

REKORDER

OFFLINE MAGAZIN

#1 MÄRZ 2024



Deutschland: € 7,90
Österreich: € 8,50
Luxemburg: € 8,50
Schweiz: CHF 9,50

NEU

AUF KASSETTE,
VINYL UND GEDRUCKT
**ANALOGUE
REBELLION**

PUNK, ROCK,
SYNTHWAVE
**ZURÜCK FÜR
DIE ZUKUNFT**

ECHTE HELDINNEN
KIDS AUF BMX
PM ENTERTAINMENT
ITALO-HORROR MIT MILLE
KULT AUF VHS
STEVE CABALLERO - TITUS DITTMANN
SKATE & DESTROY

MOFAS, MIEZEN UND
EIN DODGE CHARGER
**MOTOREN,
MONSTER,
MUTATIONEN**



MUSIK · FILM & VIDEO · KUNST · POPKULTUR · UNTERGRUND

REKORDER



MERCHANDISE



**REKORDER
Logo T-Shirt**
€ 25,-

**CHARGER
T-Shirt**
€ 25,-



**REKORDER
Ausgabe #1**
€ 7,90



**PAPERDOLL
Print, Din A4**
€ 8,-



**REKORDER COVER
Print, Din A2**
€ 15,-

**DAS JAHR 1984
Print, Din A2**
€ 15,-



JETZT AUCH IM INTERNET ZU BESTELLEN:
WWW.REKORDER-MAG.COM

**PORTO
frei**
ab 18 Euro
Bestellwert

EDITORIAL

„The medium is the message.“
(Marshall McLuhan, 1964)

„Print is dead.“
(Egon Spengler, 1984)

„Willkommen zu unserer ersten Ausgabe!“
(REKORDER - Offline-Magazin, 2024)

Im Zeitalter von Streaming, Memes, der Tagesschau auf TikTok, in einer Kultur des digitalen „alles, überall, gleichzeitig“ ein neues Printmagazin auf den Markt zu bringen, das mag für manche erst mal wie eine sehr gewagte Idee klingen. Für uns auch, und genau deshalb heißen wir euch herzlich willkommen zur ersten Ausgabe von **REKORDER**!

Retro-Trends sind allgegenwärtig, und sie ebbten nicht mehr nur auf und ab, um dann wieder zu verschwinden und sich gegenseitig abzulösen, sondern leben inzwischen in friedlicher Koexistenz.

Für uns bedeutet das, dass wir mit **REKORDER** nicht nur ein weiteres Retro-Magazin machen wollten, das einen verklärten Blick auf die schönen Dinge von gestern und vorgestern wirft, die uns heute immer noch bewegen. Vielmehr verstehen wir **REKORDER** als eine gedruckte Liebeserklärung an die Medienkultur der Generation X, der letzten Generation, die noch mit analogen Medien aufgewachsen ist: Kino, Fernsehen, Comics, und für die Heftchen der einzige Weg waren, sich über die weltbewegenden Dinge zu informieren. Erst *Yps*, *Die Spinne* oder *Cinema*. Dann *Rock Hard* und *Visions*, aber auch fotokopierte Fanzines mit spannender DIY-Attitüde. Und natürlich der exotische Stoff aus fremden Ländern: *Maximum Rock 'n' Roll*, *Thrasher*, *Fangoria* und *Raygun*.

Nun nennt man die Generation X auch die „unsichtbare Generation“, über die man im Gegensatz zu Millennials, Gen Z und Boomern wenig hört, deren Kultur jedoch heute immer noch tonangebend ist – kein Monat vergeht, in dem nicht ein beliebter Film aus den 1980ern fortgesetzt, neu aufgelegt oder sonstwie recycelt wird oder mindestens zwei Charts-Bands aus jenem Jahrzehnt durch große Hallen touren. Aber wir wollen hier keine flüchtige Zeitgeistaufnahme betreiben, sondern die sehr breit aufgestellten Interessen der unsichtbaren Generation abbilden, die nicht nur aus *Ghostbusters* und *Knight Rider* bestand, sondern ein großes Sammelsurium verschiedener Jugendkulturen vereinigte. **REKORDER** versteht sich deshalb als eine Art Lifestyle-Magazin für die Generation X, als ein Kompendium für Musik, Film, Kultur und das Lebensgefühl der im letzten Viertel des 20. Jahrhunderts Aufgewachsenen. Nicht weil damals alles besser war. Sondern weil viele dieser Themen heute noch (oder wieder) relevant sind – und uns interessieren.

Warum nicht? Immerhin spielt MTV ja auch wieder Videoclips. Also schaltet die Smartphones auf Flugmodus, legt eure Lieblingsplatte auf oder schiebt ein Mixtape in den Walkman und blättert in der ersten Ausgabe.

Jan Meininghaus, Chefredakteur



IMPRESSUM

Chefredakteur (ViSDP)

Jan Meininghaus

Redaktion

Jan Meininghaus, Peter Vignold

Mitarbeiter:innen dieser Ausgabe

Norman Gocke, Thorsten Felden, Andreas Grüter, Miland Petrozza, Matthias Kollek, Laura Niebling, Helge Thomsen, Andreas Waldd, Maik Giersch, Ben Schmitz, Frank Schäfer, Timon Menge

Anzeigenredaktion

Marc Buchmüller
anzeigen@rekorder-mag.com

Schlussredaktion

Andreas Feßer

Fotos

Daniela Loof, Leopold Achilles, Sven Wedemeyer, Deville Nunes, Julia Beyer

Illustrationen

Jan Meininghaus

Grafik & Layout

Jan Meininghaus

Druck

Westdeutsche Verlags- und Druckerei GmbH (WVD)

Vertrieb:

IPD - International Press Distribution Limited

Kontakt:

Rekorder Magazin
Turmallee 4
46459 Rees
redaktion@rekorder-mag.com

www.rekorder-mag.com



3.12.23

Beim ersten Redaktionstreffen

v.l.: Marc, Jan, Andreas, Kollek, Frank, Dani
Am Auslöser der Land-Kamera: Julia



1. Norman Gocke
2. Peter Vignold
3. Jan Meininghaus
4. Miland Petrozza
5. Ronny Bittner
6. Matthias Kollek
7. Andreas Grüter
8. Maik Giersch
9. Thorsten Felden
10. Andreas Waldd
11. Timon Menge
12. Laura Niebling
13. Daniela Loof
14. Leopold Achilles



REKOR

OFFLINE MAG

#1

10

DER

GAZIN



18

News 4
aus der Recyclingtonne

Rock'n'Roll is Disko 8
Kommentar

MUSIK

Slime: Punkrock von der Straße, echt jetzt 10
Interview mit Elf

Kannibalen, Zombies und Travolta 14
Videoabend mit Mille

Bandsalat 16
Unnützes Wissen

Synthwave 18
Mit Drive zurück aus der Zukunft

Wie aus einem Synthwave-Fiebertraum 23
Interview mit Ben Cool (Neon Paradise)

Run for Cover 24
Shits & Bricks

Skate'n'Roll 26
Interview mit Steve Caballero

FILM & VIDEO

Models, Mütter und Mary Sues 30
Die komplizierte Rolle von Heldinnen in der Popkultur

Kids on Bikes 36
ET, *Goonies* und andere *Stranger Things*

Straight to Video 42
Die wunderbare Welt von PM Entertainment

Lebensgefühl Videothek 48
Interview mit Florian Wurfbaum und Jörg Bauer

Franky's Video Power 50
Die besten 5 Musikfilme - und ein mäßiger

Bitte zurückspulen 52
Unnützes Wissen

Schwer bewaffnet 54
Movie Weapons

Style 56
Metal Bikinis & Superstars

KUSTOM LIFESTYLE

58 Dodge Charger
Das Böse, Rockstar Charger, Moparshop

66 Mofaliebe
Interview mit Katz G. (Die Zündkatzen)

68 Porträt
Sissi und ihre Honda

70 Hippie oder Businessman?
Interview mit Titus Dittmann

78 Helges Zeitmaschine
Kommentar

COMING OF AGE

Print is Dead 80
Bücher, Comics und Graphic Novels

Meine erste Liebe hieß Anett 84
Kommentar

Von Beats und Bytes 86
Die Fantastischen Vier und ihre Liebe zum C64

Schlüsselmomente 89
„Die Farbe des Geldes“ prägte mein Leben

90 KUNST
Polaroidfotografie
Interview mit Julia Beyer

Rätselspaß, Vorschau

94

NEWS

RECYCLING

Alles war schon mal da, und Wiederverwertung ist eh das Wort der Stunde. Hier also ein paar Highlights, die wir beim Containern für euch aus der Recyclingtonne gefischt haben.



Nachdem wir in den letzten Sommern mit *Indiana Jones*, *Maverick* und Michael Keatons *Batman* jede Menge alter Kinobekannschaften wiederbegegnen sind, geht es 2024 genauso weiter. Den Anfang machte bereits Ende März die Spengler-Familie mit ihrem Umzug in die vertraut wirkende New Yorker Feuerwache in *Ghostbusters: Frozen Empire*, wo sie auf die noch lebenden Original-Geisterjäger Venkman, Stantz und Zeddemore treffen. Für den Mai kündigt sich George Millers *Fury-Road-Prequel Furiosa - A Mad Max Saga* an, in dem Anya Taylor-Joy die Rolle der einarmigen Heroine von Charlize Theron übernimmt. Außerdem im Mai zu sehen ist Ryan Gosling als Colt Seavers im Remake der Kult-Serie *Ein Colt für alle Fälle*, im Kino unter dem Originaltitel *The Fall Guy*. Mit dem eine halbe Ewigkeit lang in der Produktion Hell verschütteten Sequel zu *Beetlejuice* hat niemand mehr gerechnet, aber auch das kündigt sich unter dem Titel *Beetlejuice Beetlejuice* an, wieder von Tim Burton und natürlich wieder mit Michael Keaton in der Titelrolle, der von Jenna Ortega, Monica Bellucci und Willem Dafoe unterstützt wird. Im August erwartet uns dann ein Reboot von *Alien*, produziert vom Regisseur des Originals und unter der Regie von Fede Alvarez, der 2013 mit *Evil Dead* schon mal einen Horrorklassiker effektiv modernisiert hat. Ob ihm das mit *Alien: Romulus* auch gelingen wird, muss sich zeigen.



Powell Peralta.

Steve Caballero - 3 OG Dragon Reissue

Einige der legendärsten Deck-Graphics der 80er stammten von V C Johnson. Das „Dragon“-Deck von Steve Caballero gibt es jetzt als Reissue für **179,99 €**.

Universal

Neues Studioalbum von Pearl Jam, yeah!

Nachdem es die Speerspitze der 90er Grungebands über die letzten Jahrzehnte dahin-



gerafft hat, bleibt einsam das Pearl-Jam-Logo mit Edding auf dem alten BW-Rucksack stehen.

Das 12. Album der Band und die entspre-

chende „Dark Matter World Tour“ wird großspurig angekündigt. Der damalige Posterboy Eddie Vedder spricht vom besten Album der Band, wer hätte das gedacht? Die vorab veröffentlichte Single hinterlässt einen etwas faden Eindruck, und man wird wohl das ganze Album abwarten müssen, um die Band im Regal unter „Lieber die Klassiker hören“ oder „Die können's ja immer noch“ einzuordnen.

Dark Matter erscheint am 19. April 2024.



NOFX - 40 Years, 40 Cities, 40 Songs - NOFX

Nach über 40 Jahren machen die Punks um Fat Mike den Deckel drauf. Die „Final Tour“ wird zum Abschluss noch mal ein dreckiges Punkrock-Spektakel!

23.05.2024	Hamburg	Docks (ausverkauft)
25.05.2024	Hannover	Faust
26.05.2024	Köln	Tanzbrunnen
01.06.2024	Saarbrücken	E-Werk
07.06.2024	Augsburg	Gaswerk Open Air
08.06.2024	Berlin	Open Air Zitadelle Spandau
09.06.2024	Berlin	Open Air Zitadelle Spandau



we are rewind Cassette Player

Mixtapes, Demos der Garagenband und die Fälle der drei ??? müssen nicht länger ein Karton-Dasein auf dem Dachboden fristen. Der brandneue Walkman des französischen Herstellers we are rewind kommt mit Alu-Gehäuse in drei Farboptionen, Akku mit 12 Stunden Laufzeit und jetzt auch mit Bluetooth für kabellose Kopfhörer. Granatenstark ist die Aufnahmefunktion, und als besonderes Gimmick ist ein Bleistift dabei, wie wir das von früher kennen.

149 €



Kodak Super 8 Camera

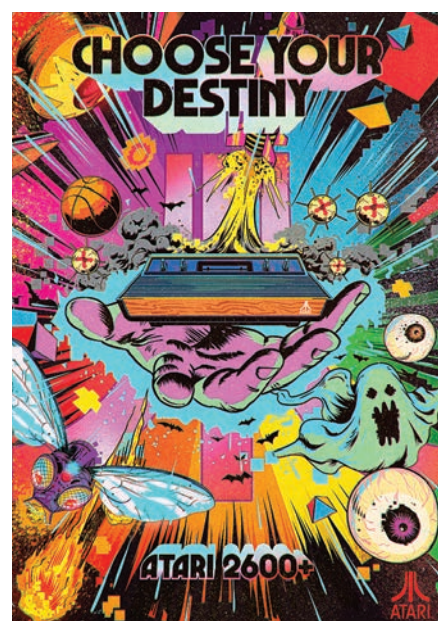
Nicht ganz so populär wie das Polaroid-Revival, hat auch Super-8-Schmalfilmerei eine kleine Renaissance erlebt. Um nicht mehr auf Flohmärkten um funktions-tüchtige Kameras feilschen zu müssen, hat uns die Traditionsmarke Kodak jetzt ein neues und modernisiertes Gerät präsentiert. Der happige Preis lässt allerdings vermuten, dass die Zielgruppe eher im professionellen Bereich als auf dem Trödelmarkt gesehen wird.

5495 \$



Atari 2600+

Zu Beginn der 1980er Jahre der Hit unterm Weihnachtsbaum: das Atari Video Computer System, kurz VCS. Mehr als 30 Millionen Mal verkauft und in den Neunzigern von den Segas und Nintendos überholt, lag es seit dem Aussterben des analogen Fernsehens in den Händen einiger professionalisierter Bastler, um die alte Konsole für die neuen TV-Geräte fit zu machen. Damit ist es mit der Atari VCS 2600+ vorbei, die jetzt endlich auch in Deutschland erhältlich ist und die Kindheitskonsole von gestern mit dem Fernseher von heute zusammenbringt - in HD-Auflösung! Die Neuauflage mit HDMI-Ausgang spielt nicht nur die alten Steckmodule für



2600 und den Nachfolger 7800, sondern hat bereits zehn Klassiker von „Missile Command“ bis „Yar's Revenge“ an Bord. Mit „Berzerk“ ist ein weiterer Favorit in einer Neuauflage erschienen, und mit „Mr. Run and Jump“ gibt es sogar einen neuen Titel - weitere sind angekündigt. Und obwohl die Konsole ein paar Jahre lang so gut wie tot war, existiert eine beachtliche Szene enthusiastischer Programmierer, die die VCS mit ständig neuen Spielen am Leben erhalten und dabei mitunter Erstaunliches aus der Hardware herauskitzeln. Hoffen wir also auf ein neues „Pac-Man“-Fieber!

119,99 €



NEWS



Kult Comics

Tank Girl King VZA

Gemeinsam mit Brett Parson dreht Alan Martin die Uhr zurück und schickt die Pop-Ikone in „Tank Girl: King“ auf der Suche nach einer seltenen „Rangers of the Universe“-Figur nach England, wo sie zufällig König wird. So wie ihr Kumpel Booga. Das führt natürlich zum Bürgerkrieg, in dem Tank Girl die Ritter der Schwafelrunde um sich scharf und ein sinnloses Gemetzel von epischen Ausmaßen beginnt. Danach verschlägt es sie in das sonnige Kalifornien der späten 1960er - doch auch hier regiert die Gewalt!

128 Seiten im US-Format

Limitiert auf 99 Exemplare im Hardcover inklusive von Alan Martin signiertem Exlibris. **39 €**

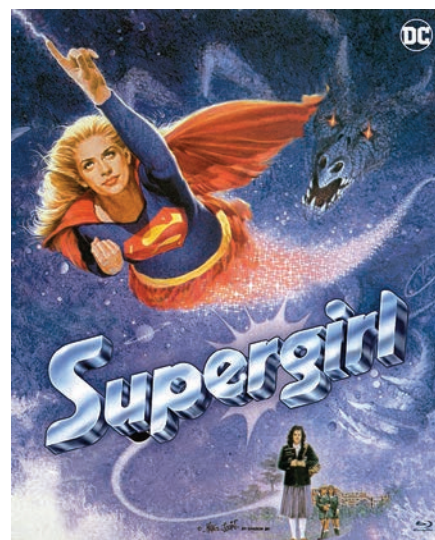


STREAMING

Auch das Heimkino hält dieses Jahr zwei spannende Revivals bereit: In *Road House* (Amazon Prime, seit März), vom Internet bereits liebevoll in „Jake's Mojo Dojo Casa House“ umgetauft, schlüpft Jake Gyllenhaal als Ex-UFC-Kämpfer Dalton in die Fußstapfen des schlagkräftigsten Doktors der Philosophie in der Filmgeschichte, im Originalfilm verkörpert von dem zu jung verstorbenen Patrick Swayze. Und für den Sommer, man glaubt es kaum, kündigte Netflix die Rückkehr von Eddie Murphy als *Beverly Hills Cop: Axel F*, nachdem die Serie vor 30 Jahren mit der liebenswerten Katastrophe *Beverly Hills Cop III* ein jähes Ende nahm. Man darf gespannt sein, vor allem darauf, ob Murphy dieses Mal seinen Wunsch, die Figur etwas düsterer anzulegen, mit dem Rest des Films unter einen Hut gekriegt hat.



GEMISCHTES DOPPEL



Supergirl

Nachdem *Superman - Der Film* uns alle glauben ließ, dass ein Mann fliegen kann, sollte seine Cousine den gigantischen Kinoerfolg 1984 wiederholen - und floppte trotz Blockbuster-Budget und Starbesetzung so fürchterlich, dass *Supergirl* in den folgenden Jahrzehnten nahezu totgeschwiegen wurde. Mehr als 15 Jahre nach einer eher lieblosen DVD-Veröffentlichung erscheint die inoffizielle Fortsetzung von *Superman III - Der stählerne Blitz* nun in einem luxuriösen Mediabook mit zwei unterschiedlichen Covern, das den Film auf zwei Blu-rays in insgesamt drei verschiedenen Schnittfassungen präsentiert, dazu ein ausführliches Making-of. Ein guter Zeitpunkt, dem zu Unrecht in Vergessenheit geratenen Fantasy-Abenteuer mit Helen Slater, Faye Dunaway, Peter O'Toole, Mia Farrow und jeder Menge 80s-Charme eine zweite Chance zu geben. (Mediabook B, 2 Blu-rays) **29,99€**

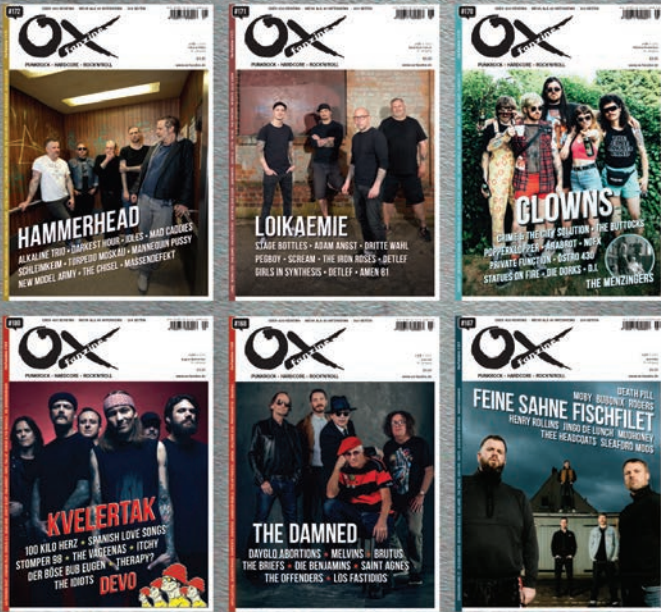
Die City Cobra

Verbrechen ist eine Krankheit, er ist die Heilung - 1987 wurde der Film für sechs „Goldene Himbeeren“ nominiert, aber heute weiß man: Mit *Die City Cobra* hat Sylvester Stallone einen der stilbildenden Actionfilme der Achtziger abgeliefert, der auch fast vier Jahrzehnte später noch ganz vorne mitspielt. Seit Ende März ist das von Stallone geschriebene und von George P. Cosmatos (*Rambo 2 - Der Auftrag*) inszenierte Actionfest in neu remasterter Fassung als aufwendiges Mediabook (Blu-ray/DVD) mit Booklet und Bonusmaterial erhältlich. (Mediabook B, Blu-ray + 1 DVD) **29,99€**



DAS OX IM ABO

PUNKROCK ★ HARDCORE ★ ROCK'N'ROLL



6
Ausgaben
39 Euro
49 Euro im
Ausland

Das Ox als PDF
Fast alle Ausgaben von 1989 bis heute
ab 1,99 Euro pro Heft-PDF! shop.ox-fanzine.de

www.ox-fanzine.de/abo
abo@ox-fanzine.de | 0212 - 383 18 28



KULTIGES DESIGN - NACHHALTIG - FAIR - VEGAN

SHOEZUU 
VEGAN - FAIR - ECO

- ✓ Klimaneutraler Versand
- ✓ Fair hergestellt in Europa
- ✓ Lokaler Store Gelsenkirchen
- ✓ Nachhaltige Materialien

WWW.SHOEZUU.DE

ART WORX MERCHANDISING



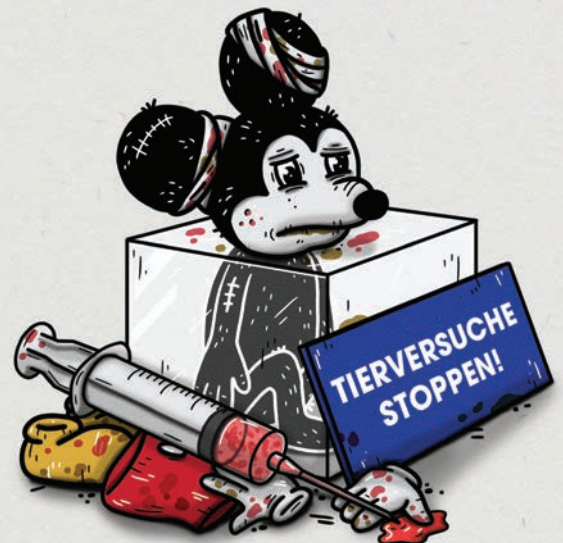
www.art-worx.de

SICHER DIR 10% RABATT
AUF DEINEN EINKAUF!

RABATT-CODE: **REKORDER**

WE PRINT
YOUR MERCH!

MICKEY WIRD STERBEN!



Weltweit werden Mickey und seine Freunde für grausame und unzuverlässige Experimente gezüchtet, missbraucht und getötet.

Mehr Informationen unter: PETA.de/Tierversuche

PETA

A black leather motorcycle jacket with silver studs, zippers, and patches, displayed on a mannequin. The jacket features a high collar, a front zipper closure, and multiple pockets with zippers. It is heavily embellished with silver studs and has several patches, including a large one on the left chest and a smaller one on the right sleeve. The jacket is shown against a plain background.

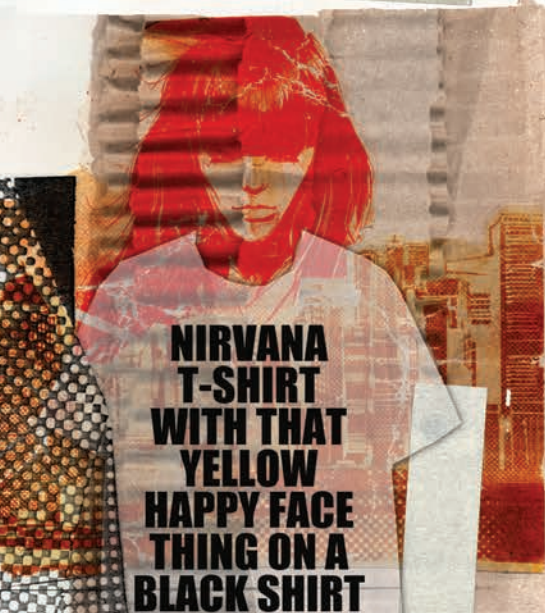


Kn'Roll Is DISKO

Skateboarding bei den Olympischen Spielen, Doc Martens an jedem Fuß und der Merch deiner Lieblingsband exklusiv bei H&M? Wenn dein Traum von einer fernab des Mainstreams agierenden Subkultur wie eine Seifenblase zerplatzt, ist guter Rat teuer.



Elsh-Patch-Jacket, DIESEL, 278,- €



DIE SYMBOLE DER ALTEN SUBKULTURWELT WERDEN IN MODEKETTEN VERRAMSCHT UND ZIEREN LÄNGST DIE KÖRPER VON ZAHNÄRZTEN, MODELS UND GECASTETEN POPSTERNCHEN

Erinnert ihr euch noch an die Zeit der großen Sellout-Diskussionen Ende der achtziger, Anfang der neunziger Jahre? Falls nicht, hier ein kleiner Reminder: Es ging unter anderem um Konzerttickets von über 10 Mark, um Barcodes auf Tonträgern, um Merch an sich und um Herumgeschmuse zwischen Underground-Bands und den großen Playern der Musikindustrie. Themen, die heute allenfalls ein müdes Lächeln provozieren, die aber damals eine Zäsur im Selbstverständnis von Underground-Bewegungen bedeuteten. Setzte die Szene zuvor auf ihre selbst aufgebauten D.I.Y.-Strukturen und „Pay no more than ...“-Non-Profit-Maximen, so sah man sich plötzlich mit denselben alten kapitalistischen Verwertungsstrukturen konfrontiert, gegen die man jahrelang mit zum Teil harten Bandagen gekämpft hatte.

1991 - Das Jahr, in dem Punk und dem Rest erst mal die Puste ausging

Wahrscheinlich steht keine Band mehr für den damaligen Ausverkauf als Nirvana. Als Punkband mit langen Haaren, 70s-Gitarrenriffs und einem Deal beim Indie-Label Sub Pop gestartet, sprang man bereits zur zweiten Platte mit dem Major DGC ins Dollarbett und verscherzte es sich damit ganz gewaltig mit der Underground Crowd. Ganz anders zur selben Zeit: Fugazi. Die Washington-DC-Band um Ex-Minor-Threat-Sänger und Dischord-Records-Betreiber Ian MacKaye beharrte auf niedrigen Eintrittspreisen, verweigerte Interviews, schlug diverse lukrative Angebote großer Labels in den Wind und setzte so den Gegenpol des Spannungsbogens, unter dem sich die Szene zu positionieren suchte. Ein Move, der bis heute nachhallt.

Das gleiche Spielchen fand übrigens nahezu zeitgleich auch auf anderen subkulturellen Spielwiesen statt. Etwa in der Mode - Stichwort Streetwear-Boom - oder beim bevorzugten Fortbewegungsmittel der Punks, dem Skateboard. Revolution lässt sich eben auch im Mainstream gut verkaufen, und zwar umso besser, je inhaltsleerer sie angepriesen wird. So viel zunächst zum Setting.

Rebellion, Aufruhr, Schocken? Siehst du nicht, wie sie durchs Stadion rocken ...? (Die Goldenen Zitronen: „Schorsch und der Teufel“)

Wie steht es also nun um Subkultur vs. Mainstream und Sellout vs. Credibility? Treten wir doch einen Schritt zurück und analysieren die aktuelle Lage. Fakt 1: Machen wir uns nichts vor. Der Geist ist aus der Flasche und lässt sich auch nicht wieder einfangen. Die Symbole der alten Subkulturwelt werden in Modeketten

verramscht und zieren längst die Körper von Zahnärzten, Models und gecasteten Popsternchen. Fakt 2: Das Gejammer, weil Songs der alten Lieblingsband plötzlich als Klingelton oder als Hintergrundgedudel für Werbeclips wiederkehren, ist nicht nur quälend langweilig, sondern auch völlig nutzlos. Das mussten schon die Rock'n'Roller der 50er und die Hippies der 60er durchmachen. Das ganze Lamentieren hat alles nichts gebracht, und ehrlich, wer will schon als ewiger Nostalgiker enden, der nur noch von damals schwärmt? Fakt 3: In unserer durchdigitalisierten Welt ist alles immer und überall verfügbar und damit auch jederzeit abrufbar. Der Moment der überraschenden kulturellen Subversion ist - Ausnahmen bestätigen die Regel - weitestgehend passé. Subkulturen bergen keine Geheimnisse mehr, die nur nach mühsamer analoger Recherche gelüftet werden können.

Aufgeben gilt nicht a.k.a. It's a Soul Thing ...

Denken wir die Chose doch einfach mal andersherum. Ja, es ist nicht schön, dass alte Gewissheiten heute nicht mehr gelten, und ja, manchmal schmerzt es auch. Aber sehen wir es als Chance, die stilistischen Oberflächlichkeiten, bei denen für uns offensichtlich nichts mehr zu holen ist, hinter uns zu lassen und in die Tiefe der Inhalte einzutauchen. War das nicht ohnehin der ursprüngliche Plan? Eigentlich wissen wir doch auch, dass der wirklich interessante Scheiß in Garagen, Kellern und kleinen Clubs gemacht wird - von Leuten, die dafür brennen, und nicht aus dem Ehrgeiz heraus, das nächste große Ding zu sein. Also Augen auf und neugierig bleiben!

ANDREAS GRÜTER (links)
Jahrgang 1966

Journalist, writer, surfer, skater and
general expert in curiosity ...



Foto von Astrid Piethan

SLIME

Seit 1979 steht kaum eine Band für authentischen deutschen Punk wie SLIME.

Mit dem neuen Sänger Tex, der vor Slime einige Jahre als obdachloser Straßenmusiker gelebt hat, startet die legendäre Band ein weiteres Mal durch.

**Vor dem Gig im Essener Turock sprechen wir un-
aufgeregt und entspannt mit Gründungsmitglied
Elf über klassische Punk-Themen, aber auch über
dies und das.**

**Wie war das damals mit Selbermachen und dem
ganzen DIY-Ding?**

Es ging ja gar nicht anders. Wir haben als Schülerband mit 16 Jahren angefangen, und die Idee „Drei Akkorde und gründe eine Band“ galt als Maxime. Einfach machen eben. Proberaum im alten Weltkriegsbunker ohne Toiletten. Dann hat zwar irgendwann Tom Meyer von Moderne Musik die erste Single (1979) rausgebracht, aber eigentlich war das auch noch alles DIY, die Aufnahmequalität war ziemlich beschissen, auch im Vergleich zu englischen Bands zur gleichen Zeit.

Besser wurde es dann erst auf der Debüt-LP im recht professionellen Raubbau-Studio mit korrektem Equipment. Aber die Aufnahmen waren auch noch komplett selbst finanziert mit zusammengeliehenen 5000 Mark für eine Woche Studiozeit. Die fertigen Platten haben wir selbst im Presswerk abgeholt und dann über den Hamburger Laden Rip off deutschlandweit unter die Leute bringen können. Tausende Lyricsheets noch alle selbst eingetütet, das war auf jeden Fall noch komplett DIY.

Dann kam irgendwann Karl Walterbach mit seinem Label Aggressive Rockproduktionen (später NOISE Records, mit Kreator, Celtic Frost und vielen deutschen Metalbands) und einem Angebot an. Das war schon ganz cool, aber immer noch nicht richtig professionell. Booking für fünf Bands on Tour ohne Pennplätze und so Sachen. Und die zweite Platte über AGR war soundmäßig noch beschissener. Erst mit Harris Johns wurde es dann auf *Alle gegen alle* besser mit dem Sound.

1993 haben wir nach *Viva la Muerte* gedacht, das können wir doch auch alles selbst. Back to the Roots mit Slime Tonträger für die Platte *Schweineherbst*. Da haben wir sogar mal mit einer Majorfirma geschnackt, uns schön fett zum Essen einladen lassen und dann gesagt, ach nee - lasst mal. Aber danke fürs Essen.



2010 haben wir ja nach einer längeren Pause wieder angefangen, und seitdem macht das Booking unser Drummer Alex. Der hat super Connections und echt gute Sachen für uns an den Start gebracht, mit Broilers, mit Feine Sahne Fischfilet, mit Dritte Wahl.

Ihr bleibt ja für euren Status als Wegbereiter ungewöhnlich aktuell und ruht euch nicht auf der eigenen Legende aus.

Man kann nicht ewig nur auf dem alten Material rumreiten. Und gerade mit neuem Sänger will man auch aktuelles Zeug machen, thematisch und auch musikalisch. Ob das jetzt bei allen Songs wirklich gut gelungen ist, das sollen andere beurteilen, ist mir scheißegal.

Sängerwechsel ist generell immer so 'ne Sache, gerade im Punkrock meistens von Kritik begleitet. Das habt ihr auch kürzlich hinter euch gebracht.

Nach der ersten Session mit Tex, nach dem Diggen raus war, haben wir sofort gemerkt, dass das ein riesiger Sprung nach vorne für uns war. Dann noch die Storys und Texte von seiner Zeit auf der Straße und sein relativ junges Alter, all das hat auch unser Publikum verjüngt. Die Nörgler, die den neuen Sänger scheiße finden, kommen eh nicht mehr, und stattdessen sind plötzlich Zwanzigjährige vor der Bühne, die richtig Alarm machen.

Dass Tex als neuer Sänger für uns funktioniert, wussten wir direkt bei der ersten Probe. Wir hatten wieder richtig Bock. Was wir nicht wussten, war, ob das bei den Fans funktioniert. Ob die das akzeptieren, oder ob 70 Prozent dann plötzlich weg sind.

Aber natürlich klingen die alten Songs bei Tex jetzt nicht ganz anders als damals bei Diggen. Timbre und Stimmlage sind schon recht ähnlich, und das hilft dabei, ein homogenes Liveset zusammenzustellen.

Ihr habt euch aber auch vom Sound verjüngt!

Alex hatte die Idee, die neuen Songs an drei ganz neue Produzenten zu schicken und die mal Testmixe machen zu lassen. Das Rennen gemacht hat dann Joerg Umbreit vom Principal Studio [auch u.a. Broilers und Dritte Wahl], der



aus unserem abgelieferten Zeug das Beste rausgeholt hat.

Musikalisch bleiben wir natürlich beim „Slime-Punkrock“. Meine Einflüsse von Social Distortion, The Damned oder The Clash spielen dann immer noch mit rein. Die typischen Akkordfolgen und Harmonien sind halt bei der Art von Musik eingeschränkt und wiederholen sich zwangsläufig.

Gibt es für dich auch Neuentdeckungen aus den letzten ein bis zwei Jahren?

Baboon Show find ich super. Und die letzten beiden Kreator-Scheiben fand ich richtig geil. Auch ein Beispiel für

eine alte Band, die immer noch Gas gibt! Ansonsten gibt es immer wieder Neuentdeckungen auf Spotify, aber da merke ich mir die Namen nie. Das ist ja auch das Problem mit dem Streaming-Scheiß. Gerade von Playlists sind die Namen dann einfach weg, und man merkt sich nix mehr.

Der DIY-Gedanke ist ja heutzutage eigentlich zum Standard geworden: Im Proberaum aufnehmen und direkt über die Streamingdienste veröffentlichen.

Apropos Streaming: Im Grunde sind Spotify oder YouTube ja mehr „Major“, als es die großen Labels damals je waren. Wie siehst du das?

