder bestimmten Stämmen Neuguineas – diente er rituellen Zwecken: dem Ahnenkult oder der Aneignung spiritueller Kraft. In Extremsituationen, wie dem Flugzeugabsturz der Anden 1972, wurde Kannibalismus zur Überlebensstrategie.

In Fällen wie dem von Issei Sagawa jedoch handelt es sich um eine pathologische Form, oft verbunden mit sexuellen Fantasien, narzisstischen Persönlichkeitsstörungen oder der Sehnsucht nach totaler Kontrolle. Der Akt wird nicht aus Not, sondern aus Symbolik begangen – als groteske Vereinigung von Lust, Macht und Tod.



# „Es ging mir nicht um Mord. Ich wollte niemanden töten. Ich wollte nur essen.“

Issei Sagawa

sogar in pornografischen Filmen mit, in denen er seine Tat ästhetisch nachstellte. Japanische Fernsehsendungen luden ihn ein, er philosophierte über Literatur, Kunst – und das Essen menschlichen Fleisches. In westlichen Medien wurde er als „der Kannibale von Paris“ bekannt, in Japan als grotesker Popstar des Grauens. Seine Prominenz sagte viel über die Schaulust einer Gesellschaft aus, die zwischen Entsetzen und Faszination schwankte. Im Alter von 73 Jahren starb Sagawa 2022 an einer Lungenentzündung – mittellos, aber unvergessen.

## Zwischen Mythos und Moral

Der Fall Sagawa ist mehr als eine blutige Fußnote der Kriminalgeschichte. Er ist eine groteske Parabel über Obsession, Isolation und die mediale Lust am Abgrund. Wie konnte jemand, der ein solches Verbrechen begangen hat, zum Star werden? Vielleicht, weil er die Grenze überschritt, vor der sich die meisten Menschen nur ekeln – und doch unbewusst fasziniert bleiben.

In der morbiden Figur Issei Sagawa spiegelt sich eine Kultur, die das Böse nicht nur fürchtet, sondern konsumiert. Wie ein Spiegel, in dem die Gesellschaft selbst kurz hineinschaut – und erschrocken erkennt, dass das Monster manchmal nur einen Hauch entfernt ist. Issei Sagawa als Manga-Zeichner

## Vom Kannibalen zum Künstler

Nach seiner Freilassung Mitte der 1980er Jahre fand Issei Sagawa schnell einen weiteren Weg, um seine Obsessionen in die Öffentlichkeit zu tragen: über den Manga. In Japan, wo Comics als eigenständige Kunst- und Ausdrucksform tief in der Kultur verankert sind, nutzte Sagawa das Medium, um seine Tat – und seine Fantasien – in grotesk-ästhetische Bilder zu übersetzen. Der Schritt vom Geständnis zum gezeichneten Selbstporträt war für ihn nur logisch: Er

hatte stets ein Faible für Literatur, Kunst und Psychoanalyse. Manga bot ihm die Möglichkeit, seine Obsessionen zu kontrollieren – oder zumindest zu kuratieren.

## Medien, Moral und der Markt

Der Manga war zunächst ein Nischenprodukt, wurde aber bald zum Kultobjekt in Japans Underground-Szene. Sammler und Schockliebhaber suchten nach den Ausgaben, während Mainstream-Medien zwischen Empörung und Faszination schwankten. Tatsächlich scheint Sagawas Manga weniger eine kathartische Aufarbeitung als vielmehr eine ästhetische Reinszenierung seiner Fantasie gewesen zu sein. Der Akt des Zeichnens war für ihn Fortsetzung der Tat mit anderen Mitteln – kontrolliert, öffentlich, aber weiterhin zutiefst obsessiv.

## Nachhall einer grotesken Karriere

Heute gelten Sagawas Zeichnungen als makabre Kuriositäten – seltene Artefakte einer Zeit, in der Skandalfiguren

Teil der Popkultur wurden. Sie erinnern daran, dass der Kannibale von Paris nicht nur ein Mörder, sondern auch ein mediales Phänomen war, das seine Tat mit Kalkül in Kunst verwandelte. In dieser Transformation liegt der wahre Schrecken: Nicht die Gewalt selbst, sondern ihre Vermarktung – ein Beweis dafür, wie dünn die Linie zwischen Abscheu und Faszination in der modernen Kultur sein kann.

## Der Film *Caniba* – Das Schweigen als Schock

2017 erschien der Dokumentarfilm *Caniba* der französischen Filmemacher Véréna Paravel und Lucien Castaing-Taylor, die für ihre radikalen, körperlich-intimen Filme bekannt sind. Der Film ist keine klassische True-Crime-Dokumentation, sondern ein hypnotisch verstörendes Psychoporträt. Statt den Fall neu aufzurollen, richtet *Caniba* die Kamera auf das gealterte Gesicht Issei Sagawas – nah, fast schmerzhaft intim. Sagawa, damals bereits schwer krank, sitzt in seiner kleinen Wohnung in Tokio, während er über seine Tat spricht. Keine Archivbilder, keine reißerischen Details – nur seine Stimme, seine Haut, seine Müdigkeit. Der Film verweigert Distanz. Er zwingt den Zuschauer, dem Mann hinter dem Mythos so nah zu kommen, dass es unangenehm wird. Paravel und Castaing-Taylor inszenieren keine Monsterstudie, sondern ein stilles, beklemmendes Kammerspiel über Begehren, Schuld und die Grenzen des Dokumentarischen. Zwischendurch taucht Sagawas Bruder Jun ein, der selbst sadomasochistische Tendenzen zeigt – und den Film endgültig in ein schmerzlich privates Familienporträt verwandelt.

Die Kritiken waren geteilt: Manche bezeichneten *Caniba* als „ethisch fragwürdig“, andere als „radikale Meditation über das Böse“. Sicher ist: Der Film entzieht sich jeder voyeuristischen Erwartung. Er zeigt keinen Schock – sondern das Schweigen danach. *Caniba* ist kein Film über Kannibalismus, sondern über das Menschsein nach dem Tabubruch. Ein Werk zwischen Kunst und Abgrund – und vielleicht das letzte, wortlose Geständnis des Mannes, der nie aufhörte, sich selbst zu inszenieren.

## Der Kannibale zeichnet sich selbst

Manga Sagawa ist weniger Comic als Selbstdiagnose – ein visuelles Tagebuch zwischen Geständnis und Selbstverklärung. In seiner Kombination aus naivem Stil und monströsem Inhalt offenbart sich die kalte Logik eines Mannes, der sein Verbrechen nicht leugnet, sondern ästhetisiert. Ein Werk, das zugleich abstößt und fasziniert – und das bis heute zu den verstörendsten Dokumenten japanischer Nachkriegskultur zählt.







Bilder: Lisa Boettcher © Super Verlag



**KISS  
GIRL**

Unser nerdiges KISS GIRL  
verkörpert die Inhalte  
unseres Magazins perfekt.

**SAYURISHINE**

Neugierig, humorvoll und  
verdammt sexy.





Bilder: Lisa Boettcher © Super Verlag



*The magazine for adult nerd and cult culture*  
**Das Magazin für erwachsene Nerd- und Kultkultur**





Bilder: Lisa Boettcher © Super Verlag





THE RETURN  
OF GOR-GOR

## GWAR

## BLUT, SCHLEIM UND CHAOS

Ihr armseligen Fleischsäcke da draußen, zittert vor Ehrfurcht – denn die intergalaktischen Metzger sind zurück, und sie haben mehr als nur Blut, Schleim und verzweifelter Geschrei im Gepäck. GWAR, die unheilige Allianz aus außerirdischem Abschaum, galaktischem Theater und musikalischem Gemetzel, feiert 40 Jahre galaktische Verwüstung – und sie tun es auf ihre ganz eigene, gnadenlose Art. Zwischen nekrotischen Stripclubs, interstellarer Trauerarbeit und musikalischer Apokalypse bleibt eines klar: GWAR sind nicht nur gekommen, um zu zerstören. Sie sind gekommen, um zu bleiben.

In diesem exklusiven Interview sprechen wir mit Blothar über verlorene Helden, verhasste Länder, das Elend des Tournais, Zensur und literweise Alkohol.

Ihr großen Scumdogs. Vielen Dank, dass ein unwürdiger Mensch wie ich euch ein paar Fragen stellen kann. Um mit eurer jüngsten Veröffentlichung zu beginnen...warum ist Gor Gor nach 33 Jahren zurück? Liegt es an der Zahl? Ich meine, 33 ist die Hälfte von 66 und 66 ist fast 666. Ist diese böse Inkarnation im Kryoschlaf geblieben und hat sich nach all der Zeit selbst befreit?

