

The magazine for adult
Das Magazin für erwachsene
Kultkultur

WISS MY MAG

8,50 EUR
www.super-verlag.de



The thrill of
Dario
Argento

Roberto
BALDAZZINI

After
Dark

Schreie
auf Papier

PRINTED IN
FULL
COLOR
ISSN 2944-3083



ASTER
INKWELL

Das Monster
von Florenz

BALEA
by Andreas Maria Kahn

SCHREIE
IN STEREO

 **THE FRIDAY NIGHT
HORROR CLUB**

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

fünf



TRUTH.

JUSTICE.

WHATEVER.

JUNI 2026
NUR IM KINO

#SUPERGIRL

Editorial

KILLER TRAGEN LEDERHANDSCHUHE UND LESEN KISS MY MAG

Blutrot, grelle Farben, schwarze Handschuhe und ein Rasiermesser, das im Licht aufblitzt. Willkommen zur fünften Ausgabe von KISS MY MAG. Dieses Mal tauchen wir tief ein in die Welt des Giallo – jenes unverwechselbaren italienischen Genres, das in den 60er- und 70er-Jahren das Kino revolutionierte. Ein Kino voller Stil, Exzess und Provokation. Filme, die schöner waren als sie sein durften und grausamer, als man es eigentlich ertragen wollte. Ein Kino, das nicht nur Geschichten erzählte, sondern Stimmungen schuf. Hypnotisch, erotisch, gefährlich.

Der Giallo war nie nur Krimi. Er war Kunst, Albtraum, Mode, Musikvideo, Fiebertraum. Ein Spiel aus Licht, Schatten und Begehren. Genau diese Mischung greifen wir in dieser Ausgabe auf. Wir sprechen über Filme, Bücher und Hörspiele, die direkt aus diesem Universum stammen oder von ihm infiziert wurden. Werke, die das flirrende Gefühl dieser Zeit weitertragen. Mal subtil, mal blutig, mal stilvoll überdreht.

Auch unsere True-Crime-Rubrik bewegt sich dieses Mal gefährlich nah an der Ästhetik des Genres. Denn manchmal schreibt die Realität Geschichten, die wirken, als wären sie direkt aus einem



KISS MY MAG-Herausgeber: Carsten Gritzan

Giallo-Film entsprungen. Ein echtes Verbrechen, inszeniert wie ein düsterer Thriller – nur dass hier nichts Fiktion ist. Diese Ausgabe bleibt nicht nur im Kinosaal. KISS MY MAG schaut, hört und liest vor. Wir stöbern in düsteren Büchern, legen knisternde Vinyl-Soundtracks auf, entdecken Giallo-Spuren im Gaming und tauchen in Künste ein, die das Genre weiterleben lassen. Egal ob auf dem Bildschirm, zwischen Buchseiten oder in den Rillen einer Platte: Stil, Spannung und ein Hauch Gefahr lauern überall.

Und natürlich wäre KISS MY MAG nicht KISS MY MAG, wenn es nicht auch heiß werden würde. Unsere KISS Girls bringen genau die richtige Portion Provokation in diese Ausgabe. Fotostrecken, die mit Stil, Erotik und einem Augenzwinkern spielen, ganz im Geist jener Filme, in denen Schönheit und Gefahr immer nur eine Messerklinge voneinander entfernt waren.

Diese Ausgabe ist laut, sinnlich und ein wenig gefährlich. Ganz so, wie es ein guter Giallo sein muss. Also dimmt das Licht, legt den Soundtrack auf und blättert weiter. Aber Vorsicht. Im Giallo ist nichts jemals wirklich sicher.

Carsten Gritzan

www.super-verlag.de

In dieser Ausgabe

The thrill of
Dario
Argento **6**

Schreie
auf Papier **14**

THE
BRIDE! **32**

Roberto
BALDAZZINI **37**

SCHREIE
IN STEREO **52**

Das Monster
von Florenz **74**

sabine
after dark **22**

BALEA
by Andreas Maria Kahn **84**

kiss sounds rob zombie	manga kiss suehiro maruo	kinozeit vorschau
45	44	36

**bloody
bytes** **80**

terrorvision
kiss hard **58**

THE FRIDAY NIGHT
HORROR CLUB **46**



**ASTER
INKWELL**
62



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 **Dario** **Argento**

Von Carsten Gritzan

Die Geburt des modernen Horror



Argentos frühe Filme als Blaupause des Grauens

Dario Argento ist kein Regisseur im klassischen Sinn, er ist ein Architekt der Angst. Einer, der Spannung nicht erzählt, sondern komponiert, der Gewalt nicht erklärt, sondern inszeniert, und der dem Zuschauer nie erlaubt, sich sicher zu fühlen. Seit über fünf Jahrzehnten steht sein Name für eine eigene Spielart des Horrorkinos: stilisiert, obsessiv, brutal und hypnotisch schön.

Geboren 1940 in Rom als Sohn eines Filmproduzenten und einer Fotografin, wuchs Argento zwischen Drehbüchern, Kameras und der italienischen Cinecittà auf. Früh arbeitete er als Filmkritiker und Drehbuchautor, unter

anderem an Sergio Leone's „Spiel mir das Lied vom Tod“. Doch erst mit seinem Regiedebüt 1970 begann etwas, das weit über Genre Grenzen hinausreichen sollte. Die Neudefinition des Giallo.

Er war einer der ersten Regisseure, die Horror nicht als reine Handlung verstanden, sondern als sensorische Erfahrung. Seine Filme fühlen sich an wie Alpträume. Fragmentarisch, logisch brüchig, emotional überwältigend. Genau darin liegt ihr Reiz. Der Kult um Argento entstand nicht über Nacht. Er wuchs aus dem Gefühl heraus, dass hier jemand das Kino gegen den Zuschauer richtete – nicht im Sinne von Provokation, sondern als Herausforderung. Wer Argento schaut, wird zum Voyeur, zum Mitwisser, manchmal sogar zum Komplizen. Gerade in seinen frühen Jahren war Argento noch nicht der barocke Exzess-Regisseur späterer Werke wie „Suspiria“ oder „Inferno“. Stattdessen arbeitete er mit Reduktion, Präzision und formaler Strenge. Und genau deshalb sind seine ersten drei Filme so entscheidend.

Warum der Anfang alles erklärt

Die sogenannte „Tier-Trilogie“, ist weit mehr als eine lose Filmreihe. Sie ist ein Labor, in dem Argento seine filmische Sprache entwickelt, verfeinert und radikalisiert. Dazu gehören die Filme: Das Geheim-



Dario Argento, KI-generierte Illustration



Mediabook
Koch Media

konnte. Das Motiv des traumatischen Blicks, der Mord als choreografierte Szene, der Täter als abstrakte Bedrohung und das Spiel mit Erinnerung, Wahrnehmung und Schuld sind prägend für diese frühen Werke.

DAS GEHEIMNIS DER SCHWARZEN HANDSCHUHE (1970) Der Mord als Kunstform

Mit L'uccello dalle piume di cristallo (Der Vogel mit dem Kristallgefieder) legt Argento einen Paukenschlag vor. Der Film erzählt von einem amerikanischen Schriftsteller in Rom, der Zeuge eines Mordversuchs wird – oder glaubt, einer zu sein. Dieses „Glauben“ ist der Schlüssel. Bereits hier etabliert Argento eines seiner wichtigsten Themen: Der Blick ist trügerisch.

nis der schwarzen Handschuhe (1970), Die neuschwänzige Katze (1971) und Vier Fliegen auf grauem Samt (1971). Diese Filme sind noch vergleichsweise „realistisch“, aber bereits vollkommen Argento. Sie markieren den Übergang vom klassischen Kriminalfilm zum psychologischen Horror – und sind damit essenziell, um zu verstehen, warum Argento später so kompromisslos werden

Die ikonische Szene im Kunstmuseum, in der der Protagonist hinter einer Glaswand gefangen ist und zusehen muss, wie sich Gewalt entfaltet, ist programmatisch für Argentos gesamtes Werk. Der Zuschauer weiß mehr – und doch nichts. Stilistisch ist der Film revolutionär. Extreme Close-ups (Augen, Hände, Klingen), lange, spannungsgeladene Einstellungen und eine Kamera, die den Täter verfolgt, ohne ihn zu zeigen. Ennio Morricones Score schwankt zwischen zarter Melancholie und nervösem Unbehagen und verstärkt die emotionale Ambivalenz des Films.



Dario Argento (Aus dem Buch "Dario Argento", Silvana Editoriale)

„Ich wollte keinen Kriminalfilm im klassischen Sinn machen. Mich interessierte nicht die Auflösung, sondern das Gefühl, Zeuge von etwas Falschem zu sein.“

Dario Argento

Das Geheimnis der schwarzen Handschuhe ist ein Paranoia-Thriller, der zeigt, wie leicht Wahrnehmung manipuliert werden kann. Der Mord wird zum ästhetischen Ereignis – verstörend und faszinierend zugleich.

DIE NEUSCHWÄNZIGE KATZE (1971) Wissenschaft, Schuld und die Angst vor dem Verborgenen

Der zweite Film der Trilogie ist oft der am meisten unterschätzte – zu Unrecht. Il gatto a nove code ist komplexer, politischer und düsterer als sein Vorgänger. Im Zentrum steht ein Mordfall rund um ein genetisches Forschungsinstitut. Argento verwebt hier klassische Krimielemente mit Themen wie: Wissenschaftsethik, genetischer Determinismus und Schuld als vererbtes Konstrukt. Besonders bemerkenswert ist die Figur des blinden Ermittlers, gespielt von Karl Malden. Durch ihn verschiebt Argento erneut das Verhältnis von Sehen und Wissen. Wer nichts sieht, erkennt manchmal mehr. Der Film ist kälter, distanzierter und weniger verspielt. Die Gewalt ist präziser, die Atmosphäre bedrückender. Argento experimentiert mit komplexeren Erzählstrukturen und einer dichterem Montage. Visuell dominiert eine fast klinische Ästhetik – sterile Räume, harte Kontraste, urbane Kälte. Der Horror entsteht weniger durch Schock, sondern durch intellektuelle Unruhe.

VIER FLIEGEN AUF GRAUEM SAMT (1971) Erinnerung als tödliche Falle

Der Abschluss der Trilogie ist zugleich ihr persönlichster und surrealster Teil. 4 mosche di velluto grigio wirkt wie ein Fiebertraum – fragmentarisch, melancholisch, zutiefst beunruhigend. Die Geschichte um einen Musiker, der nach einem Mord von einem mysteriösen Verfolger terrorisiert wird, ist weniger logisch als emotional motiviert. Realität und Erinnerung verschwimmen zunehmend. Hier taucht erstmals deutlich ein Motiv auf, das Argento später perfektionieren sollte. Das Trauma als Ursprung des Bösen. Der berühmte Schluss mit der Makroaufnahme der Netzhaut – in der sich der letzte Moment des Lebens spiegelt – ist nicht nur eine filmische Innovation, sondern eine philosophische Aussage. Sehen bedeutet bei Argento immer auch, dem Tod zu begegnen. Morricones Kompositionen erzeugen eine zusätzliche Irritation, indem sie nicht harmonisieren, sondern dem Bildkonzept entgegenlaufen.



DARIO ARGENTO
Silvana Editoriale
MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA

Tipp der Redaktion!

Ein unfassender Einblick in die
Filmwelt der Horror-Ikone!

MUSEO
NAZIONALE
DEL CINEMA
TORINO

DA
RIO
ARGENTO

Silvana Editoriale

DAS KINO DER ZEIT

Italien spielte nicht fair

Während Hollywood noch über Moral, Ratings und Marktanalysen diskutierte und das deutsche Kino sich in Theorie, Politik und Förderanträgen verlor, machte Italien einfach Filme. Schnell, billig, radikal – und ohne Angst vor Geschmacklosigkeit.

Genre war hier kein Schimpfwort, sondern ein Spielfeld. Mord, Sex, Gewalt und Stil wurden nicht erklärt, sondern zelebriert. Das italienische Kino der frühen 70er nahm, was funktionierte, überzeichnete es und trieb es bis zum Exzess. Gialli waren keine Rätsel, sondern Reizüberflutung. Spaghetti-Western keine Mythen, sondern Demontagen.

Wo das amerikanische Kino noch versuchte, das Publikum zu beruhigen, wollte das italienische es überfordern. Und wo Deutschland diskutierte, provozierte Italien.

„Wir hatten weniger Geld als Hollywood, aber mehr Freiheit.“

Dario Argento

Regisseure wie Dario Argento nutzten diese Freiheit gnadenlos. Sie machten Kino, das schmutzig, sexy und kompromisslos war – und genau deshalb international wirkte. Nicht trotz, sondern wegen seiner Maßlosigkeit.

Hinzu kam ein Produktionssystem, das weltweit einzigartig war. Italienische Produzenten arbeiteten schnell, opportunistisch und international vernetzt. Drehbücher wurden während der Produktion verändert, Schauspieler aus verschiedenen Ländern kombiniert und Filme oft parallel in mehreren Sprachversionen gedreht. Was andernorts als Chaos gegolten hätte, wurde in Italien zur kreativen Methode. Genau diese Mischung aus Pragmatismus und stilistischer Freiheit machte das Land in den 60er- und 70er-Jahren zu einem der einflussreichsten Genre-Zentren der Welt – vom Western über den Polizeifilm bis zum Giallo.

Italien spielte nicht nach den Regeln. Und genau deshalb veränderte es das Genre.



„Der blinde Mann war für mich interessanter als alle Sehenden, weil er gezwungen ist, der Welt anders zu vertrauen.“

Dario Argento

Der Film wirkt wie ein Abschied vom klassischen Giallo – und ein Vorbote des kommenden, radikaleren Argento.

Das Vermächtnis der frühen Jahre

Diese drei Filme sind die DNA von Dario Argento. Alles, was später kam – die Farbexplosionen von ‚Suspiria‘, die Albtraumlogik von ‚Inferno‘, die brutale Eleganz von ‚Tenebrae‘, wurzelt hier. In den frühen Filmen zeigt sich Argentos Obsession für Wahrnehmung, seine Liebe zur formalen Überzeichnung und sein unerschütterlicher Wille, Kino als sinnliche Erfahrung zu begreifen.

ARGENTO × MORRICONE

Kein Score, sondern ein Angriff

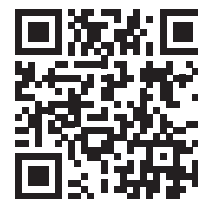
Dario Argento wollte keine Filmmusik, die erklärt, beruhigt oder emotional abfedert. Ennio Morricone lieferte ihm stattdessen Klänge, die stören, verunsichern und sich dem Bild widersetzen. Ihre Zusammenarbeit in der Tier-Trilogie ist weniger Harmonie als kalkulierter Kontrollverlust.

In Das Geheimnis der schwarzen Handschuhe klingt der Horror fast elegant, fast verführerisch – ein falsches Versprechen. Die neunschwänzige Katze wird kälter, analytischer, nervöser. Und in Vier Fliegen auf grauem Samt löst sich die Musik endgültig vom Bild und driftet ins Traumhafte, Fragmentierte.

Morricones Scores führen nicht, sie sabotieren. Argento ließ das zu – ja, er verlangte es. Das Ergebnis ist Musik, die nicht begleitet, sondern angreift. Ein Sound, der dem italienischen Horrorkino der frühen 70er ein neues Nervensystem verpasste.



Ennio Morricone,
KI-generierte Illustration



**SUPER
MEGA
ACTION**



**NUMBER
ONE IN NERD
CULTURE.**

PRINTED IN
FULL
COLOR

Schreie auf Papier

Thorsten Benzel (Creepy Images)
im Interview mit KISS MY MAG

Creepy Images gehört genau zu dieser seltenen Sorte Verlage, die Filmgeschichte nicht nur dokumentieren, sondern sie sinnlich erfahrbar machen. Ihre Publikationen sind Liebeserklärungen an das analoge Kino, an Werbematerial als Kunstform und an eine Ära, in der Bilder lauter sprechen mussten als Worte. Im Zentrum steht dabei nicht der Film allein, sondern das Versprechen, das er einst gab: auf Plakaten, Aushangfotos und in grafischen Entwürfen, die zwischen Exploitation, Designwille und blanker Verführung oszillieren. Besonders im Giallo-Genre – schillernd, exzessiv, oft missverstanden – wird diese visuelle Sprache zur eigenen Erzählung. Creepy Images hebt genau diesen oft übersehenen Teil der Filmgeschichte ins Rampenlicht und macht ihn zum Hauptdarsteller.

Im folgenden Interview spricht Thorsten von Creepy Images über Sammel Leidenschaft und Konzeptarbeit, über Einhörner aus Papier, über bewusste Entschleunigung in Zeiten digitaler Beliebigkeit – und darüber, warum manche Bücher heute mehr sind als bloße Information: nämlich Objekte mit Haltung. Ein Gespräch über Kino abseits

der Leinwand. Und über die Kunst, Filme schon zu lieben, bevor der erste Frame läuft.