Sehr zwiespältig. Wir nutzen das ja auch alles. Du brauchst halt heutzutage

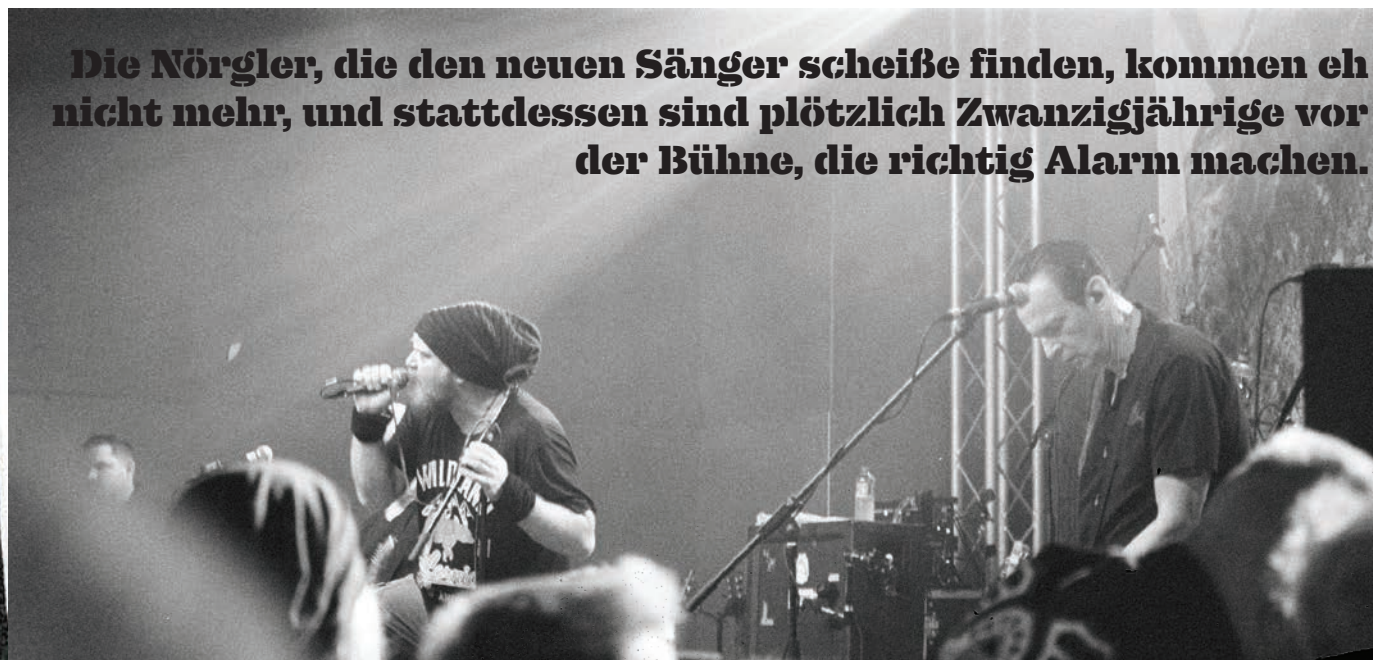
das Internet, sonst findest du einfach nicht statt. Das einzige Fanzine, mit dem wir was über die neue Platte gemacht haben, war das OX. Ansonsten alles nur noch online.

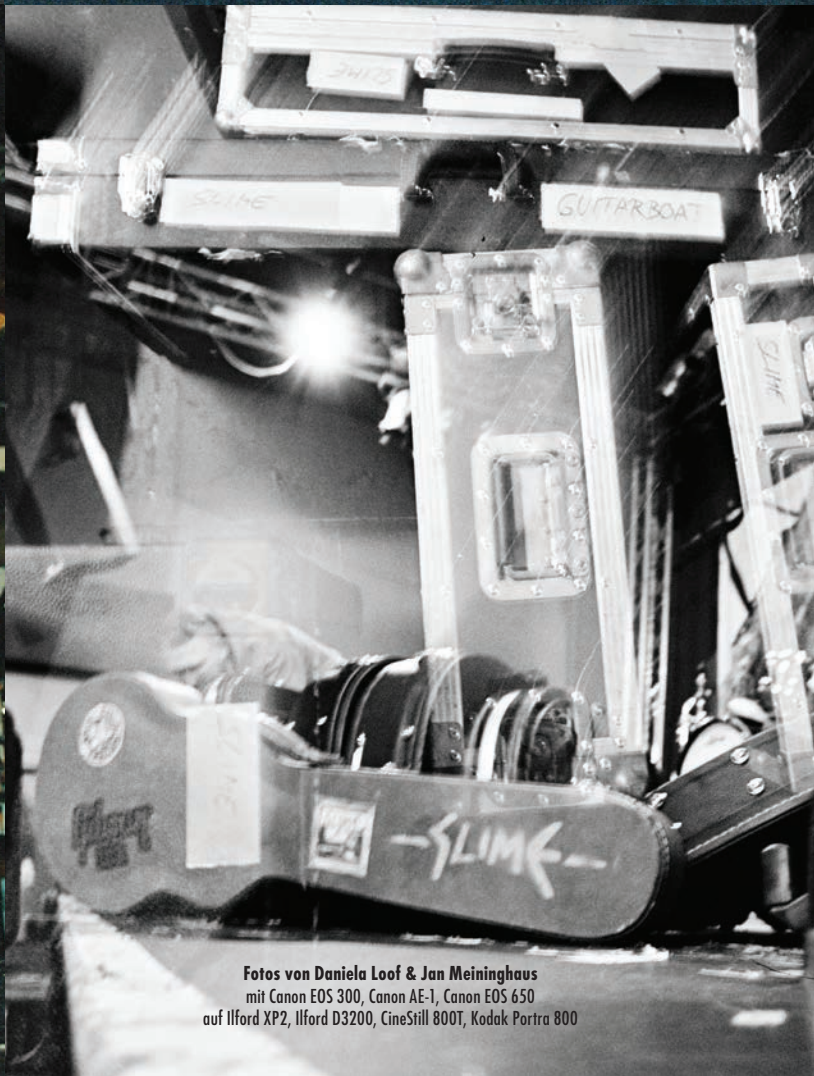
Der DIY-Gedanke ist ja heutzutage eigentlich zum Standard geworden: Im Proberaum aufnehmen und direkt über die Streamingdienste veröffentlichen. Wobei zweifelsohne viel zu wenig bei den Underground-Künstlern ankommt bei den Streaming-Modellen.

Siehst du da einen Widerspruch als Punk?

Selbst eine Crustband wie Tragedy zieht das „Anti-Kommerz-Punk“-Ding ansonsten noch durch und ist dennoch bei Spotify. Das Internet ist halt überall. Und bei 30 Euro pro Platte ist doch klar, dass Gratisangebote online für echte Musikfans interessant sind. Sonst könnte man sich die ganzen Veröffentlichungen doch gar nicht leisten.

Die Nörgler, die den neuen Sänger scheiße finden, kommen eh nicht mehr, und stattdessen sind plötzlich Zwanzigjährige vor der Bühne, die richtig Alarm machen.





Fotos von Daniela Loof & Jan Meininghaus
mit Canon EOS 300, Canon AE-1, Canon EOS 650
auf Ilford XP2, Ilford D3200, CineStill 800T, Kodak Portra 800

Früher gab es Mixtapes.

Damals war man dankbar für die ersten Platten, die man kriegen konnte. Die selteneren, unbekannten Bands musste man erst mal finden. Stephan, unser zweiter Drummer, hatte Connections und aus London einen Haufen Singles mitgebracht. Ich habe mir die dann ausgeliehen und nach und nach auf 90-Minuten-Kassetten überspielt. Drei bis vier Tapes voll mit Singles.

Manch einer wirft den großen Punkbands wie den Hosen oder den Ärzten vor, die Idee des „Punkrock“ an den Kommerz verkauft zu haben. Wie siehst du die Diskrepanz zwischen wirtschaftlichem Erfolg und der Anti-Kommerz-Haltung des Punk?

Das ist doch 'ne völlig uninteressante Diskussion. Wenn die Leute was gut finden, dann ist das eben so. Für mich zählt eigentlich erst mal die Musik. Und dann vielleicht noch, ob die Attitüde einigermaßen stimmt und die auf der Bühne keinen politischen Schwachsinn äußern. Warum sollten Bands wie Bad Religion ihr Ding auch kleinhalten, wenn die doch mehr Leute erreichen können? Wenn ein größeres Publikum dich sehen soll, musst du das eben auf einem professionelleren Level durchziehen, als immer nur in AJZs zu spielen.

Interview:
Matthias Kollek & Jan Meininghaus

Ein Song wie „Albtraum“ ist 40 Jahre alt und war nie so aktuell wie heute.

Da ging es ja um die atomare Bedrohung, und das Thema Krieg ist jetzt vielleicht noch bedrohlicher als damals. Generell ist es ja gut, wenn die Songs nicht an die Zeit gebunden sind, sondern heute noch so funktionieren wie damals. Nazis und irgendwelche Vollidioten wird es auch immer geben. So ist auf der neuen Platte der Song „Safari“, und das gehört auch seit jeher zu Slime dazu.

Die Platte mit Tex scheint kein einmaliges Experiment zu sein, sondern der Fahrplan für die Zukunft?

Alle haben weiterhin Bock, und es ist auch sehr gut gelaufen. Nach den ersten zehn bis zwanzig Shows haben wir auch gemerkt, das ist super und funktioniert. Damit machen wir weiter, auf jeden Fall noch ein Album, und dann sehen wir einfach weiter. Wenn wir 2024 mit den Aufnahmen anfangen, ist das jetzige bis zur neuen Veröffentlichung dann drei Jahre her. Das ist ein okayer Zeitrahmen zwischen zwei Alben.

Live lassen wir es erst mal ruhiger angehen. Wir haben sechzig Gigs gespielt und viele neue Hörer erreicht. Wacken war zum Beispiel der Hammer, mittags um zwölf Uhr waren direkt 30 000 Leute anwesend.

Was läuft denn bei dir zu Hause im Fernsehen?

Fantasy und Mystery-Zeugs sehe ich sehr gerne. *Stranger Things* war super, *Akte X* habe mir noch mal komplett reingelesen.

ALLTIME FAVES?
„Puh, das wird schwierig. Die Bon-Scott-Phase von AC/DC, Alice Cooper in den 70ern, Slade find ich auch immer noch geil. Und Clash und Pistols. Und die erste The-Damned-Platte.“





KANNIBALEN, ZOMBIES UND TRAVOLTA

ODER: MEIN EINSTIEG IN DEN ITALO HORROR
VON MILLE PETROZZA

Wann kam noch mal *Saturday Night Fever* raus? Das Netz sagt 1977, dann wird das wohl auch stimmen. Dennoch war es 1980, als meine Mutter und mein Vater mich mit ins Kino nahmen, um John Travolta zum damals unglaublich modern klingenden Soundtrack von den Bee Gees tanzen zu sehen. Jeder war im Disco-Fieber. Mit zwölf war ich eigentlich noch ein Kind. Ich wollte es mir aber nicht eingestehen, wie das manchmal so ist, als Neu-Teenie. Jedenfalls gab es in den siebziger Jahren ein Kino in Altenessen mit aus heutiger Sicht sensationellem Programm. Sonntags um fünfzehn Uhr lief eine Kindervorstellung, bei der ich schon seit Jahren Dauergast war. Damals ging mein Opa noch mit mir in all diese Vorstellungen. Neben Filmen, in denen es um sprechende VW Käfer ging, wurden massenhaft Monsterfilme und sogar gruseliger Gothic Horror gezeigt. Im mit Kindern ab drei Jahren überfüllten Saal sah ich also *Godzilla gegen King Kong* (wahrscheinlich mein allererster Kinofilm), *Die Schlangengrube* und *das Pendel* mit Lex „Old Shatterhand“ Barker. Aber auch *Sindbads siebente Reise*, der durch Ray Harrihausens für damalige Verhältnisse erstaunliche Spezialeffekte glänzte. Ich wurde recht früh zum regelmäßigen Kinogänger und werde es wohl auch bis ans Ende meiner Tage bleiben, Amazon-Prime-Account hin und Netflix-Serien-Binging her.

Noch reizvoller erschienen mir jedoch die Filme, die abends im Erwachsenenprogramm liefen. Um an die Kinokasse zu kommen, musste man zuerst einmal an diversen Plakaten und Szenefotos vorbei, die in den Aushängen die kommenden Spektakel ankündigten. *Ein Zombie hing am Glockenseil*, *Ben* (eine Dystopie über eine riesige, anscheinend durch radioaktive Strahlung mutierte Ratte), *Squirm* und auch Erotisches wie *Die Geschichte der O*. Das alles kam mir noch recht geheimnisvoll und unerreichbar weit weg vor. Als Zwölfjähriger musste man halt warten, bis man achtzehn wurde, um all diese phantastischen Eruptionen der Kinokunst sehen zu dürfen.

Saturday Night Fever war allerdings freigegeben ab zwölf. Den durfte ich in Begleitung meiner Eltern offiziell sehen. Wir kauften Popcorn und Cola, und es dauerte nicht lange, da ging das Saallicht aus, und es liefen die ersten Trailer. Damals hießen diese noch Reklame oder Werbung. Eine bedrohliche Musik kündigte sogleich *Lebendig gefressen* an. „Ein Film, der jeden Rahmen sprengt,

ein Film so unverstellbar wie sein Titel.“ Die Stimme aus dem Off klang sehr ernst und dramatisch. Bis dato hatte ich schon einiges gesehen, aber das hier war anders. Mit unglaublicher graphischer Brutalität wurden Menschen von wild bemalten langhaarigen anderen Menschen zerstückelt, auseinandergerissen und in einem Urwald verspeist. Ich traute meinen Augen nicht.

„Kannibalen“ aßen Schlangen aus einem Tümpel, schnitten einem vor Schmerz schreienden Mann das Ohr ab, um das blutige Stück Menschenfleisch daraufhin genüsslich zu verschlingen. Andere Szenen waren so unglaublich, dass ich sie hier nicht zu erwähnen wage.

„Lebendig gefressen. Ein Film, den man hassen kann, aber kein Film, den man jemals vergisst.“ Nach insgesamt über zwei Minuten verbaler Beschreibung und visueller Andeutung war der Spuk vorbei. Ich wurde neugierig, meine Eltern leicht nervös, rechneten auch sie nicht mit diesem Trailer für einen Film ab achtzehn in einer Vorstellung eines harmlosen Discostreifens, freigegeben ab zwölf. Mein Vater hatte mir schon vorher über Filme wie *Mondo Cannibale* erzählt, der

kannte sich anscheinend aus. Letztgenannter musste laut seiner Aussage, wohl der größte Horror aller Zeiten sein. Freudig erregt nun endlich einen Einblick in die Filme der Erwachsenen bekommen zu haben, schauten wir nach ein paar noch folgenden Trailern, an die ich mich aber jetzt nicht mehr genau erinnere, den Film, für den wir gekommen waren: *Saturday Night Fever*. Der war nicht schlecht, Travolta ein guter Tänzer und die Musik sowieso sensationell.

Da ich nun einmal in einer Erwachsenenvorstellung gewesen war, beschloss ich mit einem Freund, dieser ein paar Jahre älter als ich, ein anderes Mal zu versuchen, in die Siebzehn-Uhr-Vorstellung von *Woodoo - Die Schreckensinsel der Zombies* zu kommen. Diesmal nicht in Begleitung Erwachsener. Zu meiner freudigen Überraschung funktionierte das ohne weiteres. Aus heutiger Sicht glaube ich, dass das Kino nicht besonders gut lief, denn der immer etwas schlechtgelaunte Herr an der Kinokasse nahm uns die vier D-Mark ab, und wir wurden wortlos in die furchtbare Phantasiewelt Fulcis gelassen. Soweit ich mich erinnere, waren mein Freund und ich an diesem Nachmittag die einzigen Gäste im Lichtspielhaus.

MAMA UND PAPA HATTEN NICHTS GEGEN MEIN NEUES HOBBY

Lucio Fulcis Meisterwerk war der beste Film, den ich bis dahin gesehen hatte. Allein die Szene, in der ein Zombie unter Wasser mit einem Hai kämpft, hat sich für immer in mein Gedächtnis gebrannt. Wenige Wochen später folgte

Ein Zombie hing am Glockenseil, wieder von Lucio Fulci. Beide waren, trotz der Gewaltdarstellungen, ein absurder Spaß, was zu großen Teilen an der Synchronisation lag, die in den siebziger und achtziger Jahren noch komplett anarchisch daherkam. Dadurch entstand, trotz der gezeigten Albträume aus Blut und Gewalt, immer auch eine ungewollt komische Dimension.

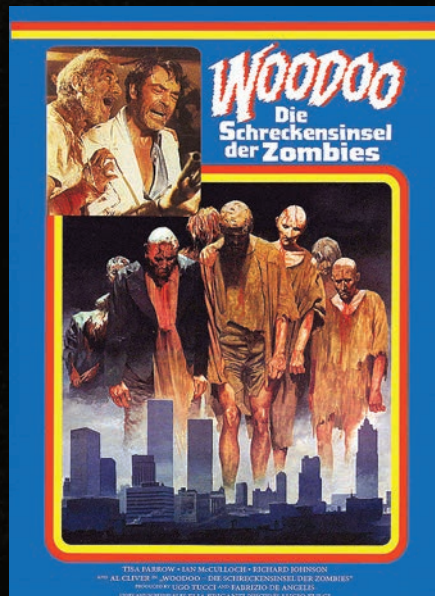
Mama und Papa hatten nichts gegen mein neues Hobby. Im Gegenteil: Ich fing an, mich mit meinem Vater, dessen Lieblingsfilme Ferreris *Das große Fressen* und der komplett wahnsinnige Pasolini-Streifen *Die 120 Tage von Sodom* waren, über das Gesehene auszutauschen. Ich glaube, er war einfach nur froh, dass ich mich fürs Kino interessierte und nicht irgendwelchen Unsinn veranstaltete, den man als Teenager halt so auf den Straßen von Altenessen abzog.

Und so arbeitete ich mich Schritt für Schritt in die Welt des Italo-Horrors ein. Man sollte wissen, dass viele der damals noch mit großem Budget aufwendig gedrehten Schocker trotz italienischer Produktion in fernen Urwäldern von Neuguinea oder aber in New York gedreht wurden. Wie ich später in der Autobiographie von Klaus Kinski nachlesen konnte, galt Rom in den Sechzigern, Siebzigern und sogar bis in die Achtziger hinein als das Hollywood Europas. Als typisch europäische Regisseure waren die Meister ihrer Zunft trotzdem schwer zu erkennen, und auch die Hauptdarsteller trugen nicht selten amerikanisch klingende Pseudonyme. Umberto Lenzi nannte sich im Trailer zu *Lebendig gefressen* beispielsweise Humphrey Humbert. Wahrscheinlich wurde das gemacht, um auf dem internationalen Markt ernst genommen zu werden, wobei das Kinoprogramm dieser Zeit viel mehr von Europa aus produzierte Blockbuster hervorbrachte als heutzutage.

Mille ist mit seiner Thrash-Metal-Band Kreator seit 1982 aktiv. Als Fan des Italo-Kinos und Horror-Afficionado erinnert er sich für REKORDER an ganz besondere Streifen.



LEBENDIG
GEFRESSEN



Später entdeckte ich Dario Argento. Der arbeitete beispielsweise am Klaskiker *Dawn of the Dead*, gemeinhin als der Zombiefilm im Kaufhaus bekannt, mit. In seinem Schaffen wurde der europäische Einfluss für mich deutlicher. Seine Geschichten spielten manchmal in Italien oder auch in Freiburg im Breisgau (*Suspiria*). Wobei Argentos Visionen eher dem Genre Giallo zugeordnet werden. Aber das ist eine andere Geschichte. Die erzähle ich dann beim nächsten Mal.

WE ARE GOING TO EAT YOU!



BANDSALAT



A DATE ☐ MONO High Bias N.R. ☐ ON
TIME ☐ STEREO EQ-70µs []

B DATE ☐ MONO High Bias N.R. ☐ ON
TIME ☐ STEREO EQ-70µs []

The CLASH TDK

NEW YORK CITY CALLING

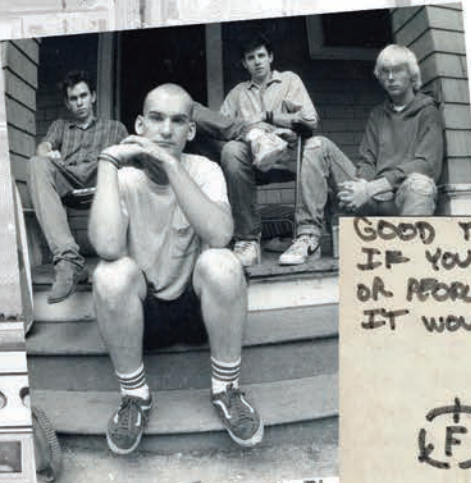
Am 20. September 1979 fotografierte Pennie Smith den Clash-Bassisten Paul Simonon im Palladium, NYC. Simonon war damals sauer, weil die Ordner dem Publikum nicht erlaubten, von ihren Sitzplätzen aufzustehen und ließ seinen Frust an der Bassgitarre aus.

Die Fotografin war übrigens mit der Wahl ihrer Aufnahme gar nicht glücklich, da sie unscharf und alles andere als perfekt fotografiert war. Aber gerade die ungeschliffene, leicht unscharfe Optik spiegelt den rohen Sound des Clash-Klassikers perfekt wider.



WHY CAN'T WE BE FRIENDS?

Dave Grohl: „I think I was maybe 14 and I wrote Dischord Records a letter because I wanted someone to release my band's demo tape. We were called *Mission Impossible*. I really wanted to be on Dischord because they were THE label. It's my old phone number from when I was a kid, and I said 'call between 3 and 10' because I was in seventh grade or whatever it was, and then, I didn't want him waking up my mom at night.“



GOOD THRASH! SO I WAS WONDERING
IF YOU COULD GIVE ME SOME NUMBERS
OR PEOPLE TO GET IN TOUCH WITH.
IT WOULD HELP. THANKX



Dave Grohl

256-1049
(3-10) PM



DATE TIME MONO High Bias N.R. ON
STEREO EQ-70µs

DANZIG

GLENN - THE CRYSTAL WARRIOR

Dreist geklaut hat der Schinkengott Glenn Danzig vom Marvel-Cover *Saga of Crystar, Crystal Warrior*. Der 1984 erschienene Comic diente unzweifelhaft als Vorlage für den ollen Kopp, der erst auf *Samhain III* auftauchte und dann später zum Markenzeichen des Dusterockers wurde.



... und das Logo der Misfits war natürlich auch geklaut - aus der TV-Serie *The Crimson Ghost* von 1946 (rechts)



NAPALM DEATH

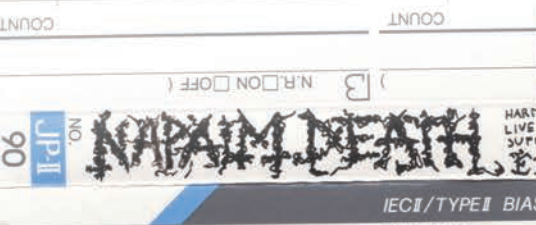
"FROM ENSLAVEMENT TO OBLITERATION"

"We wanted to be the biggest rock band in the world and you don't do that sounding like Napalm Death"
JOE ELLIOTT (DEF LEPPARD)

Suggested Retail Price £4.99 U.K.
EARACHE RECORDS MOSH 8
AVAILABLE ON CASSETTE AND C.D.

NAPALM DEF

Auf dem zweiten Album der englischen Grindcore-Legenden Napalm Death prangte stolz der Sticker mit einem Zitat des Def-Leppard-Sängers Joe Elliott: „We wanted to be the biggest rock band in the world and you don't do that sounding like Napalm Death.“



JOY DIVISION

UNKNOWN PULSAR

Im Gegensatz zu Danzig ist Peter Saville, der Designer des Joy-Division-Debüts *Unknown Pleasures*, nicht in Comicläden unterwegs, sondern in Universitätsbibliotheken.

Seite 215 der *Cambridge Encyclopaedia of Astronomy* zeigt Radiowellen des Pulsar-Sterns CP 1919 und wird nicht nur zum Cover des Post-Punk-Klassikers. Die markante Zeichnung dient ab den 80ern auch unzähligen Genkern als Fashion-Statement.

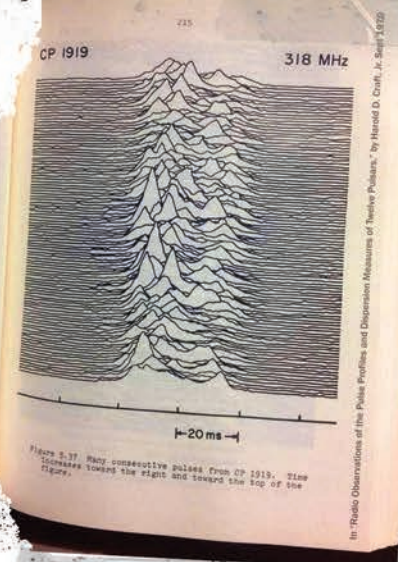
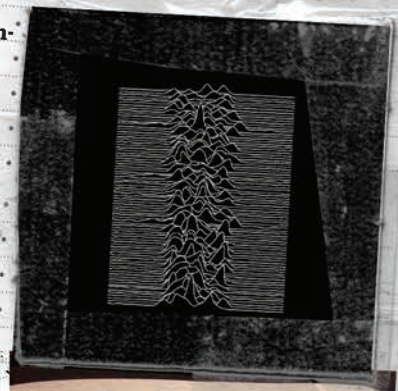


Figure 5.17. Many consecutive pulses from CP 1919. Time increases toward the right and toward the top of the figure.

In "Radio Observations of the Pulse Profiles and Dispersion Measures of Twelve Pulsars," by Harold D. Craft, Jr., Sept. 1969

SYNTH

Carpenter Brut, Gunship, The Midnight oder TimeCop1983 - so heißen die Stars einer globalen Underground-Musikszene, die sich vollkommen dem Sound und der Ästhetik der 1980er Jahre verschrieben hat. Synthwave wirft einen verklärten Blick auf das Jahrzehnt von MTV und *Miami Vice*, Videospieleautomaten und VHS, Stephen King und John Carpenter, *Tron* und *Scarface* und erweckt es so zu einem neuen Leben. Dabei schrappte dieses aus einer kleinen Subkultur geborene Musikgenre schon mehr als einmal am Mainstream vorbei, der große Durchbruch ist jedoch bisher noch ausgeblieben. REKORDER geht dem Neon-Genre auf die Spur, dessen Wurzeln in French House, Italo Disco, 80s-Popmusik und Soundtracks von Filmen, TV-Serien und Videospielen der 80er Jahre liegen.

von Peter Vignold und Benjamin Schmitz



WAVE

MIT DRIVE ZURÜCK AUS DER ZUKUNFT



Die achtziger Jahre waren nie so richtig out, außer vielleicht in den Neunzigern. Bereits um die Jahrtausendwende herum nimmt in den Clubmetropolen wie New York City oder Berlin eine erste Retrowelle Anlauf, die sich unter dem von der Musikpresse entworfenen Label Electroclash so unterschiedliche Einflüsse wie Punk, New Wave bzw. NDW und Minimal Electro zusammenrührt und damit einen ersten Prototyp von 80s-Nostalgie im 21. Jahrhundert entwirft. Der Spaß ist schnell wieder vorbei, aber die Liebe zu den ikonischen Synthie-Sounds der 80er wurde erfolgreich wiedererweckt.

ES WAR EINMAL ... IN FRANKREICH

Generell könnte man Frankreich als den Ursprung des Synthwave-Genres nennen. Hier formte sich Mitte der 2000er eine Bewegung, die ihren Ursprung im French House mit Vorreitern wie Daft Punk, Mr. Oizo oder SebastiAn hat. Ein Künstler aus deren Umkreis legte mit seiner „Teddy Boy EP“ im Jahr 2006 und ein Jahr später mit der EP „1986“ den Grundstein. Kavinsky kann getrost als der erste Synthwave-Künstler bezeichnet werden, auch wenn er sich 2016 in einem Tweet auffällig von dem Genre zu distanzieren versuchte. Mit Tracks wie „Testarossa Autodrive“, „Testarossa Nightdrive“ oder „Wayfarer“ legte er auch schon einmal ein paar Themen fest, die sich später im Genre etablieren sollten: schnelle Autos, Racing, nächtliches Fahren. Musikalisch wurde hier neben klassischen French-House-Beats mit düsteren 80s-Synthesizer-Klängen gearbeitet. Der Grundstein war gelegt, und schon kamen andere, für das Genre wichtige Künstler aus Frankreich nach.

Von College erschien 2008 die EP „Teenage Color“, ein Mix aus Electroclash und French House, nur um circa ein Jahr später mit dem Sampler *Valerie Collective* eine Art Standardwerk herauszubringen, das immer noch relevant ist und auf dem viele Künstler zu hören sind, die heute noch im Synthwave-Bereich aktiv sind.



SYNTHWAVE GOES TO THE MOVIES

Der erste Durchbruch dieser Künstler ist einem Film zu verdanken. *Drive* (2011) vom dänischen Regisseur Nicolas Winding Refn ist ein emotionaler Neo-Noir-Thriller, der insbesondere wegen seines Soundtracks gefeiert wurde. Kavinsky lieferte mit „Nightcall (feat. Lovefoxxx)“ den Titeltrack, der - ebenso wie „Tick of the Clock“ von Chromatics - in den darauffolgenden Jahren eine beeindruckende Karriere als Werbemusik hingelegt hat. Aber auch Acts wie Desire („Under Your Spell“) oder Electric Youth waren mit dem bis heute hochgehaltenen Soundtrack von *Drive* plötzlich auf der Karte. Auch wenn der Begriff „Synthwave“ zu dieser Zeit noch nicht so häufig fällt, ist die Musik für einen Moment in aller Ohren.

Der Impact des *Drive*-Soundtracks, aber auch des bereits ein Jahr zuvor erschienenen Soundtracks von Daft Punk zu *Tron: Legacy* (2010) bleibt in der Industrie nicht unbemerkt. So bringt der Spielentwickler Ubisoft 2013 die *Blood-Dragon*-Erweiterung zu seinem erfolgreichen Ego-Shooter *Far Cry 3* heraus, ein übertriebener Neon-Fiebertraum, zu dem der Australier Power Glove den perfekten Soundtrack produziert hat. Auch der schwedische Kurzfilm *Kung Fury* (2015)



von David Sandberg, der kostenlos via YouTube veröffentlicht wurde, trieb die Verehrung der 80er-Action- und Cop-Filme auf die Spitze. Kein Geringerer als David Hasselhoff feierte hier mit „True Survivor“ gemeinsam mit dem Synthwave-Künstler Mitch Murder sein (erneutes) Comeback.

Auch in den USA machte sich um das Jahr 2010 der Synthwave breit. Mit „Early Summer“ von Miami Nights 1984 erschien in diesem Jahr eins der ersten wichtigen amerikanischen Synthwave-Alben. Weniger von House geprägt als bei den Kollegen aus Frankreich, war hier vor allem das „Feeling“ wichtig. Man orientierte sich stark an Filmen und Serien wie *Miami Vice* oder *Scarface*, aber auch das Videospiel *Grand Theft Auto: Vice City* wird oft als Inspiration genannt. Ikonische Sportwagen wie der Ferrari Testarossa oder der Lamborghini Countach gelangten zu neuer Prominenz, zumeist vor orange-gelben Sonnenuntergängen. Ein Sound zum Cruisen, die Abendsonne im Rücken und eine frische Meeresbrise in der Nase. Dieser Sound klang ein wenig unbeschwerter und mit Miami Nights 1984 kamen Künstler wie Lazerhawk oder Lost Years, die ebenfalls zunächst für atmosphärisch-leichten Sound standen.

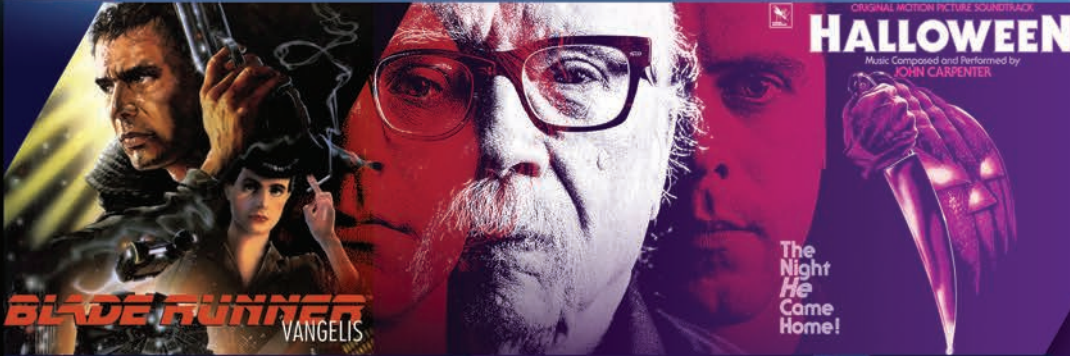


„EIN SOUND ZUM CRUISEN, DIE ABENDSONNE IM RÜCKEN UND EINE FRISCHE MEERESBRISSE IN DER NASE“

HOLLYWOOD-EINFLÜSSE

Nicht vergessen darf man dabei auch den Einfluss einiger Soundtracks und deren Produzenten. Allen voran John Carpenter (*Halloween*, *The Thing*), der - ursprünglich mal aus Gründen der Kostenersparnis - seine Soundtracks seit den 1970er Jahren überwiegend am Synthesizer produziert und von der Synthwave-Szene nahezu verehrt wird - unzählige Synthwave-Acts haben sich irgendwann einmal am 5/4-Take des „Halloween Theme“ versucht. Auch wenn es um den Filmemacher Carpenter lange Zeit still gewesen ist, ist er als Musiker derzeit umso besser ausgelastet und veröffentlichte über die letzten Jahre mehrere LPs und EPs mit seinem Sohn Cody und Patensohn Daniel Davies, mit denen er auch auf ausgedehnte Tourneen ging.

Neben Carpenter ist auch Vangelis in der Szene immer gern gesehen. Der griechische Synthesizer-Pionier kom-



ponierte mit seinem Soundtrack zu Ridley Scotts modernem Sci-Fi-Klassiker *Blade Runner* nicht nur einen Meilenstein der Filmmusik, sondern auch einen Pfeiler des Synthwave-Genres, dessen einschlägige Sounds einem immer wieder in neuen Kontexten begegnen. Aber vielleicht sind es nicht nur die Sounds, sondern vielmehr die von ihnen geweckten Assoziationen mit den bedrückenden Häuserschluchten eines dystopischen Los Angeles und den melancholischen Replikanten, die sich nach einem Leben als Mensch mit echten Gefühlen sehnen, die einen speziellen Reiz auf uns ausüben.

Aus Richtung Italien hingegen stammt die lang gehegte Tradition der schmissigen Synthie-Rhythmen zu blutrünstigen Filmen, mit Künstlern wie Claudio Simonetti (ehemals in der wegweisenden Band Goblin), der Soundtracks zu Reißern wie *Tenebre* oder *Phenomena* (beide von Dario Argento) produzier-

te, oder Fabio Frizzi (*The Beyond*, *Fear in the Town of the Living Dead*). In ihren zahlreichen Soundtracks liegt gewissermaßen die Keimzelle, aus der sich mit Darksynth der düstere „Evil Twin“ des sonnigen Synthwave-Genres herausbildet, der mit seiner häufig an den Giallo angelehnten, mitunter okkulten Ikonographie häufig auch Metalheads zu begeistern weiß. So spielen Acts wie Carpenter Brut oder Perturbator schon seit einer Weile immer wieder auf großen Metal-Festivals. Aber auch Synthie-Pioniere wie der Franzose Jean-Michel Jarre oder die Berliner Tangerine Dream, die zahlreiche Hollywood-Filme von *Sorcerer* über *Risky Business* bis *Near Dark* vertonten und den 80ern damit ihren nachhaltigen Stempel aufdrückten, gelten als Urväter.

INSBESONDERE DIE TITELMUSIK BOHRTE SICH IN DIE KÖPFE DER ZUSCHAUER, UND PLÖTZLICH ENTSTAND EIN NEUER HYPE UM SYNTHWAVE



STRANGER THINGS UND DIE FOLGEN

Im Zuge des Erfolgs von *Kung Fury* und des dazugehörigen Soundtrack-Albums, einem Who's Who der Szene zu diesem Zeitpunkt, schossen weltweit Indie-Labels wie Pilze aus dem Boden. Wie es sich für ein gutes Genre gehört, ploppten überall Sub-Genres auf, deren Gemeinsamkeit die „80er-Ästhetik“ war. Ob thematisch auf Horrorfilme bezogener Darksynth oder Retro-Synthpop, der so klingt, als hätte man ihn tatsächlich in den 80ern produziert, bis zu Officewave, der so klingen will wie Büroräume (!) in den 80ern. Diese Vielfalt zeigt aber dennoch ganz gut, was Synthwave ausmacht: Es ist ein sehr visuelles und popkulturell selbstreflexives Genre, und man könnte behaupten, dass dieses Genre ohne popkulturelle Bezüge überhaupt nicht funktionieren würde.