Du hast wahrlich eine sehr lebhaft Vorstellungskraft, aber leider ist nichts davon wahr. GOR GOR war von Anfang an Teil von GWAR. Er ist auf unserem ersten bekannten Foto der Band zu sehen. Und so war es nur logisch, ihn mitzunehmen, als wir 40 Jahre elende Gefangenschaft auf diesem Planeten feierten.

Als ihr in den 80ern angefangen habt, wurden alle Scumdogs aus dem ewigen Eis der Antarktis befreit. Geht ihr oft an diesen Ort zurück, um Inspirationen zu sammeln? Ich frage nur, weil die neue Veröffentlichung nur eine EP ist und das letzte Album jetzt fast drei Jahre alt ist.







Eine Band, die es live zu überleben gilt. Bild: © GWAR

Wir arbeiten aktuell wieder an einem kompletten Album, wollten aber auch neues Material veröffentlichen, um den Leuten zu zeigen, wie die Band aktuell klingt, wie wir arbeiten und was wir gerade machen. Die Band klingt momentan wirklich gut und wir wollten auch Live-Material darauf haben. Ein Album ist für das kommende Jahr geplant.

**Die Menschen waren sehr traurig, als sie vom Verlust von Oderus Urungus und Flattus Maximus gehört haben, obwohl ihr sie zu Tausenden getötet habt. Andere Scumdogs nahmen daraufhin ihren Platz ein. Wie ehrt ihr das Andenken dieser großen Scumdogs auf eurem Planeten?**  
Und ...

**der Planet, von dem ihr kommt? Oder ist er geheim?**

Wir kommen alle von verschiedenen Planeten. Ich zum Beispiel stamme aus einer Nebelwelt. Aber was die Ehrung der Gefallenen betrifft: Wir ehren die Toten, indem wir unsere Mission fortsetzen, weiterleben und der Welt Schrecken und Heiterkeit bringen. Wir werden GWAR immer erhalten. Unsere Schöpfung macht uns ewig.

**40 Jahre GWAR sind ein Grund zum Feiern. Nicht für uns Menschen, denn die verfüttert ihr ja gerne an große Würmer, aber sicher für euch selbst. Gibt es Erlebnisse auf Tour oder im Studio, die euch unvergesslich bleiben werden?**

Ich werde nie vergessen, wie ich das erste Album aufgenommen habe. Ich habe damals Bass gespielt.

**„Du hast mich so sehr gelangweilt, dass keine Masturbation mein Interesse an diesem Tag wieder wecken wird.“**

*Blothar an KISS MY MAG*

Wir waren so jung und dumm. Ich ging in einen Stripclub und sah Frauen mit Kaiserschnittnarben tanzen. Ich dachte einfach, sie hätten ihre Kinder entfernt und aufgegessen. Ich musste damals wahrlich noch sehr viel lernen. Ich habe die Platte unter Wasser und an einem Telefon aufgenommen. Tagelang hielt ich den Atem an. Ich wollte mich wie ein Wal fühlen. Ein trauriger Wal, der mein Lied der verzweifelten Einsamkeit singt. Ich war und bin einfach verrückt. Helft mir! 40 Jahre später scheiße ich immer noch.

**Und da ich gerade das Touren erwähnt habe: Ist das Touren heutzutage ein größeres Problem geworden? Vor allem, weil man auf der Bühne mit der Ausrüstung zu kämpfen hat und immer alles Mögliche mit sich herumschleppen muss?**

Ja, Touren sind echt nervig, aber wir lieben es. Es ist nicht erst jetzt ein größeres Problem, es war schon immer eins. GWAR sprengen den Rahmen. Wir passen nicht einmal in die vorgegebenen Schubladen der Rockmusik. Wir verändern die Orte, an denen wir spielen, und bringen den Leuten, die uns sehen, echte Veränderung. Wir trotzen den Regeln der Logik. Ich warte darauf, ausgelöscht zu werden. Wer gebietet mir Einhalt und löscht mich aus?

**Ihr habt in den USA ja oft die Zensur als ständigen Begleiter erlebt. Wie seid ihr früher**







trust  
&buy

**GWAR**  
**THE RETURN**  
**OF GOGO**  
Label: Pit Records  
CD, Vinyl, Stream

**damit umgegangen? Und ist es für Aliens, wie ihr es seid, heute einfacher, Musik zu machen und sie auf ihre eigene, freie Art und Weise zu promoten?**

GWAR wird immer zensiert werden, weil wir die Wahrheit über die Menschheit aussprechen. Die Leute hassen die Wahrheit. Sie rennen davor weg wie Kakerlaken, wenn ihnen ein Licht aufgeht. Wir müssen zensiert werden. Genauer gesagt, komplett zum Schweigen gebracht werden. Sonst erzählen wir weiter Blödsinn, obwohl die Menschen erkennen sollten, dass es keine Veränderung gibt. Nur Leid. Warum darüber reden? Wir trinken im Allgemeinen viel, um unsere Probleme zu bewältigen. Isopropylalkohol hilft.

**Bereut ihr angesichts der vielen Krisen, die derzeit auf der Erde stattfinden und die wirklich schlimm sind, dass ihr auf diesem Planeten gelandet seid? Oder seid ihr einfach gestrandet, könnt nicht weg und versucht einfach, das Beste aus der Situation zu machen?**

Natürlich hassen wir es, hier gelandet zu sein. Wir wären lieber auf einem Ver-

gnügungsplaneten wie Risa, wo wir mit Kommandant Will Riker herumlaufen und unsere Brustbehaarung zeigen können. Aber nein, wir sitzen hier fest und saugen wie kleine Ferkel an der ausgetrockneten Zitze dieser alternden und verzweifelten Welt.

**Die Promotion von „The Return Of Gor Gor“ bedeutet vielleicht, dass ihr sogar bald wieder in Europa zugegen seid, um Ärger zu machen?**

Europa ist echt mies. Jeder Laden dort ist ständig geschlossen. Wir kaufen gerne ein und verlangen Komfort, so wie Eis in unseren Getränken, Klimaanlage, gute Toiletten, Deckenventilatoren und vernünftiges Fastfood. Aber ja, wir werden wahrscheinlich wieder dort landen, denn das Leben ist einfach nur furchtbar.

**Und ... eine letzte Frage: Wenn ihr die Chance hättet, eine bestimmte Person auf diesem Planeten an Gor Gor zu verfüttern, wer wäre das?**

Dich! Du hast mich so sehr gelangweilt, dass keine Masturbation mein Interesse an diesem Tag wieder wecken wird. Aber mal im Ernst: wahrscheinlich J. D. Vance. Was für ein Scheißkerl er doch ist. Ich würde seinen Arsch an GOR GOR verfüttern. Dann könnte Trump seinen Geschäften nachgehen und sterben, und es gäbe keinen sofortigen Ersatz. Vielleicht würde Chaos ausbrechen, und wir lieben Chaos.

[www.instagram.com/gwar](http://www.instagram.com/gwar)  
Das Interview führte: KISS MY MAG

kiss

**GWAR**

62

# Marché Noir

## The cult continues



**Toys - Comics**  
**VHS - Vinyl**  
**Gaming - Books**  
**Fashion - Art**  
**Design - Cosplay**

**CreativQuartier**  
**Zeche Fürst Leopold**  
**DORSTEN**



**Soirée**  
**Noir**



**kiosk**  
•+▶





# INK IS MY BLOOD

APOLLONIA  
SAINTCLAIR

ANONYMITÄT ALS  
FREIHEIT. DIE RADIKALE  
INTIMITÄT DER APOLLONIA  
SAINTCLAIR.

In einer Welt, in der das Erotische oft zwischen Scham und Überreizung verloren geht, gelingt es der Illustratorin Apollonia Saintclair, das Begehren neu zu zeichnen. Mit feinem Strich, tiefem Schwarz und kompromissloser Sinnlichkeit erschafft sie Bilder, die gleichermaßen verführen

und verstören. Seit Jahren kultiviert die anonyme Künstlerin ein geheimnisvolles Œuvre, das zwischen Graphic Novel, surrealistischem Traum und feministischer Selbstermächtigung wandert. Ihre Werke sprechen in einer visuellen Sprache, die keine Worte braucht – und doch Fragen stellt: nach Macht, Lust, Intimität und Identität. Im Gespräch mit KISS MY MAG gibt Apollonia Saintclair Einblick in ihre Arbeitsweise, ihre Gedanken über Erotik als Kunstform – und warum die Anonymität für sie nicht Versteck, sondern Freiheit bedeutet.