Hallo Thorsten, vielen Dank für die Gelegenheit, dich etwas mit unseren Fragen löchern zu dürfen. Nun, wer einmal ein Buch von Creepy Images in der Hand hatte, weiß sofort: Das ist kein normales Film-Buch. Wie würdest du eure Arbeit jemandem erklären, der noch nie etwas von euch gehört hat?

Vielen Dank, dass wir unsere Bücher im Rahmen eures Magazins vorstellen dürfen und damit vielleicht auch ein paar Leser erreichen, die uns sonst nicht auf dem Radar gehabt



hätten. Die meisten unserer Bücher – und auch unser Fanzine CREEPY IMAGES – befassen sich nicht so sehr mit den Filmen an sich, sondern mit dem Werbematerial, mit dem diese Filme damals beworben wurden. Gemeint sind Filmplakate und Aushangfotos, die in den meisten Fällen in oder vor den Kinos angebracht waren und die Besucher an die Kinokasse locken sollten. Entsprechend geht es in den Texten unserer Bücher auch weniger um die Filme selbst, sondern in erster Linie um deren Vermarktung oder halt auch um die Plakate und Fotos. Jetzt kann man sich natürlich fragen, warum man sich ausgerechnet diesem Aspekt widmet – dafür muss man aber Folgendes wissen. Bis in die späten 1980er-Jahre gab es gerade im Bereich kleinerer Filme oder auch bei Genres wie Horror, Exploitation, Erotik und Ähnlichem kaum Möglichkeiten für Kinogänger, sich vorab darüber zu informieren, worum es bei einem Film eigentlich geht. Diese Filme wurden nicht in Feuilletons besprochen, es gab nur sehr wenige Magazine, die sich überhaupt mit Film beschäftigten, und das Internet war noch in weiter Ferne. Das bedeutet, dass genau diese Plakate und Fotos ein zentraler Bestandteil der Filmvermarktung waren. Und das macht diese Materialien unserer Meinung nach zu einem kleinen, aber dennoch wichtigen Teil der Filmgeschichte, der an anderer Stelle oft zu kurz kommt – und genau diesem nehmen wir uns an.

Im Kern handelt es sich bei unseren Büchern also um Bildbände, die durch zusätzliche Informationen ergänzt werden und etwas mehr Text enthalten, als man es von einem klassischen reinen Plakatbildband erwarten würde. Wir haben allerdings auch zwei Bücher veröffentlicht, die in eine ganz andere Richtung

gehen. Cirio H. Santiago – Unbekannter Meister des B-Films von David Renske ist ein Buch über den philippinischen Filmemacher, bei dem das Werbematerial nur eine untergeordnete Rolle spielt. Ein weiteres Buch ist "Norman J. Warren – Gentleman of Terror" von Adam Locks und Adrian Smith. Hier haben es sich die beiden Autoren über einen Zeitraum von mehr als zehn Jahren zur Aufgabe gemacht, über 40 Personen zu interviewen, die an der Entstehung der Filme des britischen Regisseurs beteiligt waren, und sich auch mehrfach mit Norman J. Warren selbst zu treffen. Auch hier steht das Werbematerial klar im Hintergrund.

Warum gerade Giallo? Es gibt ja unzählige Spielarten des europäischen Genrekinos.

Grundsätzlich sind wir gar nicht auf ein bestimmtes Genre festgelegt. Uns geht es in erster Linie darum, Bücher zu machen, die es in dieser Form noch nicht gab – zu Themen, die uns selbst großen Spaß machen. Das Giallo-Genre gehört da natürlich mit dazu. Wir haben mit Muchas Gracias, Señor Lobo ja zum Beispiel auch ein umfangreiches Buch zu einem völlig anderen Thema veröffentlicht, nämlich zum Werbematerial der Filme von und mit Paul Naschy. Wir sind also keineswegs auf ein einzelnes Genre beschränkt. Der Giallo war als Thema für ein solches Buch oder sogar eine ganze Buchreihe einfach besonders spannend, weil es sich um ein sehr umfangreiches und langlebiges Genre handelt. Wir fanden es reizvoll, ein Genre, das sich über mehr als 40 Jahre erstreckt und über 300 Filme hervorgebracht hat, auf diese Art zu behandeln. Das machte das Projekt aber auch zu einer echten Herausforderung.

Eure Bücher – etwa "Giallo Movie Posters Vol. 1 & 2" – wirken fast wie Fetischobjekte. Wie viel Konzept steckt dahinter?





Thorsten Benzel

Ein solches Projekt startet man natürlich nicht, ohne sich im Vorfeld viele Gedanken gemacht zu haben. Im Fall von Giallo-Movie-Posters war es sogar so, dass wir schon vor über zehn Jahren die Idee hatten, ein Buch zu diesem Thema zu machen. Damals haben wir das Projekt aber verworfen, weil uns klar war, dass es in der Form, wie wir uns das Buch vorgestellt hatten, zu diesem Zeitpunkt für uns einfach nicht realisierbar gewesen wäre.

Vor etwa drei Jahren kam die Idee dann wieder auf den Tisch. Ursprünglich hatten wir überlegt, das Ganze deutlich einfacher anzugehen und vielleicht im Rahmen eines Sonderbandes von CREEPY*IMAGES umzusetzen. Wir haben dafür auch erste Layouts erstellt, mussten uns aber eingestehen, dass das Ergebnis nicht das Buch gewesen wäre, das wir selbst gerne in den Händen halten würden. Also haben wir uns noch einmal zusammengesetzt und intensiv darüber nachgedacht, wie wir das Thema so umsetzen können, dass es unseren eigenen Ansprüchen gerecht wird. Das Ergebnis kann sich nun jeder in Form der ersten beiden Bände ansehen.

Wie kommt ihr überhaupt an das Material? Manche der Poster und Fotos sind ja wahre Einhörner und zum Teil äußerst selten zu bekommen.

Das ist ganz unterschiedlich. Zum einen haben wir uns über die letzten 15 Jahre ein eigenes Archiv an Abbildungen aufgebaut, das als Grundstock dient. Das allein wäre für ein solches Projekt aber bei Weitem nicht ausreichend gewesen. Einige Plakate konnten wir von befreundeten Sammlern und Plakathändlern ausleihen. Ein weiterer Freund, der seit vielen Jahren italienische Kinopлакate sammelt, hat uns zudem mit digitalen Abbildungen aus seiner Sammlung unterstützt. Trotzdem haben wir tatsächlich auch Hunderte von Plakaten selbst kaufen müssen.

Das Problem ist, dass viele Sammler ihre Schätze nicht einfach verleihen, und das kann ich als jemand, der selbst seit über 30 Jahren Plakate sammelt, absolut nachvollziehen.

Gleichzeitig hat längst nicht jeder die Möglichkeit, seine Plakate in einer Qualität zu digitalisieren, die unseren Ansprüchen genügt. Also haben wir viele Stücke selbst gekauft, um sie anschließend professionell zu fotografieren, zu scannen und digital aufzubereiten. Ein Teil davon, nämlich die Plakate aus Band 1 und 2, ist inzwischen auch über unsere Website creepy-images.com erhältlich. Weitere werden auf der Seite gelistet, sobald die nächsten Bände erschienen sind.

Eure Veröffentlichungen wirken wie ein Gegenentwurf zur digitalen Wegwerfkultur. Ist das Absicht?

Absolut. Wir haben CREEPY*IMAGES 2009 gestartet und hatten von Anfang an den Anspruch, den Lesern etwas Greifbares in die Hand zu geben, ganz im Stil klassischer Fanzines. Das passt auch gut zu unserer Zielgruppe. Viele unserer Leser sammeln selbst Filme verschiedener Medien, nicht wenige auch Plakate oder Aushangfotos. Das sind Menschen, die genau wie wir eine gewisse Affinität zu analogen Dingen haben. Insofern fände ich es fast merkwürdig, Publikationen über solche Sam-

melobjekte ausschließlich digital anzubieten, auch wenn das natürlich letztlich Geschmackssache ist. Man könnte genauso gut argumentieren, dass digitale Comics für viele Menschen hervorragend funktionieren, obwohl Comics ebenfalls ein klassisches analoges Medium sind.

Wie siehst du die Zukunft des Giallo im Jahr 2026? Gibt's noch Nachwuchs oder ist das alles Retro-Nostalgie?

Das ist eine gute Frage. Wenn man sich anschaut, wie sich das Genre seit den frühen 1960er-Jahren immer wieder verändert und sich an zeitgenössische Strömungen angepasst hat, dann befinden wir uns seit den frühen 2000ern vermutlich tatsächlich in einer Phase, in der ein großer Teil der wenigen neuen Filme ganz bewusst Bezug auf frühere Werke nimmt. Für Fans hat das seinen Reiz, für das "normale Publikum" – und den Begriff meine ich nicht despektierlich – findet Giallo aktuell, glaube ich, kaum statt.

Auf der anderen Seite hat sich das Genre im Laufe seiner Geschichte mehrfach neu erfunden. Deshalb wäre ich hier gar nicht so pessimistisch. Ich glaube durchaus, dass auch in Zukunft noch interessante Filme entstehen können.

Creepy Images erinnert uns daran, dass Kino nicht erst mit dem Film beginnt – sondern mit dem Blick. Und manchmal bleibt genau dieser für immer.

Lieben Dank an Thorsten Benzel für das Interview.

Bilder: Creepy Images

SEI DONNE PER L'ASSASSINO | BLOOD AND BLACK LACE | BLOOD and BLACK LACE | SEI DONNE PER L'ASSASSINO



MARIO BAVA | SEI DONNE PER L'ASSASSINO | BLOOD and BLACK LACE | BLOOD and BLACK LACE | SEI DONNE PER L'ASSASSINO



• Spanisches Werbeposter (typisch) für das spanische Plakat ist nicht nur wunderschön (das Design basiert teilweise auf dem italienischen ein), sondern bietet auch sehr selten und entsprechend teuer. Wunderschön gestaltet und trotzdem zu finden und zu erwerben. Die für die spanische Kinowerbung gedruckt wurden. Diese Plakate der vier Frauen in den vier Jahren nach dem Beginn der spanischen Verfilmungen hat gerade ich, eines Probierungsplakats. Die Abbildungen hier stammen aus dem ebenfalls recht seltenen spanischen Werbeposter, auf dem die vier Frauen in den vier Jahren nach dem Beginn der spanischen Verfilmungen hat gerade ich, eines Probierungsplakats.

Spanish campaign book (typical) for the Spanish poster is not only beautiful (the design is partly based on the Italian poster), but also very rare and expensive. Much cheaper and easier to find are the advertising films that were printed for the Spanish cinema release. These posters of four years after the beginning of the Spanish film production were still regularly produced by common distribution companies in the 1960s, and even much later (copies of absolute classics are still available today in different languages). Of course, you have to make do with the comparatively very limited of the Italian poster (about the size of a postcard, depending on the year). The illustrations here are from the equally rare Spanish campaign book, which also features the unique film poster on the back.

NUDE... SI MUORE | THE YOUNG, THE EVIL AND THE SAVAGE | NUDE... SI MUORE | THE YOUNG, THE EVIL AND THE SAVAGE



PRISONERS OF THEIR OWN STRANGE DESIRES | THE YOUNG, THE EVIL AND THE SAVAGE | PRISONERS OF THEIR OWN STRANGE DESIRES



LA TARANTOLA DAL VENTRE NERO | BLACK BELLY OF THE TARANTULA | LA TARANTOLA DAL VENTRE NERO | BLACK BELLY OF THE TARANTULA



LA TARANTOLA DAL VENTRE NERO | BLACK BELLY OF THE TARANTULA | LA TARANTOLA DAL VENTRE NERO | BLACK BELLY OF THE TARANTULA



must
have

trust
& buy

HEAR
& FEAR



VINYL TIPPS ZUR AUSGABE

Bruno Nicolai in Giallo
Limited Collector's Edition
DIGITMOVIES

Piero Umiliani
Orgasmo
FOUR FLIES RECORDS

PAURA
A Collection of Italian
Horror Sounds
CAM SUGAR



DER 4. FILM VON
QUENTIN TARANTINO

UNGESCHNITTEN,
UNZENSIERT,
IN VOLLER LÄNGE

KILL BILL
THE WHOLE BLOODY AFFAIR

NUR IM KINO AUCH IN 70MM

STUDIOCANAL

ARTHAUS

LIONSGATE



After Dark

Bild: Lisa Boettcher, © Super Verlag



kiss





Bild: Lisa Boettcher, © Super Verlag

After Dark





Bilder: Lisa Boettcher, © Super Verlag



SABINE



Bilder: Lisa Boettcher, © Super Verlag



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

THE BRIDE!

Maggie Gyllenhaals

PUNK, PATHOS UND EIN MONSTERFILM, DER DIE REGELN BRICHT

Manche Filmtitel tragen schon vor dem ersten Bild eine Attitüde in sich. **THE BRIDE!** ist genau so ein Titel. Das Ausrufezeichen fühlt sich weniger nach Marketing an als nach einer kleinen Explosion im Kopf des Publikums. Regisseurin Maggie Gyllenhaal – Schauspielerin, Autorin und spätestens seit *The Lost Daughter* eine der interessantesten Stimmen des modernen US-Kinos – nimmt sich hier eine der ältesten Horrorfiguren überhaupt vor. Aber statt ehrfürchtig Staub von einem Klassiker zu pusten, wirft sie Benzin auf das Denkmal. Dieser Film will nichts restaurieren. Er will etwas Neues erschaffen.

Die Figur der Braut gehört seit 1935 zum ikonischen Bildarchiv des Horrors. Weißes Kleid, elektrisierte Haare, ein kurzer Schrei – und dann war sie schon wieder verschwunden. Jahrzehntlang existierte sie vor allem als Symbol. Als Projektionsfläche. Als ästhetisches Poster. Gyllenhaal interessiert sich jedoch nicht für die Legende, sondern für die Frage dahinter: Was passiert, wenn diese Figur lebt? Wenn sie nicht nur erschaffen wird, sondern entscheidet, wer sie sein will?

In **THE BRIDE!** steht diese Figur erstmals im Mittelpunkt. Jessie Buckley spielt die wiedererweckte Frau mit Verletzlichkeit, Trotz und elektrischer Energie. Entstanden aus dem Körper einer ermordeten jungen Frau, ist ihre Figur alles andere als eine fügsame Gefährtin. Sie widerspricht. Sie liebt. Sie kämpft. Vor allem aber weigert sie sich, eine Nebenrolle in ihrer eigenen Geschichte zu spielen. Genau hier beginnt die eigentliche Kraft des Films.

Auch das berühmte Monster bekommt eine neue Perspektive. Christian Bale verkörpert die Kreatur nicht als reines Schreckgespenst, sondern als Figur mit Sehnsucht. Im Film trägt er den Namen Frank – eine bewusst menschliche Entscheidung. Zwischen ihm und der Braut entsteht keine klassische Horrorbeziehung, sondern eine seltsame Partnerschaft aus Zuneigung, Fluchtinstinkt und gemeinsamer Rebellion. Zusammen bewegen sie sich durch ein Chicago der 1930er-Jahre, das weniger historisch als vielmehr wie eine düstere Legende wirkt.

Stilistisch bewegt sich THE BRIDE! zwischen Gothic-Horror, Gangsterfilm und rebellischem Arthousekino. Die Epoche dient nur als Bühne. Der eigentliche Geist des Films ist moderner. Gyllenhaal greift eine punkige Haltung auf: Figuren, die ihre Rolle verweigern, Regeln ignorieren und ihre eigene Identität neu zusammensetzen. Diese Energie durchzieht das gesamte Projekt – von der Figurenzeichnung bis zum visuellen Konzept.

Gedreht mit IMAX-Kameras, soll der Film nicht wie ein nostalgisches Monsterstück wirken, sondern wie ein Kinoerlebnis.



Bild: © 2025 Warner Bros. Ent.

Groß, laut, emotional. Genau das passt zu einer Geschichte über Figuren, die sich gegen ihre eigene Konstruktion auflehnen.

Ein weiterer Grund für Erwartungen ist die Musik. Komponiert wurde sie von Hildur Guðnadóttir, bekannt für ihre Arbeiten an Joker und der Serie Chernobyl. Ihre Klangwelten funktionieren selten als klassische Filmmusik. Sie sind eher Atmosphäre, Druck, manchmal sogar ein emotionaler Puls unter den Bildern.

Wenn THE BRIDE! funktioniert, dann nicht als Remake, sondern als radikale Neuinterpretation. Ein Monsterfilm, der weniger von Angst handelt als von Freiheit, Selbstbestimmung und der Möglichkeit, die eigene Geschichte umzuschreiben.



Bild: © 2025 Warner Bros. Ent.