Mit *Stranger Things* produzierte Netflix 2016 eine Serie, die sich so viel Popkultur der 80er unter den Nagel riss, wie es nur ging. Insbesondere die Titelmusik bohrte sich in die Köpfe der Zuschauer, und plötzlich entstand ein neuer Hype um Synthwave. Verantwortlich für das Intro und den kompletten Score waren Kyle Dixon und Michael Stein alias Synthwave S U R V I V E, der Einfluss von Tangerine Dream unüberhörbar. Ebenso wie sich die Serie mit beiden Händen bei den Klassikern des Achtziger-Kinos bedient, kramt sie auch zahlreiche Hits des Jahrzehnts wieder heraus und machte Kate Bush ebenso wie Metallica fit für die „Generation TikTok“, die ihnen unerwartete Chartplatzierungen bescherte.



Mit Chartplatzierungen kennt sich auch The Weeknd gut aus. Dieser veröffentlichte 2020 mit der Single „Blinding Light“ einen so krassen Retro-Synthpop-Track, dass er gleich bei diesem Stil blieb und mit dem nachfolgenden Album *Dawn FM* (2022) noch weiter und erfolgreicher auf der Retrowelle ritt. Aktuell ist The Weeknd einer der erfolgreichsten Künstler unserer Zeit, doch die Hoffnung der Synthwave Community auf den großen Durchbruch wurde enttäuscht. Synthwave bleibt eine musikalische Nische, und nur wenige Künstler wie The Midnight, Ollie Wride (ex-FM-84) oder der Holländer TimeCop1983 absolvieren Tourneen außerhalb ihrer eigenen Landesgrenzen. Die meisten von ihnen spielen inzwischen in Bandbesetzung mit Schlagzeug und mitunter auch Gitarren. Einige, wie Carpenter Brut, Perturbator oder Dance with the Dead, stehen mittlerweile mit mehr als einem Bein im Metal und fahren entsprechende Liveshows auf. Von einem Durchbruch in den Mainstream scheinen sie trotz aller Annäherung weit entfernt zu sein. Synthwave passiert eher im Internet. In Foren, Facebook-Gruppen oder auf YouTube, Musik erscheint auf Micro-Indies oder im Eigenvertrieb via Bandcamp.

Der an den Punk erinnernde Do-It-Yourself-Spirit der Szene hat während der Pandemiejahre jedoch auch zu einer Übersättigung geführt. Die Einstiegshürde in die elektronische Musikproduktion ist gering, das Internet ist voller Tutorials, und die Software gibt es umsonst. Das ist grundsätzlich erst mal eine gute Sache, hat jedoch auch bewirkt, dass mitunter die Qualität leidet. Bekanntes wiederholt sich, Sounds und

Artworks werden immer wieder recycelt, Redundanzen schleichen sich ein und werden über kurz oder lang zum Klischee. Zahlreiche Bedroom-Producer schmeißen ihre Musik einfach so auf den Markt, ohne klare Vision (und Marketingplan), aber hin und wieder tauchen mit Acts wie L'Avenue, Sunglasses Kid oder Gryff Künstler auf, die dem Genre ihren eigenen Stempel aufzudrücken wissen.

Vielleicht liegt es in der Natur eines Musikgenres, das sich so sehr aus einer nostalgischen Verklärung der Vergangenheit speist wie Synthwave, dass es sich in seinem notorischen Selbstbezug und seinem vergleichsweise eng abgesteckten ästhetischen Kosmos irgendwann totläuft. Der Mainstream hat die 80er inzwischen wieder hinter sich gelassen und blickt nun mit ebensolcher nostalgischer Verklärung auf die Popkultur der Jahrtausendwende. Nach dem Stranger-Things-getriebenen Hype und dem großen Boom der Pandemiejahre scheint sich das Genre inzwischen wieder etwas gesundgeschrumpft zu haben, ist aber bis auf weiteres nicht totzukriegen.

3x Synthwave auf Rädern:

1. Lamborghini Countach
2. DeLorean DMC-12
3. Ferrari Testarossa



Die Franzosen Daft Punk unterwegs mit 1,21 Gigawatt



"WIE AUS EINEM SYNTHWAVE-FIEBERTRAUM"

Ben Cool (Neon Paradise) im REKORDER-Interview

Seit fünf Jahren veranstalten Ben Cool und Nora Malloy in Köln mit Neon Paradise die langlebigste Synthwave-Party- und Konzertreihe Deutschlands. In regelmäßigen Abständen holen die beiden nationale und internationale Underground-Acts auf die Bühne des Blue Shell und beschallen Clubs mit ihren DJ-Sets, inzwischen ist auch noch ein Podcast dazugekommen. Wir sprachen mit Ben über die Synthwave-Szene und den DIY-Spirit hinter ihren Partys.

Wie groß ist die Szene in Deutschland? Dürftig, würde ich sagen. Obwohl es hier einige gute Synthwave-Produzenten gibt, gibt es nur sehr wenige, die live spielen. So hatten wir in den fünf Jahren lediglich vier von über 20 Künstlern aus Deutschland auf der Bühne, der Rest kam aus dem Ausland. Ich freue mich aber immer wieder, wenn ich neue Künstler aus Deutschland entdecke oder sie sich bei uns melden. Seit 35 Folgen gibt es nun auch unseren Podcast „Neon Paradise Radio“, der jeden ersten Sonntag im Monat live via www.674.fm gesendet wird und auch auf Spotify abrufbar ist. Dort hatten wir schon etliche Künstler aus dem Raum Nordrhein-Westfalen als Interview-Gäste, aber natürlich auch Gäste aus dem Ausland, die wir nach dem Gig ins Studio vor das Mikrofon gezerrt haben.

Welche Spielarten decken diese Acts ab?

Metalheads z.B. kommen bei der Bochumer Band **Hans Lazer Alien Slam** auf ihre Kosten. Diese verbinden Slam Metal mit Synthwave und einem Augenzwinkern. Hier steht der Spaß an erster Stelle, Sänger Tim tritt mit Vokuhila-Perücke auf, auf der Bühne werden Gewichte gestemmt und Arnold Schwarzenegger verehrt. Wer es gern cinematisch mag, ist bei **L.A. Streethawk**, ebenfalls aus Bochum, gut bedient. Diese spielen einen sehr modularen Synthwave, harmonisch und mit einem starken Nostalgie-Feeling. Perfekt für nächtliche Autofahrten durch deutsche Großstädte. **Europaweite Aussichten** aus Wuppertal hat sich dem Horrorsynth zugewandt und zitiert mit seinem Sound den großen John Carpenter, schreibt Soundtracks zu Horrorfilmen (oder auch Horrorfilmen, die nie gedreht wurden) und ist von diesen heftig inspiriert.

Tommy Countach aus Berlin ist ein Multitalent. Er lebt den Style der 80er und broadcastet in regelmäßigen Abständen aus seinem Studio, das voller Synthesizer aus allen möglichen Jahrzehnten ist. Er produziert eigene Songs, covert aber auch gerne mal Popsongs im Synthwave-Gewand und fühlt sich wohl zwischen Italo Disco,

Techno und Synthpop. Es gibt also für jeden etwas zu entdecken.

Ben, gemeinsam mit deiner Frau veranstaltest du seit fünf Jahren die inzwischen langlebigste regelmäßig stattfindende Synthwave-Party in Deutschland. Wie kam es dazu?

Wir haben 2018 mit ein paar Freunden die erste Neon-Paradise-Party im Kölner Blue Shell veranstaltet. Um auf Nummer sicher zu gehen, war die Veranstaltung unsere Hochzeitsfeier. Es ist einfacher, einen Club voll zu bekommen, wenn über die Hälfte der Menschen Hochzeitsgäste sind und deshalb eh kommen müssen. Dennoch war die Resonanz sehr gut, und wir haben das Ganze wiederholt, bis wir nach drei Partys mehr wollten. Wir hatten eine Bühne und eine Party, auf der Synthwave und Artverwandtes gespielt wurde, warum also nicht Künstler einladen?

Wie ging das damals los?

Mit **Neoslave** aus Belgien, den wir 2017 im Vorprogramm von Ghost gesehen hatten. Er war bereit, für eine kleine Gage, ein Bett und Getränke zu spielen, und wir stimmten zu. Die Party und das Konzert liefen sehr gut, und plötzlich schien es in der Szene die Runde gemacht zu haben, dass wir Künstler auf unserer Party spielen lassen. Bis heute haben wir mehr Anfragen von Künstlern, als wir spielen lassen können. Seitdem hatten wir über 20 Künstler auf unserem Event. Den Kölner Club Blue Shell gibt es seit 40 Jahren, und mit seinem Retrocharme, den Neonleuchten und der Schachbrett-Tanzfläche ist er das perfekte Zuhause. Wie aus einem Synthwave-Fiebertraum.

Das klingt nach großem DIY-Spirit, fast schon wie in der Punk- oder Hardcorezene.

Viele Musiker, die auf unserer Bühne gespielt haben, waren noch nie für einen Auftritt im Ausland oder haben gerade mal zwei oder drei Auftritte insgesamt hinter sich. Wir haben stets mit den Künstlern persönlich Kontakt, nie über eine Agentur. Einige Künstler oder Bands hatten einen Anfahrtsweg von über zehn Stunden mit dem Auto, um bei uns zu spielen, haben in unserem Gästezimmer geschlafen, wurden von uns bekocht und erhielten am Ende des Abends etwas Geld, das wahrscheinlich gerade so die Benzinkosten abdeckte.

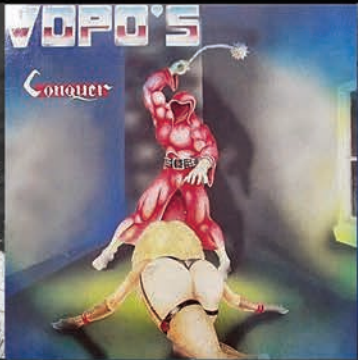
Mit einigen wenigen wurde auch eine feste Gage abgemacht, oder man einigt sich darauf, dass man den Flug und ein Hotel bezahlt, aber auf Gage verzichtet. Aber es fängt den Spirit ganz gut ein, den wir verfolgen. Kleine, oft unbekannte Künstler buchen und diesen eine Bühne geben. Vor und nach dem Auftritt gibt es DJ-Sets von Nora und mir. Dies funktioniert gut, und so mancher hat auf unserem Event schon neue Entdeckungen gemacht und eventuell sogar einen neuen Lieblingskünstler für sich gefunden.

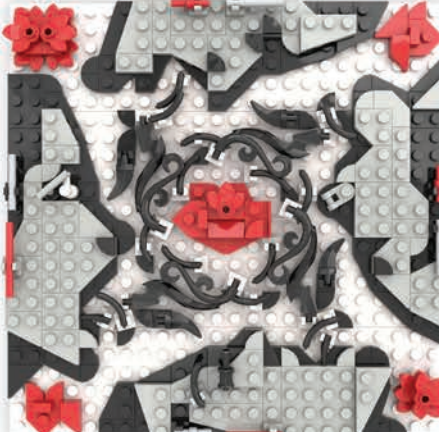
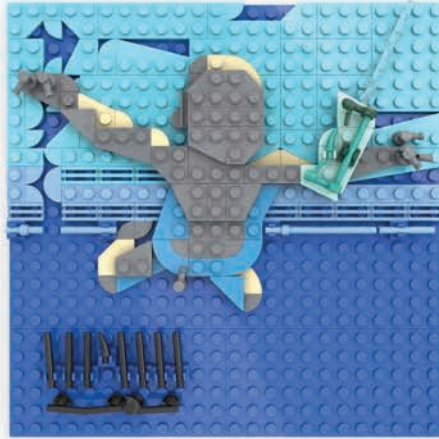


„WIR SIND AUF DER SUCHE NACH KLEINEN, UNVERBRAUCHTEN KÜNSTLERN MIT BESONDEREM SOUND“

RUN FOR COVER

SHITS AND BRICKS





LEGO Cover von Adnan Lotia (Instagram: @wuppy)



PEARL JAM



The CLASH



STEVE ABERNETHY



Steve oder auch Cab, wie die meisten seiner Freunde sagen, lässt sich nur schwer in Worte fassen. Der Mann ist nicht nur seit über vierzig Jahren Skateboard-Pro, sondern auch in anderen Bereichen ziemlich erfolgreich unterwegs. Egal was Steve anpackt, er bekommt es nicht nur hin, sondern macht es direkt so gut, dass man fast neidisch werden könnte. Skateboarding, Punkrock, Art, FMX... klingt nach einem aufregenden Leben. Ist es auch - here we go!

Hello Steve, du warst erst vor kurzem mit deiner Band Urethane in ganz Europa on Tour. Erzähl doch mal.

Die meiste Zeit sind wir quer durch Deutschland getourt aber wir haben auch ein paar neue Locations gesehen, wie zum Beispiel in der Schweiz, Italien, Slowenien. Unseren letzten Auftritt hatten wir dann in Amsterdam, was der perfekte Abschluss der Tour war. Wir hatten insgesamt viel Spaß, haben jede Menge neuer Leute, Fans und andere Bands getroffen. Für mich war es natürlich auch toll, nach so vielen Jahren wieder einmal nach Münster zu kommen. Damit verbinde ich durch die Münster Monster Mastership, an der ich oft teilgenommen habe, viele gute Erinnerungen. Abends waren wir gemeinsam mit Titus essen, und vorher kam er mit seinem alten Hotrod, der vor vielen Jahren einmal meiner war, zum Skaters Palace. Er nennt ihn „coupe de CAB“.

Du spielst ja schon lange Gitarre und Bass. Ist das so etwas wie ein Ausgleich für dich zum Skateboarding, oder welche Rolle spielt die Musik in deinem Leben?

1981 habe ich zum ersten Mal in die Saiten gegriffen, genauer gesagt gelernt, Bass zu spielen. 1983 ging ich dann zu sechs Saiten über. Die Verbindung zwischen Skateboarding und Musik ist wohl, dass beides Kunst ist. Beide Bereiche sind unglaublich kreativ und abwechslungsreich. Die Möglichkeiten, sich darüber auszudrücken, sind quasi unendlich. Es gibt keine Regeln und keinen besseren Weg, seine Gefühle zu zeigen. Darum steht bei mir Punk Rock an oberster Stelle, weil es einfach rau und ungezähmt ist und dieses DIY-Gefühl vermittelt. Genau das geht Hand in Hand mit Skateboarding.

Was hörst du denn so?

Am liebsten Melodic Punk Rock, weil das perfekt zu Skateboarding passt. Besonders beim Vertfahren bekommt man quasi einen Extra-Push, wenn man mit dieser Musik reindroppt. Die Luft ist mit Energie geladen, besonders wenn man mit mehreren Leuten eine Session fährt, bei der man sich gegenseitig pusht.

Vorhin sagtest du, dass Skateboarding eine Kunstform ist. Oft hört man allerdings, dass Skateboarding durch den Mainstream nicht mehr das ist, was es in den 80ern einmal war. Wie siehst du das?

Meiner Meinung nach ist dieser Spirit immer noch da. Schau dir das heutige Skateboarding an. Es haut mich immer noch um, was ich da sehe und wie kreativ sich das Ganze stetig weiterentwickelt. Genau das macht Skateboarding heute wie damals aus, und die Kunst des Skateboardings lebt nach wie vor.

Man sieht aber auch immer mehr Leute, die Skateboarding als Sport sehen, was sicherlich auch durch Olympia beeinflusst wurde. Hast du nicht manchmal das Gefühl, dass der Spaß auf der Strecke bleibt?

Mir persönlich ist diese Entwicklung, wie du sie beschreibst, egal. Für jeden bedeutet Skateboarding etwas anderes, und jeder muss für sich entscheiden, was er daraus macht. Skateboarding lässt sich eben in keine Schublade stecken. Für manche ist es Kunst und für andere eben ein Sport. Was auch okay ist, denn schließlich lieben wir es auch, uns untereinander zu messen. Darum hat sich Skateboarding auch so rasant in den letzten Jahren entwickelt. Für andere ist es vielleicht nur ein Fortbewegungsmittel. Ich liebe Skateboarding aus genau diesen Gründen. Es gibt keine Diskussion, was Skateboarding ist oder was es sein sollte, denn es ist genau das, was wir daraus machen.

Ist es deine Liebe zum Skateboarding, die dich pusht, fast jeden Tag zu skaten, oder geht es dabei auch darum, die Sponsoren zu halten und den Kühlschrank voll zu bekommen?

Es ist sicherlich von beidem etwas. Ich habe Skateboarding immer auch als Job gesehen, und ich habe immer versucht, bei meinen Sponsoren abzuliefern. Natürlich gibt es auch Tage, an denen ich mich nicht danach fühle reinzudropfen, aber ich mache es dann trotzdem, schließlich tue ich das als aktiver Pro und genieße auch die Vorzüge, die ich durch meine Sponsoren habe. Na ja, und da gibt es ja auch noch diesen Spruch: „If ya don't use it, you'll lose it“, was ich nur unterschreiben kann, denn wer lange nicht fährt, verliert auf Dauer die Kontrolle und das Selbstbewusstsein, das man für Skateboarding braucht. Beim Skateboarding spielt dein Kopf eine große Rolle, wenn man auf einem gewissen Niveau bleiben möchte, weil es eher ein mentales als physisches Spiel ist.

Deine Top 5 im Skateboarding?

„Nicht in dieser Reihenfolge, aber diese Top 5 habe ich über die Jahre bewundert... Eddie Elguera, Tony Hawk, Nyah Houston, Bob Burnquist and Tom Schaar!“

In diesem Gespräch fiel bereits einige Male der Begriff „Kunst“. Sprechen wir einmal über das, was wohl die meisten Leute damit verbinden, also die Kunst auf dem Blatt Papier ...

Auch das steht dafür, sich selbst auszudrücken. Kunst bedeutet Freiheit ohne Einschränkungen, egal welches Medium man dafür wählt. Wir selbst wurden so vom Schöpfer erschaffen, mit der Fähigkeit, unser volles Potenzial als Mensch zu entwickeln ... egal welchen Hürden und Herausforderungen wir uns dabei stellen müssen.

Du zeichnest ja auch unter anderem deine Boardgraphics selbst. Hast du vor dem ersten Strich das fertige Bild bereits im Kopf?

Ja, habe ich, denn alles im Leben beginnt mit einem Traum, einer Vision oder einer Anfangsidee. Dieser Prozess dauert auch am längsten, bevor man zum Stift greift. Zunächst entstehen dann die groben Linien, an denen dann gefeilt wird und die ursprüngliche Idee immer konkretere Formen annimmt. Am Ende wird das Ganze dann noch mit Farbe ausgemalt, bis letztendlich das Bild fertig ist.

Du hast ein ziemlich turbulentes Leben. Was kommt als Nächstes?

Ich bin bei einigen lokalen Art-shows dabei, und danach geht's wieder auf Tour mit meiner Band Urethane. Im Oktober spielen wir zusammen mit Bouncing Souls. Falls jemand in der Nähe ist:

October 12th-29th

Touring with Bouncing Souls

California, Oregon, Washington & Canada, then Idaho, Utah, Las Vegas and Arizona

Gibt es eigentlich irgendetwas, was du noch nicht gemacht hast und unbedingt noch machen möchtest?

Aktuell arbeite ich an einem Film, einer Autobiographie über mein Leben, und es kommt auch bald noch ein Buch, das ich schon lange machen wollte.

Außerdem würde ich gerne in Japan, Australien und England auf Tour gehen und dabei meine Kunst und mein Skateboard mitnehmen.

Danke, Cab, wir sehen uns, und bleib, wie du bist.



Deine Top-5-Künstler?

**„Vincent Court Johnson (VCJ) ,
Jim Phillips, Greg Simkins (Graola),
Mr. G (Japan) und
Jason Edmiston“**



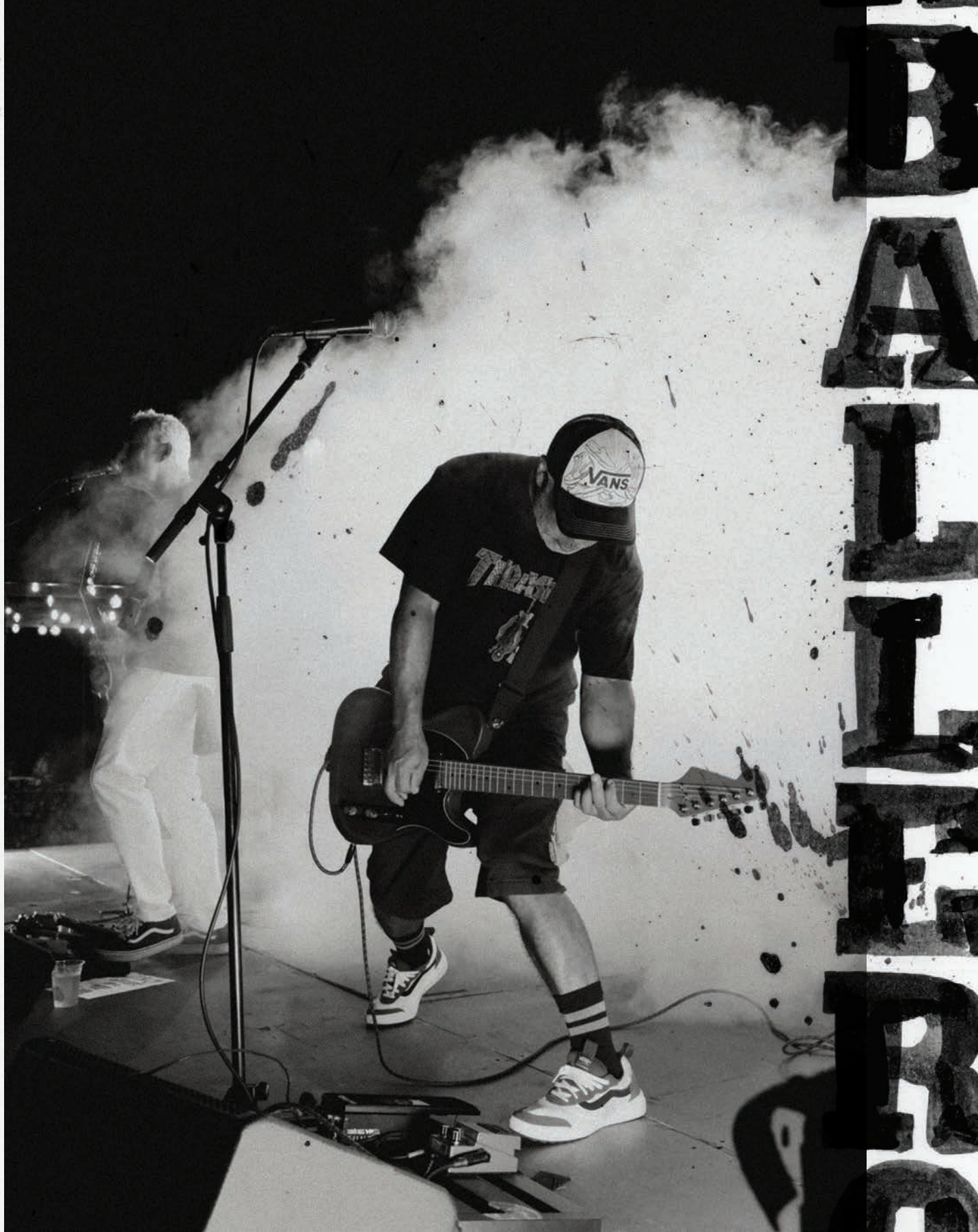
Interview: Maik Giersch

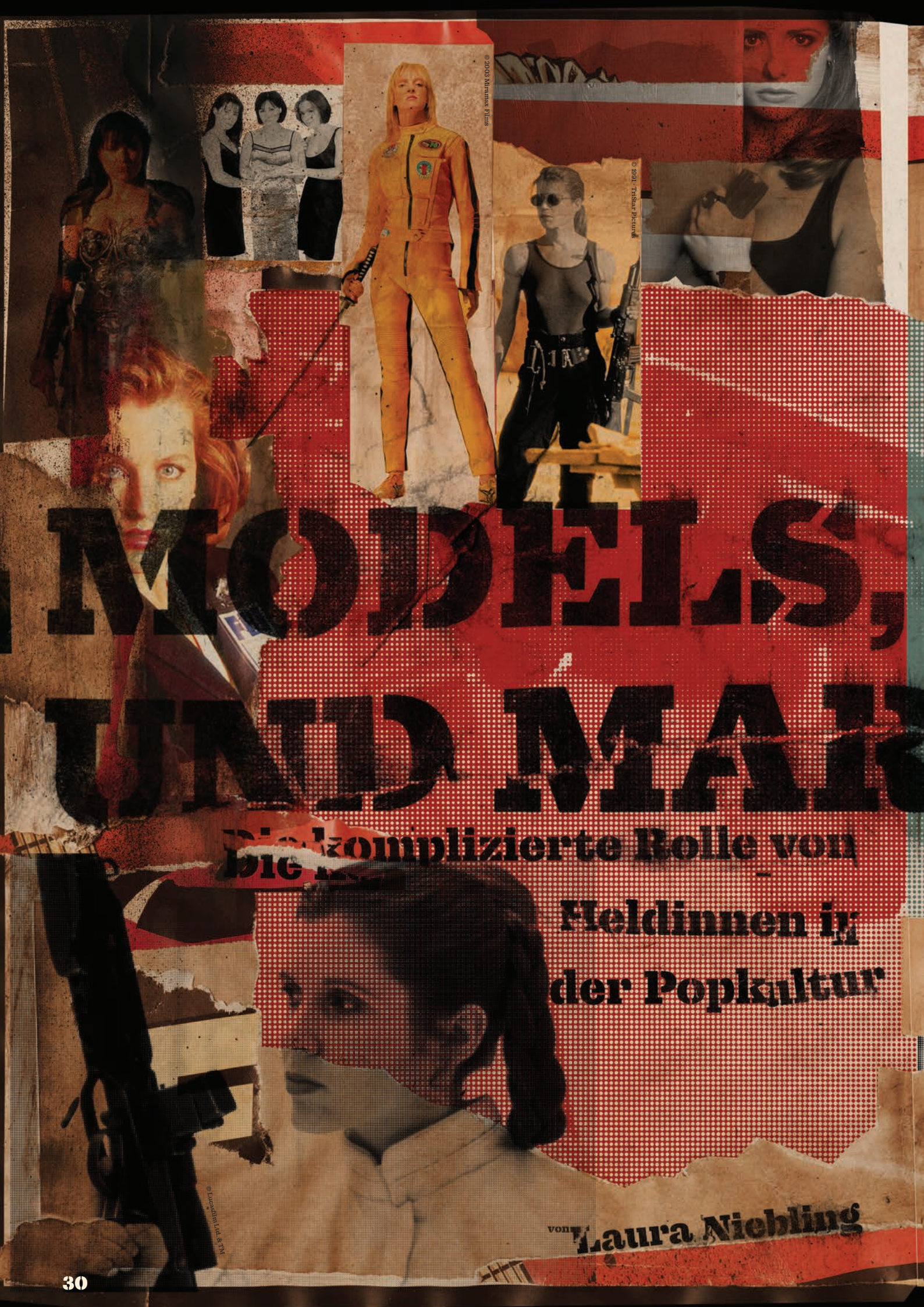
Fotos: Deville Nunes

Illustrationen: Cab

Deine Top 5 in puncto Musik?

„Das wären Minor Threat, Metallica, Pennywise, Millencolin und Rise Against“





© 2003 Miramax Films

© 1991 TriStar Pictures

© Lucie Smith Ltd. & TPA

MODERNS, UND MARK

Die komplizierte Rolle von
Heldinnen in
der Popkultur

von Laura Niebling

RAFAEL BAU-PROD: MAX ROSENBERG-REGI: JOSEPH CATES

MÜLLER SYSTEM

Die Heldinnen unserer Jugend sind sie bis heute, Ikonen einer Welt, die in vielerlei Hinsicht noch einfacher schien. Das lag nicht zuletzt an der Art, wie lange über Frauen erzählt wurde - fiktionale ebenso wie reale. Im ersten Teil unserer Reihe über Heldinnen in der westlichen Popkultur werfen wir einen Blick in Comics, Film und Fernsehen und schauen uns an, was Frauen zu Heldinnen macht.



Ob im Kino, der Videothek, in Comics, Büchern und/oder den gelegentlichen Fernsehserien: die popkulturelle Medienlandschaft des 20. Jahrhunderts, insbesondere ab den 1970er Jahren, bot uns ein Universum an phantastischen Geschichten. Es war häufig eine Welt voller knallharter Action - muskelbepackte Helden kämpften im Ring, auf Raumschiffen, in Fantasywelten, fallenbespickten Tempeln und selbstverständlich im Nakatomi Plaza gegen allerlei weltliches und außerirdisches Übel. Die Filme, ebenso wie viele Comics und Fernsehserien, waren für ein herrliches Testosteron-Schaulaufen - viel Schweiß, grimmige Gesichter, wenig Worte. Mit Sally Hardesty (Marilyn Burns in *The Texas Chain Saw Massacre*, 1974), Laurie Strode (Jamie Lee Curtis in *Halloween*, 1978) und Ellen Ripley (Sigourney Weaver in *Alien*, 1979) betraten in den 1970er Jahren drei Frauen diese Bühne, die rasch zu Ikonen des Horrorfilms werden sollten.

Besonders Ripley, ursprünglich im Drehbuch noch konzipiert als Mann, war hierbei im Übergang zu den 1980er Jahren eine interessante Wendung des Final Girl. Diese filmische Figur, die Carol J. Clover erstmals 1992 in ihrem Buch *Men, Women and Chain Saws* beschrieb, ist meist eine weibliche Figur, die moralisch respektabel, in jeder Hinsicht zurückhaltend und zunächst vor allem hübsch anzusehen ist. Meist wird sie erst mal in Spielfilmlänge von einem männlichen, übermächtigen Serienkiller terrorisiert, bevor sie schließlich entkommt oder zumindest vermeintlich gewinnt - ein Motiv, das bis heute im Kino zu finden ist und das zumindest mich schon als junge Frau überhaupt nicht abgeholt hat.

Ripley räumte mit diesen Vorstellungen hingegen bereits nach wenigen Minuten auf: Sie sieht die Bedrohung, sie warnt, sie agiert - bis auf einen kleinen, nachvollziehbaren Nervenzusammenbruch - taktisch. Ripleys Charakter machte über die folgenden *Alien*-Filme eine interessante Wendung mit, aber sie blieb eine Figur, die nicht nur den Bechdel-Wallace-Test (ein eher spielerischer Test dazu, wer in Filmen worüber spricht - die Ergebnisse sind bis heute bemerkenswert!) schaffte, sondern auch nicht in die Falle tappte, eine eindimensionale Mary Sue zu werden. Sigourney Weavers Performance, die ihr einen Oscar als „Best Actress“ sicherte, gilt als Meilenstein für das Actionkino in Hollywood und half wesentlich, Science-Fiction Filme als wichtiges Genre zu etablieren. Aber sie stand -

zumin-

dest in den USA und Europa - vor allem auch für eine neue Generation Heldinnen, die im Comic bereits vorher Fuß gefasst hatten - und die teilweise mit ganz anderen Problemen konfrontiert waren als ihre männlichen Pendants.

Mehr als nur eine Jungfrau in Not? Frauen im frühen Comic

Lange bevor in Film und Fernsehen die Zeit der Actionheldinnen anbrach, hatten sich Heldinnen bereits einen Platz in Comicheften erobert. Fantomah (Mystery Woman of the Jungle) gilt vielen als eine der frühesten Superheldinnen. Sie erschien bereits 1940 in der zweiten Ausgabe der *Jungle Comics* von Barclay Flagg und wurde mit ihren blonden Haaren, ihrer athletischen Figur und einem überraschend grotesken Monster-Alter-Ego zu einem heute bisweilen vergessenen, wichtigen Einfluss der Comicgeschichte. Eine Blaupause vieler Heldinnen jener Zeit war jedoch *Sheena - Queen of the Jungle*, die erstmals 1937 in der ersten Ausgabe des Männerzins *Wags* erschien. Sie erhielt noch vor Wonder Woman eine eigene Comicbuchreihe und war eine wichtige Figur in der Goldenen Ära des Comics.

Mit den Comics jener Zeit etablierten sich allerdings auch einige Erzählungen, die es zunehmend schwermachten, komplexe Frauencharaktere zu schreiben. Manche der erfolgreichsten Superheldinnen waren schlicht das Pendant eines vorher erfolgreichen männlichen Superhelden, viele andere Figuren changierten direkt zwischen einem Love Interest und einer Jungfrau in Nöten - von den teilweise durchaus interessanten Antagonistinnen sprechen wir an anderer Stelle einmal eingehender. Tatsächlich zeichnete sich bereits im frühen Comic ab, dass es ein Problem mit Heldinnen gab, das sich nicht problemlos aus der Welt schaffen ließ. Mit einigen Ausnahmen wie *The Blonde Phantom*, einer populären Comic-Serie Mitte der 1940er Jahre, waren die meisten Comics ab der ersten Goldenen Ära für eine junge, männliche Leserschaft geschrieben. Diese Leserschaft blieb bis ins 21. Jahrhundert hinein oftmals auch das imaginierte Publikum vieler filmischer Genres, und man

MARY SUE:

Nicht nur eine erzählerische Figur

Der Einfluss von Star Trek auf die Popkultur ist bis heute enorm - nicht nur aufgrund der teilweise ungewöhnlichen Rollen und Erzählungen der Serie, sondern auch, weil sie dazu anregte, sich neue Rollen in der Welt zu erträumen. Die Kurzgeschichte A Trekkie's Tale (1973) ließ das Publikum teilhaben an den Abenteuern der quasi allwissenden, übermächtigen 15-jährigen Mary Sue. Die Figur sollte zunächst die Art parodieren, wie sich Menschen als quasi unfehlbare Charaktere in ihre favorisierten Gesellschaften einschrieben. Fans entdeckten die verachteten Charaktereigenschaften von Mary Sue - und seltener ihres männlichen Pendants Gary Stu - jedoch zunehmend auch in der Art, wie kanonische Filmheld*innen geschrieben wurden, die quasi ohne Konsequenzen und charakterjegliche Selbstreflexion, von allen gemocht werden und denen aufgrund ihrer Brillanz keine echten Herausforderungen im Weg stehen.

traute ihm nicht zu, dass es ernsthaftes Interesse an komplexen weiblichen Charakteren - teilweise möchte man für viele Filme sagen: überhaupt an komplexen Charakteren - haben könnte.

Es wundert also nicht, dass Held*innen ab den 1990er Jahren vor allem in Fernsehserien für 'Frauen' zunehmend ihren großen Auftritt hatten - von Buffy (Sarah Michelle Gellar in *Buffy the Vampire Slayer*, 1997-2003) über Ally McBeal (Calista Flockhart in *Ally McBeal*, 1997-2002) und Joey Potter (Katie Holmes in *Dawsons Creek*, 1998-2003) bis hin zu den Hexen aus *Charmed* (1998-2006). Dass diese Serien im Tagesprogramm - also vor und nach der Schule und insbesondere während der Hausarbeit - liefen, war kein Zufall; in der Primetime sah es hingegen immer noch anders aus.