Du beschreibst dich selbst als autodidaktische Illustratorin mit einer bewegten Vergangenheit. Das heißt, dass du nie eine Designschule oder etwas Ähnliches besucht hast? Und was genau hat dich dazu inspiriert, mit dem Zeichnen anzufangen? Wo liegen deine Wurzeln?

Ja, das stimmt. Alles, was ich über das Zeichnen weiß, entspringt meiner Liebe – und meinem Studium – der Werke von Künstlern, die ich bewundere und deren Werke mich inspirieren. Lehrer oder Dozenten können einem nicht direkt beibringen, wie man seine eigene Stimme findet, denn die Technik eines Künstlers und die Welt, die er ausdrückt, sind untrennbar miteinander verbunden. Man kann jedoch alles lernen, indem man sich intensiv mit entsprechenden Werken auseinandersetzt – indem man versucht, zu verstehen, wie eine materielle Wirkung erzeugt wird und wie diese Wirkung beim Betrachter ankommt. Seit ich denken kann, hat mich die Tuschezeichnung angezogen. Bevor ich

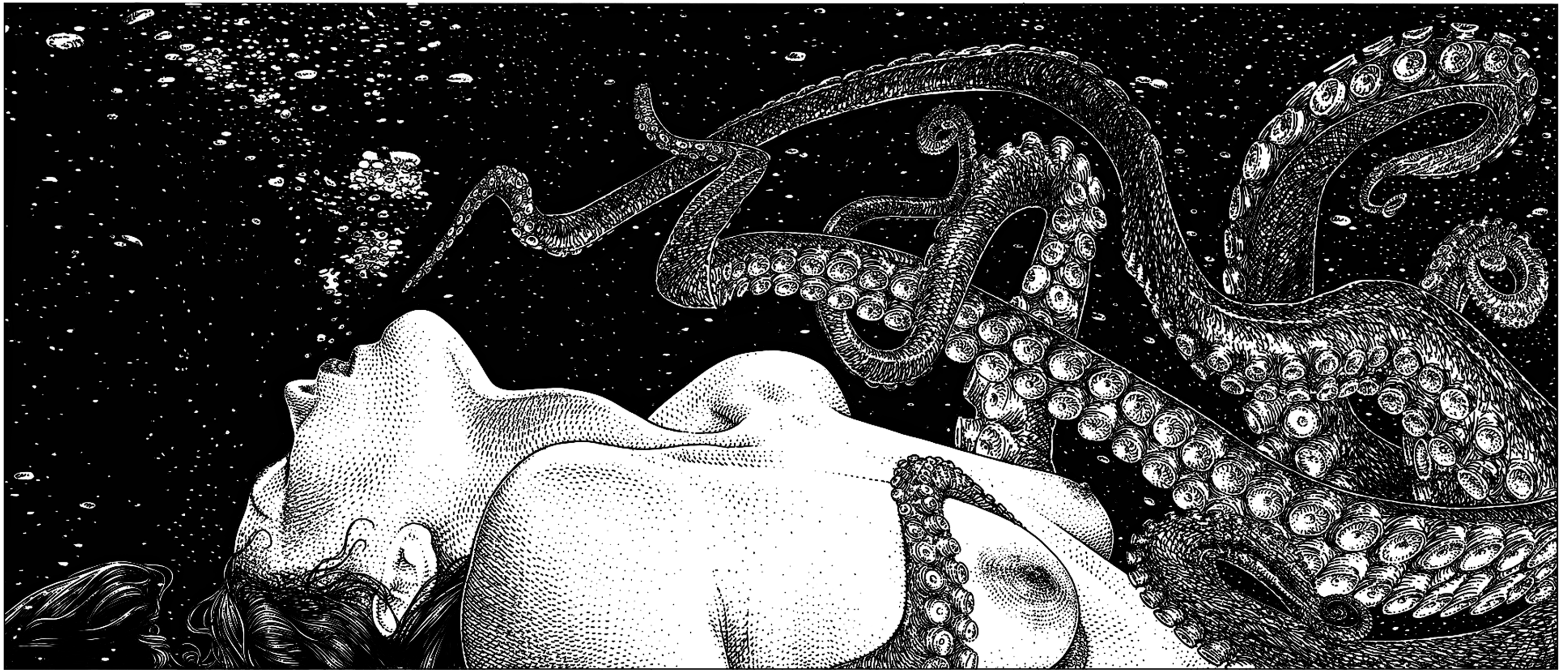


Erika Lust Movie



A ledge at the end of the world. Bild: © Apollonia Saintclair





Erika Lust Serie. Bild: © Apollonia Saintclair

die großen Meister der europäischen Comics entdeckte, begegnete ich Renaissance-Zeichnungen und späteren Werken, die mich inspirierten. Lange bevor ich Moebius und Manara kannte, hatte ich die Stiche von Doré und Dürer oder Leonardos rötliche Skizzen gesehen. Ich sah, wie sie zu ihrer Zeit neue Wege der Tuscheverwendung fanden – Wege, die, davon bin ich überzeugt, direkt von der Erfindung des Buchdrucks und der daraus resultierenden Massenverbreitung gedruckter Bilder beein-

flusst wurden. Ein weiterer wichtiger Einfluss – diesmal eher auf meinen Sinn für Komposition und Geschmack – kam von der endlosen Flut an Hochglanz-Modemagazinen, die während meiner prägenden Jahre im Umlauf waren. Neben vielen mittelmäßigen Inhalten gab es oft Fotografien, die Meisterwerke waren: Bilder, die in der Lage waren, eine ganze Geschichte in einem einzigen Bild zu erzählen. Denkt zum Beispiel an Newton oder Toscani. Diese Bilder waren darauf ausgelegt, im Handumdrehen maximale Wirkung zu erzielen.

**Du hast dem Nakid-Magazin einmal gesagt, wir bestünden alle aus Schlamm. Was genau meinst du damit?**

**Siehst du Schlamm als die ursprüngliche Schöpfung oder Evolution? Oder bezieht sich das auf die Legende vom Golem, der ebenfalls von seinem Schöpfer aus Erde und Schlamm geformt wurde? Ohne echte Seele, aber bestrebt, auszubrechen, um sozusagen ein normales Leben zu führen?**

Die Antwort ist einfach und kompliziert – das Leben selbst. Schlamm ist ein Symbol der menschlichen Existenz: Wir sind aus Materie geboren, doch wir

sehnen uns nach Transzendenz. Die letzten 250 Jahre Rationalismus haben daran nichts geändert. Was wir einst in der Religion suchten, suchen wir heute in der Kunst. Wir sind Eva und Adam – und der Golem – zugleich. Doch manchmal spüren wir eine Art Erhabenheit, als könnten wir – nur für einen kurzen Augenblick – hinter den Schleier blicken. Das kann in jemandes Armen geschehen, auf einem Berggipfel oder sogar im fahlen unterirdischen Schein einer U-Bahn-Station. Diese Momente gewinnen durch eine arkane Alchemie an Bedeutung. Sie brennen sich in unser Gedächtnis ein. Sie sind Bilder in Bildern, Gottheiten, verborgen in den Götzenbildern – und ich versuche, sie mit der Feder heraufzubeschwören.



**Um bei der Schlamm-Metapher zu bleiben: Wenn du mit dem Zeichnen beginnst, sind Stift und Papier dann sozusagen der Schlamm? Oder ist das Blatt Papier etwas, woraus du die Kunst befreien möchtest? Ähnlich wie der Bildhauer Michelangelo Buonarroti, der einmal sagte, die Statue sei schon immer im Stein gewesen; er habe sie nur daraus befreit?**

Tinte ist mein Blut – oder mein Schlamm. Sie ist die Materie, aus der ich

Punkt für Punkt, Linie für Linie langsam meine Bilder forme. Anders als David ist mein Prozess primär additiv, nicht subtraktiv – doch Michelangelos Satz gilt immer noch: Ein Kunstwerk drückt eine Idee aus, die unabhängig von ihrer Verkörperung existiert. David ist bereits im Marmorblock vorhanden – nicht, weil er aus Marmor ist, sondern weil er eine Idee ist. Eine Gottheit – nicht das Idol selbst, sondern das Wesen, das er verkörpert.

Und sobald diese Idee in die Welt entlassen wird, sobald sie das menschliche Feld betritt, beginnt sie, ein Eigenleben zu führen. Das bedeutet für mich Befreiung: der Moment, in dem eine Idee extrahiert wird und sich vom Hintergrundrauschen löst. Man kann sich sogar vorstellen, dass David – und jede Kopie davon –, selbst wenn er durch eine Katastrophe zerstört würde, immer noch existieren würde ... solange es noch einen Menschen gäbe, der ihn sich ausdenken könnte. Und vielleicht sogar darüber hinaus.