J E S S I E B U C K L E Y

HERE
COMES
THE MOTHER F*CKING

BRIDE!

ES LEBE DIE BRAUT

NUR IM KINO



Bilder: Photo Courtesy Warner Bros. Pictures

THEY WILL KILL YOU

Mit „THEY WILL KILL YOU“ präsentieren New Line Cinema und Nocturna eine blutige, adrenalengeladene Horror-Action-Komödie. Im Mittelpunkt des Films steht eine junge Frau, die eine Nacht im „Virgil“ überstehen muss – dem geheimnisvollen Unterschlupf einer dämonischen Sekte, in dem auf Schritt und Tritt todbringende Gefahren lauern. Um nicht zum nächsten Opfer zu werden, muss sich die Protagonistin in einer ebenso kompromisslo-

sen wie bildgewaltigen Schlacht voller spektakulärer Kills und rabenschwarzem Humor behaupten. Zur Besetzung von „THEY WILL KILL YOU“ gehören Zazie Beetz, Myha'la, Paterson Joseph, Tom Felton, Heather Graham und Patricia Arquette. Inszeniert wurde der Film von Kirill Sokolov.

Kinostart: 26. März 2026



Bilder: studiocanal

KILL BILL - THE WHOLE BLOODY AFFAIR

KILL BILL - THE WHOLE BLOODY AFFAIR präsentiert Tarantinos Vision so, wie er sie immer beabsichtigt hatte. Die bereits legendäre Fassung feierte ihre Weltpremiere 2006 außer Konkurrenz bei den Filmfestspielen in Cannes – und verschwand danach für Jahre im Tresor. Mit dem nun anstehenden Kinostart wird KILL BILL - THE WHOLE BLOODY AFFAIR erstmals einem breiten Publikum

zugänglich gemacht – in der ultimativen Fassung, so wie Tarantino sie immer zeigen wollte. Mit dem ikonischen Kampf gegen die Crazy 88 komplett in Farbe (statt teilweise in Schwarzweiß), einer erweiterten, siebenminütigen Anime-Sequenz und einer Pause zwischen den beiden Akten.

Kinostart: 16. April 2026

Roberto BALDAZZINI

Im Interview mit KISS MY MAG

ZEITLOSE EROTIK UND ELEGANTE PROVOKATION DER BLICK BLEIBT NIE UNSCHULDIG

Erotik ist bei Roberto Baldazzini kein Selbstzweck, sondern eine Form des Denkens. Seine Bilder verhandeln Sinnlichkeit als Spannung zwischen Disziplin und Begehren, zwischen Eleganz und Provokation. In der Tradition des Comics findet er ein Medium, das Fantasie nicht erschöpft, sondern öffnet. Ein Raum, in dem Andeutung wirkungsvoller ist als Offenlegung. Baldazzinis Kunst entzieht sich bewusst der Gegenwart und ihrem Übermaß an Sichtbarkeit. Sie ist zeitlos, weil sie nicht erklärt, sondern verführt, nicht dominiert, sondern einlädt. Erotik wird hier zur ästhetischen Haltung. kontrolliert, bewusst und zutiefst imaginativ.

Herr Baldazzini, vielen Dank, dass Sie sich die Zeit nehmen, die nachfolgenden Fragen zu beantworten. Wann wurde Ihnen bewusst, dass Sinnlichkeit zu einem zentralen Thema Ihrer Kunst werden würde, und warum kombinieren Sie diese bevorzugt mit Comic-Kunst?

Ich war noch sehr jung, als meine Fantasie mich auf erotische Abenteuer mitnahm. Diese Abenteuer hatten eine Geschichte, Figuren, denen man folgen



Bild: © Roberto Baldazzini

konnte, und oft war ich der Protagonist, aber ich neigte dazu, alle Rollen zu spielen. Ich hatte sozusagen eine lebhaftere Fantasie! Vielleicht waren Comics das Medium, das die narrativen Aspekte meiner Geschichten am besten hervorhob.

Welche Rolle spielt Eleganz in Kombination mit Erotik in Ihren Illustrationen?

Ich war schon immer fasziniert von Schönheit und Perfektion, von der Ausgewogenheit und Harmonie von Form und Eleganz, als wäre ich ein Modedesigner, der ein neues Kleid entwirft. Eros ist Leben, und ich möchte nichts verpassen, was Freude und Schönheit in meiner Umgebung ausdrückt. Eleganz muss erkannt, isoliert und hervorgehoben werden. Design ist Disziplin; innerhalb der Disziplin findet man die Antworten.

Wie beginnen Sie eine neue Arbeit? Mit einer Idee, einer Figur oder einer Stimmung. Und arbeiten Sie dann eher intuitiv oder sehr planmäßig?

Ich würde sagen, mit einer Figur, einer Protagonistin (denn ich erzähle meist Geschichten über weibliche Figuren), auch wenn ich dann in eine trans-/hermaphroditische Dimension abgleite. Wenn das Drehbuch von mir stammt,

Baldazzini



Roberto Baldazzini

lasse ich mich ohne Hemmungen von meiner Intuition leiten! Wenn ich hingehen mit einem Kollegen zusammenarbeite, der sich um die Atmosphäre und das Drehbuch kümmert, übernimmt eher die Vernunft die Oberhand. Aber ich kann sagen, dass der größte Teil der erotischen Dimension, die ich darstelle, aus einem persönlichen Bedürfnis entsteht und sich daher durch Suggestionen, Bilder und Dialoge meines Bewusstseins, meiner Psyche manifestiert.

Glauben Sie, dass Erotik in der Kunst heute anders wahrgenommen wird als zu Beginn Ihrer Karriere, und welche Verantwortung hat ein Künstler, der mit erotischen Motiven arbeitet, in der heutigen Welt? Oder: Gibt es überhaupt eine Verantwortung?

Hier in Italien begann die Ära der erotischen Comics in den 60er Jahren, und in der zweiten Hälfte der 90er Jahre konnte ich mein Potenzial als Erotikautor ausschöpfen und meine Werke veröffentlichen. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass damals das Papiermedium für die Verbreitung von Erotik unverzichtbar war, während es heute als Kommunikationsmittel nicht mehr so notwendig und wichtig ist. Jetzt haben das Internet und Mobiltele-

fone den Platz des Papiermediums eingenommen. Ich habe mich immer für das, was ich tue und verbreite, verantwortlich gefühlt, heute wie gestern, im Bewusstsein, dass ich ein Hardcore-Autor bin, der mehr gezeigt als verborgen hat.

Wie hat sich Ihrer Meinung nach die Sichtweise auf Sinnlichkeit und Körper in den letzten Jahrzehnten verändert, und spiegelt Ihre Kunst gesellschaftliche Entwicklungen wider, oder gestalten Sie sie bewusst zeitlos?

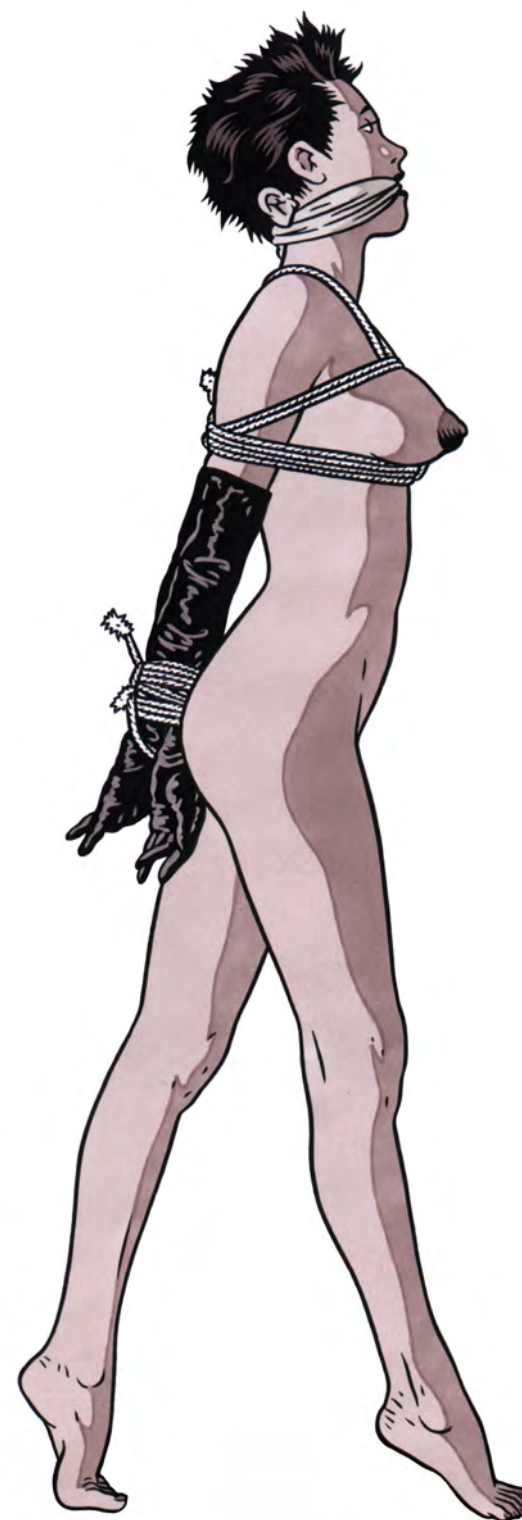
„Zeitlos“ gefällt mir besser. Ich wurde 1958 geboren, einem goldenen Jahr für die amerikanische Vorstellungskraft, die mich schon immer fasziniert hat und die ich in vielen Geschichten dargestellt habe. Die Gegenwart hat mir immer Angst gemacht, die harte Realität erschreckt mich, ich versuche, ihr zu entfliehen. Wenn ich die heutige Realität darstellen müsste, wäre das schrecklich.



Bilder: © Roberto Baldazzini

Erotik ist mehr als Nacktheit. Was genau löst bei Ihnen visuelles Verlangen aus?

Früher dachte ich an einen Körper, der sich entkleidet, seine Kleidung ablegt; heute denke ich an einen bekleideten Körper, den ich mit meiner Fantasie entkleiden kann (vielleicht weil sich heute alle entkleiden). Wenn meine Fantasie nicht angeregt wird, wird auch mein



„Die Printmedien, die Zeitschriften, die es heute nicht mehr gibt, waren ein Filter, der es einem ermöglichte, beim Durchblättern nachzudenken und zu entscheiden, ob man die Seite umblättern wollte oder nicht.“

Roberto Baldazzini

Verlangen nicht geweckt. Manche Körper sind nur nackt schön, andere hingegen nur bekleidet.

Ihre weiblichen Figuren wirken oft dominant, selbstbewusst und gleichzeitig begehrenswert. Sind Macht und Dominanz generell erotische Elemente?

Vielleicht war der strenge Blick einer weiblichen Figur, der mit Eros assoziiert wird, für mich so, aber die Dominanz, von der ich spreche, ist nicht Macht, sondern Lust. Sicherlich kann man bis zum Äußersten gehen, aber wenn Dominanz und Unterwerfung eins werden, dann gibt es keine Angst mehr, etwas Falsches zu tun, sondern nur noch die Angst, sich dem Verständnis der Lust des Eros hinzugeben.

Wie wichtig ist Ihnen der „erste Blick“, der Moment, in dem ein Bild sofort fesselt? Und fühlen Sie sich eher zu subtilem Voyeurismus oder zu deutlich zur Schau gestellter Sinnlichkeit hingezogen?

Harmonie und Ausgewogenheit sind wichtige Elemente in der Darstellung, genau wie im Leben. Wenn man weiß, wie man die Elemente voneinander trennt, weiß man auch, wie man sie zusammensetzt, und der Gesamteindruck ist in der Regel immer gelungen. Aber die Freude an dem, was man gesehen hat, muss über die Zeit anhalten, sonst bedeutet das, dass es in diesem Bild keine Balance und Harmonie gab.

Ihre Figuren sind oft makellos inszeniert. Ist körperliche Perfektion für Erotik notwendig, oder kann für Sie auch Unvollkommenheit erotisch sein?

Ja, für mich ist körperliche Perfektion notwendig, damit sich Erotik optimal entfalten kann, obwohl ich vielleicht auch zu anspruchsvoll bin, aber ich spreche hier im Zusammenhang mit meinem realistischen Stil. Ich kann sagen, dass ich erotische Anspielungen in vielen karikaturistischen Stilen finde; nehmen Sie zum Beispiel Billy Ward.



MONDO EROTICA
The Art of
Roberto Baldazzini
KORERO PRESS

Tipp der Redaktion!

Ein umfassender Einblick in die kreative Welt des Künstlers!

Was halten Sie von der Allgegenwart der Sexualität in den heutigen Medien und sozialen Netzwerken? Vor allem, da künstliche Intelligenz in diesen Bereichen zunehmend zum Einsatz kommt und wenig Raum für die oben genannten Unvollkommenheiten lässt.

Das Internet hätte einen Filter schaffen können, um nicht von dieser Flut an Bildern und KI überschwemmt zu werden, aber stattdessen ist es zum natürlichen Kanal für diesen überfließenden Strom geworden. Die Printmedien, die Zeitschriften, die es heute nicht mehr gibt, waren ein Filter, der es einem ermöglichte, beim Durchblättern nachzudenken und zu entscheiden, ob man die Seite umblättern wollte oder nicht. Was derzeit geschieht, ist, dass KI und das

Internet den armen Bewohnern der Erde ihre Vorstellungskraft rauben.

Fließen Ihre eigenen Wünsche oder Erfahrungen in Ihre Arbeit ein, und gibt es Motive, die Sie immer wieder begeistern oder faszinieren?

Ich bin nicht nur ein großer Fetischist des Bildes, sondern auch ein großer Fetischist der Damenstrümpfe, der Strümpfe, die mit 4 Strumpfhaltern gehalten werden. Ich bin ein großer Fetischist der Magazine der 50er Jahre, ich habe ein riesiges Archiv. Ich versuche immer, Geschichten zu erzählen, in denen all diese Elemente vorhanden sind.

Ihre Bilder wirken wie Einladungen zur Versuchung, was die Frage aufwirft, ob Sie lieber verführen oder dominieren. Was ist Ihr Hauptaugenmerk?

Sagen wir mal so: Ich mag es, durch meine Zeichnungen zu verführen; ich möchte auch im Alltag verführerisch sein, aber ich tue, was ich kann, und ziehe es vor, viele Versu-

„Ich habe Eros immer als Provokation verstanden, ein bisschen wie in der Mode der 60er Jahre.“

Roberto Baldazzini

chungen in meine Kunst einfließen zu lassen. Ich würde sagen, dass Verführen eine wirklich dominante Haltung ist. Durch Verführung ist es leicht, mit ein wenig Bewusstsein zu dominieren.

Die Frauen in Ihren Bildern scheinen immer zu wissen, was sie wollen. Ist Selbstvertrauen das ultimative Aphrodisiakum?

Auf jeden Fall. Ich glaube, ich weiß, was ich will, und da sie (die Frauen in meinen Bildern) ich selbst sind, strahlen sie Selbstbewusstsein und Entschlossenheit aus.

Gibt es Fantasien, die Sie bewusst nur andeuten, damit sie in der Vorstellung des Betrachters explodieren können? Manchmal kann das, was nicht dargestellt und sichtbar ist, eine stärkere Wirkung haben, finden Sie nicht auch? Und was ist hier die größte Sünde? Zu viel zu zeigen oder nicht genug Mut zu haben?

Ich habe Eros immer als Provokation verstanden, ein bisschen wie in der Mode der 60er Jahre. Ich habe bestimmten Bildern keine Grenzen gesetzt und versucht, einige extreme Aspekte der Sexualität zu entwickeln. Ich habe beobachten können, dass bestimmte Aspekte der Sexualität, die ich mir vorgestellt habe, tatsächlich in der Realität existieren, und an diesem Punkt kann ich bestätigen, dass die Realität die Fantasie übertrifft. Ich glaube, mir hat es nie an Mut gefehlt, dies zu zeigen.

Darf sich der Betrachter Ihrer Bilder wie ein Voyeur fühlen? Oder wird er selbst zum Objekt seines eigenen Verlangens?

In dem Buch „Fixtown Hard Female Bondage Club“ von 1993 habe ich drei grundlegende Figuren festgelegt, die die Menschheit charakterisieren: das Opfer, den Peiniger und den Zuschauer. Es gibt Menschen, die nie aus ihrer Rolle im Leben heraustreten, aber es gibt auch Menschen, die wissen, wie sie ihre Rolle wechseln und alle leben können. Das ist sehr wichtig.

Wenn Ihre Kunst reine Fantasie wäre, wäre sie dann harmlos oder gefährlich?

Eine Unschuld, die wehtut.



Bild: © Roberto Baldazzini

Zum Schluss habe ich noch eine Frage zu Ihren Zukunftsplänen. Was sind Ihre Pläne für die nahe Zukunft, oder welchen künstlerischen Traum möchten Sie sich in Zukunft noch erfüllen?