Mittelmäßige Mütter: Heldinnen des Action-Films

Die Frage, was das Publikum interessant finden könnte, war und ist jedoch im Endeffekt Ausdruck der kulturellen Frage, wie man Frauen überhaupt wahrnehmen und erzählen wollte. Das unterschied Ripley so wesentlich von anderen filmischen Heldinnen, die ihr vorausgegangen waren - am Ende behielt sie die Nerven und rettete sich (wiederholt) selbst. Und sie besitzt in allen Filmen dabei eine herausragende Eigenschaft, die sie als Charakter komplex macht: Sie agiert bisweilen auch kontraintuitiv. Wenn sie in *Aliens* (1986) losfährt und die Marines rettet, ist das Mädchen Newt mit an Bord. Ripley schnallt sie zwar im Vorbeigehen fest - in Gefahr bringt sie sie dennoch. Das ist zumindest ungewöhnlich, denn in fast allen Genres wurden Heldinnen über die kommenden Dekaden häufig über die einfachste Dimension emotionaler 'Tiefe' inszeniert, die es gibt: als Mütter. Ripley ist eine Mutter, die ihre eigene Tochter überlebt, in den Filmen jedoch kaum erlebt und um deren Mutterschaft es höchstens zwischen den Zeilen geht - was bis heute eine ungewöhnliche, interessante Erzählung darstellt. Viele Heldinnen - in Film und Fernsehen (und allgemein in der Popkultur) - von Xena (Lucy Lawless in *Xena: Warrior Princess*, 1995-2001) bis zu der Superheldenmutter Helen Parr bzw. Elastigirl (Holly Hunter in den *The Incredibles*-Filmen) sind entweder direkt mit ihrer Familie beschäftigt oder ziehen erhebliche Dramaturgie aus der Sorge diese zu verlie-

ren, verlassen oder zu vernachlässigen. Hierbei gilt in guter Comicbuchtradition: Familiäres Trauma ist häufig konstitutiv für Held*innentum. Denn es löst die Held*innen von den Verpflichtungen gegenüber ihrer Familie und gibt ihnen zugleich einen Grund, für Gerechtigkeit zu kämpfen. Der Konflikt, dass man mit sehr viel Mühe zugleich Elternteil und Held*in sein muss, ist dennoch eine ziemlich häufige Trope der Popkultur - denn klar, Kinder und Beruf zu verbinden, ist schon nicht einfach, wenn nichts explodiert oder Zombies die Erde übernehmen. Alles andere ist Erziehung überm Limit. Allerdings wird insbesondere bei weiblichen Charakteren quasi vorausgesetzt, dass sie eine intrinsische Motivation haben, Kinder zu beschützen - ein gutes Beispiel ist hier Natasha Romanoff aka Black Widow (im Comic ab 1964, als Scarlett Johansson in den MCU-Filmen), die über ihre Beziehung zu den Kindern von Hawkeye 'menschlicher' erzählt wird.

BAD GIRL



THE FILMAKERS present
**HARD, FAST
and
BEAUTIFUL**

GIRL

girl

Genauso häufig ist aber die Trope, dass die Fürsorge für Kinder aus einer 'normalen' Person ebenjene Held*in macht. Die wohl legendärste Vertreterin der Filmmütter, die diesen Konflikt seit den 1980er Jahren vor sich sieht, ist Sarah Connor (Linda Hamilton in den *Terminator*-Filmen, ab 1984), die zunächst überhaupt nur durch ihr Verhältnis zu John Connor zur Antagonistin der Maschinen wird. Zunächst noch gänzlich unbeholfen, wandelt sie sich über die Filme in eine knallharte Grand Dame des Action-Kinos - durchtrainiert, skrupellos und mit grimmigem Blick. Um Connor als Heldin gibt es dementsprechend seit Jahrzehnten Diskussionen. Ist sie eine Ikone des Feminismus oder - ab dem zweiten Teil - eigentlich nur noch Schwarzenegger mit Pferdeschwanz?

Also eine Heldin, die die Rettung der Welt über die emotionale Ebene zu ihrem Kind stellt? Für mich ist sie in jedem Fall eine spannende Heldin, weil sie Fehler hat, um die sie durchaus weiß - und an denen sie in den neueren Filmen (*Terminator: Dark Fate*, 2019) ohne die Rolle als Johns Mutter auch noch mal gänzlich anders wachsen kann.

Eine neue Generation Heldinnen?

Was man mit Blick auf die erste große Generation der waffenschwingenden Hollywood-Heldinnen sagen kann - und das ist in jedem Fall ikonisch -, ist, wie erfreulich es ist, dass manche Schauspielerinnen in Hollywood inzwischen mit ihren Heldinnen altern dürfen. Dies gilt für Neuauflagen von diversen Charakteren - von Carrie Fisher als Leia Organa in *Star Wars* (ab 1977) bis zu Gillian Anderson als FBI-Agentin Dana Scully in *The X-Files* (ab 1993). Besonders Scullys Erzählung ist bis heute übrigens meisterhaft. Sie und Fox Mulder (David Duchovny) brachen bereits in den 1990er Jahren mit öden Geschlechterklischees - sie ist die ruhige Logikerin, er der emotionale Träumer. Dass die Serie ihr darüber hinaus in einem missglückten staatlichen Experiment ihre Fruchtbarkeit - und damit die Rolle als potenzielle Mutter (!) - nimmt und sie schwerkrank macht, bringt sie als Bundesbeamtin in eine der spannendsten Heldinnenpositionen der modernen Popkultur überhaupt.

Scully ist eine herausragende Heldin, weil in ihr immer Heldinnenrolle und Opferrolle zugleich angelegt ist. Das verbindet sie übrigens mit Ripley, Black Widow, Neytiri te Tskaha Mo'at'ite (Zoe Saldana in den *Avatar*-Filmen, ab 2009) oder auch im Besonderen Jessica Jones (Krysten Ritter in *Marvel's Jessica Jones*, 2015-2019), einer herausfordernden Figur, die bisweilen in ihrer Traumabewältigung in den Grauzonen des Heldentums, oft sogar eher wie eine Anti-Heldin, agiert. Damit ist sie ein klarer Gegenentwurf zu manchen eindimensionalen Heldinnen im modernen Action-Film,

DER BECHDEL-WALLACE-TEST: Ein simpler Test, eine überraschend schwierige Herausforderung

In ihrer Comicserie *Dykes To Watch Out For* veröffentlichte Alison Bechdel 1985 einen zunächst eher unscheinbaren Comicstrip mit dem Titel „The Rule“. Darin erklärt eine Frau einer anderen ihre drei einfachen Regeln für Filme, die sie schauen möchte:

1. Es müssen zwei Frauen auftauchen
 2. Sie müssen miteinander sprechen
 3. Es muss in dem Gespräch wenigstens um eine andere Sache als einen Mann gehen
- Was simpel klingt, erweist sich als echte Herausforderung: „Der letzte Film, den ich sehen konnte, war *Alien*... die zwei Frauen reden über das Monster.“, seufzt die eine. Der Bechdel-Test, oder eigentlich genauer Bechdel-Wallace-Test (da Bechdel die Idee von ihrer Freundin Liz Wallace entliehen hatte, die wiederum scheinbar von der Autorin Virginia Woolf inspiriert wurde), ist bis heute ein überraschendes Werkzeug - viele Filme, darunter auch einige *Harry-Potter*-Filme, der aktuelle *Indiana-Jones*-Film oder *Independent*-Klassiker wie *The Grand Budapest Hotel* erfüllen bis in die Gegenwart seine Kriterien nicht. Um den Test rankt sich heute auch viel Kritik, da er z. B. nicht abbildet wie die Frauen sprechen oder wie über die Frauen gesprochen wird. Was sich mit ihm aber zeigen lässt, ist bis heute die Herausforderung in Film und Fernsehen Held*innen-Geschichten mit Tiefgang zu erzählen.

die sich inzwischen zu charakterlosen Projektionsflächen - also zu sogenannten Mary Sues - entwickelt haben. Die berühmteste ist sicherlich Alice (Milla Jovovich in den *Resident-Evil*-Filmen), die im Prinzip nichts anderes ist als ein Panzer in schickem Lederoutfit. Von Bella Swan (Kristen Stewart in den *Twilight*-Filmen) bis zu Batman (in diversen Comics, Serien und Filmen) wird deshalb heute zunehmend kritisch darüber diskutiert, wie manche Held*innen geschrieben werden. Das prominenteste Beispiel ist wohl der Charakter Rey in den neuen *Star-Wars*-Filmen.

Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass es solche Charaktere gibt. Was sich aber auch sagen lässt, ist, dass die Formel für Held*innen nicht einfach ist - denn echte Spannung liegt oft in den Nuancen: den kleinen Details am Rande, einer Komplexität nebenbei, einer charmanten Eigenart. Hier haben sich die Heldinnen von früher durchaus weiterentwickelt - und das stößt ebenso auf Kritik wie die Mary Sues. Starke Frauen in der Popkultur bleiben ein Diskussionssthema - das manches Mal vielleicht weniger mit einer filmischen Welt als mit einer gefühlten realen Welt zu tun hat. Denn am Ende ist Held*innentum vor allem eine Zuschreibung: Wir bestimmen, wer zur Heldin wird.



Eine Generation „vor“ den frühen Kinoheldinnen liegt die Kinderbuchwelt der 1940er Jahre, in der Pippi Langstrumpf oder die rote Zora als Heldinnen auftraten. Diese jungen Protagonistinnen erlangten vor allem über die international übersetzten Bücher und Verfilmungen Bekanntheit in vielen Teilen der Welt. Ihre Besonderheit liegt vor allem darin, dass sie unangepasst sind. Sie machen ihre eigenen Regeln, und sie stellen damit immer wieder direkt die gesellschaftlichen Normen für junge Frauen in Frage. Neuere Varianten dieses Heldinnen-typs sind Emily the Strange, Ruby Gloom oder Merida.

GIRLS WITH BIG GUNS

„Feeling a little inadequate?“, grinst Tank Girl (Lori Petty) ihre männlichen Feinde an, während sie auf einem langen Panzerrohr sitzt. Die ikonische Heldin des gleichnamigen Comics aus den 1980ern und des herrlich absurden Sci-Fi-Spektakels von 1995 persiflierte wie kaum eine andere das Verhältnis von Männern zu Waffen. Mit ihrer zierlichen, platinblonden Gestalt in Punkkleidung konterkariert sie die muskelbepackten Helden jener Zeit. Nicht umsonst wird der Film scherzhaft derzeit als „the real Barbenheimer“ – also Barbie in einer Welt nach Oppenheimer – bezeichnet (und Barbie-Darstellerin Margot Robbie hat sich offenkundig jüngst bezeichnenderweise die Rechte für eine Neuverfilmung gesichert!). Figuren wie Tank Girl, Beatrix Kiddo (Uma Thurman in den Kill-Bill-Filmen), Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence in den The-Hunger-Games-Filmen) oder auch die legendäre Lara Croft (Tomb Raider) stehen für jene Heldinnen, die sich durch kenntnisreiche Nutzung von Waffen aus oftmals prekären Situationen befreien. Dass Waffen nun mal häufig etwas phallisch aussehen, ist bei Tank Girl Anlass für Erheiterung. Allerdings steckt hinter dem Penisneid-Humor auch eine Gesellschaftskritik. Waffen sind ein Instrument von Männern im Krieg – Gewalt ist in dieser Logik also eine Form, wie Männer Macht ausüben. Dass Frauen nun Waffen für sich beanspruchen, verändert ihre Rolle im Machtgefüge und durchaus auch sie selbst. Oder, wie Tank Girl sagen würde: „Lock up your sons!“



© Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.



Jeder, der in den 1980er Jahren aufgewachsen ist, hat seine ganz eigene Erinnerung an diese an Skurrilitäten reiche Ära der Popkultur. Manche denken vor allem an modische Extravaganzen, andere an die unzähligen Stunden, die man mit dem Aufnehmen von Mixtapes aus dem Radio verbrachte oder mit dem Kopieren von VHS-Kassetten. Für mich persönlich stehen die 80er besonders mit einer Sache in Verbindung: Kinder, die Abenteuer auf ihren Fahrrädern erleben. Das liegt zum einen daran, dass sich die beginnende Unabhängigkeit von meinen Eltern auf meinem Fahrrad abgespielt hat, indem ich zum Beispiel mit meinen Freunden in den Nachbarort gefahren bin, um ins Kino zu gehen. Doch viel bedeutsamer für mich war das, was ich dort zu sehen bekam: Die Kinder auf ihren Rädern in Filmen wie *E.T. - Der Außerirdische*, *BMX Bandits* oder *Die Goonies*.

**WIE SPIELBERGS E.T.
UND ANDERE FILME DER
1980ER DEN GRUND-
STEIN FÜR EIN GANZES
GENRE LEGTEN**

KIDS



ON BIKES

VON THORSTEN FELDEN

Ich war damals so beeindruckt von diesen Filmen, dass ein BMX-Rad immer ziemlich weit oben auf meinem jährlichen Weihnachtswunschzettel stand. Doch leider wurde dieser Wunsch vom Weihnachtsmann über Jahre geflissentlich ignoriert. Und irgendwann war die Zeit der Wunschzettel vorbei - und die meiner Kindheit auch. Die jungen Helden aus diesen Filmen habe ich trotzdem nie vergessen. Sie waren immer auf ihren Fahrrädern unterwegs, sei es auf der Suche nach außerirdischem Leben, einem alten Piratenschatz oder einer Leiche, die irgendwo auf dem Waldweg nach Harlow liegen soll.



© 1982 Universal

Einer der ersten Filme, die diese Lebenswelt einfingen, war *E.T. - Der Außerirdische* von Steven Spielberg aus dem Jahr 1982. Aus heutiger Sicht mag die sentimentale Handlung des Films vielleicht etwas befremdlich wirken, ja beinahe unangenehm. Ich erinnere mich allerdings noch, damals im Kino Rotz und Wasser geheult zu haben. Was den Film trotzdem immer noch bemerkenswert macht, ist seine rigorose Perspektive aus Sicht der jungen Protagonisten. Elliott, seine Geschwister und Freunde werden als unabhängige Akteure gezeichnet, die sich

in ihrer eigenen Welt mit großer Souveränität bewegen und der Erwachsenenwelt trotzen. Diese Fokussierung auf die kindliche Erlebniswelt gab es zwar gelegentlich schon vorher im Film, man denke nur an den Klassiker *Die kleinen Strolche* oder die Filme nach den Astrid-Lindgren-Büchern. Doch Spielberg gelingt es, die Lebenswelt der jungen Menschen in den frühen 80ern mit ihren BMX-Rädern, Arcade-Automaten, Süßigkeiten (*Reese's Pieces*!) und dem Rollenspiel *Dungeons & Dragons* sehr genau einzufangen. Kein Film hatte ähnliche

Nachwirkungen auf die Popkultur dieser Zeit wie *E.T.* Kein Wunder also, dass sich nach dem riesigen Erfolg schnell Nachahmer fanden: Neben dem bereits erwähnten australischen Film *BMX Bandits* (1983) und den *Goonies* (1985) zum Beispiel *Explorers* (1985), *Stand By Me* (1986) oder *The Monster Squad* (1987), ein hierzulande eher unbekannter Film, bei dem eine Gruppe von Jungs ihre Stadt von den leibhaftig gewordenen klassischen Gruselmonstern der Universal Studios befreien muss.

Brandbeschleuniger war dabei sicher die Netflix-Serie *Stranger Things*

Ein schöneres Bild für die wunderbare Freiheit, die Kindheit bieten kann, hat man wohl selten in einem Film gesehen

DAS UNENTDECKTE GENRE

Schon damals hätte man durchaus von der Geburt eines neuen Genres sprechen können. Doch erst heute gibt es dafür den naheliegenden Begriff „Kids on Bikes“. Denn was fast all diese Filme verbindet: Kinder spielen die Hauptrolle, und sie fahren meist auf Rädern. Die Fahrräder ermöglichen es den Kindern, ihre Welt auf eigene Faust zu erkunden, ohne die Aufmerksamkeit der Erwachsenen. In *BMX Bandits* sind die jungen Helden ohne ihre titelgebenden Räder aufgeschmissen, und in *E.T.* gibt es die berühmte Verfolgungsjagd, bei der die Gruppe der Kinder und Teenager den unzähligen Polizeiautos immer wieder entfliehen kann, bis sie schließlich in einer ausweglosen Situation mit Hilfe des Außerirdischen buchstäblich abheben und über die staunenden Erwachsenen hinwegfliegen. Ein schöneres Bild für die wunderbare Freiheit, die Kindheit bieten kann, hat man wohl selten in einem Film gesehen. Genau diese Freiheit und Unabhängigkeit der Kinder ist ein weiteres wesentliches Merkmal der Kids-on-Bikes-Filme. Wie stark die Räder in diesen Filmen dabei im Fokus stehen, ist unterschiedlich. In sehr seltenen Fällen kommen sogar überhaupt keine Fahrräder vor. In *Stand By Me* etwa sind die vier Jungs zu Fuß unterwegs – die Freiheit, ohne Erlaubnis der Eltern auf die Reise zu einer Leiche zu gehen, ist trotzdem ein bestimmendes Thema des Films. Und natürlich können andere Fortbewegungsmittel die charakteristischen Fahrräder ersetzen, wie zum Beispiel in *Wenn ich König wäre* (2019), wo die Hauptfiguren bei ihrem Abenteuer auf Pferden reiten.

Nach der Inflation der Kids-on-Bikes-Filme in den 80ern wurde es etwas ruhiger um das Genre, das es damals noch gar nicht gab. Nennenswerte Filme aus den 90ern sind zum Beispiel *Small Soldiers*, eine Satire auf Militarismus im Kleinstadtmilieu, oder *Now and Then – Damals und heute*, eine Mädchenvariante von *Stand By Me*. Erst Anfang der 2010er Jahre nahm das Thema wieder an Fahrt auf – erst gemächlich mit *Super 8* (2011) und *Attack the Block* (2011), später dann fast explosionsartig mit weiteren Filmen. Brandbeschleuniger war dabei sicher die Netflix-Serie *Stranger Things*, die dem Streamingdienst nach ihrem weltweiten Start im Jahr 2016 schlagartig einen Riesenerfolg bescherte. Während die Serie von Staffel

zu Staffel neue Zuschauerrekorde feierte, entstanden in ihrem Windschatten viele weitere Kids-on-Bikes-Filme, z.B. *Turbo Kid*, *Der Babysitter*, *Es*, *Rim of the World* oder *Good Boys*.



Ein Grund dafür, wieso das Genre lange unentdeckt blieb: Kids-on-Bikes-Filme tarnen sich gerne als andere Genrefilme: *E.T.* wird oft als Science-Fiction-Familiendrama bezeichnet, *Die Goonies* ist ein waschechter Abenteuerfilm, genauso wie *Es* natürlich ein Horrorfilm ist und *BMX Bandits* ein Krimi. So nutzt fast jeder Kids-on-Bikes-Film ein anderes Genre als Vehikel. Das macht dieses Genre so frisch und vielseitig. Und deshalb wird es gerne auch als Subgenre von Horror-, Abenteuer- oder Science-Fiction-Filmen bezeichnet. Dabei ergibt es durchaus Sinn, Kids-on-Bikes-Filme als eigenständiges Genre zu betrachten. Denn es gibt wohl kein Genre, anhand dessen Beschreibung man ein so klares Bild davon hat, worum es in dem Film oder der Serie geht. Die neue Generation der Kids-on-Bikes-Filme geht dabei sogar noch schematischer vor als die frühen Filme: Sie ähneln sich nicht nur in Bezug auf das Setting, die Hauptfiguren und die Bikes, sondern weisen noch andere Übereinstimmungen auf: Alle bedienen sich einer ähnlichen Dramaturgie, und in erstaunlich vielen taucht eine Art Monster auf – der Demogorgon in *Stranger Things*, die Alienmonster in *Super 8*, *Attack the Block* oder *Rim of the World* oder das pure Böse in *Es*.

Kids-on-Bikes-filme tarnen sich gerne als andere Genres



DAS GEFÜHL DER 80ER

Doch wieso handeln so viele Kids-on-Bikes-Filme in den 80er Jahren? Vermutlich spielen verschiedene Faktoren eine Rolle. In seinem Videoessay *The Return of Kids on Bikes* argumentiert Matt Draper, dass die 80er Jahre wohl das letzte Jahrzehnt waren, in dem amerikanische Kinder noch relativ frei und unbehelligt von Erwachsenen in ihrer Heimatstadt unterwegs sein konnten, bevor sie später von Helikoptereltern Schritt auf Tritt überwacht wurden. Das mag aus deutscher Perspektive vielleicht wohl erst heute so richtig nachvollziehbar sein, wo Kinder mit den Autos zur Schule gefahren werden und per Handy jederzeit geortet werden können. Noch einleuchtender scheint jedoch die These, dass viele der Filmemacher, die die heutigen Kids-on-Bikes-Filme drehen, Kinder der 70er und 80er waren und mit ihren Filmen und Serien das Gefühl der Filme ihrer Kindheit und Jugend wiederherstellen wollen. So fängt der Regisseur JJ Abrams etwa in *Super 8* seine Jugendzeit der späten 70er Jahre ein, während die Duffer Brothers bei *Stranger Things* von all den 80er-Jahre-Filmen inspiriert wurden, die sie in ihrer Kindheit auf VHS-Kassetten schauten. In jedem Fall ist die sehnsuchtsvolle Hinwendung zu den 80er Jahren ein starker Antrieb bei diesem Genre, sowohl bei den Machern als auch bei den Konsumenten. Anders ist der große Erfolg des Genres kaum zu erklären. Es lässt uns in eine Zeit eintauchen, die vielleicht nicht einmal unsere eigene war, aber eine, die wir auf eine gewisse Weise durchlebt haben. Es erinnert uns daran, wie es ist, als Kind unbeschwert die Welt zu erkunden und auf unseren Fahrrädern die Freiheit zu spüren. Es erinnert uns an die Bedeutung von Freundschaft und Zusammenhalt, an die Magie des Unbekannten und an die Abenteuerlust, die wir alle in uns tragen, egal wie alt wir sind.

Das Thema Kinder auf Rädern war in den 80er Jahren so präsent in der Popkultur, dass es auch in anderen Medien zum Ausdruck kam. So entstand ungefähr zeitgleich zu *Stranger Things* die Comicserie *Paper Girls* über eine Gruppe von Mädchen, die zwischen die Fronten eines Konflikts von zeitreisenden Teenagern geraten. (Es versteht sich von selbst, dass der Comic irgendwann als Streamingserie adaptiert wurde.) Es gibt sogar ein Pen-&Paper-Rollenspiel im Stil von *Dungeons & Dragons* namens *Kids on Bikes*. Es scheint, als wäre die Zeit einfach reif gewesen für dieses Thema und dieses Setting. Bei allem Erfolg des Genres bleibt die Frage, ob Kids on Bikes am Ende doch nur ein Trend ist, der mit dem baldigen Ende von *Stranger Things* ebenfalls langsam versiegen wird. Oder hat sich das Genre nun, nach seiner Geburt vor vierzig Jahren und dem Revival in den 2010er Jahren, fest in unser popkulturelles Gedächtnis eingebrannt? Wird es nicht immer Filme mit Kindern als Hauptdarstellern geben, gerade heutzutage, wo Kinder- und Jugendunterhaltung ein etablierter Markt sind? Sind es womöglich bald die 90er Jahre, in denen diese Filme spielen? Wie auch immer die Antwort auf all diese Fragen sein wird, ich werde mir auch die letzte Staffel von *Stranger Things* mit Genuss anschauen und in Nostalgie schwelgen. Ich werde an die Zeit denken, als sich mein Bruder mein geliebtes orangefarbenes Puky-Rad ungefragt auslieh, um es mit seinen Freunden aus Spaß im nahegelegenen Bach zu versenken. Ich sah es nie wieder. Wäre es damals nicht ausgleichende Gerechtigkeit gewesen, mir als neues Rad ein BMX-Rad zu schenken? Ich kann mich nicht erinnern, ob es damals überhaupt zur Debatte stand. Doch vielleicht, eines Tages, wenn ich genug Mut gesammelt habe, werde ich mir endlich mein eigenes BMX-Rad besorgen, durch die Straßen fahren und Abenteuer erleben.



Es erinnert uns an die Bedeutung von Freundschaft und Zusammenhalt, an die Magie des Unbekannten und an die Abenteuerlust, die wir alle in uns tragen, egal wie alt wir sind.



RIDE WITH E.T. AND ELLIOTT... IT'S OUT OF THIS WORLD.

It's in the movie and now it's here for you, the new "ET" from Kuwahara. You can join in the action with E.T. and Elliott on your ET-1, the bike created for E.T. and his adventures on earth.

"ET" Bikes from Kuwahara are waiting for you at your favorite bike shop. Experience it today!

© 1991 Universal City Studios, Inc. All rights reserved.
*A trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc.

KUWAHARA

kiosk
•+▶

SUPER
ACTION
MAGAZIN

schwarz
MAGAZIN

S
SUPER MEGA COLOR

SUPER
ACTION
MAGAZIN

PRINTED IN
FULL
COLOR

Foto: Vinzenz Neugebauer für SAM

NO MORE
BORING
MOMENTS!

SHOP.KIOSK-VERLAG.DE

DAS MAGAZIN FÜR BÄÄÄM BOOOM UND WOOOHU

SCHEISS AFD!

DAMIT
DIE AFD
EINEN
ABFLUG
MACHT!

KEIN BOCK
auf NAZIS

Jetzt Supporter:in werden



PUNK MEETS PEOPLE
FESTIVAL 2024

SECRET HEADLINER ENGST

ANGRY YOUTH ELITE

SKASSA PUNK

TRUE VOOOO

CAPTAIN ASSHOLE

THE SPRITTIES

FAINTEST IDEA

muuske

Jonny Karacho

BARBER'S CLERK

SQUEAKY WHEELS

03. & 04. Mai 2024
Heideplatz Haldern

Freitag: Eintritt frei
Samstag: 13 Uhr | VWK 30 €
Tickets: pmp-shows.de

Stauder Premium Pils

LIVEGIGS.DE

BORN

KEIN BOCK auf NAZIS

Veranstalter: PMP Shows e.V.

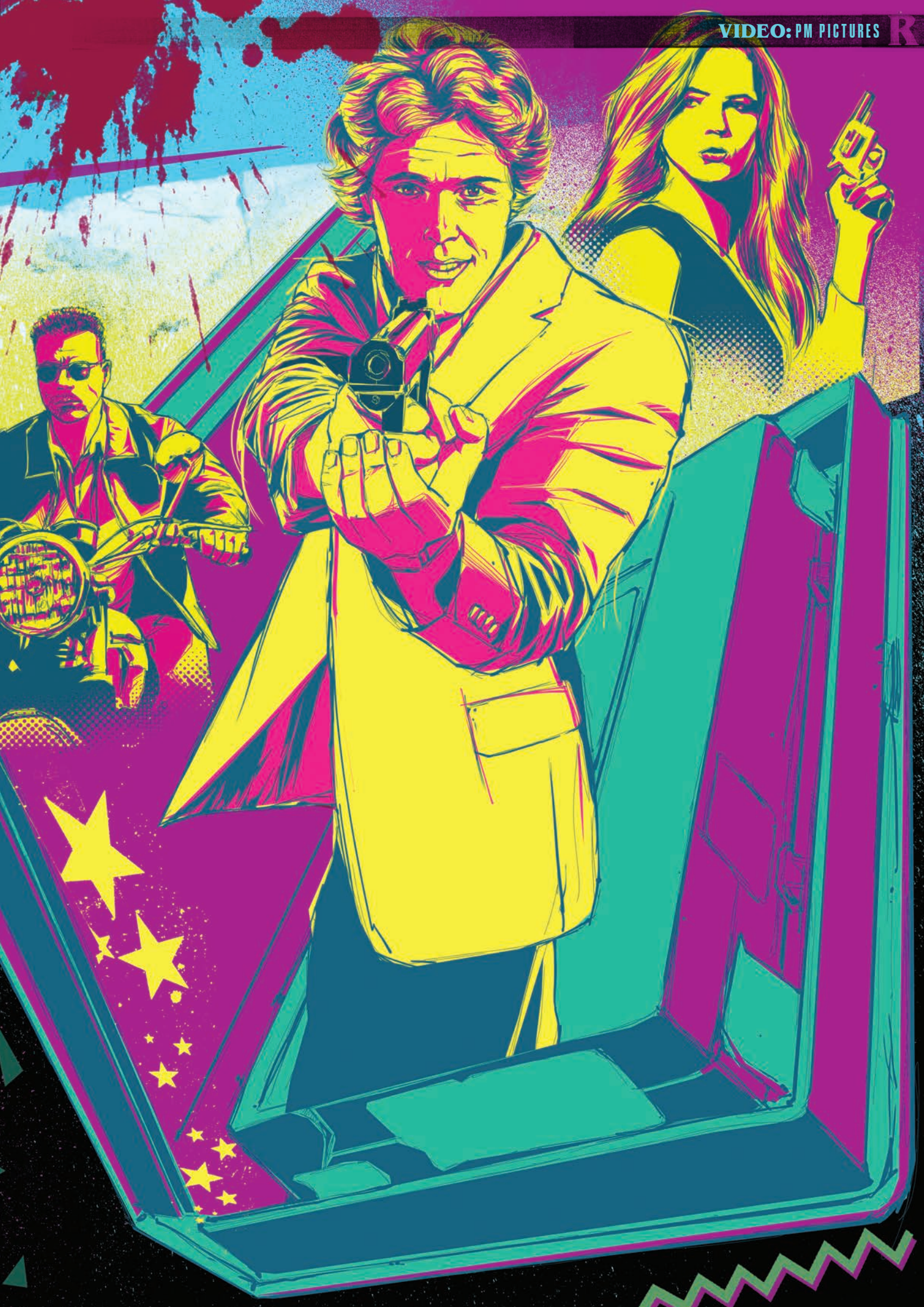


STRAIGHT TO Video

Die wunderbare Welt von PM Entertainment

Ende der 1980er Jahre gab es allein in Deutschland mehr als 5000 Videotheken. Das Videozeitalter war in vollem Gange, die kleinen Videoverleihecken in Tankstellen, Buchhandel und Tante-Emma-Läden waren großen Ketten gewichen, und das 5er-Paket mit drei Top-Titeln („Top-Zuschläge“ für aktuelle Titel wurden extra berechnet) war eine beliebte Wochenendbeschäftigung. Hollywood-Blockbuster, die vor einem halben Jahr noch im Kino liefen, füllten die Verleihcharts, aufgelockert von gelegentlichen „Videopremieren“-Filmen, die es nicht ins Kino geschafft hatten, aber immer noch als hochkarätig genug erachtet wurden, um mit einem ausreichend beworbenen VHS-Debüt ihr Publikum zu finden. Aber was ist mit den übrigen Tausenden Filmen, die selbst mittelgroße Videotheken ständig im Angebot hatten, was ist mit dem „billigen Zeug“ aus den unteren Regalen, das einschlägige Action-Nebendarsteller in Hauptrollen steckte oder ganz ohne große Stars und bekannte Gesichter zum Verwechseln ähnlich klangen, die auf diesem Weg erzeugte Erwartungshaltung fast zwangsläufig enttäuschen mussten, aber manchmal, wenn auch nur ganz selten, das Großartigste waren, was man jemals gesehen hat? Willkommen in der wunderbaren Welt des Direct-to-Video-Genre, willkommen in der wunderbaren Welt von PM Entertainment!

von Peter Vignold



Filmfestivals wie die in Cannes, Berlin und Venedig oder auch die jährlichen Oscar-Verleihungen machen einen guten Job darin, uns permanent aufs Neue davon zu überzeugen, dass es sich bei Film in erster Linie doch um Kunst handelt, die ruhig unterhaltsam sein kann und gerne auch mal spektakulär. Kommerzielle Interessen scheinen aus diesem Blickwinkel eher hintanzustehen - in dieser Logik waren *Der Weiße Hai* oder *Avatar* nicht deshalb erfolgreiche Filme, weil sie an den Kinokassen Rekordumsätze gemacht haben, sondern natürlich, weil sie Millionen von Menschen auf der ganzen Welt bewegt haben. Das ist nicht ganz ohne Ironie, erinnert man sich daran, dass Universal-Studios-Gründer Carl Laemmle bereits in den 1910er Jahren in seinem wöchentlichen Branchenbrief an die Kinobetreiber betonte, dass noch niemals ein Filmverleiher über seine Ware als Kunst nachgedacht hätte. Keine sonderlich verwunderliche Einstellung, wenn man bedenkt, dass Film vor dem Kino eine Jahrmarktattraktion war und die große Innovation des Kinos als festem Vorführraum in erster Linie darin bestand, mehr Tickets am Tag verkaufen zu können - durch die Projektion auf eine Leinwand war es erstmals möglich, mehreren Menschen gleichzeitig denselben Film zu zeigen. Bis erste Filmkritiker auf die Idee kamen, dass man manche Filme - nicht alle und schon gar nicht die wie am Fließband heruntergekurbelte „Stangenware“ - vielleicht als Kunst ernst nehmen sollte, hatte das kommerzielle Kino bereits dreißig Jahre auf dem Buckel.

Im Schatten der Studios

In diesem Sinne könnte man behaupten, dass Hollywood immer schon eine Art Zwei-Klassen-Gesellschaft war, in der glamouröse Studio-Produktionen im Scheinwerferlicht stehen, während

der überwiegende Teil der Industrie ein Schattendasein fristete. Schon während der Studioära kamen auf jedes Monumentalwerk eines Cecil B. DeMille gefühlt zwanzig sensationslüsterne Reißer aus der Poverty Row, und dank Block Booking waren die Kinobetreiber quasi gezwungen, auch die B-Ware zu mieten, wenn sie die großen Hits wollten. Nach dem Zweiten Weltkrieg mussten Autokinos und später die Grindhouses auf der 42. Straße bespielt werden, und Produzenten wie Samuel Z. Arkoff oder Roger Corman waren am Start, um die Leinwände über Jahrzehnte hinweg mit Horror, Sci-Fi, Abenteuer-, Knast-, Biker- und Actionfilmen aus dem unteren Preissegment zu befüllen. Doch wirklich in Fahrt kam das Ganze erst mit der flächendeckenden Verbreitung von Heimvideo.

Vermutlich größter Gewinner des neuen Heimvideotrends dürfte die Pornoindustrie gewesen sein, die damit endlich einen Vertriebsweg gefunden hatte, um ihre Produkte diskret an den Mann zu bringen. Tatsächlich konnte JVC den Formatstreit für sein Sonys Betamax-System technisch unterlegenes VHS-Format für sich entscheiden, weil Sony den Vertrieb von Pornographie auf seinem Format untersagte, um dem familienfreundlichen Image des Konzerns nicht zu schaden. Aber auch die Filmstudios, die im Heimvideo anfänglich die größte Bedrohung seit dem Fernsehen sahen, sprangen zügig auf den Zug auf und begannen, ihre größten Hits in einen neuen Verwertungskreislauf einzuschleusen. Innerhalb kürzester Zeit herrschte in Hollywood regelrechte Goldgräberstimmung.

Es dauerte nicht lange, bis der Funke auf die internationalen Filmmärkte übersprang und der Videoboom vor nichts mehr Halt zu machen schien. Was gestern noch in schmutzigen Bahnhofskinos flimmerte, stand heute neben Oscar-prämierten Dramen im Regal

der Videothek an der Ecke. Was seinerzeit im Kino floppte, erhielt eine zweite Chance auf ein großes Publikum, und manch ein übersehenes oder vergessenes Kleinod erlebte einen zweiten Frühling. Filmstudios wie die berühmten Cannon Pictures, die mit Chuck Norris, amerikanischen Ninjas und *Ein-Mann-sieht-rot*-Sequels das Actiongenre der 1980er Jahre dominierten, erkannten das Potenzial eines Films mit langem „Shelf Life“, der erst nach der Kinoauswertung sein Publikum fand und auf diesem Weg zu einem Kultfilm wurde. Andere gingen noch einen Schritt weiter und verzichteten ganz auf den Umweg über das Kino.

... Actionfilme aus dem unteren Preissegment.