**Deine unglaubliche Arbeit mit Pointilismus, den du oft als Schattierungen verwendest, ist sicherlich enorm aufwendig. Wie genau gehst du an deine Bilder heran, um diesen Effekt zu erzielen? Man könnte ja auch mit anderen Schattierungen arbeiten, die vielleicht einfacher umzusetzen sind.**

Meine Arbeit ist eigentlich kein reiner Pointillismus. Ich verwende zwar Punkte, aber auch Linien, Schraffuren und Flächen. Wenn Ihr euch meine Zeichnungen ganz genau anschaut, werdet ihr feststellen, dass ich oft mehrere Techniken nebeneinander im selben Bild kombiniere. Im Laufe der Jahre ist mein Ansatz zunehmend pragmatischer ge-

worden. Statt technischem Purismus zu folgen, konzentriere ich mich darauf, die gewünschten Lichteffekte so sparsam wie möglich zu erzielen. Was bringt es, eine extrem dichte Schraffur zu erstellen, wenn ich stattdessen eine Fläche verwenden oder durch Variationen der Linienstärke unterschiedliche Grauwerte darstellen kann, während mir ein Hauch pointillistischer Gegenschraffur eine präzisere Kontrolle

ermöglicht? Was ich am meisten versuche zu vermeiden – wenn auch nicht immer erfolgreich –, ist ein Mangel an visueller Klarheit: Wenn zu viele grafische Elemente den Betrachter überfordern und das Bild vor dem Auge zu knistern oder zu flimmern beginnt.

**Du arbeitest derzeit viel mit erotischen Zeichnungen und hast sogar animierte Bilder für einen Erotikfilm von Erika Lust beigesteuert. Wie kam es zu dieser Zusammenarbeit und was hast du daraus gelernt oder für dich persönlich mitgenommen?**

Erika und ich lernten uns online kennen, in einer gesegneten Zeit, als es in den sozialen Medien noch keine Zensur

# PLEASE



# STAY INSIDE



# „Was wir einst in der Religion suchten, suchen wir heute in der Kunst. Wir sind Eva und Adam – und der Golem – zugleich.“

Apollonia Saintclair

gab. Heute erscheint es fast unmöglich, aber ich veröffentlichte meine Zeichnungen fast fünf Jahre lang, ohne auch nur eine einzige zensieren zu müssen. Wir waren gegenseitig an den Arbeiten des anderen interessiert, und bald darauf entstand die Idee einer Zusammenarbeit. Ich glaube, wir teilen eine Affinität zu einer freudvollen, offenen und verantwortungsvollen Sexualität – gespickt mit den unterschiedlichsten Vorlieben, aber nie auf Kosten der Entmenschlichung unserer Motive und Arbeiten. Erika schrieb das Vorwort für meinen ersten Band von INK IS MY BLOOD. Später bot sie an, eine freie Interpretation des Buchinhalts zu filmen und mir dann die Aufgabe zu überlassen, Animationen basierend auf ihren Sequenzen zu erstellen. Das Projekt war interessant und zugleich paradox, da ich normalerweise nicht in klassischer Sequenzform arbeite. Mein Ding ist es, eine Reihe möglicher Geschichten in einem einzigen Bild zu erzählen – und es dem Betrachter zu überlassen, sich ein Vorher und ein Nachher vorzustellen und sich von seiner Fantasie auf eine private Reise mitnehmen zu lassen.

Am Ende war es wirklich faszinierend, zu sehen, wie Erika versuchte, meine erotische Welt leibhaftig nachzubilden. Es fühlte sich an, als würde ich in einen Zerrspiegel meiner eigenen Vorstellungskraft blicken. Ehrlich gesagt, obwohl das Ergebnis – dank Erikas Talent – optisch ähnlich war, war das Gefühl

doch ganz anders als das, was ich mir persönlich bei der Arbeit vorstelle. Aber das war unvermeidlich: Es ist einfach die Spielregel, wenn ein anderer Schöpfer deine Vision verkörpert.

**Stehen dir beim Zeichnen eigentlich auch manchmal Menschen Modell? Oder reicht es, sich auf die Fantasie oder inspirierende Bilder zu verlassen, die du beispielsweise online findest?**

Die Vorstellungskraft ist zweifellos die Grundlage meiner Inspiration, denn ich zeichne Dinge, die in meinem Kopf keimen. Aber ich verlasse mich auch auf Vorbilder – sowohl in Form von Referenzen als auch von echten Menschen –, um meine Ideen zu konkretisieren. Ich glaube, dass wir strukturell gesehen selten neue Bilder erfinden. Wir tragen eine Vielzahl latenter visueller Eindrücke in uns: Manche stammen aus persönlichen Erfahrungen, andere aus unserem kulturellen Ballast. Zeichnen ist für mich oft ein vages Déjà-vu-Erlebnis. So sehr ich auch das Gefühl habe, ein Bild zu erschaffen, spüre ich doch auch, dass es bereits existiert – verborgen in einer dunklen Ecke meiner Erinnerung, mir schon vertraut. Manchmal denke ich, Zeichnen sei eher ein Akt der Interpretation – ähnlich wie ein Musiker eine Partitur interpretiert – als ein Akt der reinen Komposition. Natürlich gibt es Ausnahmen. Gelegentlich entsteht, fast zufällig, durch eine Art Übersetzung eine neue Art von Bild. Doch ist dies eher ein Wunder der Vision – der Fähigkeit des Künstlers, den Schleier des Alltags zu durchdringen und vor allen anderen zu sehen, was vor uns liegt – als das Ergebnis einer bewussten Absicht.

**Und wenn wir schon beim Thema Internet sind: Was hältst du von KI-generierter Kunst? Hast du selbst schon einmal darüber nachgedacht oder würdest du den Einsatz überhaupt in Erwägung ziehen? Oder lehnt du künstliche Intelligenz grundsätzlich ab?**

Aus sozialer Sicht halte ich das für eine Katastrophe, aber aus rein ästhetischer Perspektive bin ich relativ neutral. Wir haben uns seit unseren Anfängen gemeinsam mit der Technologie weiterentwickelt. Wir sind ebenso sehr ihr Produkt wie sie unseres. Ich kann mir nur schwer vorstellen, dass KI alles grundlegend verändern wird. Das erscheint mir wie ein Zirkelschluss – denn wenn KI uns wirklich übertrifft, dann wird die Welt, die sie schafft, per Definition gleichgültig gegenüber der Menschheit sein. Wenn ich jedoch eine humanistische Perspektive beibehalte – was mir viel besser entspricht –, dann ist KI sicherlich ein mächtiges Werkzeug, sogar revolutionär, aber dennoch nur ein Werkzeug. Selbst wenn sie sich als ebenso wirkungsvoll wie

die Erfindung der Schrift erweisen sollte – die die Natur unseres „Seins in der Welt“ verändert hat –, wird sie letztendlich, wie alle Technologien, mit unserem innersten Wesen verschmelzen. Ich bin nicht daran interessiert, sie künstlerisch zu nutzen, weil ich keinen Sinn darin sehe, den inneren Prozess, der mich einzigartig macht, nach außen zu tragen – insbesondere, wenn es sich um einen Prozess handelt, den ich selbst nicht vollständig verstehe. Ich schaffe Bilder nicht, indem ich einer bestimmten inneren Eingebung folge, sondern indem ich im Dunkeln tappe. Meine Zeichnungen sind keine Illustrationen einer sorgfältig formulierten Idee. Sie entstehen aus Versuch und Irrtum, aus Umständen und Stimmungen, aus einem gewissen blinden Instinkt – der Fähigkeit, plötzlich zu entscheiden, dass dies, hier und jetzt, das Bild ist, nach dem ich gesucht habe. Es gibt viele mit KI generierte gefälschte Apollonia Saintclairs, die online kursieren. Ich persönlich bezweifle, dass sie irgendjemanden täuschen können. Abgesehen von ihren technischen Unterschieden fehlt ihnen vor allem eine Idee, eine Absicht – ihnen fehlt ein Autor. Dennoch bin ich überzeugt, dass talentierte Künstler Wege finden werden, das Instrument ihren Impulsen anzupassen und in Symbiose mit der Maschine Überraschendes zu erschaffen.