Ich werde langsam älter und habe hin und wieder das Bedürfnis, nichts mehr zu tun und einfach nur Zuschauer zu sein, aber dann siegt doch wieder die Vernunft und die Show geht weiter – zumindest in meiner Vorstellung! Ein Projekt, das ich bereits begonnen habe und das wir hoffentlich zu Ende bringen können, ist die Biografie von John Willie. Aber zuerst muss ich eine Pflicht erfüllen: Ich beende gerade den vierten und letzten Band der Reihe „The Four Seasons of Resistance“ mit dem Titel „Bianca's Spring“, in dem meine Mutter die Hauptrolle spielt.

Es ist etwa 10 Jahre her, seit ich zuletzt erotische Geschichten erzählt habe; ich habe meinen Fokus auf andere menschliche Abenteuer verlagert. Aber ich bin bereit, so bald wie möglich dazu zurückzukehren! Auf jeden Fall sind meine Schubladen immer noch voll mit erotischen Zeichnungen, die auf eine angemessene Veröffentlichung warten. Lebt wohl und bleibt fröhlich! Danke für die schönen Fragen.

Wir haben zu Danken, Herr Baldazzini. Für dieses Plädoyer für die Macht der Vorstellung. Zwischen Kontrolle und Hingabe bleibt der Blick nie unschuldig - und genau darin liegt seine Freiheit, nicht wahr?



kiss

42



Und für euch da draußen noch ein heißer Tipp zu einem der vielen Projekte von Roberto Baldazzini: **KINKY LOVE ist eine streng limitierte Publikation von lediglich 100 Exemplaren, die ausschließlich direkt beim Künstler angefragt werden kann.**

www.baldazzini.it

super DIGITAL

ALLE AUSGABEN

+
**EXKLUSIVER
BONUS CONTENT**

Number one
in being hot

2

PRINT BONUS
**SUNNYVIDEO
TRASH BAG**

KISS MY MAG

super PRINT

SECHS AUSGABEN

www.super-verlag.de

Suehiro Maruo's

UNDERGROUND

Verlag: Reprodukt
Review: Print

Suehiro Maruo war noch nie ein Künstler für Zartbesaitete – und genau deshalb gehört „Underground“ zu den faszinierendsten Werken, die man sich freiwillig ins Hirn lassen kann. Wer hier eine konventionelle Manga-Erzählung erwartet, hat sich vermutlich im Regal verirrt. „Underground“ ist kein gemütlicher Trip durch Panel-Landschaften, sondern eine ästhetische Provokation – und Maruo inszeniert sie mit einer visuellen Präzision, die fast schon obszön perfekt ist.

Was sofort auffällt: diese Linienführung. Maruo zeichnet nicht einfach Figuren, er graviert sie ins Papier. Jeder Strich wirkt kalkuliert, jedes Ornament sitzt wie ein chirurgischer Schnitt. Der Mann verbindet die Eleganz klassischer japanischer Illustration mit der morbiden Erotik

des europäischen Fin de Siècle – Egon Schiele hätte vermutlich genickt. Besonders beeindruckend ist die kompositorische Kontrolle seiner Panels. Sie wirken bei Maruo selten wie bloße Behälter für Handlung. Sie sind vielmehr Bühnenräume, kleine theatrale Käfige, in denen sich Schönheit, Dekadenz und Abgründigkeit gegenseitig belauern. Selbst die brutalsten Momente besitzen eine bizarre Eleganz. Als würde ein viktorianischer Kunstband plötzlich anfangen, Alpträume zu träumen.

Dabei liegt die eigentliche Stärke von „Underground“ nicht in der Story, sondern in seiner visuellen Atmosphäre. Maruo erschafft eine Welt, die gleichzeitig nostalgisch und krankhaft modern wirkt: Jugendstil trifft Ero-Guro, Kunstgeschichte kollidiert mit Untergrundkultur. Das Ergebnis ist ein Bildrausch, der manchmal verstört, aber vor allem eines ist: hypnotisch.

Man kann Maruo vieles vorwerfen – Geschmacklosigkeit, Obsessionen, ein Faible für das Abseitige. Aber eines sicher nicht: mangelnde künstlerische Konsequenz. „Underground“ ist der Beweis, dass Manga nicht nur Popkultur sein kann, sondern radikale Bildkunst.

Kurz gesagt: verstörend schön. Und genau deshalb absolut sehenswert.

SZ

ROB ZOMBIE'S THE GREAT SATAN

Label: Nuclear Blast
Review: Vinyl

Wenn Rob Zombie ein neues Album veröffentlicht, weiß man zwei Dinge: Es wird laut, und es wird visuell komplett durchgedreht. THE GREAT SATAN macht da keine Ausnahme – vor allem nicht in der Vinyl-Version.

Schon das Cover knallt einem eine ordentliche Ladung Grindhouse-Horror ins Gesicht. Wer Zombies Filme wie House of 1000 Corpses oder The Devil's Rejects liebt, fühlt sich sofort zuhause. Das Gatefold wirkt hochwertig, schön dreckig und psychedelisch –

genau die Art Artwork, bei der man das Teil minutenlang in der Hand hält, bevor die Nadel überhaupt aufsetzt. Das beiliegende Booklet ist ein kleines Monster-Zine. Zwischen Lyrics tauchen Illustrationen, Collagen und groteske Horrorfiguren auf, die direkt aus Zombies verdrehtem Film- und Comiconiversum stammen könnten. Fans seiner visuellen Seite bekommen hier fast genauso viel Futter wie musikalisch.

Und musikalisch? Der Mann liefert genau das, was man von ihm erwartet. Und das ist gut so.

Dicke Riffs, Industrial-Grooves und diese typische Mischung aus Horrorfilm-Samples und stampfendem Metal treiben die Songs nach vorne. Auf Vinyl wirkt das Ganze besonders fett: Die Gitarren drücken, die Drums haben Punch und Zombies Stimme klingt herrlich schmutzig, als käme sie direkt aus einem verrauchten Drive-In-Kino der 70er.

Gerade bei diesem Sound zahlt sich die Pressung aus. Die Platte klingt druckvoll und angenehm rau – perfekt für diesen schmutzigen Horror-Rock.

THE GREAT SATAN ist kein Album für Feingeister, sondern für Leute, die ihre Musik mit Monsterfilm-Flair und ordentlich Wumms mögen. Die Vinyl-Version liefert dazu noch Artwork und Booklet, die das Ganze zu einem echten Fanpaket machen.

Rob Zombie gehört auf Vinyl.

SZ



ES IST UNTER UNS

Jedes Monster lebt im Keller unter uns. Horror führt uns immer wieder nach unten. Unter unsere Häuser, Familien und Gesellschaften. Genau dorthin, wo kein Tageslicht mehr hin reicht.

Der Keller selber fungiert als Unterbewusstsein des Genres, für alles, was unbearbeitet zur Seite geschoben wurde: Schuld, Scham, Gewalt und Trauma. Was dort ruht, verschwindet nicht einfach. Es sammelt sich. Es reift. Es wartet auf den Moment, in dem es an die Oberfläche drängt. In **BARBARIAN** (Horrorfilm von Zach Cregger, 2022) besitzt dieser Keller eine konkrete

Form: Beton, Gänge, Schmutz und verrottetes Fleisch. Ein Raum, der sich ausdehnt und jeder Logik widerspricht. In **HEREDITARY** (Ari Aster, 2017) wirkt der Keller (Das Baumhaus) eher unsichtbar und zugleich allgegenwärtig: Das Fundament einer Familie, gebaut aus Schweigen, Weitergabe von aufgestauter Schuld.

In **GET OUT** (Jordan Peele, 2011, in Ausgabe 4 von **KISS MY MAG** besprochen) verwandelt sich der Keller in ein mentales Gefängnis, einen Ort der Auslöschung von Identität, während an der Oberfläche Höflichkeit, Liberalität und Normalität vorgegeben werden. In **THE VVITCH** (Robert Eggers, 2017) liegt der Keller unter dem Glauben selbst. Im repressiven Kern einer religiösen Ordnung, die Angst als Moral inszeniert.

Zach Cregger und Ari Aster graben hier in denselben Tiefen, mit unterschiedlichen Werkzeugen. Aster richtet den Blick nach innen, in familiäre Strukturen. Cregger arbeitet nach außen, an Besitzverhältnissen, Macht und struktureller Gewalt. Jordan Peele legt offen, wie Gesellschaften ihre Monster auslagern, um Reinheit zu behaupten und Robert Eggers zeigt, wie rasch das Monströse entsteht, sobald Kontrolle, Glaube und Angst ein geschlossenes System formen.

Was sie freilegen, wirkt vertraut. Das Monster erscheint alt.

Es erscheint nicht als Fremdkörper. Vielmehr entspringt es all dem, was eine Kultur in den Keller verbannte und verdrängte. Horror aber, erinnert daran, dass Verdrängtes weiter lebt und sich die Zeit nimmt im Dunkeln zu wachsen.

ARI ASTER

DAS FAMILIENMONSTER

Ich habe selten erlebt, dass ein Horrorfilm so körperlich wehtut wie **HEREDITARY**. Nicht wegen Blut oder Schock, sondern wegen dem, was unausgesprochen bleibt. Aster interessiert sich nicht für das Böse mit Hörnern. Er interessiert sich für das Böse, das mit am Esstisch sitzt.

Das Haus der Familie Graham ist mehr als nur ein Schauplatz: Es ist ein Körper. Ein lebendiger, atmender Organismus, in dem Schuld wie Schimmel in den Wänden steckt. Jede Tür führt zu einer Erinnerung, jeder Raum zu einem unausgesprochenen Konflikt. Dann ist da noch dieses Baumhaus. Dieses kleine, leuchtende Ding am Ende des Gartens. Es taucht gleich zu Beginn auf, hat unscheinbar, und wird im Finale zu einem sakralen Ort, an dem sich alles bündelt: Tod, Erbe, Erlösung. Das Baumhaus wirkt wie der Gegenpol zum Keller, ein Ort, der nach oben strebt, dem Licht entgegen. Und doch endet der Film genau dort, im goldenen Schimmel einer neuen Dunkelheit.

Aster sagt damit: *Wohin du auch fliehst, die Finsternis steigt immer mit dir.* In **HEREDITARY** ist das Erbe kein Geld, sondern das Trauma. Jede Generation reicht es weiter wie ein verfluchtes Andenken. Der Dämon Palmon ist letztlich nur die Ausrede, die wir brauchen, um dem Unfassba-

ren einen Namen zu geben. Das wahre Grauen liegt ganz woanders. Und zwar in der Familie selbst. In ihrer Unfähigkeit, Schmerz zu verarbeiten. In einer Loyalität gegenüber Strukturen, die sie zerstören. **HEREDITARY** ist im Grunde kein klassischer Dämonenfilm (auch wenn ich ihn so sehen will), sondern ein Familiendrama, das sich als Okkult-Horror tarnt. Darin erinnert er stellenweise auch sehr bewusst an Roman Polanskis **ROSEMARY'S BABY**, wo Teufel, Sekte und Verschwörung weniger Ursache als Verkleidung sind; eine Oberfläche für ein zutiefst menschliches Drama über Isolation, Abhängigkeit und Kontrollverlust. Aster geht dabei noch einige Schritte weiter. Er zeigt Trauer nicht als Gefühl, sondern als Krankheit. Als etwas, das sich ausbreitet, verhärtet und andere ansteckt. Das Monster kommt nicht erst ins Haus, denn es war die ganze Zeit schon da. Wie Adrian Gmelch in seinem Buch **ART-HORROR – Die Filme von Ari Aster und Robert Eggers** beschreibt, arbeitet Aster dabei mit Farbe als narrativem Werkzeug. Besonders Rot fungiert als visuelle Spur des Unheilvollen, des Dämons, eine Methode, die bereits in **THE SIXTH SENSE** von M. Night Shyamalan eingesetzt wurde. Eine visuelle Leitlinie, die beim ersten Sehen kaum auffällt, sich aber rückblickend als allgegenwärtig entlarvt.

So wird deutlich: Der Horror in **Hereditary** entsteht nicht durch Beschwörung, sondern durch Verdrängung. Du kannst versuchen zu fliehen, wohin du willst – doch die

THE FRIDAY NIGHT
HORROR CLUB
PRÄSENTIERT



NEXT LEVEL
HORROR
MONSTER
BRAUCHEN

VON ALEXANDER FECHNER



Finsternis bleibt, ein innerer Schaden, der von Generation zu Generation weitergegeben wird wie ein verfluchtes Andenken. Aster formt aus seinen Einflüssen von Roman Polanski, David Lynch und M. Night Shyamalan ein recht untypisches Horrorwerk. Mehr Drama im Gewand des Genres. Das Monster, der Dämon, fungiert dabei nicht als Bedrohung, sondern als Begleiter des Horrors. Das eigentliche Grauen sitzt viel tiefer in der Familie; in der Trauer.

Aster selbst verweist auf einen weiteren, oft übersehenen Einfluss: **DON'T LOOK NOW** (Wenn die Gondeln Trauer tragen) von Nicolas Roeg. Auch dort ist Trauer kein Zustand, den man durchlebt und hinter sich lässt, sondern eher eine Endlosschleife. Die Figuren werden mit einem Verlust konfrontiert, der keine Erlösung kennt. Genau diese Form der unendlichen Trauer überträgt Aster auf die Familie Graham. Sie können nicht entkommen, weil es nichts gibt, wohin sie gehen könnten, ohne das Trauma mitzunehmen. In diesem Licht gelesen ist Paimon weniger Dämon als die Personifizierung von Trauer selbst. Eine Gestalt, die dem Schmerz eine Form verleiht, damit er überhaupt erzählbar wird.

Unabhängig von der filmischen Umsetzung lohnt der Blick auf die mythologische Figur selbst. In der **PSEUDO-MONARCHIA DAEMONUM** (1577) wird Paimon als Höllenkönig beschrieben, der Luzifer gegenüber besonders gehorsam ist. Seinem Erscheinen geht ein Zug von Männern mit Trompeten, wohlklingenden Becken und musikalischen Instrumenten voraus, ein Detail, das Colin Stetsons Entscheidung für den **HEREDITARY**-Sound-



track fast unheimlich passend erscheinen lässt. Wer Paimon beschwört, soll gen Nordwesten blicken, wo sich sein Haus befindet. Er zeigt sich gekrönt, begleitet von zwei Königen, Beball und Abalam, und befehligt zweihundert Legionen, teils aus Engeln, teils aus sogenannten Mächten. Auch das **DICTIONNAIRE INFERNAL** des 19. Jahrhunderts bestätigt dieses Erscheinungsbild: Die Krone, die Begleiter, die geteilten Legionen. In der **ARS GOETIA** tritt Paimon schließlich als der neunte Geist auf, erneut umgeben von Klang, Macht und Hierarchie. All das macht deutlich: Paimon ist keine zufällige Wahl. Er steht für Macht, Unterwerfung und Weitergabe. Gerade deshalb funktioniert er in Asters **HEREDITARY** so unglaublich gut – nicht als Ursprung der Trauer und des Leids, sondern als dessen sichtbare Form.

Am Ende bleibt **HEREDITARY** ein radikales Drama. Ein Film, der nicht nur seine Figuren durch die Phasen der Trauer führt, sondern vor allem sein Publikum. Er ist hart, ungemütlich und fordert ausdauernde Aufmerksamkeit. Das Ende findet nicht im Baumhaus statt. Es setzt sich im Kopf fort.

In **MONSTER THEORY** beschreibt Jeffrey Jerome Cohen Monster nicht als Fantasiewesen, sondern als kulturelle Konstruktionen. Monster entstehen dort, wo eine Gesellschaft ihre Ängste, Schuld und Widersprüche nicht aushält und sie auslagert. Der Körper des Monsters ist immer ein kultureller Körper: Er trägt die Zeichen seiner Zeit und verkörpert das, was als fremd, gefährlich, abweichend oder tabuisiert gilt. Monster markieren Grenzen zwischen normal und unnormal, zwischen erlaubt und verboten, zwischen dem WIR und den ANDEREN. Doch diese Grenzen sind instabil. Deshalb kehren Monster immer wieder zurück. Was verdrängt wird, verschwindet nicht, es verändert nur seine Gestalt. Für Cohen sind Monster keine Ausnahmen. Sie sind Symptome: Warnzeichen einer Kultur, die mit sich selbst im Konflikt steht. Man könnte sie sich auch wie eine Seuche vorstellen, die sich ausbreitet, wuchert und Raum beansprucht – ein kultureller Körper, der nicht mehr gehalten werden kann und dessen Grenzen sich immer wieder verschieben.