Hollywood in Trouble

Auftritt Richard Pepin und Joseph Merhi. Merhi, in Syrien geboren, ist Besitzer einer Pizzeria in Las Vegas, als er mit dem Filmproduzenten Donald Gilchrist und dem kanadischen Kameramann/Cutter „Rick“ Pepin im Jahr 1986 die Produktionsfirma City Lights gründet und zum ersten Mal auf den Regiestuhl klettert. Auf den Slasher *Mayhem* folgt noch im selben Jahr die Komödie *Hollywood in Trouble*, für beide schrieb er auch das Drehbuch. Gedreht im Fernsehformat 4:3 für ein Budget im unteren sechsstelligen Bereich, folgen in den nächsten zwei Jahren ganze acht weitere Regiearbeiten, bis sich Merhi und Gilchrist 1989 überwerfen und getrennte Wege gehen. Pepin und Merhi gründen daraufhin die PM Entertainment Group, unter deren Banner sie bis Ende der 1990er Jahre gemeinsam über hundert Filme und zwei Fernsehserien produzieren, von denen sie bei ein paar Dutzend auch Regie geführt haben. Dabei wird gespart, wo es geht, und dennoch stets geklotzt statt gekleckert. Obwohl die Budgets lange Zeit bei deutlich unter einer Million Dollar pro Film bleiben, überraschen selbst frühe Filme mit für ihr kleines Geld spektakulären Autostunts und ausufernden Explosionen, hinter denen manch CGI-Blockbuster der Gegenwart in puncto Schauwerte in Deckung gehen muss. Als Produzenten, Autoren und Regisseure, die mitunter auch für die Kamera und den Schnitt der Filme verantwortlich zeichnen, wissen Pepin und Merhi ganz genau, was bei ihrem Publikum zieht, und legen in einem Tempo nach, das selbst die Major-Studios alt aussehen lässt. Die Filme verkaufen sich nicht nur in den USA wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln, sondern schwappen auch über den Ozean, wo sie insbesondere in England, den Niederlanden und Skandinavien – dort, wo nicht kostspielig synchronisiert, sondern untertitelt wird – dankbare Abnehmer finden. PMs größter Hit *L.A. Heat* – *Heißes Pflaster Los Angeles*, der in mehreren Sequels und einer TV-Serie fortgesetzt wird, schafft den Sprung in die deutschen Videotheken, doch das Gros der mehrfach im Jahr erscheinenden Actionbretter muss schon während des Goldenen Zeitalters des Videoverleihs über ausländische Kanäle aufgetrieben werden und hält Sammler auf Trab.

In den 1990ern gelingt es Pepin und Merhi dabei immer wieder, bekannte Gesichter für ihre Filme zu verpflichten, und bringen so z.B. mit Michael Dudikoff und Billy Dee Williams den American Fighter und Lando Calrissian in *Moving Target* (1996) gemeinsam auf den Bildschirm – wenn man genau darüber nachdenkt, eine kleine Sensation. Unvergessen sind auch die Versuche, aus dem Pornosternenchen Traci Lords oder dem Model Anna Nicole Smith Actionstars zu machen, was ja in den 1980ern mit *Exorzist*-Teufelskind Linda Blair eine Zeitlang ganz gut funktioniert hat. Während von Traci Lords' Darstellung einer toughen Polizistin im Kampf gegen einen Dro-

genbaron in Charles T. Kanganis' *Intent to Kill* (1992) heute kaum noch jemand spricht (obwohl der Film in deutscher Synchro bei Prime Video verfügbar ist), hat sich die *Stirb-langsam*-Parodie *Sky-scraper* (1996) mit Smith in der McClane-Rolle einen festen Platz in den Herzen paracinephiler Filmkulturen erspielt. Oder aber *Falcon-Crest-Charmeur* Lorenzo Lamas, der sich parallel zu seinem die erste Hälfte der Neunziger überdauernden TV-Engagement in *Renegade* ein zweites Standbein als Star von Straight-to-Video-Martial-Arts-Streifen wie *Final Impact* aufbaute. Ihre zwei größten Stars, Don Wilson und Wings Hauser, bringt das Studio jedoch selbst hervor.

Don „The Dragon“ Wilson ist schon abseits seiner Filmkarriere ein wandelnder Superlativ. Als mehrfacher Kickbox-Champion in unterschiedlichen Gewichtsklassen und mit elf aufeinanderfolgenden Meisterschaftsgürteln um den Bauch zählt er zu den größten noch lebenden Kampfkünstlern und hat darüber hinaus in mehr als 60 Filmen vor der Leinwand gestanden, selbst Filme produziert und war als Stunt Koordinator für die Action verantwortlich. Er ist Star der *Blood-fist*-Reihe, stand mit Chuck Norris vor der Kamera, schaffte es mit einer Rolle als Gangleader in *Batman Forever* sogar hin und wieder in große Studio-produktionen und war zuletzt noch 2022 in dem Microbudget-Fantasyfilm *Lockhart: Into the Past, Darkly* zu sehen. Im Gegensatz zu Wilson musste sich Wings Hauser seinen Namen erst noch machen, und die PM Entertainment Group scheint für den Drehbuchautor, TV-Soap-Nebendarsteller mit unregelmäßigen Nebenrollen in Studiofilmen und gescheiterten Folksänger die ideale Umgebung hierfür. 1990 inszeniert er sich in *Cold-fire*, einem Polizeithriller über eine neuartige Droge, selbst in der Hauptrolle und legt damit den Grundstein für ein schwer beschäftigtes Jahrzehnt als einer der unbekanntesten Stars Hollywoods – ein Bruce Campbell des Videozeitalters, wenn man so will. Während der in der Mitte der Neunziger aufblühenden Zusammenarbeit mit PM gelingt es Hauser, der vorher dank seines bemerkenswerten Auftritts in *Vice Squad* (1982) auf





Psychopathenrollen spezialisiert ist, sich einen Ruf als Leading Man mit Bankability aufzubauen - einer, der sein Geld zuverlässig wieder einspielt, solange das Budget in einem bestimmten Rahmen bleibt.

In dieser sehr peniblen Form der Kostenkalkulation steckt das Erfolgsgeheimnis von unabhängigen Studios wie American International Pictures, der Cannon Group, Miramax oder gegenwärtig A24. Bei einem Einspielergebnis von 20 Millionen Dollar ist der Gewinn demnach höher, wenn der Film nur 250 000 bis 1 Million Dollar gekostet hat (zu denen noch die Kosten für die Vermarktung obendrauf kommen), als wenn seine Herstellung schon mehr als 10 Millionen verschlungen hat. Sitzt ein entsprechender Budgetdeckel fest, steigt die Wahrscheinlichkeit, mit einem Überraschungshit Riesengewinne einzukassieren, mit denen die nächsten zehn Filme finanziert werden können. Und je mehr Pferde im Rennen sind, desto besser stehen die Chancen auf einen Hit. Doch kurz vor der Jahrtausendwende steht PM Entertainment an einem Punkt, der schon deutlich größere Independent-Studios in die Knie gezwungen hat. Nachdem man sich mit kleinen Budgets, geringem Risiko und mitunter gigantischen Gewinnspannen an die Spitze katapultiert hat, muss alles größer werden: Budgets, Production Value, Stars. Damit erhöhen sich sowohl die Gagen als auch das Risiko, sein Geld in den Sand zu setzen oder, fast noch schlimmer, trotz eines Erfolgs bei null herauszukommen. So produzierte Merhi 1999 für die stolze Summe von 15 Millionen Dollar - 4 Millionen mehr als die Herstellungskosten von *Krieg der Sterne* in den Siebzigern - den *John-Wick*-Vorläufer *Inferno*. Doch trotz prominenter Besetzung (neben Jean-Claude Van Damme in der Hauptrolle gibt es hier Pat „Mr. Miyagi“ Morita und Danny Trejo zu sehen)

blieb der Wüsten-Actioner von *Rocky/Karate-Kid*-Regisseur John G. Avildsen hinter den Erwartungen zurück. Pepin und Merhi zogen sehr schnell die Konsequenzen und boten die komplette Firma zum Verkauf an. Für vergleichsweise Klimpfegeld von etwas weniger als 8 Millionen Dollar geht das Gesamtpaket aus Studio, mehr als 150 Filmen und zwei Fernsehserien schon Anfang 2000 über die Theke. Obwohl die Harvey Entertainment Group noch eine Handvoll Filme unter dem PM-Label produziert (u.a. mit Leslie Nielsen und David Hasselhoff), ist ab dem



Verkauf der Ofen aus und PM Entertainment nur noch ein Investmentobjekt, das in den kommenden Jahren mehrfach den Besitzer wechselt und am Ende aus nicht viel mehr als Rechten zum Lizenzieren besteht. Bei wem die Rechte am umfangreichen Katalog von PM Entertainment heutzutage liegen, ist einigermaßen unklar. Endeten die meisten Filme mit dem Abgesang der Videoära auf den Grabbeltischen, ist heute ein regelrechter Kult um die Kassetten entstanden, die auf Filmbörsen Sammlerpreise erzielen. Der eine oder andere PM-Schlager war zeitweise mal auf DVD zu erstehen, manch einer, wie z. B. *Intent to Kill*, wurde sogar für eine Wiederveröffentlichung in High Definition restauriert, andere geistern in mitunter abenteuerlicher Bild-/Tonqualität durch werbefinanzierte Streamingdienste ohne großen Namen oder liegen auch schon mal bei YouTube herum.



Wenn man also eins mit Sicherheit sagen kann, dann, dass das Shelf Life zahlreicher PM-Pictures-Produktionen die Lebensdauer der Regale überlebt hat, in denen sie zur Vermietung angeboten wurden. Zwei Jahrzehnte nach dem Ende der Videoära und dem Verkauf der PM Entertainment Group hat sich die Filmindustrie verändert und mit ihr auch die Filme selbst. Noch immer gibt es ein unüberschaubares Netzwerk von B-Ligisten, die direkt für den Heimvideo- bzw. inzwischen Streamingmarkt produzieren und deren Filme noch nie ein Kino von innen gesehen, dafür aber ihren festen Platz in Elektrofachmärkten und dem Nachtprogramm der Kabelsender haben. Auch heute bringt der DTV-Markt Hollywood-Stars wie Nicolas Cage oder Steven Seagal erfolgreich über längere Durststrecken und hat mit Scott Adkins einen Star hervorgebracht, dessen in sämtlichen Streamingdiensten verfügbaren Filme während der Pandemie ein Millionenpublikum gefunden haben. Dennoch wird man sich heute schwertun, zwischen den Neuerscheinungen Filme zu finden, die einem mit solcher Wucht um die Ohren fliegen und trotz leicht feststellbarer Hirnlosigkeit über etwas verfügen, was dem heutigen B-Actionkino häufig fehlt:

**H e r z ,
Leiden-
schaft
und ech-
te Explo-
sionen.**

Must-see: PM Entertainment

L.A. HEAT

(1989, Regie: Joseph Merhi)

mit Lawrence Hilton-Jacobs, Jim Brown



Sittenpolizist Jon Chance tagträumt von sich selbst als edlem Cowboy, doch in der Realität jagt er einen brutalen Drogenschieber durch die Stadt der Engel. Als dabei sein Partner getötet wird, ist es jedoch mit dem „Code des Westens“ vorbei. Die erste Produktion unter dem neuen PM-Entertainment-Label reitet für sparsame 135 000 Dollar die Ende der Achtziger bereits ausrollende Buddy-Cop-Welle, ist damit aber immer noch so erfolgreich, dass drei Sequels und eine TV-Serie folgten.

CYBER TRACKER 2

(1995, Regie: Richard Pepin)

mit Don „The Dragon“ Wilson

Stell dir eine Mischung aus Robocop und Terminator vor, aber weil das noch nicht genug knallt, kriegt der Cyborg noch eine Gatling Gun an den rechten Unterarm montiert. Viel mehr muss man über Cyber Tracker 2 nicht wissen, außer: Explosionen, Schießereien, Faustkämpfe und Verfolgungsjagden mit echter Autoverschrottung alle sieben Minuten, und selbstverständlich zieht der dreifache WKO-Kickbox-Weltmeister Don „The Dragon“ Wilson im Finale noch mal völlig unmotiviert das Hemd aus, um mit seinem 8-Pack anzugeben. Wer hat, der hat.



INFERNO (alias DESERT HEAT/NOWHERE TO RUN)

(1999, Regie: John G. Avildsen)

mit Jean-Claude Van Damme, Pat Morita, Danny Trejo

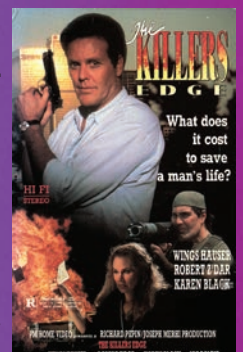
Eine brutale Bande klaut Eddie Lomax (JCVD) das Motorrad und lässt ihn in der sengenden Wüste zum Sterben zurück. Wir wissen, wie so was endet. Van Damme war mit Avildsens Schnitfassung des Films unzufrieden und fertigte kurzerhand seine eigene Version an, womit er einige Jahre zuvor bei Hard Target schon John Woo vergrault hat. Der Rocky-Regisseur versuchte daraufhin, seinen Namen aus dem Abspann entfernen zu lassen – erfolglos. Für PM Entertainment war der 15-Millionen-Dollar-Flop der Anfang vom Ende. Kein ganzes Jahr nach der Veröffentlichung wechselte der Laden mit seinem kompletten Katalog für die Hälfte der Produktionskosten von Inferno den Besitzer.

THE KILLER'S EDGE (alias BLOOD MONEY)

(1991, Regie: Joseph Merhi)

mit Wings Hauser, Karen Black, Robert Z'Dar

Der Plot ist fast egal, denn hier treffen mit Wings Hauser und Bobby Z'Dar zwei echte B-Movie-Schwergewichte aufeinander, und obendrein gibt es ein Wiedersehen mit Karen Black (Jäger des verlorenen Schatzes). Der wahre Star dieses Malen-nach-Zahlen-Actionkrachers kann jedoch nur Bobby Z'Dars massives Kinn sein, das in seinem Maniac Cop-Kostüm leider nie so richtig zur Geltung kommen konnte.



LEBENSGEFÜHL VIDEOTHEK

Interview mit Florian Wurffbaum und Jörg Bauer

Mit *Jetzt auf Video* - Als das Kino nach Hause kam huldigen der Filmblogger/Podcaster Florian Wurffbaum und Brancheninsider Jörg Bauer dem Goldenen Zeitalter der Videotheken mit einem 400 Seiten starken Almanach, der seinesgleichen sucht. Das Buch erzählt die Geschichte vom Aufstieg der Videothek in den Siebzigern über das goldene Jahrzehnt der Achtziger bis zum allmählichen Fall in zahlreichen Artikeln und Interviews mit mehr als tausend Abbildungen. REKORDER sprach mit den beiden Autoren über Videokultur, ihre persönlichen Videothekenerlebnisse und vergriffene Lieblingsfilme auf VHS.

Mit „Jetzt auf Video“ habt ihr eine sehr ausführliche Liebeserklärung an die Videothekenära und das mit ihr verbundene Lebensgefühl verfasst. Was hat euch dazu bewegt?

Florian Wurffbaum: Wir wollten die Videothekenzeit wiederaufleben lassen oder ihr zumindest huldigen, eine Zeit, die uns geprägt hat und die auch die heutige filmische Popkultur weiter prägt. Vielen ist nicht bewusst, wie viele „Kultfilme“ erst in den Videotheken richtig groß geworden sind. Das Buch sollte all die Aspekte dieser Zeit berücksichtigen, wir wollten da ein Gesamtpaket schaffen. Da Jörg noch alte Kontakte hatte, wollten wir mit den Machern sprechen, mit den Videothekaren, mit allen, die daran mitgewirkt haben, dass VHS so durchgestartet ist. Es hat aber auch persönliche Bezüge, es geht dort z.B. um unsere Lieblingsvideotheken und andere Schwerpunkte – Jörg hat da noch ein paar mehr als ich. Und wir wollten natürlich viele Cover abbilden.

Jörg Bauer: Mein größtes Anliegen mit dem Buch hängt daran, dass viele Leute heutzutage gar nicht mehr wissen, was eine Videothek ist. In zehn Jahren weiß das kein Mensch mehr. Dass es Geschäfte gab, in die man geht, um sich einen Film auszuleihen, kann sich in Zeiten digitaler Mediatheken kaum noch jemand vorstellen. Mir war es wichtig, das in einem unterhaltsamen Buch festzuhalten, in dem man in zehn Jahren noch nachlesen kann, wie das damals war. Das lag mir besonders am Herzen. Ich bin erst 1986 aus einer Kleinstadt nach München gekommen. Vorher habe ich schon mitgekriegt, wie meine Eltern in ihrem Elektroladen die ersten Videos verliehen haben, und ich war so hungrig, ich habe alle Videotheken im Umkreis abgegraben. Da hat man dann auch die Leute kennengelernt und sich mit denen angefreundet. Ich bin sechsmal die Woche 20 km mit dem Moped zu meiner Lieblingsvideothek gefahren, bei Wind und Wetter, manchmal sogar nur, um mich zu unterhalten. Und da bekam man dann Empfehlungen, und auf einmal hat man wieder etwas völlig Neues entdeckt. Die Videothek war damals ein zweites Wohnzimmer. Dieses Lebensgefühl mit dem Buch zu vermitteln, das war mir wichtig. Wir erklären die Geschichte des Mediums, in dem Buch steckt wahnsinnig viel Recherchearbeit, aber es hat auch diese autobiographischen Bezüge. Wir sind halt nicht nur große Filmfans, sondern auch Fans dieser besonderen Zeit.

Was macht denn für euch eine Lieblings-videothek aus?

FW: Das Ambiente, das Portfolio, die Atmosphäre, aber auch die Leute, die dahinterstehen. In meiner Lieblingsvideothek gab es damals den „Chuck Norris der Filme“, der zwar etwas oberlehrerhaft war, aber mit viel Wortwitz versucht hat, mich filmisch zu erziehen, als ich Cannon und Karateklopper geliebt habe. Darum mag ich keine Franchiseketten, die Leute hinter der

Theke sollten Filme lieben. Blockbuster war eine Katastrophe, da habe ich mich nicht lange aufgehalten. Für mich war die persönliche Note ausschlaggebend, mit der einem Filme nähergebracht wurden. Meistens wusste man ja, was man sehen wollte, aber oft hat man sich auch von den Covern und den Tipps treiben lassen, aber dann hat man sich auch immer darauf eingelassen und die Filme zu Ende geschaut – man hat ja dafür bezahlt. Auf diese Weise hat man Filme kennengelernt, die man auf Netflix nach fünf Minuten wieder ausgemacht hätte, weil sie einem nicht auf Anhieb gefallen.

Wertheim kannte. Da stand jeden Tag die Tanja, das war ihre Videothek, und wir freundeten uns schnell an, weil ich jeden Tag auf dem Rückweg von der Arbeit vorbeigekommen bin. Wenn ich mich mal verspätet habe, hat sie sich schon Sorgen gemacht. Die übrigen zehn Prozent, da denke ich an so was wie die „Filmpassage“ in München, wo du gefühlt kilometerweit laufen konntest und wirklich alles gefunden hast und auch jemand da war, der dich da durchgeführt hat. Das war wirklich die perfekte Videothek bezogen auf Auswahl. Aber bei Tanja hab ich mich wohler gefühlt.



Die erste Auflage von *Jetzt auf Video* ist leider ausverkauft. Wir alle hoffen auf eine zweite!

Es gab ja auch durchaus das Phänomen des Videothekentourismus: Man hat in einer fremden Stadt ein paar Stunden totzuschlagen und sieht sich in der Zeit an, was die örtlichen Videotheken im Programm haben, was es zu Hause nicht gibt.

JB: Auf jeden Fall. Ich hatte ja einen unstillbaren Hunger nach neuen Filmen und war großer Fan von diesen Videomagazinen, in denen ich immer neue Filme entdeckt habe. Und die wollte ich dann sehen, aber manchmal gab es die in einer Lieblingsvideothek nicht. Dann habe ich alles abgegrast. Anfang der Neunziger bin ich dann mit Filmen in Originalsprache auf den Geschmack gekommen, und da gab es hier in München den von Engländern betriebenen „British Video Club“ oder eben auch die „Filmpassage“ mit ihrer großen Abteilung für originalsprachige Filme. Da konntest du damals John Woo im Original sehen, und da war ich dann oft. In anderen Videotheken hab ich nie was ausgeliehen, aber war trotzdem öfters mal da, um zu sehen, was die alles haben. Eigentlich wie im Plattenladen.

Wenn man zu jung aussah, ist man in den Erwachsenenvideotheken ja in der Regel auch schnell wieder vor die Tür gebeten worden.

FW: Das hat immer wehgetan, auch im Kino. Ich bin mit 15 als einziger meiner Freunde nicht in „Lock Up“ reingekommen. Die Videotheken hatten ja zu Beginn auch noch dieses Schmuttelimage. Meine Mutter war nicht begeistert über meine Filmaffinität und wollte sich da auch nicht anmelden, als es nur Erwachsenenvideotheken gab. Das kann man sich alles heute kaum noch vorstellen. In der

„OFT HAT MAN SICH AUCH VON DEN COVERN UND DEN TIPPS TREIBEN LASSEN“



Man lernte früh, schwierige Entscheidungen zu treffen



Vieles an den Achtzigern wünscht man sich zurück, die Frisuren eher nicht

Grundschule hatten wir montags morgens immer einen Stuhlkreis, und die Lehrerin fragte, was wir gemacht haben. Florian hat immer Filme geschaut, „Ultraman gegen Godzilla“ und so was. Meine Lehrerin war deswegen sehr besorgt und hat meine Mutter kommen lassen. Irgendwann viel später hat mir meine Videosammlung in der Schule zu höherem sozialem Status verholfen, da wurden dann bei mir zu Hause die Mutproben abgehalten. Ich durfte dann manchmal mit meiner Mutter in die Familienvideothek und vorne an der Theke stehen bleiben, während sie meinen Zettel abgearbeitet hat, und in der Zeit habe ich alles in mich aufgesaugt und gescannt, was ich konnte, wie der Terminator. Was man in dem Alter sieht, brennt sich alles ein. Mein Kurzzeitgedächtnis wird immer schlechter, aber was ich damals gesehen habe, weiß ich noch ganz genau. In der Videothek gab es so Schwingtüren, die den kleinen Familienbereich vom Erwachsenenanteil abgetrennt haben, einem Palast für Action, Horror und Porno, da habe ich natürlich ständig durchgelugt, wenn jemand durchging. Das hatte also alles noch diesen Charakter einer „verbotenen Frucht“.

JB: Ich sah als kleiner Junge schon recht erwachsen aus und wurde selten nach meinem Ausweis gefragt. Bevor es Videotheken gab, war ich ständig im Kino und habe mit elf Jahren mit meinem Bruder nachmittags „Woodoo – Die Schreckensinsel der Zombies“ im Roxy gesehen, da mussten wir uns nicht reinschleichen. Das Kino war voll mit Kids und ihren Eltern, die mitgeschleppt wurden, und die haben sich schnell gefragt, wo sie da gelandet sind, als die Gedärme über die Leinwand geflogen sind.

„Ein Palast für Action, Horror und Porno, da habe ich natürlich ständig durchgelugt, wenn jemand durchging. Das hatte also alles noch diesen Charakter einer ‚verbotenen Frucht‘.“

Nun war ja aber in der Videozeit auch nicht alles Gold. Viele Filme erschienen stark gekürzt oder mit beschnittenem Vollbild, es gab fast ausschließlich Synchronfassungen, oft wurden die Filme einfach nicht gut präsentiert. Trotzdem bezahlen Leute viel Geld für alte Videokassetten. Könnt ihr euch das erklären?

JB: Ja. Das hängt wohl mit dem Alter zusammen. Vor zwanzig Jahren hätte ich mir gekürzte Fassungen in Vollbild nicht andrehen lassen. Heute bin ich da entspannter. Die alten Kassetten sind einfach eine Erinnerung an eine Superzeit. Ich habe jetzt selbst ca. 1000 originale Videokassetten, wie eine kleine Videothek, und ich kann dir zu jeder Kassette eine Geschichte erzählen. Ich muss den Film nicht ansehen, aber mit der Kassette halte ich ein Stück meiner eigenen Vergangenheit in der Hand, wie ein Fotoalbum. Manche zahlen aber auch 300 Euro für eine bestimmte Kassette, einfach weil sie selten ist.



TGIF! Erst das Dreieriset zum Special Price auswählen, dann Bier und Snacks holen, und der Videoabend kann starten



Während die prominent besetzten Toptitel zahlreich vorhanden und auffällig präsentiert waren, fanden Genrefans die wahren Perlen in staubigen Ecken oder hinter Vorhängen

FW: Es ist eine Zeitreise. Natürlich ist das nostalgisch verklärt, die Qualität war oft fragwürdig. Aber bei mir, wie bei Jörg auch, ersetzen die alten Videotapes das Fotoalbum.

Florian Wurfbaum und Jörg Bauer, die Autoren von „Jetzt auf Video“

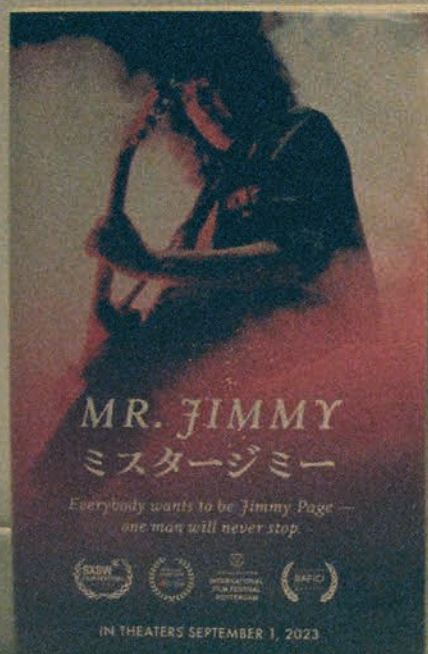


Das Interview führte Peter Vignold

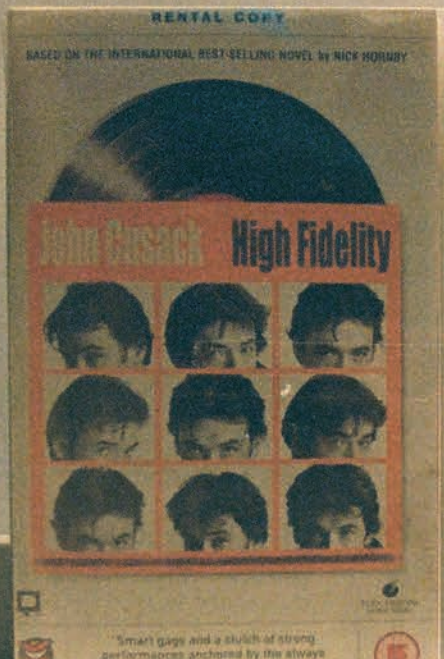
★ Franky's Video Power ★

Freitagabend. Chips und Bier holen. Noch eben in der Videothek an der Ecke Didi - der Doppelgänger zurückgeben und sich beim Stöbern in den Regalen für die Leihkassetten des Wochenendes entscheiden. Heute zur Auswahl:

Die besten 5 Musikfilme – und ein mäßiger von Frank Schäfer



3348
MR
JIMMY



3349
HIGH
FIDELITY



3350
Almost
FAMOUS

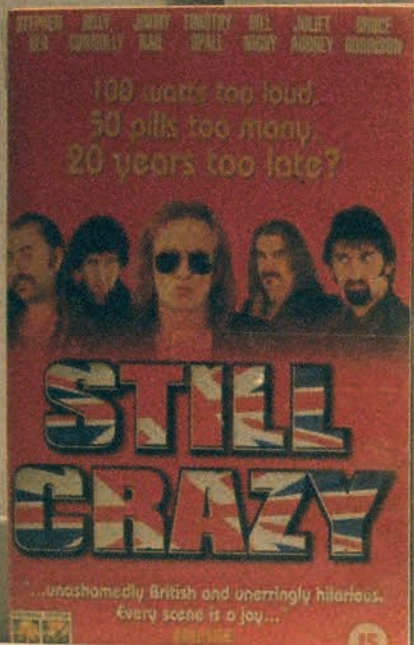
Peter Michael Dowds Dokumentation über den japanischen Jimmy-Page-Impersonator Akio „Jimmy“ Sakurai ist verstörend. Sakurai ist ein Monomane, der seit Jahrzehnten an einer perfekten Imitation des Gitarrengotts arbeitet. Das betrifft Bühnenausfits, Equipment, Amps, Fußpedale, Gitarren, Saiten, Bewegungsabläufe, Phrasierungen und nicht zuletzt die historische Entwicklung. Page spielt „Communication Breakdown“ 1968 anders als 1970 und 1975 sowieso. Dowd dokumentiert die Höhen und Tiefen von Akios Karriere, dessen durchaus erfolgreiche Cover-Projekte alle irgendwann scheitern, weil sein totalitärer Perfektionismus die Mitspieler irgendwann zur Verzweiflung bringt. Man kann den Kopf schütteln über diese freiwillige Selbstverklagung. Man kann ihm aber auch Respekt zollen. Er bewahrt sich nämlich die totale Überwältigung der ersten Begegnung mit Led Zeppelin, indem er sie in einen Prozess der immer größeren Anverwandlung überführt. Das hat natürlich eine metaphysische Dimension. Was versprechen denn Religion, Meditation, Kunst oder Sport? Selbstvergessenheit. Das eigene Ich soll sich gefälligst auflösen, Teil werden von etwas Anderem, Größerem. Gibt Schlimmeres als Led Zeppelin.

Nerdium ist immer auch Weltflucht. Und Kompensation. Wenn das Leben da draußen zu unübersichtlich, unwägbare oder demütigend wird, bietet die Parallelwelt des Steckenpferds einen Rückzugsort. Hier ist der Kenner noch König. Mit seinen Protagonisten Rob, Dick und Barry, der Belegschaft des Londoner Plattenladens Championship Vinyl, gelingt es dem Film, den totalen Fan anschaulich vorzuführen. Die Ser-Liste ist hier das Mittel der Wahl, die Welt in eine übersichtliche Ordnung zu bringen. Je obskurer, desto besser. Sogar Süßigkeiten, die es im Glas gibt, müssen dran glauben. „Wenn einer von euch Rhabarber mit Vanillecreme unter den besten fünf hat, kündige ich“, meint Dick, und es klingt nicht, als würde er einen Spaß machen. Zwischendurch werden ein paar Platten verkauft oder manchmal auch nicht verkauft, weil man den Kunden für unwürdig hält und rauskelt. Hinter dem ganzen Kennergetue steckt natürlich die latente Angst, einen zu kleinen Pimmel zu haben. Rob weiß das selbst nur zu genau: „Wenn ich keine einmalig preisgünstigen Compilation-LPs für neue Freundinnen mehr kaufen kann, kann ich gleich einpacken, weil ich nicht sicher bin, ob ich irgendwas anderes draufhabe.“

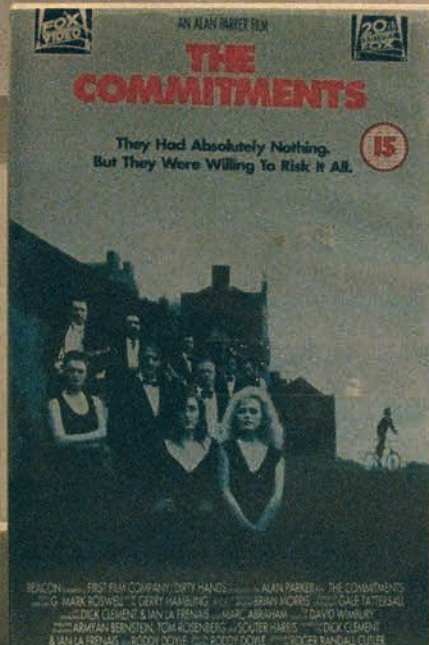
Regisseur Cameron Crowe karikiert hier seine Anfänge als Journalist beim Rolling Stone und fängt so fast beiläufig die Musik und den Geist der siebziger Jahre ein. Ein Beispiel: Der Leadgitarrist der fiktiven Stadionband Stillwater führt bei einer Party mit Fans das große Wort und lässt seinen aberwitzigen, an den jugendlichen Gastgeber gerichteten Sermon von Aufrichtigkeit und Echtheit in die Pointe münden: „In elf Jahren ist 1984, denk mal darüber nach, Mann!“ Und der langhaarige Junge mit Brille hört aufmerksam zu, nickt und meint nach langer Bedenkzeit: „Ich füttere meine Schlange jetzt mit einer Maus. Willst du dabei zusehen?“ Vor allem jedoch nutzt Crowe diese wunderschön sentimentalische Elegie, um ein liebevolles Porträt von Lester Bangs einzuschmuggeln, dem berühmten Rockschreiber und laut Greil Marcus „besten Schriftsteller Amerikas“, der hier von Philip Seymour Hoffman kongenial in Szene gesetzt wird. Als Bangs dem Jungjournalisten anbietet, er solle ihn anrufen, wenn er Probleme habe, und der Junge ihn ungläubig fragt, wann er denn am ehesten zu Hause sei, legt er dieses total ausgebuffte Grinsen auf: „Ich bin immer zu Hause. Ich – bin – nicht – cool!“ So wollte ich auch sein.

Wochenend-Aktion:
Freitag bis Montag Abend = 2 Tage

Musikfilme



3351
STILL
CRAZY



3352
THE
COMMITTH.



3353
HEAVY
TRIP

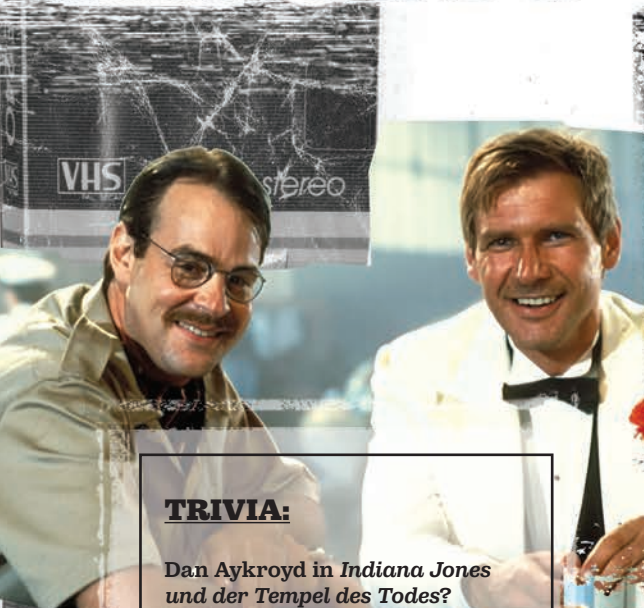
Die Siebziger-Glamrock-Truppe Strange Fruit findet sich 25 Jahre nach ihrer durchaus unfriedlichen Trennung zu einer Reunion zusammen. Wenn alte Käuze, die sich nicht mehr grün sind, erneut aufeinandertreffen, sprühen natürlich die Funken, und Brian Gibsons Film steckt dann auch voller guter Pointen. Vor allem jedoch rührt es einen zu Tränen, wie die Recken immer noch an ihren Wunden und gekränkten Eitelkeiten laborieren, die ursprüngliche Verbundenheit und natürlich die Musik dann aber doch wieder alles ins Lot bringen. Das großartige Ensemble aus englischen Schauspielern, angeführt von Bill Nighy als geckenhafter Leadsänger Ray Simms und Timothy Spall als abgefuchter Schlagzeuger Beano, lässt nie einen Zweifel daran, dass alles genau so gewesen ist. Und zugleich wird man ständig auf das Satirische und also Artifizielle dieser Story gestoßen. Man möchte gern vergessen, dass die ganze Sentimentalität nur ausgedacht ist, „Still Crazy“ lässt einen nicht und entwickelt dennoch diesen unwiderstehlichen nostalgischen Sog. Das liegt nicht zuletzt an der Musik. Die Songs klingen so stimmig, authentisch und gut, irgendwie schade, dass Strange Fruit gar keine richtige Band sind.

Dublin Ende der Achtziger, die Wirtschaft liegt da-nieder, der Alltag ist trist, aber das Pint schmeckt noch, und die Krise weckt die Goldgräberinstinkte von Leuten wie Jimmy Rabbitte, diesem Eulenspiegel, der den Soul nach Irland holen will und mit viel Plebejerschläue die „härteste Arbeiterband der Welt“ formiert – The Commitments. Natürlich muss seine Mission scheitern, das hier ist schließlich Dublin und nicht Los Angeles. Aber was heißt schon scheitern auf der grünen Insel? Jimmy hat einem Haufen desillusionierter Mädchen und Jungs Hoffnung gegeben, ein Ziel, wofür es sich zu kämpfen lohnt, und nicht zuletzt die Gewissheit, dass eine richtige Band zu haben schon Erfolg genug ist. Mehr kann man nicht wollen. Dem Film gelingt es souverän, ir(d)isches Elend im Witz aufzuheben bzw. seine burleske Komik mit einer Melancholie und einem existenziellen Ernst zu grundieren. Kein Wunder, der gleichnamige Roman stammt von Roddy Doyle und besteht fast ausschließlich aus Dialogen. Das Drehbuch wird sich wie von selbst geschrieben haben. Dass Joey „Die Lippe“ Fagan, der musikalische Direktor und Großspinner der Truppe, alle Mädchen aus dem Chor bekommt, hat mich ein bisschen gestört damals, aber das sind Kleinigkeiten.