**Du hast mit „Project M“ an einem Graphic Novel gearbeitet, aber kannst du dir auch vorstellen, jemals einen richtigen Comic im Stile von Marvel oder Ähnlichem zu zeichnen? Comics sind ja längst Mainstream und keine Nische mehr. Und wenn ja, für welchen Verlag würdest du gerne zeichnen?**

Ich glaube nicht. Ich glaube, dass ich im Grunde immer noch ein Schöpfer einzelner Bilder bin. Es gab eine Zeit, da habe ich jedes Comicheft verschlungen, das mir in die Hände fiel, aber jetzt – aus Gründen, die ich nicht ganz erklären kann – bin ich immer weniger geneigt,

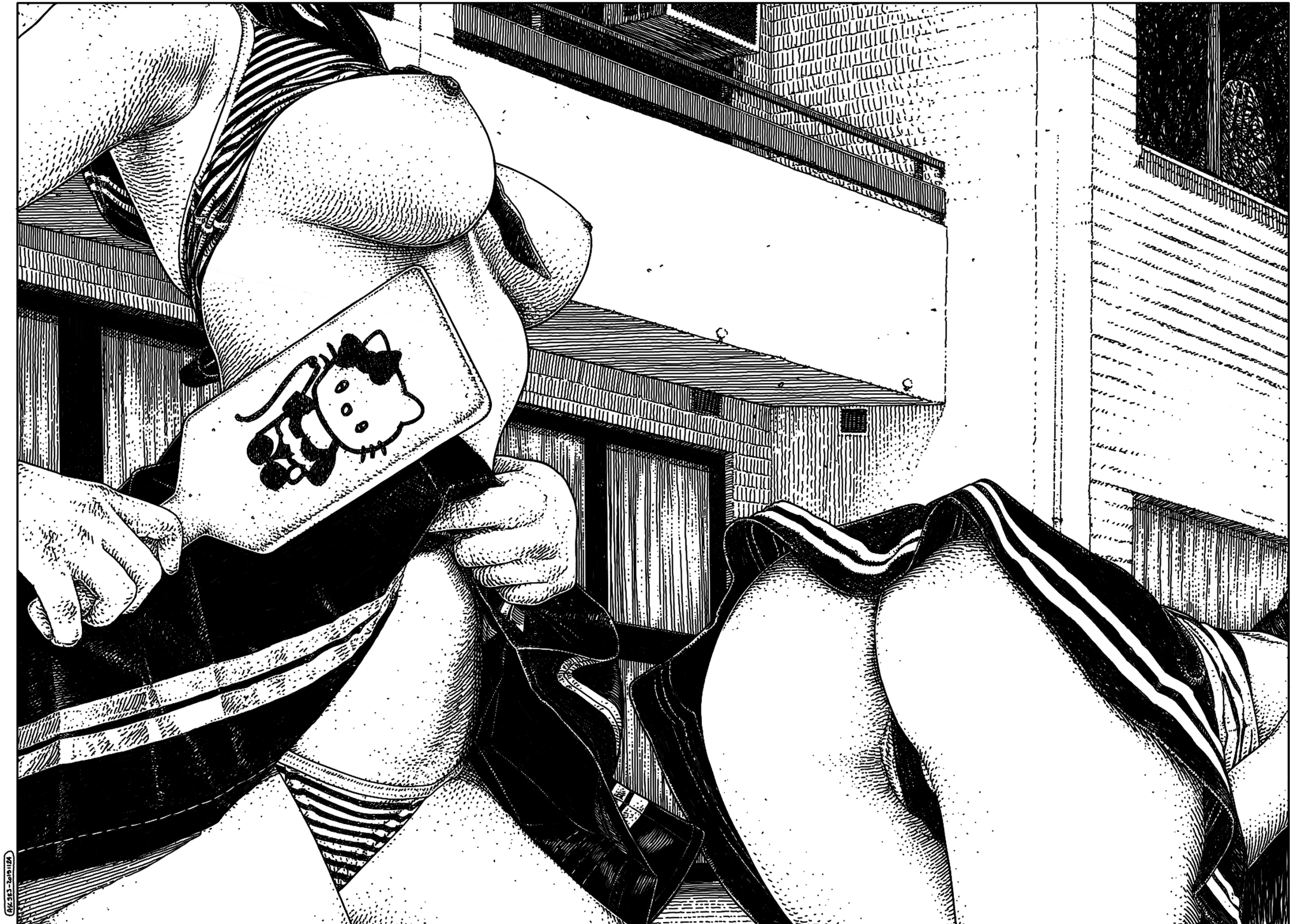
Panel für Panel auf einer Seite zu überfliegen. Vielleicht habe ich vor allem die Ökonomie der Mittel – die Dichte – zu schätzen gelernt. Zu oft habe ich den Eindruck, ein Autor habe sein Talent verwässert, nur um 60 Seiten zu füllen. Natürlich gibt es Ausnahmen. Und wenn ich jemals selbst einen Comic zeichnen würde, würde ich versuchen, jenen Künstlern nachzueifern, die mir das Gefühl geben, dass jedes Bild zählt – dass ein Buch wie ein Museum ist, in dem man umherwandern, vor einem Gemälde sitzen und den ganzen Nachmittag damit verbringen kann, es zu betrachten und zu träumen. Projekt M folgt einem ähnlichen Prinzip: eine lange Reihe einzelner Bilder, verbunden durch eine gemeinsame Erzählung. Wie eine Perlenkette ist jede Zeichnung ein Kapitel für sich – durch einen roten Faden mit der nächsten verbunden.

Das Interview führte: KISS MY MAG



The lusty. Bild: © Apollonia Saintclair





© 2013 Apollonia Saintclair

The bouncing girls. Bild: © Apollonia Saintclair



Various Artists

# CREEPSHOW

Wenn Comics und Horror zusammenkommen, entsteht entweder ein blutleerer Aufguss für Leute, die Pumpkin Spice Latte für mutig halten – oder es passiert etwas wie Creepshow. Die beiden Bände aus dem Splitter Verlag sind nämlich keine Sammlung netter Gruselgeschichten für den Kaminabend. Nein, sie sind kleine, liebevoll illustrierte Gemeinheiten, die dir beim Lesen ein Grinsen ins Gesicht schrauben, während du innerlich leise „Autsch“ denkst.



## Tipp der Redaktion!

kleine Kunstwerke voller Bosheit, Witz und grotesker Kreativität.

## WARUM CREEPSHOW DIE SCHÖNSTE GEMEINHEIT IM COMIC-REGAL IST.

Retro-Schauer mit Stil – und einer Einladung zur Schadenfreude

Creepshow ist nicht nur ein Comic. Es ist eine Verbeugung vor dem gleichnamigen Kult-Horroranthologiekonzept aus der Feder von Stephen King und George A. Romero – mit einem Augenzwinkern so breit wie der Graben zwischen Hochkultur und B-Movie. Und genau dieses Augenzwinkern trägt der Splitter Verlag herrlich konsequent ins Heute.

Band 1 serviert fünf in sich abgeschlossene Geschichten, die so unterschiedlich sind wie die Phobien deiner therapeutisch betreuten Lieblingsemenschen. Wir bekommen monströse Comebacks, moralische Fallhöhen im freien Fall und dieses Gefühl, dass Karma definitiv Humor hat – aber nicht den netten.

Band 2 legt noch einen drauf: brutaler, bissiger, bunter. Die Geschichten balancieren irgendwo zwischen Horror, Splatter und moralischer Fabel – oder wie man bei KISS MY MAG sagen würde: Erziehungsmaßnahmen für Erwachsene, die

ihren Sarkasmus schon lange nicht mehr unter Kontrolle haben.

## Zeichenstile wie eine Horror-Wundertüte

Ein besonderes Vergnügen ist die visuelle Vielfalt. Jeder Storybogen wird von einem anderen Kreativteam gestaltet – mal dreckig und roh, mal überdreht bunt, mal so detailverliebt, dass du dich fragst, ob die Künstler\*innen heimlich Seelen verkaufen, um diese Panels zu zeichnen.

Splitter druckt das Ganze natürlich wieder in einer tollen Qualität. Die Haptik ist edel, die Farben knallen, und die



Cover schreien förmlich: Stell mich ins Regal oder ich suche dich heim!

## Böser Tonfall – aber charmant

Creepshow ist kein Horror, der dir Albträume macht. Es ist Horror, der dir ein breites Grinsen verpasst. Die Pointen sitzen, der Zynismus tropft von den Seiten, und jede Geschichte hat dieses gewisse „Ha! Hast du verdient!“-Gefühl, das uns allen manchmal ge-

fährlich gut gefällt. Kurz: Es ist die Art Horror, die du deinen Freund\*innen empfiehlst, die behaupten, sie hätten schon alles gelesen.

## Lohnt es sich?

Aber sowas von. Wenn du Comics liebst, Horror magst oder einfach mal wieder erleben willst, wie sich erzählerisches Fingerspitzengefühl und dreckiger Humor gegenseitig anfeuern – hol dir beide Bände. Creepshow liefert genau das, was Horror-Fans wollen – und zwar ohne Kompromisse.