ZACH CREGGER

ALTE MONSTER

Zach Cregger arbeitet mit einem sehr ähnlichen Instinkt wie Aster, aber er gräbt etwas tiefer. In **BARBARIAN** (sein erster Horrorfilm von 2022) führt er uns buchstäblich in einen Keller direkt unter ein scheinbar harmloses AirBnB-Haus in Detroit. Und was dort unten lauert, ist kein Geist, kein Fluch, nichts wirklich Übernatürliches. Die Geschichte beginnt im Grunde wie eine typische urbane Rom-Com und endet als sehr übler Albtraum aus Missbrauch und Mutation. Cregger benutzt den Keller als das, was er immer schon war: Das Unterbewusstsein des Horrors. Der Raum, in dem das Verdrängte verrottet und mutiert. Unter der Stadt, unter den Häusern, unter der Oberfläche, dort liegt die Geschichte, die keiner erzählen und vielleicht auch niemand sehen will.

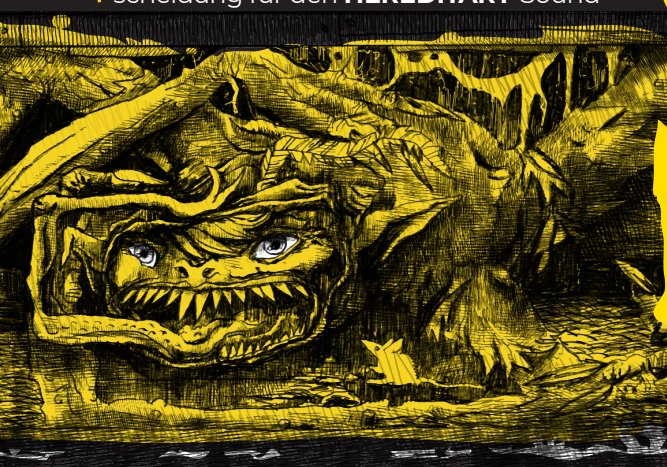
Mit **WEAPONS** (2025) hebt er sein Werk auf eine neue Ebene. Er gräbt nicht nur viel tiefer. Er bohrt durch die Erde hindurch. Diesmal ist es keine Einzelperson und erstmal kein klarer Täter. Es ist eine ganze Stadt, die etwas vergraben hat und nicht weiß, wie tief und auch nicht, wo. Genau hier beginnt die Geschichte mit einer beunruhigenden Erzählung: *Mitten in der Nacht, um 2:17 Uhr, stehen sie auf. Die 17 Kinder einer Klasse der Maybrook-Grundschule verlassen ihre Betten, öffnen die Türen ihrer Häuser und verschwinden in der Dunkel-*

heit, scheinbar aus eigenem Willen. Am Morgen sind alle fort. Bis auf einen: Alex, der einzige Schüler, der zurückbleibt und über das Geschehene nicht sprechen will. – **WEAPONS** steigt ohne Umwege in dieses Rätsel ein und entfaltet seine Geschichte in wechselnden Perspektiven.

Eltern reagieren mit Angst, Wut und Misstrauen. In ihrer Verzweiflung suchen sie nach Schuldigen und richten ihren Blick auf die Klassenlehrerin Justine Gandy, die plötzlich im Zentrum kollektiver Verdächtigungen steht. In einer Tragödie ohne logische Erklärung wird die einzige greifbare Erwachsene zur Projektionsfläche. Die Geschichte springt von Figur zu Figur: Ein Vater (Josh Brolin) sucht verzweifelt nach dem Sinn. Ein Polizist (Alden Ehrenreich) darf offiziell nicht ermitteln, kann aber auch nicht loslassen. Ein Schuldirektor (Benedict Wong) versucht, Ordnung in ein System zu bringen. Und ein Junkie (Austin Abrams) gerät tiefer in einen Strudel, den er und auch sonst niemand mehr kontrollieren kann. Jede Perspektive fügt dem Rätsel ein weiteres Frag-



ment hinzu, ohne es wirklich zu lösen. Im Zentrum bleibt ein schwarzes Loch: Alex' Haus, ein Ort, der mehr Zustand als Raum ist. **WEAPONS** erzählt so von Eskalation statt Aufklärung, von Schuld statt Wahrheit. Nicht das Verschwinden der Kinder ist das eigentliche Grauen, sondern das, was danach geschieht; das langsame Zerfallen einer Gemeinschaft unter dem Gewicht von Angst, Schweigen und verdrängter Verantwortung. Cregger hat offen darüber gesprochen, dass **WEAPONS** aus seiner Trauer entstanden ist; aus dem Verlust seines Freundes und Kollegen Trevor Moore, der





2021 bei einem Unfall starb. Der Film ist zwar kein Denkmal und wirkt doch wie eine Beschwörung. Eine Suche nach einem Monster, das es vielleicht gar nicht gibt. Eine Suche nach einem Monster, das es vielleicht gar nicht gibt. Und genau darin liegt seine Wucht: Hier nutzt ein Künstler den Horror, um sich selbst zu heilen, nicht, um zu schockieren, sondern um zu überleben. Jede Szene, jede Einstellung wirkt wie ein Versuch, mit dem Unerklärlichen klarzukommen. Er macht die kollektive Lähmung zur Allegorie. Denn Trauer ist genau das: ein Zustand, der bleibt, unverändert, unvermeidlich.

WEAPONS erzählt von dem, was nach dem Schock eines Verlustes bleibt. Das Monster lebt hier im Schweigen. Manche nennen das *elevated horror*. Der Begriff greift zu kurz. Cregger geht weiter als viele seiner Zeitgenossen. Er nutzt das Genre als Werkzeug des Aushaltens. Als ein Raum, um etwas zu verarbeiten, das außerhalb der Fiktion überwältigend wirkt. Beim Sehen von **WEAPONS** entsteht das Gefühl, dass Horror hier als innere Arbeit funktioniert. Als ein filmischer Versuch, mit offenen Wunden Sinn zu stiften. Gerade darin liegt seine größte Stärke: Der Film zeigt das Monster als einen Zustand – als Trauer, die formlos, bodenlos und allgegenwärtig ist.

SPOILER-WARNUNG

Ab hier wird's gefährlich, zumindest für alle, die **WEAPONS** noch nicht gesehen haben. Aber wer im Friday Night Horrorclub mitliest, weiß: *Irgendwann muss man hinsehen*. Nach den ersten Kapiteln. Die Figuren, Justine, Archer, Paul, James und Alex, alle entfaltet sich **WEAPONS** wie ein zerbrochener Spiegel.

Fünf Figuren, fünf Perspektiven. Cregger erzählt nicht linear, sondern wie in einem Traum. Zersplittert, verzerrt und assoziativ. Und irgendwo in der Mitte taucht sie auf: Gladys. Während alle in Trauer versunken sind, ist sie pure Reizüberflutung mit ihren roten Haaren, knalligem Lippenstift und überzeichneter Gestik – Pennywise auf Speed.

Sie platzt in die Szene, als hätte jemand mitten im Film den Kanal gewechselt. Sie ist grotesk und gleichzeitig faszinierend. Sie ist die vermeintliche Tante des Jungen, der als einziger aus Justines Klasse übrig geblieben ist: Alex. Schon bei ihrem ersten Auftritt dachte ich: „Was zum Teufel passiert hier gerade?“ Man sieht Gladys zwar vorher, aber nur sehr kurz, eher flüchtig, in einzelnen Frames, als kurze Schockmomente (Jumpscare würde ich nicht sagen, da man in den Szenen bereits erwartet, dass etwas passiert). Ein Trick, den Cregger offensichtlich bei David Fincher gelernt hat. Ähnlich wie in **FIGHT CLUB** taucht Tyler Durden ebenfalls schon 30 Minuten vor seiner eigentlichen Einführung auf, ein Sinnbild für Omnipräsenz.

Als Gladys den Schulleiter Marcus und seinen Partner aufsucht, kippt der Film endgültig ins Surreale. Die Szene bewegt sich zwischen okkultem Ritual, Besessenheit und emotionaler Verwüstung. Gladys verführt, manipuliert und treibt Marcus dazu, seinen eigenen Mann zu töten, um ihn anschließend wie eine Marionette auf die Jagd nach Justine zu schicken. In diesem Moment wird klar: Sie verkörpert das Monster – weniger als Ursprung des Bösen denn als Katalysator, der eine Schuld bündelt, die sich längst in der Stadt ausgebreitet hat. Das eigentliche Grauen liegt bei den Menschen selbst: in ihrer Bereitschaft, sich lenken zu lassen, in ihrer Angst, in ihrem verzweiferten Bedürfnis nach Sinn angesichts einer Katastrophe, die sich jeder Erklärung entzieht. Sie erscheint weniger als klar definierter Dämon denn als Verdichtung dessen, was diese Stadt festhält: Trauma. Sie verleiht dem Unverarbeiteten eine Gestalt und dem Verdrängten eine Stimme. Die letzte Wendung verschiebt den Blick endgültig.

Mit Alex' Perspektive, dem überlebenden Jungen, wird sichtbar, worum sich alles dreht. Wie in **HEREDITARY** steht auch hier ein Kind im unsichtbaren Zentrum des Gesche-

hens, ein Gravitationspunkt, um den sich das Grauen organisiert. Er ist weder Opfer noch Täter. Er steht irgendwie für das Schicksal selbst. Was oder wer Gladys wirklich ist, bleibt offen. Sie könnte eine uralte Entität sein, die ihr Dasein verlängert. Ebenso gut lässt sie sich als Hexenfigur lesen. Angedeutet durch Symbole, Rituale und Bildmotive, die bewusst mit dieser Tradition spielen. Gerade diese Unschärfe verleiht der Figur ihre beunruhigende Kraft.

Ähnlich wie in **HEREDITARY** verlieren die Figuren in **WEAPONS** nach und nach ihre Konturen. Sie werden zu Trägern. Zu Kanälen für etwas Altes und Unbenennbares, das sich in der Trauer einnistet und dort wächst. Wie ein Parasit. Gladys fungiert als dieses Wesen, das Menschen anzapft, sie nutzt, sich von ihnen ernährt. Diese Lesart öffnet viele Perspektiven. Man kann sie etwa in Beziehung setzen zum Naughty Dog Spiel **THE LAST OF US** – und der gleichnamigen HBO-Adaption, in der ein parasitärer Pilz Körper und damit auch die Gesellschaft übernimmt. Nicht ganz zufällig läuft in der Szene mit dem Schulleiter und seinem Partner eine TV-Dokumentation über den Cordyceps, jenen realen Parasiten, der auch als Inspiration für **THE LAST OF US** diente. Der Film streut weitere Hinweise auf parasitäre Strukturen. Ob sie als klare Deutung gedacht sind, als bewusste Ablenkung oder als offenes Angebot an das Publikum, bleibt unentschieden. Ähnlich verhält es sich mit den politischen Untertönen, die immer wieder aufblitzen, ohne sich festzuschreiben. Und genau darin liegt eine der großen Stärken von **WEAPONS**.

Der Film denkt seine Themen, statt sie auszustellen. Der Film verlangt danach, selbst erlebt zu werden. Dass er Raum für eine Fortsetzung oder ein Prequel öffnet, wirkt folgerichtig, fast schon notwendig. Berichten zufolge wird über einen Film nachgedacht, der sich stärker auf Gladys konzentriert. Es bleibt zu hoffen, dass Cregger diesen Weg mit derselben Zurückhaltung beschreitet und die Figur nicht zu sehr entzaubert. Neue Horror-Ikonen gewinnen ihre Kraft aus dem, was verborgen bleibt. Neue Horror-Ikonen gewinnen ihre Kraft aus dem, was verborgen bleibt.

Am Ende steht **WEAPONS** als eine einfühlsame Erzählung über Verlust, kollektive Schuld und die Monster, die aus beidem hervorgehen. Cregger gelingt damit etwas Seltenes: Er schafft einen modernen Klassiker, ohne ihn als solchen zu markieren. Einen Film, der zeigt, wo das wahre Grauen entsteht. Nicht jenseits dieser Welt, sondern im Versuch, mit dem Unfassbaren weiterzuleben.

Für diesen Text habe ich mich auch auf begleitende Lektüre gestützt. Dazu zählen **FEEDING THE MONSTER** von Anna Bogutskaya, **ART-HORROR: DIE FILME VON ARI ASTER UND ROBERT EGGERS** von Adrian Gmelch, **POST-HORROR: ART, GENRE AND CULTURAL ELEVATION** von David Church sowie Horror verstehen: Über die Faszination am Schrecken von Tammo Hobein. Als grundlegendes Referenzwerk bleibt außerdem **DANSE MACABRE** von Stephen King unverzichtbar.

Zum Schluss möchte ich euch mein Buch ans Herz legen: **CONSUMED BY DARKNESS** – Von der Finsternis verzehrt. In fünf Kurzgeschichten fange ich die Monster unserer Zeit ein – Angst, Verlust, Erinnerung und alles, was in der Dunkelheit unserer Seele lauert.



In der nächsten Episode des **FRIDAY NIGHT HORROR CLUB** richten wir den Blick auf Stimmen des jungen, modernen Horrors: Oz Perkins (**LONGLEGS, THE MONKEY, KEEPER**) und die Philippou-Brüder (**TALK TO ME, BRING HER BACK**). Ihre Filme erzählen Horror auf subtile und intensive Weise: Geschichten von Geistern, von Gläuben und von Schuld. Die Monster tauchen erneut auf – doch sie brauchen keine Gestalt, keine Hülle. Sie wohnen in Entscheidungen, in Verlusten, in den Menschen selbst.

SCHREIE IN STEREO

kiss
interview

Patrick Holtheuer

im Interview mit KISS MY MAG

EINE HOMMAGE IN HÖRSPIELFORM

Blutrote Lippen, schwarze Handschuhe, flirrende Musik und ein Mörder, der aus dem Schatten zuschlägt – das Giallo-Genre ist weit mehr als bloßer Italo-Krimi mit Horroreinschlag. Es ist ein sinnliches Gesamtkunstwerk, ein Fiebertraum aus Farbe, Gewalt und psychosexuellen Abgründen. Dass dieser faszinierende, oft unterschätzte Zweig des europäischen Genrefilms längst nicht tot ist, beweist Patrick Holtheuer mit seiner Hörspielreihe „Giallo“, die eine stilvolle, klanggewaltige Brücke zwischen den knalligen 70ern und der Gegenwart schlägt.

Ihr habt mit Hörspielen wie z. B. „Das Geheimnis der gläsernen Augen“ oder aber „Schatten-Schlitzer“ eigene Geschichten kreiert, welche den Charme der gelben Giallo-Romane aus Italien einfangen. Wie kam es dazu, eine solche Idee umzusetzen? Seid ihr persönlich auch mit den Romanen bzw. den berühmt-berüchtigten Filmen, die ja besonders in den 60er, 70er und 80er Jahren populär waren, groß geworden?

Autor Markus Duschek wurde eher mit den Filmen groß als ich. Ich kam erst sehr spät zu diesem Genre. Wobei einer meiner ersten Horrorfilme „Phenomena“ vom King of Giallo Dario Argento war. Mit 12 Jahren sah ich damals bei meinem Onkel den Film zusammen mit Romeros „Der Affe im Menschen“. So kann man durchaus starten. Aber wie kam ich zum Giallo? Erst relativ spät, vor ca. 10–15 Jahren, dann aber umso intensiver, und ich habe alles im Zeitraffer inhaliert. Alles, was halbwegs in Richtung Giallo ging oder aus Italien kam, wurde inhaliert. Da blieb es natürlich nicht nur beim Giallo, Horror und Polizieschi wurden konsumiert.

So retro die Giallo-Hörspiele in Tonfall, Musik und Moral auch sind: Auf Kassette gibt es sie nicht. Kein Bandsalat, kein Umspulen, keine Patina. Stattdessen lauern Mord und Melodie dort, wo man sie heute erwartet – bei allen gängigen Audio-Anbietern. Der Schrecken ist nostalgisch, das Medium gnadenlos modern.





Wobei die Grenzen hier auch gerne mal fließend sein können. Wenn ich mit italienischen Filmen aufgewachsen bin und sozialisiert wurde, dann natürlich mit Bud-Spencer-und-Terence-Hill-Streifen. Aber wie kam es zur Hörspielreihe? Erst dachte ich mir, dass es nicht funktioniert, da der Giallo als solcher ein SEHR visuelles Thema ist, Heftchenvorlagen mal außen vorgelassen, aber man sieht natürlich aufregende, sexy Körper und blutige Taten lieber auf dem Bildschirm, als dass man nur von ihnen liest. Ich hoffe, dass das jetzt nicht falsch rüberkommt. So oder so hatte ich zunächst eine auditive Umsetzung ausgeschlossen, auch wenn Autor Markus Duschek der Meinung war, dass man es mal versuchen sollte. Irgendwann war ich dann ebenfalls der Meinung und startete mit Folge 27 meiner Thriller-Reihe „MindNapping“ dann doch den Versuchsballon „Giallo“. Das Ergebnis gefiel mir so gut und ich war überzeugt, dass man das Genre doch in Hörspielform umsetzen kann. So ging es dann kurz danach mit der eigenen Reihe los und Folge 1 „Das Geheimnis der gläsernen Augen“ erschien.