Eine weitere Metal-Persiflage hat es nicht unbedingt gebraucht, „This Is Spinal Tap“ wird man ohnehin nicht mehr übertreffen. Aber wie immer gilt: Es sind zwar schon alle Witze gemacht, aber noch nicht von allen. „Heavy Trip“ rennt denn auch einige sperrangelweit offene Türen ein und plündert die Klischeekiste. So werden die vier nordfinnischen Landeier der Death-/Black-Metal-Band Impaled Rektum zu ihrem ersten eigenen Song inspiriert, als dem Gitarristen Lotvonen im väterlichen Schlachthaus eine Rentierhälfte in einer Knochensäge steckenbleibt. Die Regisseure inszenieren diese Bandemanzipationsgeschichte, die sich auch bei Klassikern wie Blues Brothers bedient, als burlesk-komische Nummernrevue. Eine skurrile Pointe reiht sich an die nächste, nicht alle Gags zünden, aber durch die Massierung ist dennoch so viel dabei, dass die Szene den Film trotzdem kanonisiert hat. Verraten darf man die Pointen nicht, sonst bleibt nicht viel übrig. Die Regisseure nehmen ihre Protagonisten nicht ernst genug, und so hat die Komik keine existenzielle Erdung. Dass die metallische Grallsuche reine Notwehr ist, weil man die Provinz nicht mehr aushält, nimmt man dem Film einfach nicht ab.

BASF

„BITTE ZURÜCKSPULEN“



TRIVIA:

Dan Aykroyd in *Indiana Jones und der Tempel des Todes*? Bei seinem Cameo in Steven Spielbergs 1984er Klassiker verleiht Aykroyd das Flugzeug der Lao-Che Airlines an Indy. „Nice try, Lao Che.“

„*Alien* is a movie where nobody listens to the smart woman, and then they all die except for the smart woman and her cat. Five stars.“

© 1979 Paramount HF



The Clash

Joy Division

The Smiths

Duran Duran

A-ha

Foto von The Kobal Collection

GESCHENK-IDEEN



Data's (Jonathan Ke Quan) Stunt Coat

The Goonies (1985)
£ 18 450



Radio-Controlled Hero Ghost Trap & Pedal
Ghostbusters (1984) £ 186 960

STANTZ

In der Bildqualität:
SEHR GUT.
*(7 x gut, 2 x zufriedenstellend, 1 x mangelhaft)

test

TRIVIA: Das Durchbrechen der vierten Wand

Aus dem Theater stammt der Begriff der „vierten Wand“, die im Bühnenaufbau zum Zuschauer geöffnet ist. Eine imaginäre Grenze also, die von den Schauspielern nicht überschritten wird.

Wenn wir als Zuschauer mit einem direkten Blick des Darstellers in die Kamera bedacht werden, wird diese Wand durchbrochen.

Ein Stilmittel, das meist in Komödien (Woody Allen, *Deadpool*, *Ferris Bueller*, etc.) oder Sitcoms (*Das Model und der Schnüffler*) verwendet wird. Seltener in anderen Genres, wenn z.B. Beatrix Kiddo *Kill Bill - Volume 2* mit ihrem Monolog einleitet.



© Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.



© 1998 - Paramount Pictures



Und nicht vergessen:

„Das Leben geht ziemlich schnell vorbei.

Wenn ihr nicht ab und zu anhaltet und euch umschaut, könntet ihr es verpassen.“

Ein unabhängiges Psychologen-Komitee bescheinigte Javier Bardem die „realistischste Darstellung eines Psychopathen“ für seine Rolle des Anton Chigurh in *No Country for Old Men*. Außerdem heimste er für die Rolle einen Oscar, einen Golden Globe und einen BAF-Award ein.

SCHWERBEWAFFNET

In einer Romantic Comedy ist ein entwaffnendes Lächeln oft genug. Sobald unser Held jedoch auf einer Mission ist und sich gegen Zombies, unfreundliche Aliens oder einen Yakuza-Clan durchsetzen muss, braucht es etwas mehr als die besseren Argumente und Empathie. In der Charakterzeichnung der Actionfilme ist neben dem Schauspieler, seiner Kleidung und den gewählten Requisiten auch die Wahl der Waffe essenziell, und so werden manchmal die Ballermänner, Hieb- und Stichwaffen selbst zu Ikonen.

Smith & Wesson (Dirty Harry)

„Go ahead, make my day!“ - Clint Eastwood als *Dirty Harry* gilt als harter und zynischer Prototyp des Cops im Kino der Siebziger und Achtziger. Die Filme des „New Hollywood“ zur selben Zeit waren eher links geprägt und mit intellektueller Gesellschaftskritik aufgeladen, bei *Dirty Harry* wurden Probleme mit der Waffe gelöst.

Der Smith-&Wesson-Revolver mit dem Hippiekiller-Kaliber gilt spätestens seit Callahans Sprüchen als Kultwaffe und wird seit 2007 wieder als „Classic Line“ neu aufgelegt.

„Das ist eine .44-er-Magnum, die stärkste Handfeuerwaffe der Welt.“ (Callahan)

Kill-Faktor:     



M41 Pulse Rifle (Aliens)

Als 1986 die Fortsetzung des Sci-Fi-Horrors *Alien* in die Kinos kommt, wird nicht mehr auf leisen Sohlen durch dunkle Korridore geschlichen. „This time it's war“, versprechen die Lichtspielhäuser und wenig später die Videotheken. Die ultracoolen Ripley ist nun mit einer Gruppe Colonial Marines auf Xenomorphenjagd und endlich adäquat bewaffnet.

Das M41 Pulse Rifle wurde von Regisseur James Cameron persönlich entworfen und aus Teilen einer Tommy Gun, einer Schrotflinte und einem Granatwerfer Remington 870 zusammengefrickelt.

Kill-Faktor:     

„I say we take off and nuke the site from orbit. It's the only way to be sure.“ - Ellen Ripley



Daryls Armbrust (The Walking Dead)

Wer schon einmal während einer Zombie-Apokalypse lautlos töten musste, um nicht ganze Herden von gehirnfressenden Untoten auf sich aufmerksam zu machen, weiß Schwerter, Äxte oder eben eine Armbrust zu schätzen! Einziger Haken: Die Geschosse sind ein rares Gut und müssen aus den verwesenden Überresten der Opfer wieder rausgepfückt werden, sobald das Massaker vorbei ist.

Kill-Faktor:     



„Anything happens in that five minutes and I'm yours. No matter what. Anything happens a minute either side of that and you're on your own.“

- Driver

Hammer (Drive)

Hör mal, wer da hämmert: Im jüngsten Streifen unserer Hitliste wird eine der seltsamsten Filmwaffen bemüht - Hammer und Nagel. Der namenlose Stuntman/Fluchtwagenfahrer (Gosling) droht seine Heimwerkerqualitäten am Kopf eines Stripclubbesitzers unter Beweis zu stellen. *Drive* lässt die Neo-Noir-Thriller der 70er und 80er wiederaufleben und mit ihnen den wortkargen Helden in bester Eastwood- & McQueen-Tradition.

Kill-Faktor: ☠️☠️☠️☠️☠️



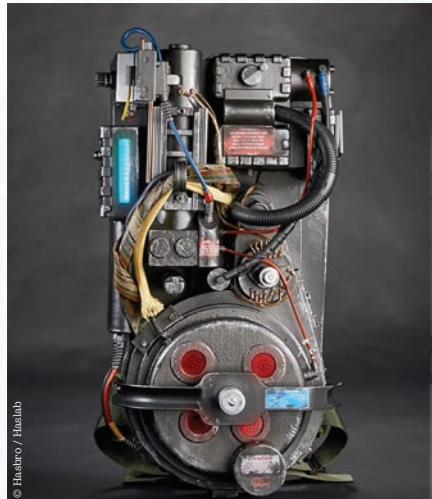
Feueraxt (Shining)

Willkommen im Overlook Hotel! Jack (Nicholson) Torrance ist irgendwann so genervt von seiner hysterischen Frau und dem nörgelnden Blag, dass er wahnsinnig wird, die Axt schwingt und letztlich draußen im Schnee erfriert. Die berühmte Szene, in der Nicholson mit der Axt die Tür einschlägt und sein irre grinsendes Gesicht mit den Worten „Here's Johnny“ zu sehen ist, wurde 127 Mal gedreht und steht im Guinness-Buch als die am häufigsten wiederholte Einstellung für einen Film.

Trivia: Der damals 6-jährige Danny Lloyd (Danny) wusste lange nicht, dass er in einem Horrorfilm mitgespielt hat, da ihn die Crew vom schockierenden Thema des Films fernhielt. Er sah den Film erstmals mit 17. REDRUM!

Kill-Faktor: ☠️☠️☠️☠️☠️

**All work and no play
makes Jack a dull
boy**



Proton Pack (Ghostbusters)

Das *Ghostbusters*-Franchise erfreut sich nach einer Durststrecke wieder großer Beliebtheit, und die Diehard-Fans schließen sich in Clubs zusammen, bauen sich Ecto-1-Cadillacs und cosplayen, was das Zeug hält. Die nötigen Requisiten - allen voran das Proton Pack und die Ghost Trap - sind mittlerweile als detailreiche Replikas für unter 500 Dollar zu haben. Das von Harold Ramis im Film getragene Requisit erzielte 2012 bei einer Auktion 130 000 Dollar.

Kill-Faktor: ☠️☠️☠️☠️☠️



Lichtschwert (Star Wars)

„Die Waffe eines Jedi-Ritters. Nicht so plump und so ungenau wie Feuerwaffen. Eine elegante Waffe aus zivilisierteren Tagen.“

Die Lichtschwerter in George Lucas' Sternensaga gehen als Nachfolger der japanischen Katanas „in einer weit, weit entfernten Galaxis“ durch. Der von Akira Kurosawas Filmen begeisterte Regisseur lehnte die Jedi-Ritter an Samurai an. Mit Erfolg - fortan war die Macht mit dem Boomer aus Modesto, Kalifornien.

Kill-Faktor: ☠️☠️☠️☠️☠️



Survivalmesser (Rambo I-III)

Man weiß nicht, wie viele Survivalmesser damals nur wegen der *Rambo*-Filmreihe über die Ladentheke gingen, aber gefühlt jeder Schulhofrowdy zwischen 10 und 16 hatte die Waffe mit Geheimplatz im Griff auf seinem Weihnachtswunschzettel an oberster Position notiert.

Kill-Faktor: ☠️☠️☠️☠️☠️



Hattori-Hanzo-Schwert (Kill Bill)

Das Meisterwerk von Quentin Tarantino wartet unbestritten mit einigen Styles auf, die sich fest in der Popkultur etabliert haben: Der von Bruce Lee ausgeliehene gelbe Dress mit schwarzen Streifen, der „Pussy Wagon“ oder eben das tödliche Samurai-Kampfschwert. Wenn „die Braut“ Beatrix Kiddo extra nach Okinawa fliegt und dann einen Monat wartet, bis Hattori Hanzo ihr ein Katana anfertigt, dann vermittelt das eine gewisse Dringlichkeit. 60 000 Dollar des Filmbudgets gingen für Schwerter drauf.

Kill-Faktor: ☠️☠️☠️☠️☠️

Vorschau

In der nächsten Ausgabe steht der Style an erster Stelle:

Movie Couture

Ikonische Outfits von Stuntmen, Taxi Drivers, Zeitreisenden und abgebrühten Rebellen.

HEAVY METAL BIKINI

In der Vogue-Sonderausgabe für Drachentöterinnen, Amazonen und Prinzessinnen war es immer schon der saisonübergreifende Evergreen, das „kleine Schwarze“ der Fantasy-Welt.

Carrie Fisher als Prinzessin Leia rockt das knappe Teil in Jabbas Palast. Unzählige leichtbekleidete Kriegerinnen schmückten als Airbrush-Kunst Motorhauben und Stoner-Vans in den 70er und 80er Jahren. Und aus der Fantasy-Kunst ist das unpraktische, sinnentleerte Gebissel ebenso wenig wegzudenken wie aus Comics und B-Movies.

Es lässt sich lediglich vermuten, dass eine gewisse Dejah erstmals in dem Fummel unterwegs war und so den sexy Trend begründete: In „A Princess of Mars“ beschreibt Edgar Rice Burroughs seine Prinzessin Dejah Thoris mit den Worten: „Sie war ebenso wenig gekleidet wie die grünen Marsmenschen, die sie begleiteten, ja, bis auf ihren kunstvoll gefertigten Schmuck war sie völlig nackt, und kein Kleidungsstück hätte die Schönheit ihrer vollkommenen und symmetrischen Gestalt unterstreichen können.“ Auf dem Cover der Erstausgabe von 1917 wird der heiße Feger noch züchtig umhüllt dargestellt, in den Folgejahren fiel der Fummel mehr und mehr, und man beschränkte sich verkaufsfördernd auf den irgendwie exotisch und erotisch zugleich wirkenden Zweiteiler.

So gut wie jeder Fantasy-Künstler der letzten Jahrzehnte hatte in der Folge mindestens eine Interpretation der flotten Rüstung für seine Leinwandheldinnen in Öl parat. Zwar unbequem wie die Hölle, wenn man Carrie Fisher glauben darf. Aber auf dem Mars der heiße Scheiß!



Da George Lucas großer Fan von Frazettas Fantasy-Kunst war, wurden die Entwürfe für Prinzessin Leias Slave-Girl-Kostüm in „Return of the Jedi“ sofort dankend durchgewunken. Weniger begeistert waren die amerikanischen Soccer-Moms, die sich besorgt um die Reinheit ihrer Kids zeigten. So blieb es bis in die 90er die einzige „Star Wars“-Figur, die man nicht als Spielzeug kaufen konnte. Erst die „Vintage Collection“ hatte das Weltraumpüppchen im Blister dann im Programm – für die jetzt erwachsen gewordenen Kids, die mittlerweile dreistellige Summen für die originalverpackte Sammelfigur investieren müssen.



1. Der Künstler Boris Vallejo ist kein Katzenfreund
2. Kultiges Gamecover für „Barbarian II“, Amiga
- 3 & 4. Vans, die nicht jeder hat
5. Cover von Earl Norem für „Star Lord“
6. Teela aus „Masters of the Universe“
7. „Swordsman of Mars“ von Frank Frazetta



ADIDAS SUPER-STAR & RUN DMC

Während der ersten großen Rap-Welle zu Beginn der 80er war noch ziemlich Disco. Gruppen wie The Furious Five oder die Sugarhill Gang rannten in Glitzerklamotten rum und gaben ein aus heutiger Sicht ziemlich fragwürdiges Bild ab.

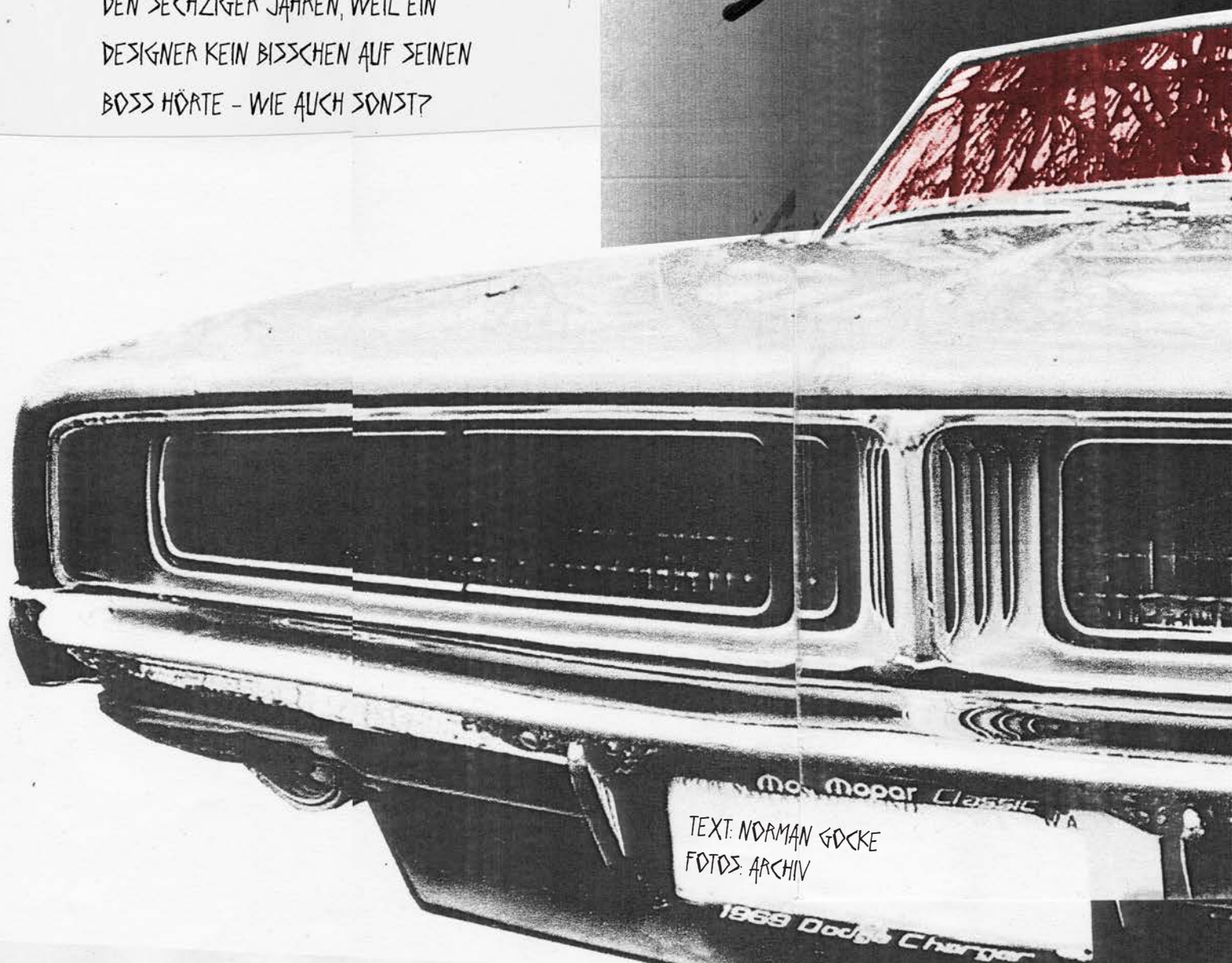
„We ain't wearing that shit“, entscheiden Darryl McDaniels (DMC) und Joseph Simmons (Run) und orientieren sich stattdessen am Everyday-Look der New Yorker B-Boys, Goldketten und Fedora-Hüte - der heiße Scheiß auf den Straßen. Erst 1986er Album „Raising Hell“ dann der Track „My Adidas“. Zu der Zeit ungewöhnlich, denn so was wie offizielles Endorsement gibt es kaum. Die white-on-white superstars tauchen in den folgenden Videos auf und werden zum ersten Kult-Sneaker. Die anderen Firmen folgen, Nike zieht mit Air Force Ones nach, und es entsteht langsam eine Szene um Marken, Styles und ihre Protagonisten.

MY WALK AND ROAM ALL OVER CONCERT
I STEPPED ON STAGE, AT LIVE AID
ALL THE PEOPLE GAVE, AND THE POOR GOT PAID
AND OUT OF SPEAKERS I DID SPEAK
I WORE MY SNEAKERS BUT I'M NOT A SNEAK
MY ADIDAS TOUCH THE SAND OF A FOREIGN LAND
WITH MIC IN HAND, I COLD TOOK COMMAND
MY ADIDAS AND ME CLOSE AS CAN BE
WE MAKE A MEAN TEAM, MY ADIDAS AND ME
WE GET AROUND TOGETHER, WE'RE DOWN FOREVER
AND WE WON'T BE MAD WHEN CAUGHT IN BAD WEATHER
MY ADIDAS, STANDIN' ON TWO FIFTH STREET
FUNKY FRESH AND YES, COLD ON MY FEET
WITH NO SHOESTRING IN 'EM, I DID NOT WIN 'EM
I BOUGHT 'EM OFF THE AVE WITH THE BLACK LEEDENIM
I LIKE TO SPORT 'EM, THAT'S WHY I BROUGHT 'EM
A SUCKER TRIED TO STEAL 'EM SO
I CAUGHT 'EM AND I FOUGHT 'EM
AND I WALK DOWN THE STREET, AND BOP TO THE BEAT
WITH LEE ON MY LEGS AND ADIDAS ON MY FEET
AND SO NOW I'M JUST STANDIN' HERE SHOOTIN' THE GIP
ME AND D AND MY ADIDAS STANDIN' ON TWO FIFTH
MY ADIDAS



DAS BÖSE

DAS DIABOLISCHSTE AUTO ENTSTAND IN
DEN SECHZIGER JAHREN, WEIL EIN
DESIGNER KEIN BISSCHEN AUF SEINEN
BOSS HÖRTE - WIE AUCH SONST?





iller des Syndikats jagen mit ihrem schwarzen 1968er Dodge Charger R/T Lieutenant Frank Bullitt und seinen Fastback-Mustang durch San Francisco, ehe der skrupellose Hornbrillenträger am Steuer und sein Bordschütze mitsamt Dodge in einer freien Tankstelle verglühen. Peter Fonda braucht Kohle, weil Motorsport teuer ist. Deshalb nimmt er die Familie eines Supermarktleiters als Geisel, presst 150 000 Dollar frei und flüchtet wie ein Irrer mit einem 1969er Dodge Charger R/T und Susan George auf dem Beifahrersitz in *Dirty Mary, Crazy Larry* durch Kalifornien, ehe die Fuhre an einem Güterzug zerschellt und explodiert. Die Szene kennt übrigens jeder aus dem Vorspann von *Ein Colt für alle Fälle*. Cade Redman hat ein Aggressionsproblem, ballert in *Cannonball* mit seinem verspoilerten 1968er Dodge Charger im Rahmen des Trans-America Grand Prix

von L.A. nach New York und mobbt währenddessen den mitfahrenden Countrysänger Perman Waters. In *Hi-Riders* terrorisieren schlecht frisierte Jugendliche mit ihren Muscle Cars die Provinz, bis die Cops zurückterrorisieren. Klar, dass auch ein 1968er Dodge Charger mit Sidepipes eine selbsttragende Rolle spielt, sobald es in einem Film aus den Siebzigern um Gangs und Gewalt geht. Seinen kommerziellen Durchbruch hatte der Dodge Charger der zweiten Generation ab 1979 dank der *Dukes of Hazzard*. Zwei nicht so schlaue, aber freundliche Rednecks sagen mit ihrem General Lee getauften 1969er Charger Unrecht, Staatsgewalt und Polizeikorruption in den Südstaaten den Kampf an,

und in jeder Folge der beliebten TV-Serie geht mindestens ein Dodge zu Bruch. 2001 war der cineastische Tiefpunkt des aggressivsten Autos aller Zeiten erreicht. In *The Fast and the Furious*, dem Auftakt der Filmreihe für alle, denen nicht genug Plastik am Auto sein kann, crashte Vin Diesel seinen 1970er Dodge Charger, indem er ihn bei einem Straßenrennen gegen Paul Walker in eine Freightliner-Zugmaschine fuhr. Es brauchte schon einen Quentin Tarantino, um schließlich die Reputation des bösesten Muscle Cars zu reparieren.



ZWEIMAL DODGE IN DEATH PROOF VON QUENTIN TARANTINO:
CHARGER: SCHWARZ = BÖSE - CHALLENGER: WEISS = GUT

Der Fußfetischist aus Knoxville (Tennessee) setzte die Klapperschlange Kurt Russell 2007 in *Death Proof* hinteres Dreispeichenlenkrad eines mattschwarzen 1969er Dodge Charger und ließ ihn als psychopathischen Mädchenmörder auf die Menschheit los, ehe eine Girlgang ihm den Garaus machte. Wann immer Hollywood mit einem Auto die Brutalität und Gefährlichkeit eines Rebellen, Mörders, Kriminellen, Rednecks oder Psychopathen unterstreichen wollte, war der von 1968 bis 1970 gebaute Dodge Charger der zweiten Generation die erste Wahl. Der von 1966 bis 1967 gebaute Dodge Charger der



„DIRTY MARY - CRAZY LARRY“, 1974. MARY DENKT ÜBER DIE RECHTS-VOR-LINKS-REGEL NACH

ersten Generation sah damals sogar futuristischer als sein Nachfolger aus, aber ihm fehlte die Überdosis Testosteron. Der Erste wollte mit seinem Design die Zukunft einläuten und sah im Inneren mit seinen vier Einzelsitzen wie ein luftiges UFO aus, der Zweite war aus jeder Perspektive einfach nur ein schnörkellos böse aussehendes Muscle Car ohne weitergehende Ambitionen.

Von der Performance-Version R/T, bei der der 7,2-Liter-Big-Block die Basis-motorisierung darstellte, wurden 1970 nur zwei Charger in Pink bestellt. Bei einem davon handelte es sich zudem um ein Missverständnis. Der Kunde wollte seinen R/T eigentlich in Beige geliefert haben. 1970, das Jahr, das den Höhepunkt des Muscle Car War darstellte - vom 1970er Charger wurden dennoch nur 49768 Exemplare verkauft. Das Design war in seinen Grundzügen für US-Verhältnisse mit drei Jahren schon lange am Markt, außerdem nahm der brandneue, aber wendigere Dodge Challenger dem Charger Markt-anteile ab. Für 1971 wurde Diran Yazejian



Dodge zwischen 1968 und 1970 auf die Polyglass-Reifen gestellt hatte. Es gab einige Muscle Cars, die schneller als der fette und riesige Charger der zweiten Generation waren, aber kein anderes Auto hatte diese Präsenz und Dominanz. Und im Zeitalter von Aerodynamik, Fußgängerschutz und Konzernstrukturen, die keine große Kunst mehr erlauben, wird da auch nichts mehr nachkommen. Am Second-Generation-Charger wird sich die Populärkultur dagegen noch im nächsten Jahrhundert abarbeiten. Der am 13. März 2019 im Alter von achtzig Jahren gestorbene, unbeugsame Richard Sias hat sich selbst ein reifenmordendes Denkmal gesetzt.

damit beauftragt, einen komplett neuen Charger zu designen. Der war auch ganz cool, aber nicht so geil wie der, den

achtzig Jahren gestorbene, unbeugsame Richard Sias hat sich selbst ein reifenmordendes Denkmal gesetzt.

KEIN ANDERES AUTO HATTE DIESE PRÄSENZ UND DOMINANZ

Gib GAS du Memme!

- Original Drivestyle und Autopunk seit 1999
- Unzensiert, unelektrisch & unangepasst
- Sexistisch, selbstbefriedigend & schamlos
- Individuell, idiotisch & idealistisch
- Jetzt volltanken auf www.motoraver.de

MOTORAVER

auto.punkz.magazin.

ROCKSTAR CHARGER



1972

Unsere subjektive
Clip-Auswahl, einmal
ein 72er Charger im
Song namens „1979“, ein
Guilty Pleasure und zu
guter Letzt noch eine
Perle für die Political-
Correctness-Schublade.

VCR auf
„REC.“

WASHING PUMPKINS



SPICE GIRLS

1989

DAYTONA

PARKPLATZ AM
„DUKES OF HAZZARD“-SET



JESSICA SIMPSON

-GOLDSTADTEN-
FLAGGE

-BIKINI-
MAUS

-V8 VERBRENNET

-BESCHISSENES
COVER DES
N.-SINATRA-
KLAUSERS



Wer jetzt Bock bekommen hat, seinen ollen Hyundai im nächsten Kanal zu versenken und stattdessen breitbereift und gut motorisiert durch das Feindesland zu gleiten, der darf aufatmen. In Olfen hat Oliver Zinn mit seinem Moparshop die Anlaufstelle für alle Chrysler/Dodge/Plymouth-Fanatics ins friedliche Münsterland gepflanzt. Im unscheinbaren Industriegebiet treffen wir Oli und lassen uns durch die Werkstatt führen.

MOPAR SHOP



„Sowohl alte Hasen, die selber schrauben, als auch Full-Service-Kunden oder US-Car-Frischlinge zählen zu unserer Kundschaft“, beschreibt der Mopar-Kenner die Käufer seiner amerikanischen Klassiker und ergänzt: „Oft sind die Interessierten überrascht, wenn sie erfahren, dass es so gut wie jedes Teil neu zu kaufen gibt und die Versorgungslage besser ist als bei den meisten europäischen Durchschnittswagen.“ Die Szene in den USA ist eben riesig und somit auch die Nachfrage - und das Angebot - an Tuningzubehör, Serienequipment und ganz trivialen Anbauteilen. Der Moparshop ist bewusst spezialisiert auf die brachialsten Produkte des Chrysler-Konzerns und zudem auf die Baujahre von 1962 bis 1978. Das schränkt zwar die Kundschaft ein, bietet aber auch Potenzial. „In unserem Lager haben wir fast jedes Teil vorrätig. Wir kennen den amerikanischen Markt genau und haben auch ein Auge auf alle Neuerungen und Entwicklungen.“

Auf die Frage nach dem Supertrumpf gibt es nur eine Antwort:

„Nach wie vor sind die Charger der Baujahre 1968 und 1969 am beliebtesten.“ Manche Dinge ändern sich halt nie. Ein Paradigmenwechsel hat jedoch auf den Bankkonten stattgefunden. Bis in die Neunziger galten Challenger, Roadrunner & Co. noch als günstige Alternative zu den überbeurteilten Zahnarzt-Boliden Mustang oder Corvette.

„Da aber mittlerweile unter 50k kaum ein guter Charger zu finden ist, sind die Zeiten der mattschwarz gerollten Rockerkarren vorbei“, erinnert sich Oliver an die Gründerjahre Mitte der Neunziger.

„Unsere Kundschaft ist jedoch immer noch bunt gemischt und lässt sich weniger durch die soziale Schicht eingrenzen. Vielmehr ist zu beobachten, dass oftmals lang gehegte Träume erfüllt werden.“ Durch Sterbefälle im Umfeld oder andere Tragödien werden wir hin und wieder auf unser eigenes, mickriges Leben aufmerksam gemacht, und dann setzt der „Life is too short for boring cars“-Reflex ein. Midlife-Crisis? Kann sein. Aber wenn es schon früher als erwartet durch Herzversagen zu Ende geht, dann wenigstens mit 440cui.



Oben:
Der Showroom in Olfen – Dreams for sale!

Mitte & rechts:
Die Moparshop-Werkstatt
„Chewie, bring mir den Hydroschraubenschlüssel“

Fotos von Jan Meininghaus
mit Canon EOS 300N auf Ilford XP2

1991:
Oli mit seinem ersten Charger



Fotos: Sven Wedemeyer

MOFA LIEBE



Die ZÜNDKATZEN sind 'ne wilde Allgirl-Biker-Gang. Marodierend unterwegs auf den Landstraßen der Pfalz mit 25 km/h.

Zwischen Kerzenwechsel und Ausfahrt sprachen wir mit Wildfang Katz G. über die farbenfrohe Mofa-Bande.

Hey Katz, wie viele Mitglieder seid ihr, und worum geht es den Katzen?

Wir sind ein eingetragener Verein und sind zurzeit sieben aktive Katzen. Bei uns geht es rund ums Mofa - vor allem ums Fahren und um die Mofagemeinschaft.

Seht ihr so was wie einen Trend/Boom beim Thema Mofa, oder bleibt es bei der eingeschworenen Gemeinschaft? Wie sieht es mit Nachwuchs aus, sind Kittens in Sicht?

Das Mofa ist nicht nur Kult, sondern in den letzten Jahren zum absoluten Boomgegenstand geworden. Als wir 2013 als erste Mädelsbande angefangen haben, waren Mofas noch erschwinglich. Auch hier regeln Angebot und Nachfrage den Markt. Sich 2023 ein funktionierendes Mofa zu kaufen, ist eine teure Sache. Unsere Kittens produzieren wir dank Girlpower selbst (lacht).



Straight outta Südpfalz - mit 50 Kubik und 1,5 PS

Die Mofas, die Kutten, der ganze Style - der aufmerksam kombinierende Betrachter erkennt messerscharf den Einfluss der 70s und 80s beim Kickstart. Ihr wirkt jedoch zu jung, um das damals selbst miterlebt zu haben. Täuscht das, oder habt ihr einen anderen Zugang zur Achtziger-Nostalgie?

Unsere Altersspanne geht von den Baujahren 1976 bis 1996. Mofa fahren war für viele von uns als Teenager ein Traum, der nicht erfüllt wurde. Die 80er liegen uns allen ein bisschen im Blut, das hört man auch an unserer Musik, die ja in Richtung Neue Deutsche Welle geht. Auch unsere Mofas sind aus den späten 70ern oder Anfang 80er Jahre.

Erzählt mal was über die Höllenmaschinen, die ihr reitet. Schraubt ihr auch selbst?

Wir fahren die gängigen Klassiker: Hercules, Puch, Zündapp und Kreidler. Natürlich wird nach verborgenen Schätzen gestöbert. Alle unsere Mofas haben tatsächlich eine besondere Herkunftsgeschichte, ob bei einer Fernsehshow bei DMAX gepimpt oder auf dem Sperrmüll voll funktionsfähig gefunden.

Wir schrauben auch selbst, solange es nicht an den Motor geht. Mit den gängigen Problemen, z.B. Vergaser reinigen, Zündkerzen, Brems- und Kupplungszüge tauschen, lernt man schnell umzugehen.

Keines unserer Mofas ist getunt, da bei uns die Polizei sehr aktiv ist.

„Das Mofa ist nicht nur Kult, sondern in den letzten Jahren zum absoluten Boomgegenstand geworden.“

Partys feiern, Rennen fahren und tanzen: Auf welchen Veranstaltungen seid ihr so unterwegs, wo trifft ihr Gleichgesinnte, und wo fühlt ihr euch zu Hause?

Unterwegs waren wir stets auf dem Red Bull Alpenbrevet oder Ötztal Moped Marathon. Leider gibt es beide Veranstaltungen nicht mehr. Übers Jahr sind wir auf verschiedenen Festen befreundeter Clubs. Meist wird gefeiert und eine Ausfahrt gemacht. Wir selbst sind ja in diesem Jahr zehn Jahre alt geworden und haben ein rauschendes Fest hingelegt. Populärste Sause im Mofajahreskreis ist das Clubtreffen aller Mofaclubs im September, das legendäre Mofacamp. Unser Zuhause, die „Edelbronx“, haben wir vor zwei Jahren beim Abriss unseres Hauptquartiers, einer alten Schuhfabrik, verloren. Das war der Dreh- und Angelpunkt, mit Werkstatt, Hebebühne, Benzingesprächen und Feierabendbier an der Feuertonne.

Steht ihr in Kontakt zu anderen Mofa-Gangs (Die Kobras, Heiße Kette usw.)?

Die Mofamenschen kennen sich untereinander. Mit den fabelhaften Kobras sind wir sehr gut befreundet, wir haben sogar eine Fernsehshow zusammen gedreht. Leider sehen wir uns aber aufgrund der räumlichen Distanz wenig, was schade ist. Selbstverständlich fährt man viel mit den heimatnahen Clubs und feiert auch intensiv. Bei uns sind das z.B. die bombastischen Black Panthers.

Mofas und Rock'n'Roll, das ist wie Nitro und Glycerin. Was hat es mit der Zündkatzen-Band auf sich? Hobbyprojekt oder Stadionrock?

Entstanden ist das Zündkatzen-Musikprojekt, da wir selbstverständlich eine Hymne brauchten. Und die haben wir dann mit „Zündkatzen sind bereit“ 2013 schon geschrieben. Während des Lockdowns entstanden dann weitere Songs, sodass die EP „Mofaliebe“ mit sechs Songs rund um Mofa, Liebe und Entschleunigung zustande kam. Die neueste Single „Tochter des Rheins“ ist seit Juni überall zu hören.

Ob es uns live geben wird, ist nicht ausgeschlossen. Dann auf jeden Fall Rock am Ring, Main-Stage-mäßig. Inspiration zu unseren Songs finden wir bei Krümmer, Gelt et Nelt oder dem Napalm-Duo & den Wildleckern. Sensationelle regionale Bands.