Diese beiden Bände sind kleine Kunstwerke voller Bosheit, Witz und grotesker Kreativität. Wer Spaß an schwarzem Humor und handfesten Albtraumhäppchen hat...bitte zugreifen!

Erschienen im:

**Splitter Verlag**

Gebundene

Ausgaben,

pro Band:

128 Seiten

Im Handel!





kiss  
extreme

# TERRORVISION84

Eine Kolumne von Michael Starzer

## BLUT, WAHNSINN UND TABUBRUCH – DAS EXTREME JAPANISCHE KINO

### Zwischen Faszination und Abscheu

Als ich den Auftrag bekam, etwas über extremen japanischen Horrorfilm zu schreiben, war ich zunächst etwas ratlos. Meine Leidenschaft und Wissen über langhaarige Mädels, die aus Fernsehern kriechen, halten sich in Grenzen. Aber jenseits des Gruselfilms,

der japanische Folklore verwurstet, bietet das Land des Lächelns eine Masse an abseitigem Filmmaterial.

Kaum ein anderes Land hat sich so konsequent dem radikalen Ausloten filmischer Tabus verschrieben wie Japan. Seit Jahrzehnten entstehen dort abseits des Mainstream Filme, die mit kompromissloser Gewaltdarstellung, groteskem Body-Horror und absurden Ideen das Publikum schockieren und gleichzeitig faszinieren.



Ichi - The Killer - Extreme Mediabook-Goodies

Was für manche „nur“ billiger Splatter oder geschmackloser Exzess ist, ist für andere ein Spiegel der Gesellschaft, satirische Überzeichnung oder schlicht Kunst der radikalen Art.

Damit ihr einen kleinen Einblick in diesen Zelluloid-Wahnsinn bekommt, stelle ich euch zwei abgedrehte Filmemacher vor: Noboru Iguchi und Takashi Miike. Beide bedienen sich in ihren Werken hemmungsloser Brutalität, könnten jedoch in ihrer Herangehensweise kaum unterschiedlicher sein. Während Iguchi mit comichaften Splatter-Eskapaden eine Mischung aus Grindhouse-Hommage und grotesker Komödie serviert, taucht Miike in die Abgründe von Sadismus, Trauma und Gesellschaftskritik ein. Beide Männer zeigen exemplarisch, wie unterschiedlich Extremkino in Japan ausfallen kann.

### Splatter als Pop-Art

Noboru Iguchi wurde 1969 geboren und war schon früh fasziniert von Geisterbahnen in Freizeitparks. Seine Karriere startete 1996 mit Regiearbeiten im

Pornofilm, bis er 1997 seinen ersten „richtigen“ Film drehen durfte. Es dauerte allerdings elf Jahre, bis er zum ersten Mal sein Faible für extreme Bilder ausleben durfte. THE MACHINE GIRL ist ein Paradebeispiel für den Stil des „Sushi-Typhoon“-Studios: Low-Budget, grotesk überzeichnet und maximal überdreht. Die Handlung ist schnell erzählt: Ami, eine japanische Schülerin, verliert ihren Bruder an eine Gang und selbst ihren Arm im Kampf. Doch statt aufzugeben, lässt sie sich eine Maschinengewehrprothese anbringen und zieht auf einen blutigen Rachefeldzug gegen ihre Peiniger. Dabei ist weniger die Geschichte wichtig, sondern die Art und Weise, wie Iguchi Splatter inszeniert. Abgetrennte Köpfe, absurd spritzende Blutfontänen und comichafte Effekte dominieren. Gewalt stellt er nicht realistisch dar, sondern überhöht sie zum surrealen Spektakel. Fast schon wie eine Parodie auf Action- und Rachefilme, gewürzt mit einer Prise Body-Horror.

THE MACHINE GIRL ist damit eher ein groteskes Pop-Art-Spektakel als ein ernstzunehmender Horrorfilm. Er bietet Unterhaltung in seiner extremsten Form. Eine blutige Kari-



The Machine Girl -  
Splatter-Trash-Orgie





Kolumnist Michael Starzer

katur, die man nicht allzu ernst nehmen sollte. Keinen Spaß verstand hier wieder mal die deutsche FSK, die dem Film erst nach einer Kürzung um fast 6 Minuten eine Freigabe erteilte. Das originale Artwork des Films weist übrigens verdammte Ähnlichkeit mit dem Poster zu Sam Raimi's ARMY OF DARKNESS auf. Auch die Idee, eine abgetrennte Hand durch eine praktische Waffe zu ersetzen, kommt nicht von ungefähr.

Regisseur Noboru Iguchi ist nach THE MACHINE GIRL dem Genre treu geblieben und lotete weiterhin die Grenzen des Geschmacks aus. Auf sein Konto gehen Werke wie ZOMBIE ASS, ROBO

GEISHA und MUTANT GIRL SQUAD. Massig Futter für eure Watchlist also! Wer Blut geleckt hat, sollte den 2010 erschienenen HELLDIVER im Hinterkopf behalten, der den MACHINE GIRL-Wahnsinn noch um Zombies und außerirdische Organismen erweitert – Eskalation am laufenden Band.

### Abgründe des Sadismus

Der 1960 geborene Takashi Miike wuchs in ärmlichen Verhältnissen auf. Viele Menschen in seinem Umfeld arbeiteten notgedrungen für die Yakuza und auch er hatte durch Schulkameraden früh Kontakte zur japanischen Mafia. Diese frühkindlichen Eindrücke verarbeitet Miike sehr oft auch in seinen Filmen. 1991 startete er seine Karriere als Regisseur mit dem Film LADY HUNTER. 2001 ließ Miike dann den Film ICHI THE KILLER auf die Menschheit los, der auf dem gleichnamigen Manga von Hideo Yamamoto basiert. Hier geht es nicht um überzeichnete Splatter-Einlagen, sondern um die dunklen Abgründe menschlicher Perversion. Die Story: Nach dem Verschwinden eines Yakuza-Bosses kommt es zu Machtkämpfen. Im Zentrum steht Kakiyama,



Bilder aus: Ichi - The Killer

ein sadomasochistischer Gangster, der rauschhaft in Gewalt schwelgt. Ihm gegenüber steht Ichi, ein scheinbar schwacher, traumatisierter Junge, der zum blutrünstigen Amokläufer wird, sobald er getriggert wird.

Miike serviert Szenen, die selbst hartgesottene Zuschauer an ihre Grenzen bringen dürften: von Folter über sadistische Erniedrigungen bis hin zu extremen Gewaltextessen. Doch damit will er nicht einfach nur schockieren. ICHI THE KILLER untersucht Gewalt als Lust, als Trauma, als psychologisches Konstrukt. Täter und Opfer verschwimmen, Lust und Schmerz gehen ineinander über und das Publikum wird gezwungen, die eigene Komfortzone zu verlassen – keine spaßige Unterhaltung, sondern ein Tabubruch mit philosophischer Aussage.

## „Japanisches Extremkino bewegt sich oft zwischen Satire, Tabubruch und Kunst. Es polarisiert, es verstört – und genau darin liegt seine Faszination.“

Michael Starzer

Takashi Miike könnte einigen von euch durch seinen kleinen Cameo in Eli Roths HOSTEL bekannt vorkommen. Haltet bei der nächsten Sichtung mal Ausschau auf dem abgelegenen Fabrikgelände gegen Ende des Films.

Miike ist ein echter Vielfilmer und eine Maschine, was den Output an Regiearbeiten geht. Bis Redaktionsschluss hat Miike seit 1991 über hundert Filme gedreht. Zu seinen bekanntesten Werken zählen VISITOR Q, GOZU und die „Masters of Horror“-Episode IMPRINT. Besonders interessant ist auch der 1999 erschienene AUDITION, in dem Miike dem Patriarchat den Kampf ansagt und Gesellschaftskritik in extremer Form abliefert. Das Finale des Films zieht euch im wahrsten Sinne die Schuhe aus und geht einem nie mehr aus dem Kopf. Versprochen!

### Zwei Extreme eines Extremen

Takashi Miike und Noboru Iguchi zeigen die Spannweite des extremen japanischen Kinos. Beide Filmographien sind durchdrungen von Blut und Exzess, doch während Iguchi den Splatter zum



Miikes künstlerischer und philosophischer Ansatz blieben der Bundesprüfstelle allerdings verborgen und der Film musste für seine FSK-18-Freigabe rund 13 Minuten geschnitten werden. In den Niederlanden erschien ICHI hingegen ungeschnitten ab 16. Das österreichische Steelbook ist ein kleines Kuriosum und hatte als Gimmick eine eingearbeitete Fake-Zunge mit Piercing.