Bei der Umsetzung habt ihr mit großartigen Synchronsprechern wie z. B. Tommi Piper (dt. Stimme von u. a.

Nick Nolte und Jeff Bridges), Hans-Georg Panczak (dt. Stimme von Mark Hamill) oder Kerstin Draeger (Synchronsprecherin bei z. B. Resident Evil) gearbeitet, um nur drei Namen der wundervollen Besetzungen zu nennen. Wie kommt es da generell zu einer Zusammenarbeit, sobald das fertige Skript ausgearbeitet wurde? Sind die Synchronsprecher ebenfalls Fans des doch eher nischenhaften Genres? Oder erachtet sie die „nur“ als einen weiteren Job?

Fans sind sie in den seltensten Fällen. Aber ich arbeite mit allen schon seit einigen Jahren zusammen und so ist es kein Problem, diese zu buchen. Ich mache den Großteil der Produktionen ja für den Maritim Verlag und Audionarchie bediene ich in meiner knapp bemessenen „Freizeit“. Die Sprecher/innen habe ich meistens eh im Studio und buche sie für meine Produktionen mit. Dabei kommt es dann gerne mal zu netten Zufällen und ich kann den inneren Nerd raushängen lassen. Piper und Panczak haben früher unzählige solcher Filme synchronisiert und da besetze ich sie dann natürlich umso lieber. Panczak hätte ich für seine Rolle in Folge 2 „Der gefiederte Tod“ gar nicht bekommen, hätte ich ihm nicht erzählt, dass er in einer ähnlichen Rolle beim „New York Ripper“ von Lucio Fulci zu hören war. Natürlich werden viele Rollen einfach „weggesprochen“, was man aber nicht hören dürfte/sollte. Es sind schlicht und ergreifend Profis durch und durch. Wenn ich aber Hintergründe liefere, warum ich die in der jeweiligen Rolle gebucht habe, dann kommt das schon gut an.

„Ich bin auch jedem Filmlabel dankbar, das teilweise nur in einer 1000er-Auflage Filme aufwändig remastered und mit einer Retro-Synchro versehen veröffentlicht.“

Patrick Holtheuer

Wenn ich richtig recherchiert habe, umfasst die Serie mittlerweile ganze 26 Teile. Werdet ihr weiterhin daran arbeiten und wie fliegen euch dabei die Ideen zu? Lasst ihr euch von den alten Romanen und Filmen inspirieren oder kopiert ihr diese in Teilen sogar? Sozusagen als Huldigung an die Originalwerke?

Nein, „MindNapping“, meine Thriller-Reihe, mit der ich bei Audionarchie gestartet bin, hatte zum Zeitpunkt, als „Giallo“ erschien, bereits 26 Folgen. „Giallo“ war die 27. und daraus resultierte dann das Spinoff und somit die eigene Reihe. MindNapping 27 „Giallo“ ist nochmal

als Giallo 0 „Die Farbe des Todes“ erschienen. Alle Klarheiten beseitigt? Giallo ist aktuell bei Folge 9, aufgenommen ist bereits bis Folge 14 und es wird auch darüber hinaus noch länger weitergehen. Wie kommen die Ideen? Meistens schlägt Autor Markus Duschek was vor, arbeitet dann ein Exposé aus und ich sage ja oder nein. Ab und zu habe ich Wünsche, welche Themen man anpacken kann oder in welche Richtung eine Story gehen soll. Dabei standen durchaus schon Filme Pate, aber die Romane werden nicht adaptiert. Das wäre eine langwierige Lizenzgeschichte und das lohnt sich in dieser Nische der Nische absolut nicht. Alles original geschriebene Geschichten exklusiv für diese Reihe.

„Das Geheimnis der schwarzen Handschuhe“ (1970) und „Vier Fliegen auf grauem Samt“ (1971) von Dario Argento oder aber „Blutige Seide“ (1964) von Mario Bava sind zweifelsohne Meilensteine des Giallo-Filmgenres, doch welche Filme haben dich dahingehend beeinflusst oder gar nachhaltig beeindruckt? Wenn man überhaupt eine Liste aufstellen kann, bei den unfassbar vielen und auch großartigen Veröffentlichungen.

Die „Tiertrilogie“ Argentos steht bei mir ganz oben. Bavas „Blutige Seide“ und andere Gialli sind natürlich ebenfalls mit von der Partie. Auch Lucio Fulcis Gialli wie der „New York Ripper“ (wobei der schon in Richtung Slasher geht) spielen eine Rolle und zählen zu meinen Favoriten. Die „Tiertrilogie“ ist es aber, für mich geht nichts drüber. Eine Reihenfolge in der Trilogie habe ich wiederum nicht, das ist wirklich Tagesform, und bei jeder weiteren schiebt sich einer der drei an die Spitze.



„Gewisse Dinge mache ich für mich, weil ich Bock drauf habe, und das ist nicht selten auch eine absolut ausreichende Motivation.“

Patrick Holtheuer

In den 1980er Jahren erlebten andere Genres wie der Slasher-Film (mit Filmen wie z. B. „Halloween“) und der italienische Horror (mit Regisseuren wie Lucio Fulci oder Ruggero Deodato) einen Aufschwung. Diese Genres boten zwar ähnliche Elemente wie der Giallo, wurden aber oft als innovativer und aufregender wahrgenommen, was zu einer Abwanderung des Publikums führte. Findest du, dass dies ein grundlegendes Problem war, weswegen dieses Genre heute nicht mehr wirklich populär ist?

Man darf nicht vergessen, dass Mario Bava wiederum den Protoslasher „Bay of Blood/Im Bluttausch des Satans“ gemacht hat, und zwar bereits 1971, also zeigen auch hier wieder alle behandschuhten Finger nach Italien. Vielleicht kam der Aufschwung auch daher, dass Slasher sowas wie explizitere Gialli sind, wenn man so möchte. Das Publikum bekam mehr Blut und Gore zu sehen, ohne aber direkt in Richtung Splatter eines „Voodoo“ zu gehen. Ich sehe aber das Problem eher darin, dass die italienische Filmbranche in den 80ern schon ziemlich tot war, Berlusconi dann lieber seinen Fernsehsender Rai puschte und kaum Geld für ordentliche Filmproduktionen rausgetan wurde. Die meisten Filme aus Italien ab Mitte der 80er sind mehr oder weniger unguckbar und es schmerzt doch sehr, wenn man den Niedergang des Genres oder einer ganzen, lieb gewonnenen Branche sieht.

Einer der wenigen, die die Fahne damals noch hochhielten, waren halt Argento und sein Zögling Michele Soavi. Lamberto Bava's Werke bestachen eher durch Mittelmaß und ein Bruno Mattei hat es immer locker geschafft, alle Qualitätshürden mit einem Limbo knapp über dem Erdboden zu unterwandern. Ein weiteres Problem der 80er des italienischen Kinos waren die schlechten Kopien und inoffiziellen Fortsetzungen. „Alien 2“, anybody?

In den 80er Jahren erlebte zudem der Videomarkt einen großen Aufschwung, was zu einer stärkeren Verbreitung von Filmen führte, die sich oft aber nur an ein jüngeres und weniger anspruchsvolles Publikum richteten. Der Giallo, welcher meist einen gewissen Grad an Raffinesse und stilistischer Eleganz aufwies, fand hier weniger Resonanz. Wie siehst du dies im Vergleich zur heutigen Zeit? Warum denkst du, funktioniert das Genre vielleicht noch als Hörspiel, nicht aber mehr als abendfüllender Spielfilm?

Gute Frage, die sich wohl nicht so einfach beantworten lässt. In den 80ern hatten die Verleiher natürlich einen großen Fundus, an dem sie sich bedienen konnten, was Gialli betrifft. Die Werke der 70er waren in Hülle und Fülle vorhanden, wurden paketweise lizenziert, synchronisiert und auf den Markt geworfen. Der Bedarf war da und es wurde reichlich veröffentlicht. Das Interesse ebte allgemein ab, Genreproduktionen fanden nur noch selten Anklang. Heutzutage gibt es zwar gerne mal Produktionen mit Retrolook, also Retro-Gialli usw., aber die kann man an fünf Fingern abzählen. Ein Nicolas Winding Refn lässt sich natürlich gerne von der damaligen Ästhetik inspirieren und ist auch bekennender Genrefan, aber mehr geht da nicht wirklich. Ich bin auch jedem Filmlabel dankbar, das teilweise nur in einer 1000er-Auflage Filme aufwändig remastered und mit einer Retro-Synchro versehen veröffentlicht. So kommt man teilweise erstmal nach 40–50 Jahren in den Genuss mancher Genrebeiträge in deutscher Sprache und in ordentlicher Qualität. Aber ob und warum das Genre als Hörspiel funktioniert? Tut es das? Meine Reihe kommt an, das ist wahr, und ich war wohl auch der Erste, der den Giallo als Hörspiel präsentiert hat und vor allem dann sogar eine ganze Reihe gestartet hat. Dennoch muss man sich nichts vormachen und die Reihe ist und bleibt etwas für Genrefans. Reich werde ich damit niemals werden, aber das muss auch nicht sein. Gewisse Dinge mache ich für mich, weil ich Bock drauf habe, und das ist nicht selten auch eine absolut ausreichende Motivation. Solange ich es mir erlauben kann, diese Reihe fortzuführen, werde ich das tun und ich danke allen Hörern, die Gefallen an ihr gefunden haben und auch weiterhin finden werden. *Die Zukunft ist gelb!*

Tipp der Redaktion!
Joe Spinell is MANIAC
VHS Comics Limited Edition



TERRORVISION84

Eine Kolumne von Michael Starzer

THE GOOD, THE BAD and THE UGLY

GIALLO, DIE TÖDLICHSTE ALLER FARBEN.

Ein paar Seiten weiter vorn hat euch der Boss bereits einiges über das Schaffen von Dario Argento nah gebracht. Dessen Filme die Horrorlandschaft und vor allem den Giallo nachhaltig geprägt haben. Aber noch weitere Regisseure haben ihren Senf zu dieser Spielart des Horrors dazugegeben. An dieser Stelle könnte ich euch über Sergio Martino (Torso, Die Farben der Nacht), Massimo Dallamano (Der Tod trägt schwarzes Leder, Das Geheimnis der grünen Stecknadel) oder Mario Bava (Blutige Seide, Im Bluttausch des Satans) berichten, aber wir gehen hier mal wieder eine Etage tiefer.

Die Rede ist vom „Genre Terrorist“ Lucio Fulci, der am 17. Juni 1927 in Rom das Licht der Welt erblickte. Fulci studierte ursprünglich Medizin, aber 1948 entschied er sich dann, eine Karriere im Filmgeschäft anzustreben. Seine Vita umfasst rund 60 Filme, bei denen er sich beinahe durch alle Genres durcharbeitete. Von Komödie bis Western war alles dabei, bis er sich in den 70ern an Gialli und Horrorfilmen abarbeitete. Zu seinen berühmtesten Arbeiten zählt das

Gore-Quartett bestehend aus Woodoo – Die Schreckensinsel der Zombies, Die Geisterstadt der Zombies, Das Haus an der Friedhofsmauer und Ein Zombie hing am Glockenseil. Bevor er aber 1979 mit besagtem Woodoo einen riesigen Hit landete, erblickte 1972 sein Giallo-Thriller Don't Torture a Duckling die Lichtspielhäuser.

The Good: Don't Torture a Duckling

Fulci widmet sich hier brisanten Themen, die in einigen Ländern für ein Verbot des Films gesorgt haben. Nicht die Gewalt war Stein des Anstoßes, sondern der Umgang und Abrechnung mit religiösem Fanatismus, Aberglauben und Spießbürgertum.



Michael Starzer - Unser KMM-Horror-Experte.

Zur Story: Der Film spielt in einem abgelegenen italienischen Dorf, das von Aberglauben und Bigotterie geprägt ist. Als mehrere Jungen brutal ermordet werden, gerät die Dorfgemeinschaft in Panik und sucht verzweifelt nach einem Täter. Verdächtigt werden eine als Hexe verschriene Frau, ein einsamer Außen-seiter und eine glamouröse Städterin. Doch die Wahrheit entpuppt sich als tragisches Geheimnis, das tief in den religiösen und moralischen Konflikten des Dorfes verwurzelt ist.

Bei Don't Torture a Duckling kann man die Einstellung von Fulci zur katholischen Kirche deutlich herauslesen. Er übt starke Kritik am Missbrauch durch Autoritäten, der hier besonders durch kirchliche Vertreter geschieht. Natürlich bleibt bei aller Gesellschaftskritik die Spannung nicht auf der Strecke. Die Suche nach dem Täter wird durch das Setzen falscher Fährten sehr abwechslungsreich und spannend.

Fulci schafft es, den abgeschiedenen und ländlichen Schauplatz hervorragend in Szene zu setzen und zeigt, was für ein talentierter Filmmacher er war. Für viele Kritiker ist Don't Torture a Duckling, im Vergleich zu den späteren splatterlastigen Filmen, sein bestes Werk – das bleibt aber Geschmacksache. Obwohl der Film auch viele harte Gewaltmomente hat, wird diese nicht zum Selbstzweck eingesetzt, sondern dient zur Weiterentwicklung der Geschichte und unterstreicht das verstörende Dorfleben. Die Morde an den Kindern werden vergleichsweise zurückhaltend dargestellt, was die Szenen aber nicht weniger eindringlich macht.

Für den Score des Films war dieses Mal nicht Fulcis Stammkomponist Fabio Frizzi zuständig, sondern kein Geringerer als Riz Ortolani, der 1980 mit dem Soundtrack zu Ruggero Deodatos Cannibal Holocaust sein Meisterstück abliefern sollte. Don't Torture a Duckling



Szene aus DON'T TORTURE A DUCKLING, 1972

ist im Vergleich zu Argentos unterhaltsameren Schaffen deutlich sperriger und unangenehmer anzusehen. Dafür sind die angesprochenen Themen einfach zu provokant und verstörend.

Wir haben sogar noch eine weitere Parallele zu Cannibal Holocaust. Wie auch sein Kollege Ruggero Deodato, bekam Fulci nach Erscheinen des Films einige Probleme mit der Justiz. In einer Szene räkelt sich Barbara Bouchet nackig vor einem minderjährigen Jungen, was überhaupt nicht gut ankam. Der Regisseur musste erklären, wie diese Szene zustande gekommen war und ob der Junge beim Dreh tatsächlich mit der hüllenlosen Dame in einem Raum war. Er erklärte, dass bei dem fraglichen Shot ein Stand-in verwendet wurde. Für die Einstellungen, in denen der Junge direkt vor Patrizia zu stehen scheint, habe er einen kleinwüchsigen Darsteller engagiert. Außerdem seien etwaige Nahaufnahmen getrennt gefilmt worden.

Don't Torture a Duckling kam mit massiver Verspätung nach Deutschland. Erst 2015 nahm sich das Label '84 Entertainment diesem Hochkaräter an und spendierte ihm eine würdige Veröffentlichung in Leather- und Mediabook, inklusive deutscher Synchronisation – zum ersten Mal überhaupt.

The Bad: THE NEW YORK RIPPER

10 Jahre gingen ins Land, bis sich Fulci wieder dem Giallo widmete. Sein Opus Magnum des extremen Kinos erschien 1982 und sorgte für einige Skandale.

Zur Story: Hier wird die Geschichte eines sadistischen Serienmörders erzählt, der äußerst brutal junge Frauen tötet. Der erfahrene Detective Lt. Williams versucht gemeinsam



nymphomane Frau, ein Professor. Die Ermittlungen führen schließlich zu einer tragischen und psychologisch verstörenden Auflösung, bei der sich die Morde als Ausdruck tiefer seelischer Zerrüttung entpuppen. Der „Godfather of Gore“ erklimmt hier den Gipfel an Sadismus und Zynismus. Besonders berüchtigt wurde der Film wegen seiner zahlreichen und sehr ausgedehnten Mordszenen, die teilweise mit sexueller Gewalt vermischt werden. Das dabei resultierende Werk ist auch heute noch schwer anzusehen und die Effektarbeit kann sich immer noch sehen lassen. Insbesondere das Durchtrennen von Brustwarzen und Augäpfeln sei hier speziell erwähnt. Ein Teil des Films spielt in und um die 42nd Street, die damals noch das heruntergekommene Zentrum von Sexkinos, Pornoshops und Exploitation-Kultur war. Fulci, bzw. sein Second Unit Team, drehten dort echte Außenaufnahmen, um die Atmosphäre des „Dirty New York“ jener Ära einzufangen: Neonlichter, Schmutz, Peepshows, Straßenprostitution, Hustler, Junkies. Diese Kulisse war echte Realität. Die Gegend war berüchtigt als „The Deuce“, ein Symbol für den moralischen Verfall der Stadt. Ironischerweise lief The New York Ripper selbst an der 42nd Street in den Grindhouse-Kinos, oft in Double Features mit anderen Exploitation- oder Horrorfilmen.

mit einem forensischen Psychiater dem Täter auf die Spur zu kommen. Der Killer verspottet die Polizei immer wieder über das Telefon – mit einer bizarr quäkenden Stimme, die an Donald Duck erinnert. Während die Morde immer brutaler werden, geraten verschiedene Verdächtige ins Visier: ein Voyeur, eine

Diese Kinos waren bekannt für Low-Budget Gore- und Sexfilme, und Fulcis Werk passte perfekt in diese Szene. Parallelen zu William Lustigs Maniac von 1980 sind unverkennbar und beide Filme wirken wie Brüder im Geiste. Kurioserweise erschien beim amerikanischen Verlag „Ei-bon Press“ der Crossover-Comic Maniac vs. The New York Ripper, der beide Killer zusammenbrachte und in einem absurden Blutbad ausufert.