Wie zur Hölle kommt man auf die Idee, ein Kochbuch zu schreiben?

Unser Buch *Mit dem Mofa durch den kulinarischen Jahreskreis* ist tatsächlich mehr als ein Kochbuch. Es geht um einen Roadtrip über 12 Monate mit den Zündkatzen und den Mofas. Zu jedem Monat gibt es Mofaerlebnisse und Geschichten, verbunden mit Essen und Trinken, weil das einfach zum Feiern und Fahren dazugehört. Wer sich schon immer gefragt hat, wieso in Bremen „Altöl“ getrunken wird oder warum es an Christi Himmelfahrt bei uns oft „Hasenbraten“ gibt, kann das nachlesen und auch kochen.



SISSII & IHRE HONDA

„Motorrad fahren ist eines meiner liebsten Hobbys. Ich komme mit zwei Kindern leider nicht mehr so oft dazu, aber ich glaube, ich genieße es dann umso mehr, vor allem die Ruhe.

Viele geben diese Leidenschaft ja auf, wenn sie Kinder bekommen, aber das könnte ich nicht. Moped fahren liegt bei mir im Blut, mein Papa ist auch immer mit mir zusammen gefahren. Und ich freue mich schon auf die Zeit, wo ich meine Jungs mitnehmen kann. Und die haben Bock, wenn ich in der Werkstatt bin, sind die beiden immer dabei. Fritz erzählt immer, dass er sich 'n Moped bauen möchte und mir natürlich auch.

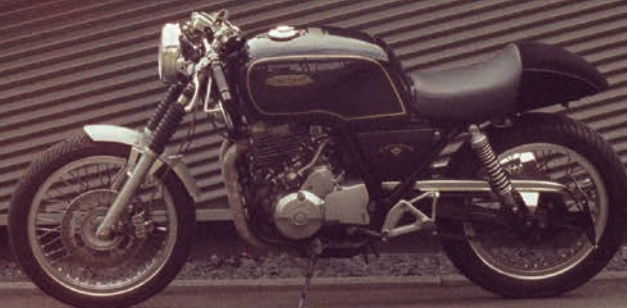
PORTRÄT

Prototypen von der Sorte, die nie zur Massenproduktion in Betracht gezogen wurden

Er sucht sich allen möglichen Kram in der Halle zusammen, spielt und baut sich was.

Musik ist immer dabei, am liebsten Blues Rock, da kann ich mich am besten in den Melodien und den Songtexten verlieren. Auf dem Motorrad hör ich schon mal Musik, aber ich mag auch die Ruhe, das Alleinsein, nur den Motor hören, einfach fahren, mal auch ohne ein bestimmtes Ziel, einfach aus der Stadt raus, die Landschaft genießen, die Luft riechen, den Wind um sich spüren.

Auf dem Moped bekomme ich meinen Kopf frei, kann den Alltagsstress von mir lösen und mich vielleicht auch mal woanders hinträumen.





Das Garagenleben war für zwei Jahre total eingeschlafen, ich teile mir eine Halle mit ein paar Freunden. Keiner war mehr da. Jeder war mit seinem eigenen Business beschäftigt. Arbeit, Familie, Eigenheim ... und ich musste was ändern. Ich wollte wieder da sein, wieder schrauben, wieder fahren. Ein Freund von mir und ich haben uns mit den Kindern dann jede Woche getroffen und die BMW R 45 fertiggemacht.

Das hat dazu geführt, dass nach und nach alle wieder Blut geleckt haben. Halle auf Vordermann gebracht, umgeräumt etc., wieder zusammen gegrillt und 'ne gute Zeit gehabt. Das hab ich sehr vermisst und freue mich sehr darüber, dass meine Freunde ihre Leidenschaft wiedergefunden haben.“



Fotos von Daniela Loof mit Canon AE1 auf Kodak Portra 400, Ilford XP2

Über TITUS DITTMANN

ist eigentlich alles gesagt. Fertig. Kurzes Feature.

Aber im Ernst, vom Bundesverdienstkreuz, von Lobeshymnen und Begriffen wie *Skateboardpapst* oder *Wegbereiter* im lokalen Fachblatt der IHK bis zum elitären Diss der selbsternannten „Keep-it-real-Underground-usw.“-Skateszene ist alles dabei.

Als wir uns auf den Weg nach Münster machten, wollten wir irgendwo dazwischen so etwas wie den „wahren Titus“ aufspüren. Denn dass der Typ polarisiert, ist klar. Und so finden wir uns in einem mehrstündigen Gespräch wieder:

Hey Titus, ohne Umschweife die Gretchenfrage für jeden Skater, der sich für besonders „real“ hält: Ist das noch Leidenschaft oder schon Business?

Das stellt für mich gar keinen Gegensatz dar. Die Leidenschaft ist durchgehende Grundlage. Aber ich bin auch ein ehrgeiziger Typ, und egal, wo ich antrete, will ich auch Anerkennung und gut sein. Das gilt im Sport ebenso wie im Business.

Erst habe ich mich als Schullehrer ohne Gewinnabsicht für die Szene engagiert, dann hab ich gemerkt, dass Business auch richtig Spaß machen kann, und habe beides sportlich gesehen. Klar wollte ich der Größte und Beste sein. Titus war ja auch über zehn Jahre lang das größte Skateboard-Unternehmen weltweit mit über 500 Mitarbeitern. Es ist doch wie beim Skaten: Man will unbedingt diesen einen Trick schaffen, fällt ständig auf die Schnauze, steht aber immer wieder auf, bis man den Trick beherrscht.

Sowohl beim Skaten als auch im Geschäft geht es um Resilienz, dicke Haut und Durchhaltevermögen.

Nicht aufgeben und sich immer wieder aufrappeln.

In den schwierigen Jahren des missglückten Börsengangs mussten wir alles, selbst die Lebensversicherung, einbringen, und es hat uns nicht viel ausgemacht.

Kohle hat für mich immer nur eine untergeordnete Rolle gespielt. Nicht dass ich sie nicht gerne hätte. Mit Kohle kann man ambitionierte Projekte realisieren und so was wie „*skate-aid*“ umsetzen.



EIN STEINIGER WEG

Auf absoluter Sparflamme habe ich in den USA die ersten Skateboards zusammengetragen. In einem gemieteten Wrack von einem Kombi mit abgeklebtem Tacho, um die gefahrenen Meilen nicht zahlen zu müssen. Und einer Matratze aus dem Second-Hand-Shop auf der Ladefläche zum Pennen.

Meine Sprachkenntnisse beschränkten sich auf „Thank you“ und „Skateboard“. Die heiße Ware wurde in der Dreckwäsche nach Hause geschmuggelt und an die Schüler zum Selbstkostenpreis weiterverkauft. Das fragwürdige, aber erfolgreiche Geschäftsmodell „Verkauf ohne Gewinn“ hat sich erst 1984 geändert. Der bequeme Lehrerberuf war Vergangenheit, und es galt, eine kleine Familie damit zu ernähren.

Das Vorurteil, das Titus mit der gesamten 68er-Generation teilte - Unternehmer sind alle scheiße -, wurde überdacht:

Unternehmer können die geilsten Typen sein, weil sie mehr Möglichkeiten haben und sich so sozial verhalten, dass sie die Welt verändern.

Die Schublade des bösen Geschäftsmannes musste Titus auch für sich selbst erst mal schließen.

Jeder Gewinn wurde direkt wieder in die Idee investiert. In das Team, transportable Halfpipes etc. Die Weltmeisterschaften waren eigentlich Zuschussgeschäfte, das Monster Skateboard Magazine warf nichts ab und wurde anfangs kostengünstig im Copyshop produziert.

Blumenkinder, deutscher Herbst und Helikopter-Eltern.

Die siebziger Jahre waren die geilsten und freiheitlichsten Jahre mit höchster Toleranz. Du konntest rumlaufen, wie du wolltest. Als Hippie oder als Dingsbums, und selbst das Establishment hat höchstens mal gesagt: „Ey, guckt euch die Bekloppten an.“ Wir haben uns so frei gefühlt und das umgesetzt, wofür heutige Generationen kämpfen. Gleichberechtigung auf Augenhöhe zum Beispiel. Es war hip, tolerant zu sein, und man respektierte die anderen Meinungen, anstatt sofort draufzuhauen.

Es gab aber auch viel Scheiß damals: den Kalten Krieg, Terror von links und rechts, Ölkrise usw.

Klar hat die Politik immer schon Mist gebaut. Aber die Gesellschaft hat anders reagiert. Mit Friedensmärschen und Demonstrationen zwar, aber immer mit Toleranz gegenüber Andersdenkenden. In der Kneipe wurde auch hitzig diskutiert, sogar über erstaunlich ähnliche Themen wie heute. Jedoch immer friedlich miteinander, und man durfte gegen den Strom schwimmen. Anti zu sein, war ein Teil des Spiels.

Titus ist als Teil der Babyboomer-Generation im Nachkriegs-Deutschland groß geworden und hat früh gelernt, mit Verzicht umzugehen.

Das hat mich geprägt. Bei der heutigen Jugend ist das anders. Von Geburt an kriegen die Kinder beigebracht, sie wären der Mittelpunkt der Welt. Alles hat sich um sie zu drehen. So erziehen wir eine Generation von Egoisten. Bei uns hieß es noch: Erst kommt die Gesellschaft, dann kommst du. Heute ist das genau umgekehrt, und das tut der Gesellschaft nicht gut.

Nicht mehr das Auto ist das Statussymbol, sondern das Kind mit dem Einser-Abi. Diese Erwartungshaltung und die Helikopterüberwachung ist für viele Kids eher schädlich, und sie können viel schwerer zu eigenverantwortlichen Erwachsenen werden.

Eigenverantwortung und selbstbestimmtes Lernen sind ganz hohe Güter, und die Kids sollten sich bewusst sein, Herr über ihr eigenes Leben zu werden. Nicht das Handy und auch nicht die Erwachsenen sollten ihr Handeln zu jeder Minute des Tages bestimmen. Die richtige Balance aus Selbstsozialisation und Fremdsocialisation ist die ganz große Herausforderung. Das Skateboarden bietet Jugendlichen da eine wunderbare Möglichkeit.

„Heute ist nicht mehr das Auto das Statussymbol, sondern das Kind mit dem Einser-Abi.“







Was hat Skateboarden aus dir gemacht, und wie hat es deine Entwicklung beeinflusst?

Als Kind und Jugendlicher mit ADHS wurde ich schnell zum Störfaktor aller Schulen. Der härteste Spruch eines Lehrers vor der Klasse war: „Wenn aus euch im Leben nichts werden soll, müsst ihr nur sein wie der Titus!“ Deshalb hatte ich vor dem Skateboarden wenig Selbstbewusstsein und ständig nach Anerkennung gestrebt. Als ich dann recht spät - mit fast dreißig - Skateboarden entdeckt habe und mit meinen Schülern dieses neue Ding durchgezogen habe, war ich unter den ganzen Teenagern derjenige mit der meisten Lebenserfahrung. So fiel mir die Rolle des „Machers“ quasi von ganz alleine zu. Wenn dann der vierzehnjährige Claus Grabke mit seiner Idee für ein Skateboard-Magazin ankam, war ich der angehende Studienrat mit genug Erfahrung, der so ein Projekt mit ihm und den Kids durchziehen konnte. Ich konnte organisieren, mit den Behörden reden und auch so was wie einen Skatepark bei der Stadt durchdrücken.

Die Titus-Disser der Szene, die mit „Titus immer im Fernsehen und immer große Klappe“, übersehen oft, dass ich mich selbst ja nie als großer Skateboarder gesehen habe, sondern als Teamchef oder der Songschreiber einer Band. Für mich war es damals etwas Neues, jemand zu sein, ich habe aber die damit verbundene Verantwortung mit Begeisterung angenommen. Showteam, Halfpipe,

Magazin, Skatepark - wir haben einfach gemacht und fühlten uns plötzlich wie die Superstars. So wurde ich von dem ADHS-Kind, das keiner ernst genommen hat, von der Presse zum Oberguru gemacht. Mit meinem Namen auf der Halfpipe und dem eigenen Team.

Erst wird man überhaupt nicht wahrgenommen, und dann plötzlich zu viel. Das hat natürlich etwas mit mir gemacht. Oft geht Erfolg ja auch mit großen Selbstzweifeln einher. Dann fehlt das natürliche Selbstbewusstsein, und man muss ständig den Beweis durch Anerkennung anderer einholen, dass man die coole Sau ist.

Du hast einen großen Garten, warum machste nicht Schluss mit dem ganzen Stress, sondern immer weiter?

Warum halte ich Vorträge, warum schreibe ich Bücher? Warum mache ich skate-aid? Weil ich merke, wie wichtig die Sinnstiftung, aber auch die Anerkennung der Öffentlichkeit für mich ist. Ich komme gerade aus Uganda, wo ich mir seit fünfzehn Jahren für die Kids in den Slums den Arsch aufreißt. Ich hatte Tränen in den

Augen, weil ganze Familien mir dankbar sind für die Aufbauarbeit der letzten Jahre. Der von uns gebaute Skatepark ist immer voll. Aus einem gefährlichen Slum wurde ein cooler Hotspot! Wir haben da für die Jugend wirklich positiv etwas bewirken können!

SCHEITERN

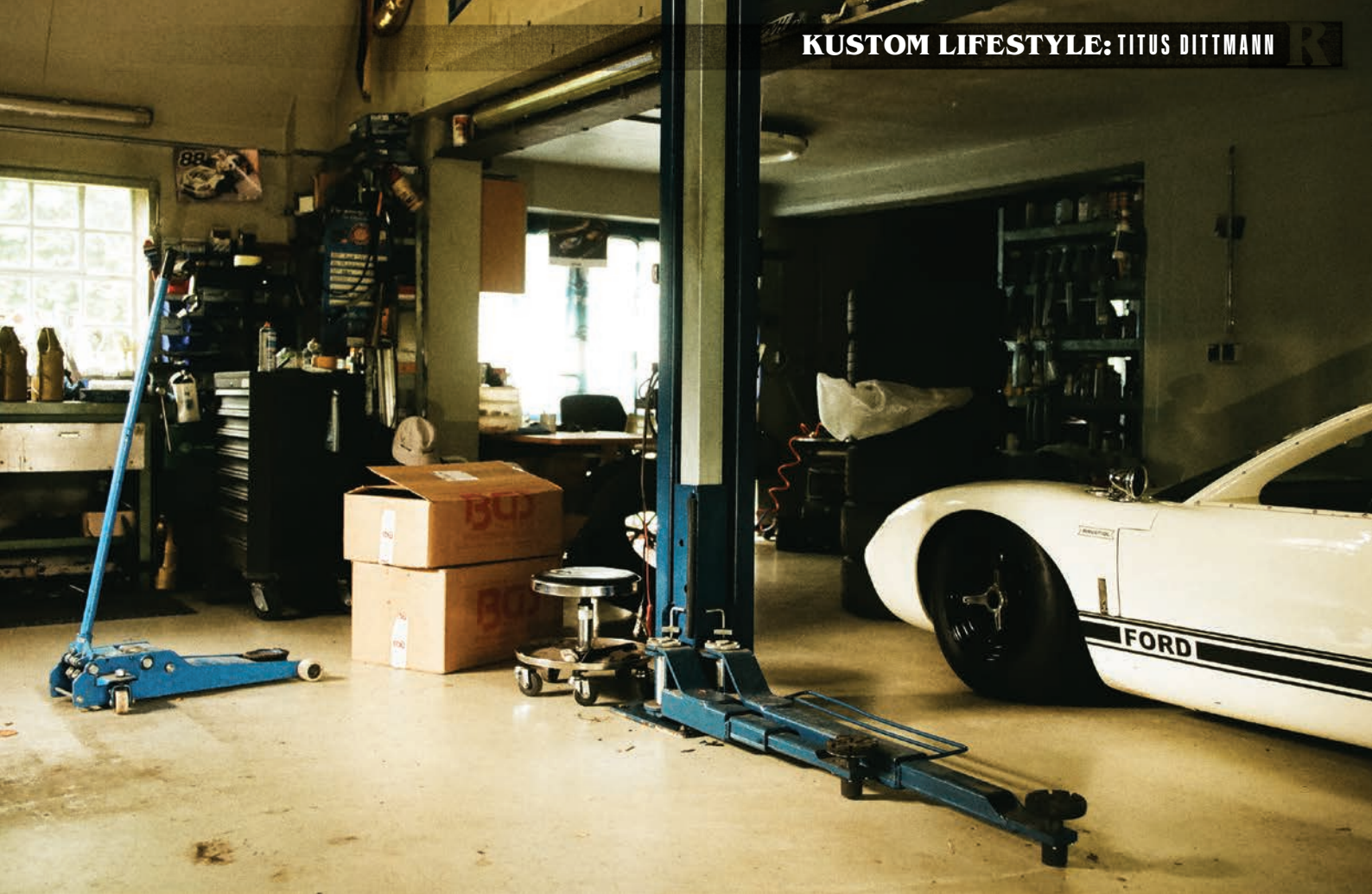
Die Gesinnung als Skateboarder mit hinfallen und immer wieder aufstehen ist doch eigentlich eine Grundhaltung und nicht aufs Skaten beschränkt.

Skateboarden in den 70er bis 90er Jahren hat genau die Individuen angezogen, die eh schon mit Freiheitsdrang, Rebellion und Selbstbestimmung ausgestattet waren. Und wenn man nicht so gesegnet war, konnte Skateboarden diese Eigenschaften fördern.

Diese Verbindung zwischen Skateboardfahren und dem Leben nutzen wir auch pädagogisch bei **skate-aid**.

Beim Skaten lernen die Kids Leistungsbereitschaft, Fokussierung, Leidenschaft und vieles andere. Wenn du wochenlang übst und dann deinen ersten Ollie schaffst, wird dein körpereigenes Belohnungszentrum mit körpereigenen Drogen überschüttet, das sogenannte Selbstkonzept wird auf das nächste Level gehoben. Diese stufenweise Art zu lernen lässt sich auf das ganze Leben anwenden.

„So wurde ich von dem ADHS-Kind, das keiner ernst genommen hat, zum Oberguru gemacht“



„Der von uns in Uganda gebaute Skatepark ist immer voll. Aus einem gefährlichen Slum wurde ein cooler Hotspot. Wir haben da für die Jugend wirklich positiv etwas bewirken können!“



GEAR-HEAD FOR LIFE

Mein erstes eigenes Auto war 1968 ein NSU-Fiat Jagst 770. Die läppi-schen 10 Mark Taschengeld haben bei weitem nicht zum Kauf gereicht, sodass ich sechs Wochen Fließbandarbeit in der Matratzenfabrik abgerissen habe. Die so verdienten 600 Mark sind dann bis auf den letzten Pfennig beim Fiat-Kauf draufgegangen.

Für das erste DIY-Customizing konnte ich dort auch gratis Stoff für die Sitzbezüge abstauben. Umsonst gab es jedoch nur hellblau mit rosa Blümchen. Die so veredelte komplette hintere Schaumgummi-Liegefläche war dem ein oder anderen weiblichen Passagier nach dem Discobesuch dann aber zu suspekt.

In Outlaw-Manier haben wir noch nachts an der Fiat-Werkstatt die fehlenden Rücklichter an den Fahrzeugen abgeschraubt. Ganz ohne schlechtes Gewissen, denn es schadete ja lediglich dem Establishment, und als jugendlicher Rebell war man eh im Recht. 1969/70 eben - den Reichen nehmen und den Armen geben.

„Pläne sind für den Arsch oder für die Bank.“

„WIR SIND PAPST“

Die sogenannten Alt-Skateboarder reiben sich daran, dass Journalisten gerne vom „deutschen Skateboard-papst Titus Dittmann“ schreiben.

Die Presse sucht doch nur nach griffigen Headlines, ohne groß nachzudenken. Am nächsten Tag regen sich dann wieder viele alte Weggefährten über Formulierungen auf, weil sie sich selbst als Gralshüter der Szene sehen. Es wird geschimpft und gezetert. Womit wir wieder am Anfang sind. Warum nicht einfach leben und leben lassen?

Momentan lebe ich ja sozusagen von meinem Gesicht. Da ich keine Ersparnisse habe, verdiene ich meinen Lebensunterhalt als Buchautor, Keynotespeaker und Markenbotschafter für Citroën, Kind Hörgeräte, Bad Meinberger. Ich komme so ganz gut über die Runden. Mein neuestes Buch wird übrigens den Titel tragen: Meine Auto-Auto-Biografie. Dort kommen über 100 Autos vor, die mein Leben geprägt haben.

Einmal im Jahr veranstalte ich eine Charity hier in meinem Garten. Darauf hatte ich auch privat Bock, und alle meine Freunde kommen, müssen aber auch alle spenden und werden gemolken. So bleiben dann für skate-aid am Ende 20 000 Euro übrig, und ich habe eine coole Party jedes Jahr. Ist doch wunderbar für alle. Dann lebe ich halt für skate-aid, ist das eben mein Ding.

Five Year Plans?

Pläne sind für den Arsch oder für die Bank. Ein Schachspiel wird ja auch nicht vom ersten bis zum letzten Zug geplant. Man merkt zwischendurch, wie komplex alles ist und dass es eben nicht planbar ist. Und das Leben ist noch viel komplizierter. Entweder du behinderst dich mit deinem tollen Plan, weil eigentlich viel mehr entstehen könnte. Oder du rennst vor die Wand, weil du zu unflexibel bist und den Plan zwischendurch immer wieder zerreißen und neu machen müsstest. Klar stelle ich mir in meiner Phantasie ein „worst case“ und ein „best case“ vor. Allerdings nur, um abzuschätzen, ob ich mit dem worst case leben könnte. Viel wichtiger ist es, ein sich öffnendes Zeitfenster zu sehen und zu nutzen. Viele gehen nicht hindurch, weil ihnen ihr toller Plan im Wege steht. Natürlich trifft die Lebensweisheit „einfach machen“ nicht immer zu. Aber wenn du vorher abgewogen hast, was passieren kann, und du es dir zutraust, dann mach es! Wenn es dann schiefgeht, übernimm aber auch die Verantwortung und sei bereit dafür.

Fotos von Leopold Achilles mit Nikon F100 und Olympus μ-II auf Kodak Portra 800, Ilford Delta 400 SW und Kodak Gold 200. Entwickelt und gescannt bei Photofactory in Dortmund.

www.titus-dittmann.de
www.skate-aid.org





HELGES ZEITMASCHINE

Früher war alles besser, sagte meine Oma immer und alzheimerte sich eine Vergangenheit zusammen, die bestimmt nicht nur heile Welt und Trallala war. Ein aktueller Blick auf unsere Algorithmus-gesteuerte ADHS-Gesellschaft bestätigt Omas Ansage. Ich diagnostiziere Burnout, digitalen Empathie-Verlust und frustgesteuerten Konsum-Overkill in Echtzeit. Um uns selbst wieder daran zu erinnern, dass es nicht immer so war, reise ich mit euch zurück in analoge Zeiten.

Heute: Das Jahr 1984!



Zeitreisen sind möglich, das ist ja wohl klar. Bereits 1895 schickt H.G. Wells den britischen Erfinder George mit seiner Steampunk-Zeitmaschine zu den Eloi und Morlocks ins Jahr 802701, um zu zeigen, wie scheiße es laufen kann mit der Menschheit. 1966 wird es auch nicht besser: Durch den Time Tunnel gehen zwei überneugierige Forscher direkt ins Jahr 1912 an Bord der sinkenden Titanic. Erst 1985 werden Zeitreisen präziser. Der verrückte Wissenschaftler Dr. Emmett L. Brown erfindet den Flux-Kompensator und eine Zeituhr, in die man schönere Reiseziele eingeben kann. Schießereien im Wilden Westen 1885 oder echter Rock'n'Roll 1955? Na klar, kann man alles erleben, wenn man einen umgebauten DeLorean hat. 1984 haben wohl die meisten REKORDER-Leser selbst miterlebt, wir beschleunigen trotzdem auf 88 Meilen pro Stunde und bringen die Zeitmaschine exakt am 24. Januar 1984 zum Stehen. **Apfelbauer Steve Jobs schaltet den ersten Macintosh ein**, und für 7200 D-Mark bekommen die damals noch nicht benannten Computer-Nerds einen 128k-Klotz mit 9-Zoll-Monitor. Im selben Jahr empfängt die TU Karlsruhe die erste computerbasierte briefähnliche Nachricht Deutschlands. Die aus den USA abgesendete E-Mail mit dem belanglosen Betreff „Willkommen in CSNET!“ Michael,

This is your official welcome to CSNET.“ braucht über 24 Stunden für den Weg durch oxidierte Kupferleitungen.

Musik wird 1984 noch nicht über MacBook Pro und Streamingdienste konsumiert, sondern auf Vinyl und Kassette. **Alphaville veröffentlicht eine Single über die ewige Jugend**, Frankie goes „Relaxed“ to Hollywood, und Multitalent Prince veröffentlicht sein sechstes Studioalbum *Purple Rain*, das sich 25 Millionen Mal verkauft. In dieser Zeit feiern wir allerdings lieber „Jump“ von Van Halen und „We're Not Gonna Take It“ von Twisted Sister ab. Der Musiksender MTV strahlt in Deutschland noch nicht aus, trotzdem schafft es das über eine Million Dollar teure Musikvideo „Wild Boys“ von Duran Duran in den Telefunken-Röhrenfernseher in meinem Jugendzimmer und läutet die Ära der aufwendigen Musikvideos ein.

Was in der privaten Flimmerkiste nicht läuft, guckt man sich im Kino oder später auf VHS-Kassette an. Das Videoformat hatte sich 1984 gerade gegen Betamax und Video 2000 durchgesetzt und bringt uns spannende Unterhaltung in unsere Jugendzimmer. **Mein erster Albtraum vor 40 Jahren? Freddy Krueger in Nightmare on Elm Street.** Als der Horrorstreifen *Nightmare on Elm Street* in den Videotheken hinterm „Ab 18“-Vorhang im Regal steht, lädt Freund Arne B. zum Videoabend. Auf dem nächtlichen Heimweg (mit BMX-Rad aus dem 84er Neckermann-Katalog) breche ich zitternd meinen Schlüssel in der Haustür ab. Zurück ins Kino: **James Cameron verfilmt den Terminator, der zum einflussreichsten Science-Fiction-Film der 80er Jahre wird.** Nicht ganz so dystopisch und ohne böse Maschinen läuft

es bei den *Ghostbusters*, die mit ihrem Ecto-1-Cadillac knuddelige Geister in kleine Transportkisten zwingen. Was uns 1984 allerdings nicht ins Kino locken kann, ist die gleichnamige Verfilmung von George Orwell. **Im selben Jahr startet der erste deutsche Privatsender „Radio Télévision Luxembourg“ (RTL) sein Programm**, das man sogar mit einer Hausantenne empfangen kann. Wir verbringen jetzt mehr Zeit vor der Glotze, gucken den ersten TV-Trash und verfolgen den Jungferflug des Space Shuttle. Danach wird gedaddelt, denn die neuen Videospiel-Konsolen Nintendo NES und Atari 2600 lassen sich auch über die Antennenbuchse an den Fernseher anschließen und machen aus manchen Freunden Nerds und Stubenhocker. Die ersten Jungs aus unserer Clique feiern

1984

Meine Top 3 aus dem Jahr 1984:

Kino:

1. Terminator
2. Nightmare on Elm Street
3. Indiana Jones und der Tempel des Todes

Sounds:

1. Relax - Frankie Goes to Hollywood
2. We're Not Gonna Take It - Twisted Sister
3. Purple Rain - Prince

Karren:

1. Mercedes-Benz 190 E 2.3-16
2. Audi Sport quattro
3. Chevy Corvette C4

ihren sechzehnten Geburtstag und **brettern mit den Leichtkrafträdern Honda MB-8 und Yamaha DT-80 zur Dorfdisco.** Im selben Jahr wird die neue Corvette C4 zum Lieblings-Postermotiv über dem Kiefer-Schreibtisch und der Fiat Uno Auto des Jahres. Ach ja, Gurtmuffel werden ab 1984 in Deutschland zur Kasse gebeten, das interessiert uns allerdings erst ein paar Jahre später. Aber das ist eine andere Zeitreise.

Helge Thomsen ist Experte für Benzin-Angelegenheiten, Mitbegründer und Chefredakteur des Motoraver Magazins und knattert regelmäßig auf zwei oder vier Rädern durch verschiedene TV-Formate. Als bekennender Autopunk und Drivestylr mag Helge es lieber analog als digital, deshalb nimmt er euch hier bei REKORDER regelmäßig mit auf seine persönliche Zeitreise.

PRINT is Dead

Advertisers Both

Bücher, Magazine, Comics & Graphic Novels

COMING OF AGE

Die *Coming-of-Age*-Story begleitet unsere jugendlichen Helden auf ihrem Weg zum Erwachsenwerden. Wurzelnd im *Bildungsroman*, den viele von uns noch aus öden Deutschstunden kennen, sind die Geschichten um die jungen Werthers und Fänger im Roggen von damals mittlerweile breiter gefächert: Farmer im Weltraum, die zu Jedis werden, zu junge Musikjournalisten oder absolute Giganten.

Eines jedoch haben sie alle gemeinsam: eine lange und beschwerliche Reise vom Kind zum Grown-up. Den einen führt der Weg durch sein eigenes Roadmovie, für den anderen wiederum ist es eine Reise durch Seele und Charakter. So vielschichtig wie die Geschichten in Film, Buch oder Comic, so mannigfaltig gestalten sich auch die Hindernisse. Oft die Eltern oder direkt die gesamte ältere Generation, nicht selten auch gleichaltrige Antagonisten, hin und wieder auch Cops, Aliens oder Mafiakiller. Und manche Teenies mussten auch schon den Tod in einer Partie *Twister* besiegen, um zum Mann zu werden.

**Growing up -
manchmal auf
BMX-Rädern,
manchmal auf
Krawall gebürstet
und manchmal
auf Koks.**

LESS THAN ZERO
BRET EASTON ELLIS

BRET EASTON ELLIS UNTER NULL (LESS THAN ZERO)

Das Buch

Nach seinem ersten Semester an der Ostküste kehrt Clay, Sohn sehr reicher und sehr abwesender Eltern, über Weihnachten in seine Heimat L.A. zurück. In kurzen, fragmentierten Kapiteln tingelt er zugekokst von Party zu Party und nutzt jede sich bietende Gelegenheit für flüchtigen Sex, während er feststellen muss, dass seine Freundin Blair und er sich nicht mehr viel zu sagen haben. Zwischendurch sucht er seinen untergetauchten Sandkastenfreund Julian, den seine Drogenschulden in die Prostitution haben abrutschen lassen, doch auch das nimmt Clay lediglich unberührt zur Kenntnis. Mit seinem Romandebüt zeichnete der damals 21-jährige **Bret Easton Ellis** (**American Psycho**) ein (Selbst-)Porträt einer neuen „Lost Generation“, die mit zu viel Reichtum und zu wenig Grenzen aufgewachsen ist, zwischen sorgenlosem Hedonismus und der völligen Abwesenheit eines moralischen Kompasses, und wurde dafür als der J.D. Salinger der MTV-Generation gefeiert. Laute Partys, sinnloser Sex und abgründige Schreckensszenarien reichen sich die Klinke in die Hand, immer unterlegt mit einem astreinen New-Wave-Soundtrack. 2010 erschien das erneut nach einem Elvis-Costello-Song benannte Sequel **Imperial Bedrooms**, das mit dem bemerkenswerten Satz einsteigt: „They made a movie about us.“

Film + Soundtrackalbum

Noch bevor **Less Than Zero** ein Bestseller wurde, kaufte 20th Century Fox die Filmrechte für nur 5000 Dollar. Doch schnell war man sich einig, dass sich die Exzesse der Hollywood-Teenager im reaktionären Klima der Reagan-Jahre so nicht auf die Leinwand bringen ließen. Nach mehrere Rewrites kommt 1987 ein gleichnamiger Film in die Kinos, der mit dem Roman nicht viel mehr gemeinsam hat als den Titel und die Namen der drei Hauptfiguren – am Ende sind Clay (Andrew McCarthy) und Blair (Jamie Gertz) wieder ein glückliches Paar, doch seine verzweifelten Versuche, seinen besten Freund Julian (der junge Robert Downey Jr. nimmt hier seinen eigenen zukünftigen Drogenabsturz vorweg) der zerstörerischen Drogensucht zu entreißen, scheitern. Nichtsdestoweniger ist Marek Kaniéwskas Filmadaption trotz moralisierender Samaritergeschichte ein ästhetisches Vergnügen – wundervoll anzusehen mit seinen prächtigen Partyszenen voller stummer Röhrenfernseher und blau leuchtender Pools bei Nacht, aber vor allem auf der Tonspur überzeugend. Lange bevor **Judgment Night** das Crossover-Jahrzehnt durchstarten ließ, versammelte Rick Rubin für das auf dem Def-Jam-Label erschienene Soundtrackalbum zu **Less Than Zero** so unterschiedliche Acts wie **The Bangles**, **Slayer**, **Poison**, **Danzig**, **Roy Orbison**, **L.L. Cool J** oder **Public Enemy**. Ebenso gehört der durchweg melancholische Original Score von dem 15-mal für den Oscar nominierten Thomas Newman zu den besten Filmmusiken der Ära, die nicht von **Tangerine Dream** stammen.

Peter Vignold

„Lindsey und ich gehen die Treppe rauf zur Toilette und ziehen uns auf dem Klo ein bisschen Koks rein. Über dem Waschbecken, auf dem Spiegel, steht in großen schwarzen Buchstaben:

DAS REICH DES STUMPFSENS“

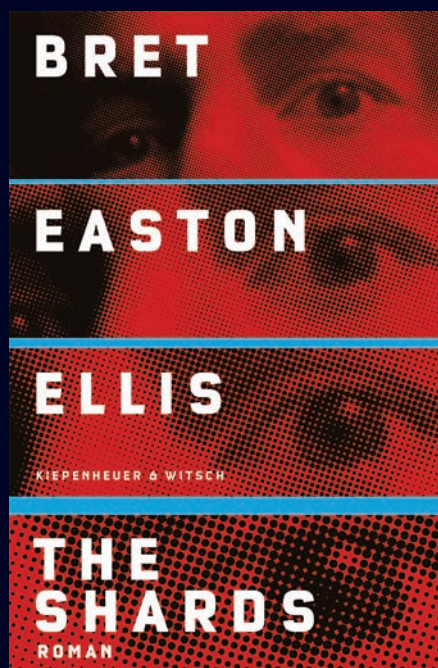
Bret Easton Ellis THE SHARDS

Kiepenheuer & Witsch

Mit *The Shards* hat Bret Easton Ellis einen neuen Roman veröffentlicht, mit dem der wohl berühmteste Autor der Generation X zu den Wurzeln seines Schaffens zurückkehrt. In diesem erinnert sich der Autor an den Sommer 1981, in dem der damals 17-Jährige in der Abschlussklasse seiner High School ist, Zeit mit seinen Freunden verbringt, an seinem Debütroman *Less Than Zero* schreibt, seinen Eintritt in die Filmindustrie sucht und eine regelrechte Obsession mit seinem neuen Mitschüler Robert Mallory entwickelt – hat er etwas mit den grausamen Ritualmorden zu tun, die L.A. seit einer Weile erschüttern und Brets Freundeskreis immer näher zu kommen scheinen?

The Shards spannt auf interessante Weise den Bogen zurück zu Ellis' Erstlingswerk, das er im Alter von 21 Jahren veröffentlichte. Obwohl auch mehr als 30 Jahre nach Erscheinen ein potenziell verstörendes Buch, lässt uns der Autor schon auf den ersten Seiten von *The Shards* wissen, dass er seinen oft als autobiographisch gelesenen Debütroman nur deshalb geschrieben habe, weil die tatsächlichen Ereignisse des Sommers 1981 zu furchtbar waren, um sich an sie zu erinnern. Die Parallelen zu Stephen Kings *The Body* (verfilmt als *Stand by Me*) sind da, und dennoch setzt Ellis seinem jahrzehntelangen Schaffen mit dieser wilden Mischung aus Autofiktion, Retro-Nostalgie, Coming of Age, True Crime und endloser Post-Punk/New-Wave-Beschallung die Krone auf.