Spektakel erhebt, zwingt Miike sein Publikum zum Aushalten psychischer und physischer Grausamkeiten.

Japanisches Extremkino bewegt sich oft zwischen Satire, Tabubruch und Kunst. Es polarisiert, es verstört – und genau darin liegt seine Faszination. Für Fans des Genres bieten diese Filme zwei Seiten derselben Medaille: den grotesken Spaß am Exzess und die tiefschwarzen Abgründe menschlicher Psyche.

Michael Starzer für KISS MY MAG



www.movielucion.de

### KISS MY MAG empfiehlt:

Mike, Kane, Sebba & Korbi werfen einen Blick, in bester Stammtischmanier auf große und kleine Werke der Filmgeschichte, Serien, Games und alles was unterhält.



# Nox and Luna make a Porno



*The magazine for adult nerd and cult culture*  
**Das Magazin für erwachsene Nerd- und Kultkultur**

**KISS  
COUPLE**









# Nox and Luna make a Porno

Bilder: Lisa Boettcher © Super Verlag



Im Web gehen wir immer  
einen Schritt weiter...  
manchmal auch zu weit!

Luna und Nox - Die vollständige  
Shooting-Serie, inklusive Video,  
findet ihr auf: [www.super-verlag.de](http://www.super-verlag.de)

# Nox and Luna make a Porno



Bilder: Lisa Boettcher © Super Verlag









must  
have

trust  
& buy

HOUSE OF 1000 CORPSES  
Rob Zombie  
Hardcover, 304 Seiten  
Insight Editions

READ MORE  
BLOODY BOOKS

Adult Nerd  
Culture.

# NEWS LETTER

Jetzt anmelden und  
NICHTS VERPASSEN!



Einfach den Code scannen  
oder unsere Website besuchen:  
[www.super-verlag.de](http://www.super-verlag.de)

Erhalte vorzeitig alle News zum  
KISS MY MAG Magazin und unseren  
Events und Projekten.

Super Verlag®



MAKING MONSTERS  
Howard Berger, Marshall Julius  
Hardcover, 304 Seiten  
Welbeck





**bloody bytes** ist eine Kolumne von Josef Erl

Josef Erl ist freier Tech- und Gaming-Journalist mit dem völlig absurden Hobby, sich nachts vor Monitoren kreischend in die Hose zu machen. Horror-Games – egal, ob auf der Playstation, dem Super Nintendo oder einer VR-Brille, sind seine Passion. Fürchtet er sich mal nicht zu Hause im stillen Kämmerlein, podcastet er mit Viva la Movielución oder steht mit seiner Band „ENAH!“ auf der Bühne.

# Das Mädchen mit dem Stahlrohr

## *Silent Hill f*

**Silent Hill 2 packte mein 16-jähriges Ich, wischte einmal quer den Boden meines ranzigen Teenager-Zimmers mit mir auf, und ließ mich bis heute nicht mehr los. Über 20 Jahre später gelingt Silent Hill f ein ähnliches Kunststück – nur dieses Mal ging es auch ohne physische Schmerzen.**

Es ist Anfang 2002 und mein 16-jähriges Ich liegt noch etwas vom Valium bekommen im Bett eines abgedunkelten Kleinstadt-Teenager-Zimmers. Meine Stereo-Anlage dreht Slipknots „Iowa“ in Dauerschleife und an den Wänden hängen Poster von „The Crow“, Marilyn Manson und leicht bekleideten Gothic-Girls. Normalerweise würde auch ein Schleier blauen Dunstes über der Couchgarnitur und dem zentnerschwe-

ren Röhrenfernsehr liegen, doch heute nicht. Heute hat mein neunmalkluges Teenager-Ich andere Probleme, als die nächste Lucky Strike. In meinem Mund pochen zwei Wunden, die nicht aufhören wollen zu Bluten. Meine Wange ist angeschwollen, als würde ich mich gerade zurück in Sherman Klump verwandeln (Danke Eddie Murphy, für dieses Meisterwerk...) und der Geschmack von rostigem Metall breitet sich aus. Ich sterbe vor Durst und möchte am liebsten im Sekundentakt kotzen.

Mir wurden gerade zwei Weisheitszähne „entnommen“ – ich würde ja eher sagen, ein Bauarbeiter ist mir mit dem Presslufthammer durch die Futterluke gerauscht – aber nennen wir es Mal „OP“. Jedenfalls wirkte die Betäubung nicht und ich durfte zum ersten Mal in meinem jungen Leben erfahren, wie sich echter Schmerz anfühlt. Unfähig zu essen, zu trinken oder irgendetwas außerhalb meines Bettes zu tun, bleibt mein Blick schließlich auf dieser Limited Edi-

Bild: © Konami  
Digital Entertainment





Die „Kashimashi“ begrüßen euch in Silent Hill f meistens mit einem verzerrten Grinsen und einer scharfen Klinge.



Gelingt es einem „Kashimashi“ Hinako auf die Pelle zu rücken, sinkt der Mentalitätswert der Protagonistin.



Diese glühende Entität zieht eine abartige Befriedigung daraus, über Hinakos Gesicht zu lecken.

Bilder: Action-Screens von Josef Erl

tion eines Playstation-2-Spiels hängen, das mir ein Kumpel zum „unbedingten sofortigen Durchspielen“ schon vor Wochen ausgeliehen hat. Auf dem dunklen Pappschuber mit Doppel-DVD prangt in weißer, verzerrter Schrift der Titel eines Spiels, das ich nie wieder vergessen sollte: Silent Hill 2.

### Introspektiver Psycho-Horror am Gamepad

Wer Silent Hill hört, denkt an Nebel. An verlassene Kleinstädte, rostige Krankenhäuser, sirrende Radios, gesichtslose Krankenschwestern in High Heels und vielleicht auch an zwei Filmumsetzungen, die Die-Hard-Fans der Spielereihe bis heute ächten. Ich denke dabei vor allem an eine verdammt schmerzhaft Zahn-OP, drei von Valium vernebelte Höllen-Tage in meinem Kinderzimmer und eine Erfahrung, die mein junges Gamer-Weltbild nachhaltig verändert hat. Die Geschichte um einen verzweifelden Mann, der aus dem Nichts einen Brief seiner toten Frau erhält und sich auf nach Silent Hill macht, wo sie ihn angeblich erwartet, lässt mich bis heute nicht los. Statt einer glücklichen Wiedervereinigung durchlebte ich mit James eine Tour de Force, die uns durch Traumata, Schuldbewältigung, Missbrauch, physische und psychische Gewalt und die Abgründe der menschlichen Psyche jagte. Keine Dosis Valium hätte mich in dieser Zeit besser von meinen eigenen Schmerzen ablenken können, als dieser Höllenritt. Ich lernte das Medium Videospiel neu kennen. Mehr als 20 Jahre später gilt Silent Hill 2 noch immer als absolutes Meisterwerk und erhielt vor zwei Jahren ein umfassendes Remake, das ich jedem Horror-Fan nur ans Herz legen möchte. Neben dieser Neuauflage kündigte Konami damals auch völlig neue Projekte im Silent-Hill-Universum an. Eines davon schauen wir uns heute genauer an: Silent Hill f.

Des Nebels neue Kleider  
Silent Hill f ist der erste neue Hauptteil der Reihe seit dreizehn Jahren und bricht auf den ersten Blick mit sämtlichen Erwartungen. Statt in den nebligen Straßen einer amerikanischen Kleinstadt, landen Horror-Fans in einem japanischen Bergdorf der 1960er-Jahre. Eine Entscheidung, die einen großen Teil der Identität der gesamten Serie neu verhandelt. Seit dem ersten Teil von 1999 diente Silent Hill als Projektionsfläche für westliche Ängste. In dieser fiktionalen Stadt irgendwo zwischen Neuengland und Nirgendwo trafen persönliche Traumata auf religiösen Fanatismus, unterdrückte Schuld auf dämonische Manifestationen. Die rustikale Architektur – heruntergekommene Motels, halbeingestürzte Tankstellen, verlassene Schulen – war dabei nicht bloß Kulisse, sondern Spiegel der amerikanischen Vorstadtkultur. Die Spiele zeigten, was hinter gepflegten Rasenflächen und Bibelversen lauert: psychische Abgründe, familiäre Gewalt, kollektive Schuld. Der Horror war introspektiv, aber immer im westlichen Koordinatensystem verankert.