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.



Formell gesehen ist The New York Ripper eindeutig ein Giallo. Es gibt einen Killer, der schwarze Handschuhe trägt, falsche Fährten, sexuelle Obsession und stilisierte Morde. Inhaltlich und stilistisch ist der Film aber viel härter und pessimistischer. Fulci bricht mit der ästhetischen Eleganz der klassischen Gialli und suhlt sich in Gewalt, Großstadtrealismus und expliziten Schweinkram.

Wir verlassen auch die italienischen und europäischen Milieus und stecken knietief im Dreck der Großstadt. Nebenbei werden mit chirurgischer Präzision ausschließlich weibliche Körper aufgeschnitten, was Fulci den Vorwurf der Misogynie einbrachte. Erst viel später wurde The New York Ripper als radikale Dekonstruktion des Giallo-Genres anerkannt, wie es Argento im selben Jahr mit Tenebre getan hatte. Für viele Fans und Filmhistoriker gilt The New York Ripper als letzter echter Giallo, bevor das Genre vom amerikanischen Slasher verdrängt wurde.

The Ugly: PIECES

Nach so schwerer Kost empfehle ich an dieser Stelle noch den nicht minder blutigen, aber weitaus selbstironischeren Slasher PIECES, der ganz deutlich sehr viele Elemente des Giallo für sich nutzt. Bereits 1981 wurden in den amerikanischen Slashern, Motive des Giallo referenziert, was ihre Inspirationsquellen deutlich zeigte. So wurden in Freitag der 13. – Jason kehrt zurück einige Morde aus Bava's Bay of Blood nahezu originalgetreu kopiert.

Zur Story: Ein geheimnisvoller Mörder tötet brutal junge Frauen auf einem amerikanischen College Campus und zerstückelt ihre Körper, um aus den Teilen eine menschliche Figur – eine Art „Puzzle-Frau“ – zusammenzusetzen. Die Polizei tappt im Dunkeln, während immer mehr Studentinnen Opfer des Killers werden. Schließlich wird enthüllt, dass der Täter ein psychisch gestörter Mann ist, der durch ein Kindheitstrauma

(er wurde als Junge beim Zusammenbauen eines Nacktpuzzles von seiner Mutter bestraft) zum Wahnsinn getrieben wurde. Pieces erschien im selben Jahr wie The New York Ripper und ist eine spanisch-amerikanische Co-Produktion von Regisseur Juan Piquer Simon. Der Film wurde für gerade mal 300.000 US-Dollar realisiert und kombiniert drastische Gore, Expolitation und Body-Horror. Besonders erwähnenswert ist der Mord auf einem Wasserbett, der durch das Blut und das austretende Wasser besonders bizarr wirkt. Auch hier trägt der Killer bei der Arbeit schwarze Lederhandschuhe, es gibt POV-Shots und auffällige Lichtreflexe in den Mordwaffen. Er bedient sich bei Pieces auch gerne einer riesigen Kettensäge als Waffe, die sehr explizit zum Einsatz kommt. Nicht umsonst zielt oft der Slogan „You don't have to go to Texas for a chainsaw massacre!“ die Artworks zum Film.

Pieces hat seit seiner Veröffentlichung eine große Kult-Anhängerschaft gewinnen können und wird wegen seiner übertriebenen Gewaltszenen, seiner schlechten Synchronisation, den talentfreien Schauspielern und der vielen Nacktheit als trashiger Spaß anerkannt. Kritisch gesehen ist der Film kein Meisterwerk, aber manchmal darf es einfach nur unterhaltsamer und blutiger Spaß sein.



Filmposter PIECES, 1982



ASTER INKWELL



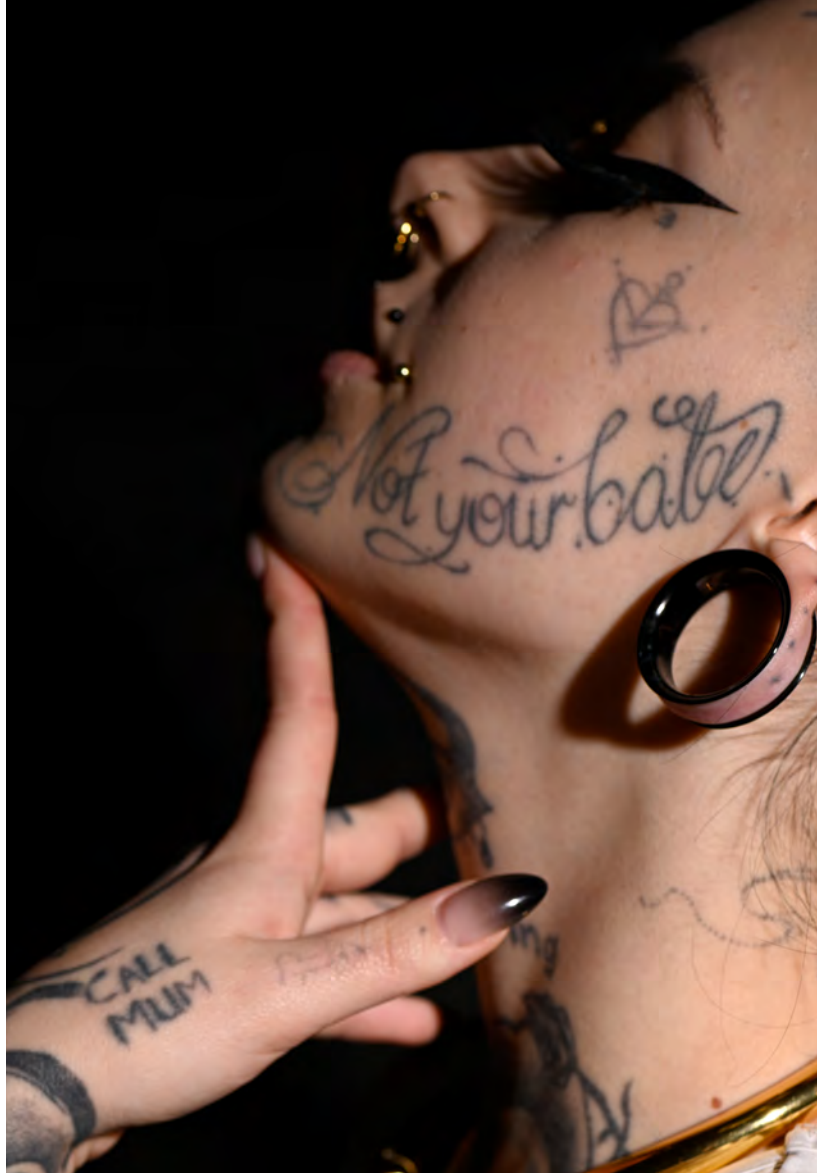
The magazine for adult nerd and cult culture
Das Magazin für erwachsene Nerd- und Kultkultur



Bilder: Lisa Boettcher, © Super Verlag







Bilder: Lisa Boettcher, © Super Verlag





ASTER INKWELL

Full Photoset & BTS:

www.super-verlag.de





Das Monster von Florenz

true
crime

WENN ITALIEN SELBST ZUM GIALLO WIRD

Von Carsten Gritzan

Es gibt True-Crime-Fälle, die sich anfühlen, als wären sie zu schön komponiert, zu grausam arrangiert, zu symbolisch, um real zu sein. Il Mostro di Firenze – Monster von Florenz – ist genau so ein Fall. Nicht, weil er ästhetisch wäre. Sondern weil er nach filmischer Logik funktioniert, lange bevor Kino und Serien diesen Ton perfektionierten. Zwischen 1968 und 1985 werden im ländlichen Umland von Florenz mindestens acht Liebespaare ermordet. Die Tatorte: Olivenhaine, Waldstücke, abgelegene Parkplätze. Die Uhrzeit: Nacht. Die Tatwaffe: eine Beretta Kaliber 22, immer dieselbe. Die Dramaturgie: ritualisiert, wiederkehrend, obsessiv. Das ist kein Zufall. Das ist ein Giallo – nur ohne Abspann.

Tatorte wie Kulissen: Die toskanische Nacht

Die meisten Opferpaare wurden in ihren Autos überrascht. Orte, die eigentlich für Intimität stehen: Rückzugsräume junger Liebe. Der Täter kennt diese Plätze. Er weiß, wo Menschen glauben, unbeobachtet zu sein.

Die Toskana, weltberühmt für Licht, Kunst, Renaissance, wird hier zur Anti-Postkarte. Das nächtliche Umland von Florenz wirkt wie eine pervertierte Version italienischer Idylle. Genau dieses Spannungsfeld liebt der Giallo: Schönheit kippt in Gewalt.

Die Handschrift des Killers: Ritual statt Raserei

Ein exemplarischer Fall, der oft zitiert wird, weil er die Handschrift des Täters



Szene aus der Netflix-Serie "The Monster of Florence", Bild: Netflix

besonders klar zeigt, folgt einem immer gleichen, grausam präzisen Ablauf. Ein junges Paar parkt nachts an einem abgelegenen Ort außerhalb von Florenz, das Auto leicht verborgen zwischen Bäumen. Der Täter nähert sich lautlos, kennt den Platz, kennt den Rhythmus solcher Treffen. Ohne Vorwarnung schießt er mehrfach auf den Mann auf dem Fahrersitz – schnell, gezielt, um jede Gegenwehr auszuschließen. Erst danach wendet er sich der Frau zu, die häufig noch lebt, gefangen im Wagen oder auf der Flucht ins Dunkel. Sie wird ebenfalls erschossen. In mehreren Fällen kehrt der Täter anschließend zum weiblichen Opfer zurück und verstümmelt den Körper post mortem. Diese Reihenfolge ist kein Zufall. Ermittler gehen davon aus, dass der Täter männliche Sexualität als Bedrohung empfand und sie zuerst „ausschalten“ musste, während sich seine eigentliche Obsession auf den weiblichen Körper richtete. Die Tat ist damit weniger ein Akt spontaner Gewalt als ein ritualisiertes Szenario, in dem Macht, Kontrolle und Sexualangst eine feste Choreografie bilden – erschreckend geplant, erschreckend wiederholt, und genau deshalb so verstörend nah an der Logik eines Giallo-Films, in dem jede Bewegung des Killers Teil eines inneren Drehbuchs ist.

Doch Vorsicht: Die Kolumne darf nie vergessen, dass diese „Muster“ keine Stilmittel, sondern Spuren realer Menschen sind. Jede Wiederholung bedeutet ein weiteres zerstörtes Leben. Die filmische Nähe entsteht nicht aus Faszination – sondern aus Entsetzen darüber, wie sehr Realität hier eine Ästhetik imitiert, die wir sonst dem Kino zuschreiben.



"Die filmische Nähe entsteht nicht aus Faszination, sondern aus Entsetzen darüber, wie sehr Realität hier eine Ästhetik imitiert, die wir sonst dem Kino zuschreiben."

Carsten Gritzan

Polizei, Pannen und Paranoia

Die Ermittlungsarbeit rund um das Monster von Florenz ist berüchtigt – und selbst heute ein Lehrstück darüber, wie Justiz vom Zeitgeist überrollt werden kann. Massive Tunnelblicke, widersprüchliche Gutachten, mediale Vorverurteilungen und Geständnisse unter zweifelhaften Umständen beherrschen die Ermittlungen. Mehrere Verdächtige werden präsentiert, verurteilt, später wieder angezweifelt. Wie im Giallo wird auch hier die Wahrheit fragmentiert, die Schuld verschoben und die Realität zunehmend surreal. Der Fall frisst sich selbst. Ermittler werden Teil der Erzählung. Journalisten schreiben mit. Anwälte inszenieren. Und irgendwo dazwischen verschwinden die Opfer hinter Aktenordnern.

Von einer endgültigen, eindeutigen Aufklärung kann also 2026 nicht die Rede sein. Bereits in den frühen 1970er-Jahren geriet etwa Stefano Mele, Ehemann des ersten weiblichen Mordopfers, in Verdacht und wurde verurteilt, doch später wieder freigelassen, als die Morde fortgesetzt wurden, während er in Haft saß. In den 1990er-Jahren rückte der Landarbeiter Pietro Pacciani ins Zentrum der Ermittlungen. 1994 wurde er in erster Instanz für mehrere der Doppelmorde zu lebenslanger Haft verurteilt, doch dieses Urteil wurde 1996 im Berufungsverfahren aufgehoben, nicht zuletzt wegen gravierender Zweifel an der Beweislage. Ein neuer Prozess wurde angeordnet, doch Pacciani starb 1998, bevor dieser stattfinden konnte. Nach seinem Tod wurden zwei seiner mutmaßlichen „Komplizen“, Mario Vanni und Giancarlo Lotti, im Jahr 2000 rechtskräftig verurteilt, unter anderem auf Grundlage von Geständnissen; doch auch

Szene aus der Netflix-Serie "The Monster of Florence", Bild: Netflix

diese Verurteilungen bleiben umstritten und gelten nicht als abschließender Beweis für die Identität des Täters oder Täternetzwerks.

Bis heute – mehr als vier Jahrzehnte nach den letzten Morden – gilt der Fall offiziell als offen und nicht vollständig gelöst. Es gibt keine allgemein anerkannte, forensisch gesicherte Identität des „Monsters“, und mehrere Theorien konkurrieren miteinander. Einzelner Serienmörder, mehrere Täter, oder sogar ein organisiertes Netzwerk hinter den Taten. Auch neue DNA-Analysen, die an Kugelspuren von Tatorten durchgeführt wurden, werfen zwar Fragen auf, liefern aber bisher keinen abschließenden Beweis für eine Täteridentifikation. Kurz gesagt: Verurteilungen gab es, doch weder die Identität noch das Motiv des wahren Monsters von Florenz sind abschließend geklärt. Die Ermittlungen gelten weiterhin als eines der größten ungelösten Kapitel der italienischen Kriminalgeschichte.

Zeitgeist: Italien zwischen Katholizismus, Sexualangst und Medienhysterie

Die Mordserie fällt in eine Phase massiver gesellschaftlicher Spannungen,



Pietro Pacciani bei seiner Festnahme im Januar 1993. Der in erster Instanz wegen siebenfachen Doppelmordes lebenslanglich verurteilte Bauer wurde von einem Berufungsgericht in Florenz freigesprochen. Auf Grundlage von Medienberichten nachgestellte Szene, KI-generierte Illustration

politische Gewalt, in einen Kampf zwischen sexueller Liberalisierung gegen katholische Moral und dem wachsenden Sensationsjournalismus. Giallo-Filme spiegeln genau diese Ängste. Sexualität wird bestraft, Lust endet tödlich, der Körper – besonders der weibliche – wird zum Schauplatz gesellschaftlicher Konflikte. Das Monster von Florenz passt erschreckend gut in diese Zeit. Nicht als Produkt des Kinos, sondern als Symptom derselben Ängste, die auch Argento, Martino oder Fulci filmisch verarbeiteten.

Realität wie Kino und Kino wie Realität

Was diesen Fall so verstörend macht, ist nicht nur die Brutalität. Sondern die Frage: Was passiert, wenn Realität beginnt, wie ein Genre zu funktionieren? Der Täter wirkt wie eine Figur aus einem Film, den es nie gegeben hat. Die Ermittlungen wie ein Drehbuch ohne Lektorat. Und die Landschaft wie eine bewusst gewählte Einstellung. Doch im Gegensatz zum Kino gibt es hier keine Katharsis, keinen letzten Twist, keine Auflösung. Nur offene Wunden. Das Monster von Florenz ist eine Mahnung, wie schnell wir beginnen, Gewalt ästhetisch zu lesen und wie wichtig es ist, dabei die Opfer nicht zu verlieren. Vielleicht ist das der eigentliche Giallo-Moment dieses Falls. Das wir gezwungen sind, hinzusehen. Ohne Schnitt. Ohne Abspann.