Das neue Entwickler-Studio NeoBards verlegt den Schauplatz nun in das fiktive japanische Dorf Ebisugaoka. Statt rostiger Laternenmasten säumen nun rote Spinnenlilien die Wege. Statt verfallener Highways durchqueren wir enge Gassen und verfallene Gebetsstätten. Und statt amerikanischer Sektenfabeln begegnen wir einem Horror, der tief in der japanischen Vorstellung von Natur, Vergänglichkeit und sozialer Kontrolle verwurzelt ist. Der Bruch ist radikal und doch konsequent. Denn auch



in Japan gibt es dunkle Seiten der Idylle, Orte des Unausprechlichen, abgeschottet, ritualisiert, traditionsverhaftet.

### Wenn Schönheit verrottet

Für die Geschichte heuerte Konami den japanischen Autor Ryūkishi07 an, der schon in seiner Visual-Novel-Reihe Higurashi When They Cry auf psychologischen Horror, komplexe Erzählstrukturen und dem Einweben von gesellschaftlichen Themen und sozialen Ängsten überzeugte. Silent Hill f folgt der aufmüpfigen Oberschülerin Hinako. Nach einem Streit mit ihrem dominanten und aggressiven Vater und ihrer unterwürfigen Mutter verlässt sie das Zuhause. Auf dem Weg zu ihren Freunden bemerkt Hinako allerdings, dass ihr Heimatdorf plötzlich verlassen und von einem unheimlichen Nebel überzogen ist. Statt der Dorfbewohner begrüßen sie grotesk verunstaltete Wesen, die wie neu zusammengesetzte Puppen auf messerscharfen High Heels anmuten und nicht davor zurückschrecken, ihre Klingen einzusetzen. Doch auch im Nebel selbst lauert ein unbekanntes Grauen. Wer von den Nebelschwaden eingeholt





Das Schulmädchen Hinako erlebt in Silent Hill f Albträume am Fließband.



der japanischen Kultur verwurzelt ist, von „Mono no aware“ bis zu modernen J-Horror-Filmen wie „Ringu“ oder „Noroi“.

### Angst, Paranoia, Unsicherheit

Der Horror in Silent Hill f entsteht nicht durch Jumpscare oder Splatter, sondern durch ein langsames, fast literarisches Sinken in Isolation, Ablehnung und Identitätsverlust.

## EINE KURZE GESCHICHTE ÜBER SILENT HILL

Silent Hill wurde unter dem japanischen Publisher Konami zu einem erfolgreichen Franchise und schaffte es zwischen 1999 und 2012 auf acht Hauptteile und zahlreiche Spin-offs. Eines hatten sie alle Gemeinsam: Die porträtierten menschlichen Abgründe taten sich immer in westlich geprägten, typisch amerikanischen Kleinstädten auf – obwohl in Silent Hill schon immer nahe am J-Horror wandelte. Statt großer Schockmomente, forderte es Spieler auf intellektueller Ebene heraus und regte mit vielen Andeutungen die Fantasie an. Auch, wenn Body-Horror ein wichtiges Element ist, sorgt mehr die beklemmende Atmosphäre für Terror und Angst.

Ursprünglich von Keiichiro Toyama erschaffen und von Konamis „Team Silent“ in House entwickelt, leiteten die Verantwortlichen nach Silent Hill 4: The Room eine Art Reboot ein. Der Publisher wollte den US-Kleinstadt-Horror künftig

von westlichen Studios produzieren lassen – eine folgenschwere Entscheidung. Denn nach dem vierten Teil verlor sich die Reihe zunehmend selbst. Die beauftragten Studios, die eigentlich tiefer mit dem westlichen Kern des Spiels verwurzelt sein sollten, verstanden nie so recht, warum die ersten drei Teile bei den Fans so gut ankamen. 2012 mottete Konami die Marke Silent Hill schließlich ein und es dauerte zwölf Jahre, bis sie mit den Spin-offs Silent Hill: The Short Message und dem bereits angesprochenen Remake des beliebten zweiten Teils aus seinem Dornröschenschlaf erwachte.

Josef Erl



Silent Hill f zeichnet die Brüche zwischen Tradition und Progression im Japan der 1960er Jahre mit einem grauenhaften Pinsel.



Der introspektive Horror-Trip zeichnet sich auch auf Hinako Körper ab, der sich im Laufe des Spiels zunehmend verändert.



Hilfe in der Not oder heimtückischer Schächter? Hinako kann niemandem in Silent Hill f trauen.

Hinako wird von ihren Mitschülerinnen als „Verräterin“ bezeichnet – zunächst scherzhaft, dann bitterernst. Was sich

dahinter verbirgt, müssen sich Spieler langsam selbst erschließen. Nichts ist, wie es scheint. Die Grenze zwischen Realität und Wahn verschwimmt. Wie in Ryukishi07s Higurashi dominieren Paranoia, Unsicherheit und das Gefühl, dass man seinen Mitmenschen nicht trauen kann – nicht einmal sich selbst. Das bildet sich auch spielerisch ab, nicht zuletzt durch das neue Fokus-System: Je höher Hinakos Angst, desto mehr verliert sie die Kontrolle über ihre Bewegungen. Statt reiner Lebenspunkte zählt hier der psychische Druck. Dennoch weiß sich das Schulmädchen zu verteidigen und liefert sich die vielleicht dynamischsten Kämpfe der Reihe – nur dieses Mal ohne Schusswaffen. Hinako improvisiert eher, schnappt sich Sichel, Küchenmesser, Baseballschläger und Stahlrohre, die allesamt schnell verschleifen. Waffen sind in Silent Hill f keine Machtinstrumente, sondern Verlegenheitslösungen. Trotz des neuen Settings liegt Silent Hill f thematisch viel näher an seinen Wurzeln, als man auf den ersten Blick glauben mag. Auch hier geht es um Trauma, Ausgrenzung, Schuld und das Unausgesprochene. Die Ursache des Horrors ist keine dämonische Entität, die durch ein okkultes Ritual beschworen wurde. Es ist das Dorf selbst. Seine Traditionen, seine Normen, seine soziale Hierarchie. Die größte Bedrohung ist nicht das Monster, sondern die Erwartungshaltung einer Gemeinschaft, die in einem starren Korsett lebt. Wer nicht mitmacht, wird zum Fremdkörper. Wer auffällt, wird ausgegrenzt. Wer sich wehrt, verliert sich im Nebel. Damit beweist das neue Entwicklerteam zusammen mit Ryukishi07, dass das Herz der Serie nicht in rostigen Gittern oder sirrenden Radios liegt, sondern in der Fähigkeit, das Unheimliche im Vertrauten zu zeigen. Ob amerikanische Vorstadt oder japanisches Bergdorf: Beide Orte sind nur Spiegel für das, was verdrängt, verachtet oder verloren wurde.

Mit Silent Hill f gelingt Konami der Versuch, das Franchise neu zu positionieren – nicht durch technisches Spektakel, sondern durch kulturelle Verlagerung. Statt nostalgischer Wiederholung entsteht hier etwas Eigenständiges: japanischer Horror, der sich nicht an westlichen Sehgewohnheiten orientiert, sondern an eigenen Traditionen. Und vielleicht liegt genau darin seine Stärke. Wer bereit ist, die Maske des Horrors als kulturell geprägtes Konstrukt zu verstehen, wird in Silent Hill f eine faszinierende Neuinterpretation finden.





**KISS COUPLE**

**Jetzt online**

# ONLINE WIRD'S HEISS(ER)!

Im Web gehen wir immer einen Schritt weiter... manchmal auch zu weit!

**Nudes & Thrills** The magazine for adult nerd and cult culture  
Das Magazin für erwachsene Nerd- und Kultkultur

[www.super-verlag.de](http://www.super-verlag.de)



**S.A.M. ACTION MAGAZIN**  
DAS MAGAZIN FÜR BÄÄÄM BOOM UND

**RETROFABRIK HÖRSPIELE**

**DINOSAUR TOYS**

**STAR BIRD BUTCHER BILLY**

**MASTERS OF THE UNIVERSE**

**S.A.M. ACTION MAGAZIN**  
DAS MAGAZIN FÜR BÄÄÄM BOOM UND

**ALIEN PLAYSETS GALAXY EXPLORER**

**GOZZILLA**

**HANNAH WEGENHAER**

**FILMHÖRSPIELE**

**NEU**

**TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES**

**THE MAKING OF S.M.A.**

**CONVENTION & RISK**

**08 2023**

**shop.kiosk-verlag.de**

**NUMBER ONE IN NERD CULTURE.**





ALLES MUSS BRENNEN

# SCREAM 7

NUR IM KINO

SPYGLASS  
MEDIA GROUP

©HOST FACE IS A REGISTERED TRADEMARK OF FUN WORLD  
EASTER UNLIMITED, INC. ©1999. ALL RIGHTS RESERVED.



Scream-Film.de  
#Scream7



TRAILER & MEHR