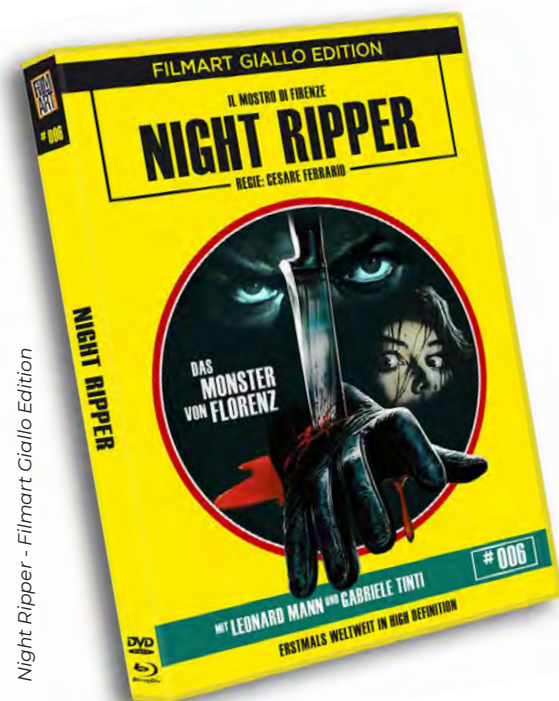
Der Fall des Monsters von Florenz hat über Jahrzehnte hinweg immer wieder direkt oder indirekt Eingang in Film und Fernsehen gefunden – meist weniger als nüchterne Rekonstruktion, sondern als düsteres Echo.

Bis heute, mehr als vier Jahrzehnte nach den letzten Morden, gilt der Fall offiziell als offen und nicht vollständig gelöst.

Die Miniserie „The Monster of Florence“ aus dem Jahr 2025, die den spektakulären, bis heute ungelösten Kriminalfall in vier Folgen dramatisiert wurde von Netflix weltweit veröffentlicht. Sie verwebt historische Ermittlungen mit fiktionalen Perspektiven auf Polizisten, Journalisten und Verdächtige, indem sie die brutalen Doppelmorde an Paaren in abgelegenen toskanischen Landstraßen

rekonstruiert und dabei immer wieder zu der ersten Tat von 1968 zurückspringt, um Verbindungen und Theorien zu erkunden.

Ein Blick zurück auf die filmische Verarbeitung des realen Falles führt unweigerlich zu Night Ripper – einem eher unterschätzten und zugleich ambitionierten Versuch, die Schrecken der Monstre-Morde kinematographisch zu deuten. Der 1986 von Cesare Ferrario inszenierte Film adaptiert lose die Mordserie um das Monster von Florenz. Ein Schriftsteller, der an einem Buch über die ungeklärten Doppelmorde arbeitet, begibt sich in die toskanische Nacht, verfolgt Spuren, Theorien und seine eigenen Dämonen, während der unheimliche Täter weiter zuschlägt. Night Ripper verbindet True-Crime-Motiv und Giallo-Ästhetik. Die nächtlichen Landschaften rund um Florenz, die wiederkehrenden Paare als Opfer und die obsessive Jagd nach dem Unbekannten erinnern stark an klassische Genre-Fanszenarien.



Night Ripper – Filmmart Giallo Edition

kiss

Das Monster von Florenz

78

Mehr Nerd. Mehr Film. Hier wächst nicht nur deine Sammlung.



www.rund-um-film.de

kiss
gaming

bloody bytes

Horses

Ein naiver junger Mann, eine abgelegene Farm und maskierte Menschen in Pferdegeschirr – Horses lässt euch das Grauen nicht nur erleben, sondern daran mitwirken. Ein interaktives Kunstwerk zwischen moralischem Dilemma, Körperhorror und digitalem Pranger. Ich erinnere mich noch gut an das erste Mal, als mir bei einem Spiel buchstäblich schlecht wurde. Nicht wegen Pixelblut oder schreiender Jumpscare, sondern weil das Spiel mich zwang, aktiv an etwas teilzunehmen, das ich nicht nur verachtete, sondern kaum aushielt. Horses, das aktuelle Werk des italienischen Arthouse-Studios Santa Ragione, ist genau so ein Spiel. Und es ist mehr als das. Es ist ein spielbares Kunstwerk, das nicht unterhalten will – es will wehtun.



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.

Die Geschichte beginnt harmlos: Anselmo, ein 20-jähriger Student, wird von seinen Eltern auf eine Farm geschickt, um „etwas aus sich zu machen“. Klingt wie der Auftakt eines Indie-Dramas, wird aber schnell zum psychologischen Albtraum. Die „Pferde“, die dort gezüchtet werden, sind in Wahrheit nackte Menschen mit Pferdemasken, die wie Tiere gehalten, trainiert und bestraft werden. Sie ziehen Pflüge, werden geritten, gefüttert mit Heu und Wasser und jede Form von Sexualität unter ihnen wird grausam geahndet. Willkommen auf der Farm der verlorenen Menschenwürde.

Entmenslichung durch Konformität

Was Horses dabei so verstörend macht, ist nicht nur die Darstellung von Dehumanisierung, sondern die Art, wie man als Spieler selbst Teil des Systems wird. Ich muss zuhören, zusehen und schließlich mitmachen. Und das Spiel lässt kaum Spielraum, etwas zu verweigern. Die Interaktivität wird zur Falle – ein Mechanismus, der mich zwingt, mit jeder Handlung den eigenen moralischen Kompass zu untergraben.

Dass Horses kein gewöhnliches Horrorspiel ist, merkt man schnell. Regisseur und Designer Andrea Lucco Borlera, Absolvent der Filmhochschule Roma Tre, inszeniert das Ganze wie ein avantgardistisches Kammerspiel. Inspiriert von surrealistischen Großmeistern wie Luis Buñuel, Jan Švankmajer und Yorgos Lanthimos, präsentiert sich das Spiel in körnigem Schwarz-Weiß, mit 4:3-Bildformat, Untertiteln in Form von Texttafeln und einer Ästhetik, die eher an experimentelle 20er-Jahre-Stummfilme erinnert als an moderne Games. Das Ergebnis: ein klaustrophobisches Kunstkabinett, das zunächst auf Distanz hält, nur um dann umso härter hineinzuziehen.

Albtraum auf dem Ponyhof



„Horses“ macht Spieler zu Mittätern – kein schönes Gefühl.

"Die Farm in Horses ist keine Fantasie – sie ist eine Metapher. Für Systeme, die Menschen entmenslichen, für Hierarchien, die Opfer zu Tätern machen, für Ideologien, die Gewalt mit Ordnung verwechseln."

Josef Erl



Im Gegensatz zu gängigen Schockermechaniken verzichtet Horses weitgehend auf Blutfontänen oder Monster. Stattdessen lässt es mich schleichend abstumpfen. Anfangs wirkt die Farm nur seltsam, dann verstörend, dann schlichtweg sadistisch. Beispiel gefällig? Nach einem unliebsamen Zwischenfall müsst ihr bei der Kastration eines ungehorsamen „Pferdes“ helfen – seine Beine gegen seinen Willen festhalten und anschließend die Wunde nähen. Narkose? Fehlanzeige. Dabei könnt ihr nicht einfach wegschauen. Ihr seid Teil des Prozesses. Die Gewalt bleibt oft stilisiert, vieles passiert offscreen oder wird nur angedeutet. Aber genau das macht es so effektiv. Ihr denkt euch das Schlimmste selbst aus und das ist meistens noch schlimmer, als es jede Cutszene sein könnte.



Nachts beginnt der wahre Horror auf der kleinen italienischen Farm.



Die Farm in Horses ist keine Fantasie – sie ist eine Metapher. Für Systeme, die Menschen entmenslichen, für Hierarchien, die Opfer zu Tätern machen, für Ideologien, die Gewalt mit Ordnung verwechseln. Besonders eindrücklich wird das in einer Szene, in der eine junge Frau, Tochter eines lokalen Geschäftsmanns, auf den Schultern eines maskierten Menschen sitzt und Anselmo erklärt, dass diese „Pferde“ schon dort seien, wo sie hingehören. Weil sie „gefährliche Ideen“ hatten. Weil sie „die Ordnung stören“. Weil sie „nichts anderes verdient haben“. Wer da nicht an realweltliche Rhetorik denkt, hat vermutlich nie Nachrichten geschaut.

Das Kunstwerk, das nicht sein durfte

Welch Ironie, dass ausgerechnet dieses Spiel von den Mächtigen der Branche unterdrückt wird. Die wichtigste PC-Spieleplattform Steam lehnte das Spiel schon 2023 nach einem Review-Prozess einer sehr frühen und sehr unfertigen Version des Spiels ab – Jahre vor der Veröffentlichung. Santa Ragione vermutet wegen „sexualisierter Darstellung Minderjähriger“. Im fertigen Spiel sind jedoch alle Charaktere eindeutig erwachsen, und eine solche Darstellung war auch nie vorgesehen. Das Studio versuchte über zwei Jahre hinweg, mit der Plattform zu kommunizieren, Änderungen vorzunehmen, Inhalte zu erklären – vergeblich. Keine klare Ansage, kein Feedback, nur ein „Nein“. Ein digitales Schweigen, das lauter hallt als jeder Shitstorm. Kurz vor der Veröffentlichung kam es zum zweiten Schlag: Epic Games folgte Steam nur Tage vor der Veröffentlichung Anfang Dezember 2025 und sperrte das ambitionierte Kunstprojekt ebenfalls. Dabei ist Horses weitaus weniger explizit als so mancher AAA-Titel oder schäbiger Amokläufer- oder Vergewaltigungssimulator, der sich in den tiefen, dunklen Ecken von Steam findet.

Trotz aller Hürden verkaufte sich Horses auf alternativen Plattformen wie itch.io und GOG bisher über 18.000 Mal –



Flucht scheint für die „Pferde“ auf der Farm nur in eine Richtung möglich zu sein.

genug, um die Produktionskosten zu decken, aber nicht genug für eine gesicherte Studiozukunft. Ironischerweise wurde das Spiel durch seine Verbannung erst richtig bekannt. Medienberichte, Empörung, Neugier: Der digitale Pranger wurde zur besten PR-Kampagne. Aber was bedeutet das für die Zukunft? Müssen Indie-Studios erst zensiert werden, um gehört zu werden?

Ein Spiel wie ein Brennglas

Horses ist kein „Spaß“. Es ist keine Empfehlung für einen entspannten Horrorabend. Es ist eine Erfahrung, die euch körperlich und geistig fordern wird. Es

ist Kunst, die euch nicht fragt, ob ihr bereit seid. Es ist ein Spiegel, in den man nur ungern schaut – aber es vielleicht gerade deshalb umso dringender tun sollte.

In einer Branche, die sich nach kultureller Anerkennung sehnt, aber bei unangenehmen Themen sofort zurückzuckt, ist Horses ein notwendiger Stachel. Ein Spiel, das nicht nur zeigt, wie weit das Medium gehen kann – sondern wie weit es gehen muss, wenn es ernst genommen werden will.

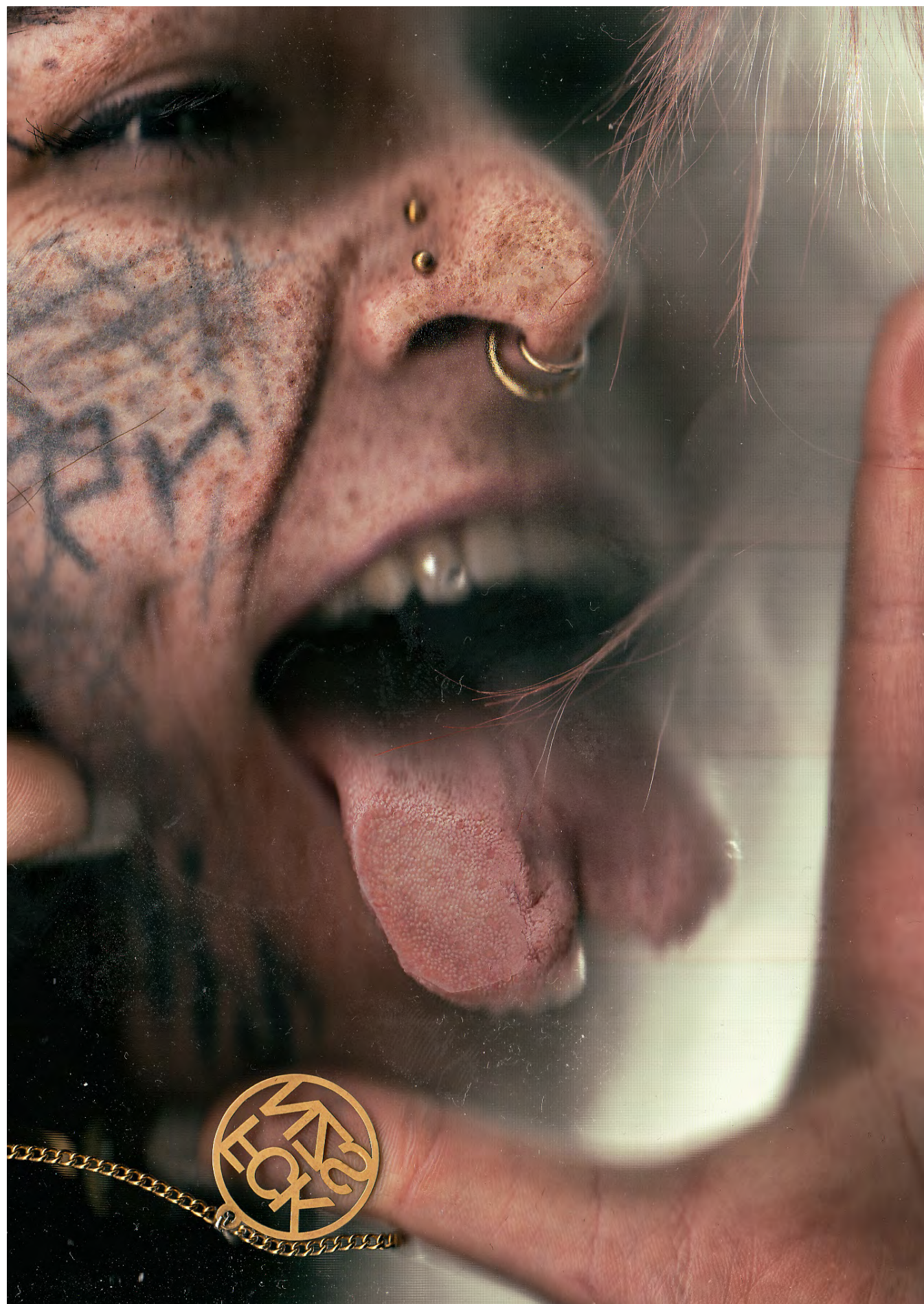
Wer Horror nicht nur konsumieren, sondern erleben will, kommt an diesem Werk nicht vorbei – auch wenn man sich danach vielleicht wünscht, man hätte es nie gestartet.

Screenshots: Josef Erl
© Santa Ragione



BALEA

by Andreas Maria Kahn







Berlin bringt die spannendsten
Menschen vor die Kamera.
So auch Balea Scarleg, die dieser
Bildstrecke ein wunderbar philo-
sophisches Zitat mitgegeben hat:
*„Man sollte sich selbst nicht mit
seinem Körper verwechseln.“*
In diesem Sinne...

Andreas Maria Kahn

must
have

trust
& buy



Adult Nerd
Culture.

NEWS LETTER

Jetzt anmelden und
NICHTS VERPASSEN!



Einfach den Code scannen
oder unsere Website besuchen:
www.super-verlag.de

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

Super Verlag®



THE TOXIC AVENGER
The Art and Making of the Movie
Dan Jolin
Hardcover, 160 Seiten
Titan Books Ltd

**READ MORE
BLOODY BOOKS**



FEVER
Octavie Delvaux
Hardcover, 128 Seiten
Splitter

**READ MORE
SEXY BOOKS**

VON POP BIS PORNO.

ANALOG. DIGITAL. ADULT CONTENT CREATION.



evil art,
naked
nerds
& trash

sunnyvideo

www.sunnyvideo.studio



shop.kiosk-verlag.de

**NUMBER
ONE IN NERD
CULTURE.**

ZAZIE
BEETZ

MYHA'LA

PATERSON
JOSEPH

TOM
FELTON

HEATHER
GRAHAM

UND PATRICIA
ARQUETTE

VON PRODUZENT
ANDY MUSCHIETTI
DEM REGISSEUR VON **ES**

THEY WILL KILL YOU

LASS SIE ES VERSUCHEN

NUR IM KINO

NEW LINE CINEMA NOCTURNA

BUCH KIRILL SOKOLOV & ALEX LITVAK REGIE KIRILL SOKOLOV

WARNER BROS.
Presents