(Peter Vignold)



Tobi Dahmen

FAHRRADMOD

Carlsen Verlag

In den Achtzigern spielte für viele von uns die Subkultur eine wichtige Rolle beim Erwachsenwerden und half bei der Abgrenzung und Identitätsfindung. Für Tobi Dahmen – Autor, Zeichner und Protagonist von *Fahrradmod* – übernahmen diese Rolle die Jungs mit Fishtail-Parka und Vespa. Herrlich selbstironisch und erfrischend augenzwinkernd wird auf über 470 Seiten eine Jugend zwischen Mods, Skinheads und Rudeboys nacherzählt. Wesel am Niederrhein bietet dabei die perfekte Kulisse für die persönliche Geschichte, in der sich nicht nur weitere Fahrradmods wiederfinden werden, sondern jeder, der mit den Widrigkeiten seiner provinziellen Umgebung zurechtkommen musste. Weekender, Allnighter und rührende Geschichten von Freundschaften finden ebenso Platz wie charmante Erklärungen der Szene – Northern Soul, Ska, Mods, Scooterboys, Skinheads (die echten und die Faschos) und vieles mehr.

In wunderschönen Schwarzweiß-Aquarelltönen zeichnet die Zeitreise eine Jugend zwischen späten Achtzigern und Neunzigern. Rückblickend von Tobi Dahmen nacherzählt und somit entwaffnend schwankend zwischen nostalgischer Erinnerung und kritischer Selbstbetrachtung.

(Jan Meininghaus)

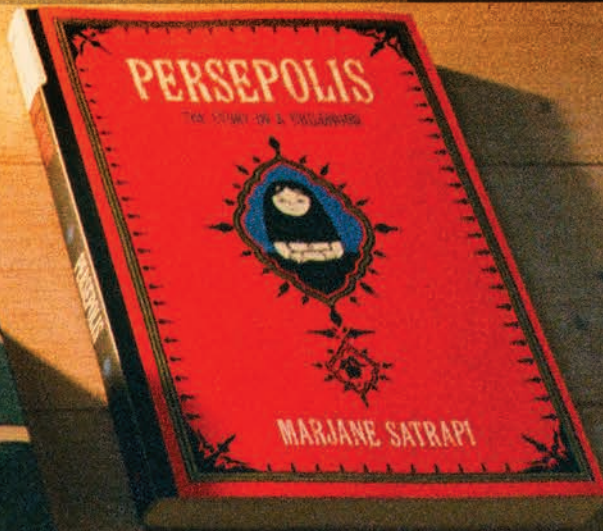
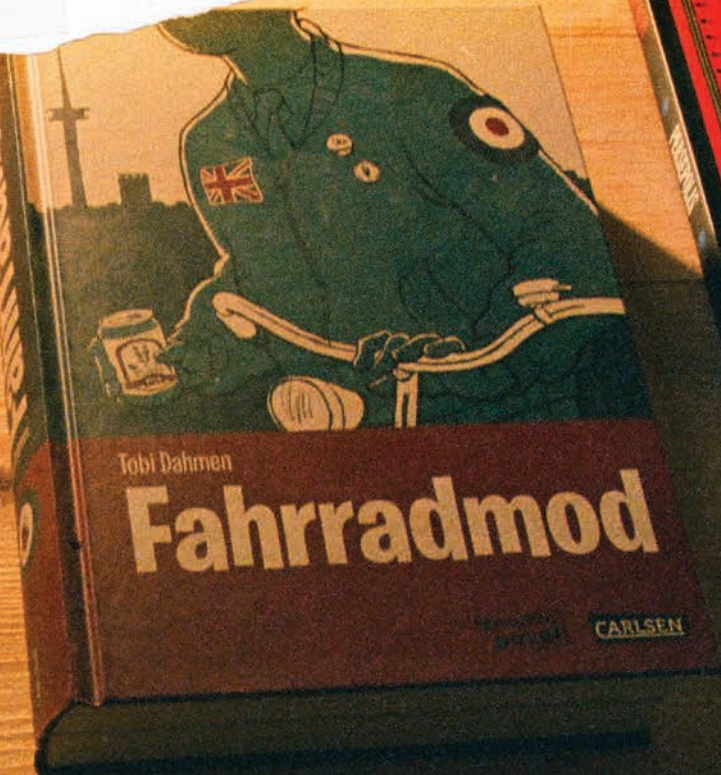
Marjane Satrapi

PERSEPOLIS

Edition Moderne

Ich muss zu meiner Schande gestehen, dass ich *Persepolis* bei seinem Erscheinen vor gut zwanzig Jahren nicht gelesen habe. Der Hype um dieses Buch war mir einfach zu groß. Zu viele Lobeshymnen, zu viele Preise, und als später der Film für den Oscar nominiert wurde, meinte ich, die Handlung durch die vielen wohlwollenden Rezensionen bereits zu kennen. Ich war ein Idiot, denn *Persepolis* ist zweifellos ein Meisterwerk der neunten Kunst. Die visuelle Kraft von Marjane Satrapis minimalistischen Illustrationen ist unglaublich. Nur Schwarz, nur Weiß! Kein Farbtupfer, kein Grauton lenkt ab von der eindrucksvollen Geschichte ihres Heranwachsens, die sich über die Jahre 1980 bis 1995 spannt. Und diese Geschichte hat absolut nichts an Aktualität verloren. Marjanes kindliche Unbeschwertheit verschwindet unter dem Kopftuch, aufgezwungen durch die iranischen Revolutionäre. Bis heute leiden die Frauen Irans unter dieser Geißel. Um sie vor dem Terror des ersten Golfkrieges zu bewahren, wird Marjane mit vierzehn nach Wien verschickt, wo sie ein einsames Leben zwischen den Welten führt. Bis heute fällt es in Frieden aufgewachsenen Menschen schwer, die verheerenden Schicksale von Kriegsflüchtlings nachzuempfinden. Mit dem Abitur in der Tasche kehrt Marjane vier Jahre später nach Teheran zurück. Der Krieg ist zwar vorbei, aber wer einmal den Geschmack von Freiheit genossen hat, für den ist ein Leben in einem totalitären Staat kaum auszuhalten, auch nicht bei einem Kunststudium an der vergleichsweise toleranten Uni. Es ist der ehrliche und unverstellte Blick Satrapis auf das alltägliche Leben, der vor Augen führt, dass die Frage nach Gerechtigkeit, nach persönlicher Freiheit und Identität relevanter ist denn je. Die Themen dieser Graphic Novel sind zeitlos, und ich wünschte, ich hätte sie damals schon gelesen. Bei nächster Gelegenheit werde ich mir auch den Film anschauen. *Persepolis* erscheint in neuer Auflage in der Edition Moderne. Der Umschlag ist jetzt blau, denn Blau ist die Hoffnung.

(Andreas Walddt)



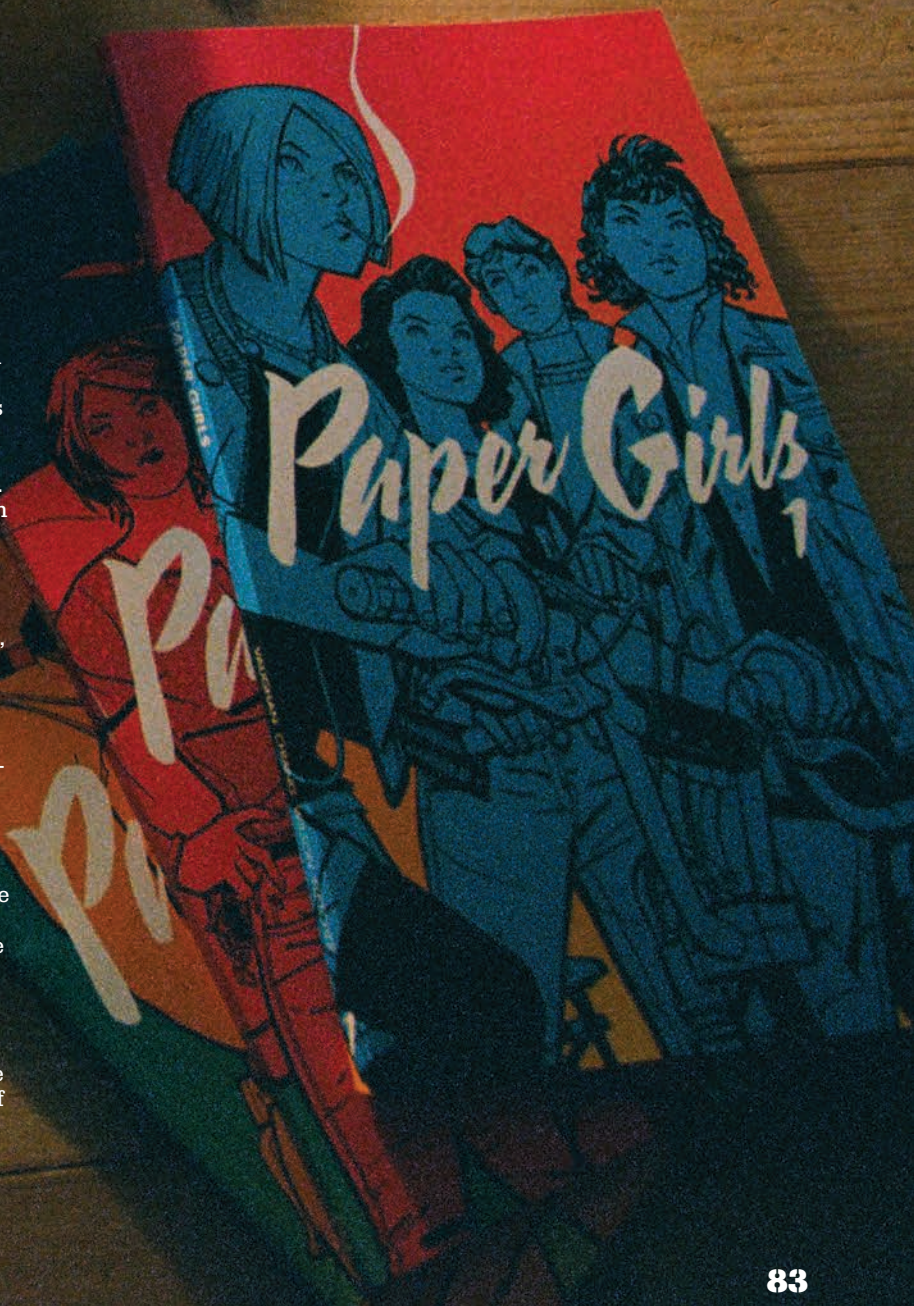
Brian K. Vaughan, Cliff Chiang

PAPER GIRLS

Cross Cult

Es gehört wohl zu den Eigenschaften von Zeitreisegeschichten, dass sie der Leserin oder dem Zuschauer irgendwann den Kopf verdrehen, Stichwort „Zeitreise-Paradoxon“. Das macht sie vermutlich so interessant, aber auch anstrengender als Geschichten, die auf einem linearen Zeitstrahl stattfinden. Deshalb kann es aus Sicht eines Autors nicht schaden, die Konsumenten von Zeitreisegeschichten nicht noch zusätzlich zu verwirren, zum Beispiel indem man zu viele Informationen zurückhält, wie das bei Mystery-Geschichten üblich ist. Das führt nämlich schnell dazu, dass man sich so verloren in der Geschichte fühlt, dass sie einem irgendwann egal ist. Genau dieser Effekt ist dem Rezensenten beim Lesen von *Paper Girls* begegnet. Die Geschichte lässt einen so lange im Ungewissen, bis man sich gedanklich verabschiedet. Erstaunlicherweise ist das aber gar nicht so schlimm. Denn es macht ohnehin viel mehr Spaß, den jungen Protagonistinnen dabei zuzusehen, wie sie durch die Jahrhunderte und Jahrtausende der Menschheitsgeschichte stolpern - und dabei fast mehr mit sich selbst beschäftigt sind als mit ihren Reisen durch die Zeit. Kein Wunder, sind die Mädchen doch zwölf Jahre alt, also mitten in der Pubertät. Die Geschichte von Autor Brian K. Vaughan nutzt gekonnt die sich bietenden Gelegenheiten für rotsprache Sprüche und Kuriositäten, die sich aus dem Zusammentreffen unterschiedlicher Epochen und Gesellschaften ergeben. Auch die ausschließliche Fokussierung auf die weibliche Perspektive wirkt erfrischend und authentisch - und das, obwohl keine einzige Frau an den Comics mitgewirkt hat. Zusammen mit den auf die 1980er Jahre verweisenden Retrozeichnungen von Cliff Chiang und der psychedelisch-reduzierten Kolorierung von Matt Wilson ergibt das eine unterhaltsame, leicht konsumierbare Comicektüre. Trotzdem schade, dass die Chance auf eine mitreißende Geschichte zugunsten der Unterhaltungsmomente und des Schauwerts vergeben wurde.

(Thorsten Felden)



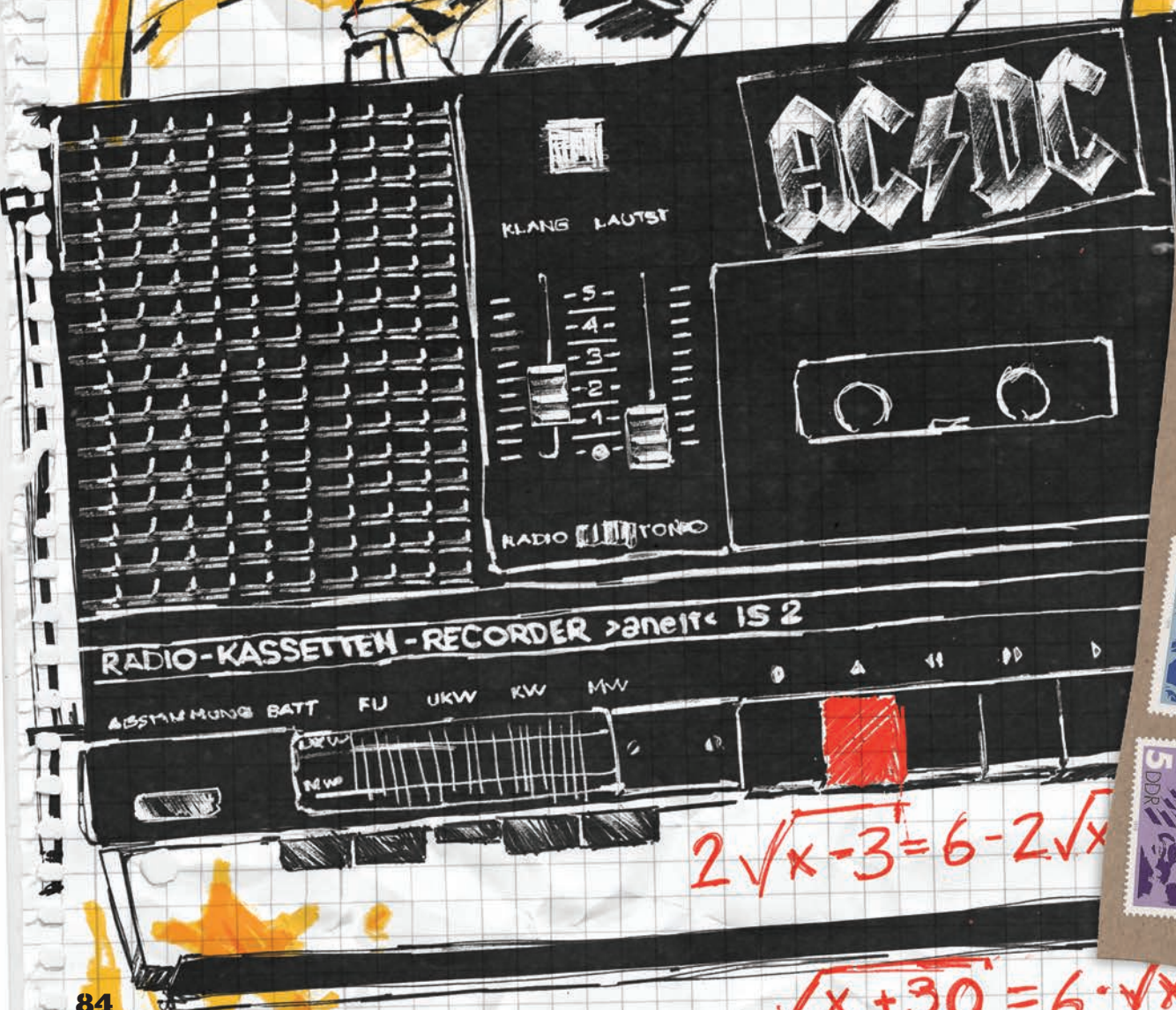


THE WHO

AMIGA



Michael Jackson
Thriller



$$2\sqrt{x-3} = 6 - 2\sqrt{x}$$

$$\sqrt{x+30} = 6 \cdot \sqrt{x-5}$$



Meine erste Liebe hieß anett

...und sie war aus schwarzem Plastik

„Danke“, sagte ich überglücklich, als meine Eltern mir stolz eine Langspielplatte überreichten, für die sie derart lange im Musikgeschäft anstehen mussten, dass ich bereits angefangen hatte, mir Sorgen um sie zu machen. Das war 1981, dicht hinter dem Eisernen Vorhang, wo sich die mangelwirtschaftsgeplagten Menschen reflexhaft in jede Schlange einreihen und dann erst fragten, was es denn gäbe.

Beatles war die euphorische Antwort, die meine Eltern an diesem Tag zu hören bekamen. Doch das, was aus meinem Lautsprecher dröhnte, klang so gar nicht nach den vier Jungs aus Liverpool. Der Sound war düster, rau und hart. Genau wie die vier Gesichter, die jegliche Ähnlichkeit mit Paul, John, George und Ringo vermissen ließen. Langsam dämmerte mir, dass der große Schriftzug auf dem Cover kein Albumtitel war, sondern der wahre Name der Band. Ein Blick auf die Rückseite brachte Gewissheit, meine Eltern hatten eine Amiga-Pressung erworben von The Who.

Meinem Vater, immerhin ein professioneller Musiker, war dieser Fauxpas derart peinlich, dass er sich zu Weihnachten mit einem Kassettenrecorder bei mir entschuldigte. Die Wiedergutmachung trug den verheißungsvollen Namen „Anett“, genau wie mein Kindergarten schwarm. Was für ein Zufall! Anett kam aus dem An- und Verkauf und war schon etwas älter, aber ihr schlichtes schwarzes Plastikkleid gefiel mir ausgesprochen gut. Wir verstanden uns auf Anhieb. Für fünf Ostmark erstand ich für meine neue Freundin einen AC/DC-Sticker aus der *Bravo*, den sie mit Stolz trug. Nicht, dass wir jemals ein Stück dieser Combo gehört hätten, aber deren in sämtliche Schulbänke eingeritzte Omnipräsenz verlieh ihr eine gewisse Coolness.

Anett und ich waren ein tolles Team. Ohne ihren schönen Gesang fiel es mir schwer, in den Schlaf zu finden. Anett wurde zu meinem Stethoskop, mit dem ich den Puls der Zeit abhörte, meist auf westlichen Frequenzen. „Safety Dance“ von Men Without Hats war unser erster gemeinsamer Mitschnitt, gefolgt von Queens „I Want to Break Free“. Ost-Bands kannte ich nur vom Weghören und Überblättern im *Neuen Leben*, der begehrten DDR-*Bravo*.

Es ist mir bis heute ein Rätsel, wie Anett und ich in dieser Zeit den King of Pop überhören konnten. Den entdeckte ich erst 1985 auf Klassenfahrt in Dres-

den, als er sich mir in einem weißen Anzug lässig fläzend auf dem Tresen eines RFT-Ladens präsentierte. Ein ganzer Stapel seiner Alben war direkt neben der Kasse des Geschäftes für Rundfunk- und Fernmeldetechnik platziert.

„Gleich sind die weg!“, raunte mir der Verkäufer zu. Ich ließ mich nicht lange bitten und kaufte die Katze im Sack für 16,10 Mark. Blieben mir noch 3,90 Mark für den Rest der Woche.

Zu Hause erlebte ich eine musikalische Offenbarung.

Von nun an hörte ich

Thriller in heavy

rotation auf mei-

ner neuen Komp-

aktanlage.

Das Erststück

meines Opas

ermöglichte

ein leichtes

Über-

spielen auf

Kassette,

sodass auch

Anett in

den Genuss

kam, Michael

Jackson ab-

spielen zu kön-

nen. Unvergessen

der Moment, als ich

sie im Arm wiegte und

wir über die Wechselsprech-

anlage die Nachbarschaft mit „Beat

It“ beschallten. Aber unsere gemein-

same Zeit wurde weniger. Anett war

gierig, was den Batterieverbrauch an-

ging und mein Taschengeld dezimierte.

Anetts Stimmchen blieb dünn, sosehr

ich auch ihren zarten Lautstärkereglern

nach oben drückte. Und Anett war lei-

der mono, ganz im Gegensatz zur neuen

Kompaktanlage. Dort lief permanent

das neugegründete Radio Schleswig-

Holstein. Nur donnerstagabends wech-

selte ich zum NDR, wo mir Willem F.

Dincklage regelmäßig in die Aufnahmen

quatschte. Auf „Maxis Maximal“ gelang

mir ein kompletter Mitschnitt des „Sa-

lieri“-Mix von Falco, um den mich alle be-

neideten. Fast täglich stöpselte jemand

seinen vom Jugendweihgeld gekauften

SKR 700 an meine Kompaktanlage, und meist wanderte nicht nur die begehrte „Amadeus“-Version durch das Überspielkabel, sondern auch der Inhalt einer auf dubiosen Wegen in den Osten gelangten West-Platte. Westdeutsche Medien-erzeugnisse waren tabu und wurden normalerweise an der Grenze aus den Autos oder Westpaketen gefilzt. Aber Grönemeyers *Bochum, Sprünge* und Ö waren Dauergäste auf meinem Plattenteller. Genauso wie die ersten *Kuschel-Rock*-Alben, mit denen ich mich bei den Mädels beliebt machen konnte.

Anett schaute meinem Treiben traurig zu. Still verweilte sie im Bücherregal, während ich fremdging und nur noch mit der Kompaktanlage den heißen

Scheiß dem Äther abtrotzte. Selbst

die komplett ausgespielten

Alben, die mir der ost-

deutsche Sender DT64

mittwochs in seiner

Sendung „Duett -

Musik für den Re-

corder“ schenkte,

enthielt ich

ihrem Kasset-

tenschacht vor,

der mehr und

mehr verstaubte.

Geghostet

habe ich sie, und

ich schäme mich

heute dafür.

Kein Wunder, dass

Anett mich eines Ta-

ges verlassen hat. Ich

weiß nicht wann, und ich

weiß nicht wie, aber irgend-

wann war sie weg. Verschwunden.

Unauffindbar.

Die erste große Liebe vergisst man nie, heißt es. Da muss was dran sein, denn ich vermisste Anett bis heute, wohingegen die Kompaktanlage die Wende nur knapp überlebt hat und der Technics-Tower aus den Neunzigern mittlerweile nur noch eine nostalgische Zierde auf meinem Sideboard ist. Immer wenn mich Spotify überfordert, sehne ich mich nach Anett. Sie war so straight, so unkompliziert und so schön in ihrer Schlichtheit. In diesen Momenten betrachte ich alte Bilder von ihr auf Google und sage leise „Danke!“.

von Andreas Waldt

Die Fantastischen Vier und ihre Liebe zum Commodore 64

Mehr als 700 Konzerte, sechs Millionen verkaufte Tonträger, zehnfaches Gold und sechsfaches Platin: Die Fantastischen Vier gehören zweifelsohne zu den erfolgreichsten Musikern Deutschlands. Angefangen hat ihr unvergleichlicher Siegeszug auf einem Gerät, das eine ganze Generation prägte: dem Commodore 64.

Dass die Fantastischen Vier überhaupt zusammenfinden, ist den Müttern von Rapper Smudo und Sound-Tüftler And.Ypsilon zu verdanken. Denn nur durch die Freundschaft dieser zwei Damen werden die beiden Jungs im Alter von 14 Jahren miteinander verabredet, lernen sich kennen und können sich ihrem grossen gemeinsamen Hobby widmen: dem Rechner. Wer nach 2000 geboren ist, kennt bloss die Lagerfeuergeschichten von Computer-Usern der Neunziger, die über DOS-Befehle, Disketten und 56k-Modems berichten. Smudos Begeisterung für Bits und Bytes setzt sogar noch um einiges früher ein, nämlich Anfang der achtziger Jahre, also zu einer Zeit, in der Heimcomputer für Normalverdiener noch nicht annähernd erschwinglich sind. Einiges bekommt er durch seinen Vater mit, der als Organisationsprogrammierer für Nixdorf arbeitet und Sohnmann ab und zu mit ins Büro nimmt. Dort sieht der kleine Smudo Lochkartenlesemaschinen und darf mit einem Cursor auf einem Bildschirm herumspielen. Seine Neugierde ist geweckt. Ein eigener Computer bleibt aber zunächst in weiter Ferne. Um seinem Interesse etwas näherzukommen, kauft er sich hier und da Computerzeitschriften und leistet quasi Trockenübungen. Nachdem er seine Codes zu Hause notiert hat, sucht er das Kaufhaus Horten in der Stuttgarter Innenstadt auf, wo er seine „Listings“, also seine Computerbefehlsfolgen, an ausgestellten Geräten testen kann.

Als er And.Ypsilon kennenlernt, eröffnet sich ihm eine neue Welt. Der Computer-Geek investiert all sein Geld in die neueste Technik und darf unter anderem einen Sinclair ZX81 sein Eigen nennen, also einen selbstprogrammierbaren Heimcomputer. Heute kaum noch vorstellbar: Den Rechner erwirbt And.Ypsilon damals nicht etwa fertig zusammengebaut. Nein, das Paket enthält einen Bausatz, den er vor Inbetriebnahme selbst zusammenlötet. Leider unterlaufen ihm dabei Fehler, weshalb er das Gerät zunächst in Reparatur schicken muss, bevor es losgehen kann. Die Wartezeit nutzt er, um die Bedienungsanleitung zu studieren und sich schon einmal auf seine ersten Programmiererfahrungen vorzubereiten. Als der Rechner endlich wieder bei ihm ankommt, teilt er ihn mit Smudo - und die beiden fuchsen sich gemeinsam in die Welt der Nullen und Einsen ein. Im Podcast „Brotkastenfreunde“ erzählt And.Ypsilon: „Wir haben uns immer am Wochenende besucht und hatten einen grossen Programmiererspaß. Das war der Himmel auf Erden für zwei frischgebackene Freunde.“

Wenig später gibt And.Ypsilon den ZX81 sogar komplett an Smudo weiter. Er steigt damals auf den brandaktuellen Texas Instruments 99/4A um, weshalb er den Sinclair ZX81 nicht mehr benötigt. Fortan gehört auch Smudo zur Riege begeisterter Heimcomputernutzer und verwendet den 1-Kilobyte-Speicher des ZX81, um sein Können im Umgang mit der Programmiersprache BASIC auszubauen. Heute besitzt jeder Taschenrechner mehr Kapazität. Im weiteren Verlauf seiner Nerd-Karriere geht Smudo die gleichen Wege wie viele andere Computernutzer der ersten Stunde. Er beschäftigt sich mit dem VC 20, später mit dem Commodore 64. Doch irgendwann verliert er das Interesse am Programmieren. Das liegt zum einen daran, dass er sich lieber dem Gaming widmet; zum anderen hat Smudos und And.Ysillons Computerbegeisterung zu gemeinsamen musikalischen Aktivitäten geführt, die einiges an Zeit in Anspruch nehmen.

And.Ypsilon hingegen bleibt am Ball, steigt zusätzlich in die Welt der Elektronikbastelei ein und beschäftigt sich mit der Produktion von Beats. Er entwickelt sogar einen eigenen Drumcomputer: die Bronx-Box. Und die soll in der Geschichte des Quartetts eine wichtige Rolle einnehmen.

Der Sound von New York City: die Bronx-Box der Fantastischen Vier

Wer von den Fantastischen Vier erzählt, muss auch von der Bronx-Box berichten. Dabei handelt es sich um ein kleines Rhythmusgerät, das And.Ypsilon in den Achtzigern selbst entwickelt, um den Hip-Hop-Sound der US-Ostküste nach Stuttgart zu holen. Damals sind er und Smudo noch zu zweit - und legen als „Terminal Team“ den Grundstein für eine deutsche Erfolgsgeschichte.

Dass sich Heimcomputer auch für die Musikproduktion eignen, merken die zwei Geeks schnell. Vor allem And.Ypsilon findet immer neue einfallsreiche Wege, um seinen Rechnern die unterschiedlichsten Töne zu entlocken. „Hätte mein Vater mich nicht ab und zu mit Essen gelockt, wäre ich heute wahrscheinlich selbst ein Computer“, lacht der Schwabe in einem Interview. Eigentlich hätte er gerne Schlagzeug gespielt, doch das ist in einer Ludwigsburger Mietwohnung nicht so einfach. Umso leidenschaftlicher tobt er sich nun bei der Produktion von elektronischen Beats aus, ob mit Hilfe eingekaufter Sound-Files oder eigener Klangkreationen.

Zu den wichtigsten Meilensteinen in der Fanta-4-Geschichte zählt die Entwicklung der sogenannten Bronx-Box, also eines Drumcomputers, den And.Ypsilon in Eigenregie zusammenlötet und nach mehreren Varianten mit dem Commodore 64 ansteuert. In der deutschen Hip-Hop-Welt bedeutet das Gerät einen gravierenden Wettbewerbsvorteil. So programmieren damals zwar auch andere

deutsche Rap-Begeisterte auf ihren Heimcomputern herum, doch keiner von ihnen kombiniert technisches Geschick und Musikbegeisterung so akribisch wie And.Ypsilon, der Stunde um Stunde investiert, um die Bronx-Box zu perfektionieren. Anders gesagt: Niemand sonst kann sich so hartnäckig an einer Sache festbeißen wie er. Selbst als der kleine Kasten bereits wunderbar funktioniert, stellt And.Ypsilon das Gerät noch mehrfach auf den Prüfstand, um ihm das absolute Maximum zu entlocken. Dadurch entsteht ein Sound, den

„HIP-HOP-DRUM-
MACHINE MIT PUNK-ROCK-
ATTITUDE“
- And.Ypsilon

er als „Hip-Hop-Drum-Machine mit Punk-Rock-Attitude“ bezeichnet. Für die Pioniertaten zweier junger und hungriger Künstler könnte sich die Bronx-Box also kaum besser eignen.

VON BEATS

Die Bezeichnung für ihre Konstruktion entleihen die beiden dem gleichnamigen New Yorker Stadtbezirk, aus dem der Hip-Hop in den Achtzigern über den Großen Teich schwappt. Prägend ist zum Beispiel das US-Trio Boogie Down Productions mit dem Song „South Bronx“.

Auch was ihre eigenen Raps betrifft, leben And.Ypsilon und Smudo ihre Hip-Hop-Begeisterung zunächst in englischer Sprache aus. Schnell wird deutlich, dass Smudo mit dem Sprechgesang besser klarkommt. And.Ypsilon hingegen konzentriert sich fortan lieber voll auf den Sound, wodurch die perfekte Symbiose entsteht. Das Duo verpasst sich den Namen Die Zwielfichtigen Zwei (später: Terminal Team), schreibt eigene Songs, stürzt sich in die lokale Partyszene und nimmt unzählige Demos auf, von denen And.Ypsilon viele bis heute aufbewahrt hat. Einige von ihnen veröffentlichten die Fantas im

Jahr 2005 auf der Bonuskassette „Alter Scheiß“, die der Compilation *Best of 1990-2005* beiliegt. Das zeigt, welche historische Bedeutung die ersten Gehversuche mit der Bronx-Box in ihrer Geschichte haben.

Auch in der Ausstellung „TROY - 30 Jahre Die Fantastischen Vier“, die von Juli 2019 bis August 2020 im Stuttgarter StadtPalais - Museum für Stuttgart zu sehen ist, erhält der kleine Drumcomputer einen Ehrenplatz, und zwar nicht etwa in einer Vitrine, sondern in einem detailgetreuen Aufbau von And.Ypsilons Jugendzimmer - inklusive Commodore 64!

Als es mit den Fantas so richtig losgeht, hat die Bronx-Box allerdings schon wieder ausgedient, und die Hip-Hopper steigen auf andere Gerätschaften um. Denn spätestens, als die Vier im Studio ihr Debüt *Jetzt*

geht's ab aufnehmen, ist der selbstgebaute Drumcomputer nicht mehr standesgemäß. Der Commodore 64 soll in der Geschichte der Fantastischen Vier allerdings noch ein zweites Mal eine entscheidende Rolle spielen. Diesmal ist es Smudo, der den Rechner nutzt, um die Band voranzutreiben, aber nicht in seiner Rolle als Musiker - sondern als Software-Programmierer.



BYTES



SMUDO SCHREIBT SEIN EIGENES SPIEL - UND EIN FUSSBALLPROGRAMM

LOAD "PRICE OF PERIL", 8,1 - Wer im Jahr 1988 die entsprechende Floppy Disk in das Laufwerk seines Commodore 64 einlegt und diesen Code in die Tastatur tippt, taucht in die Gedankenwelt eines jungen Programmierers namens Michael Bernd Schmidt alias Smudo ein. Doch wie kommt es überhaupt dazu, dass der zukünftige Hip-Hop-Star ein eigenes Videospiel herausbringt - und was hat das Projekt mit der Zukunft der Fantastischen Vier zu tun?

In den Achtzigern sieht die Gaming-Welt noch ein bisschen anders aus als heute. Die neuesten Spiele lädt man damals nicht etwa aus der Cloud herunter, sondern man findet sie zum Beispiel in einschlägigen Printmagazinen, entweder in Code-Form zum Abschreiben (das bereitet besonders viel Spaß, etwa wenn man sich irgendwo vertippt hat) oder auf beigelegten Disketten. Eine der damals beliebten Zeitschriften heißt *Input 64*, erscheint monatlich im Heise-Verlag und versorgt die Computerszene zuverlässig mit den neuesten Infos. Auch Smudo gehört zu den regelmäßigen Lesern des Hefes, wodurch eins zum anderen führt.

Ihren Anfang nimmt die Geschichte damit, dass Smudo eine Computer-Fingerübung plant. Er interessiert sich für Adventures und möchte ausprobieren, was alles nötig ist, um selbst ein solches Spiel auf die Beine zu stellen. Sein großes Ziel ist ein komplexes und umfangreiches Game um einen Zauberlehrling, der Gegenstände suchen, kombinieren und tolle Zauber ausführen soll. Doch bevor er dieses Projekt angeht, möchte Smudo zunächst klein

anfangen und überlegt sich zum Einstieg ein Spiel auf Grundlage der Kurzgeschichte „Prize of Peril“ von US-Autor Robert Sheckley. Die Handlung der Story: Jim Raeder ist ein ganz normaler Typ, der durch seine Teilnahme an diversen gefährlichen Reality-TV-Formaten eine gewisse Berühmtheit erlangt. So hat er bei seinen Fernsehauftritten schon mehrfach mit dem Tod gerungen, ob bei Stierkämpfen, Formel-1-Rennen oder Hai-Attacken. Immer wieder hat er es geschafft, erfolgreich aus den brenzligen Situationen hervorzugehen, was schließlich dazu führt, dass

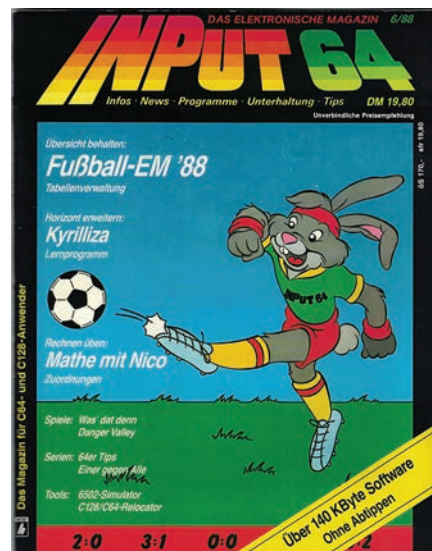
er eine Einladung zur größten der sogenannten Thrill-Shows erhält: *The Prize of Peril*. Bei dieser Sendung handelt es sich um die gefährlichste von allen, denn die Aufgabe der Teilnehmenden ist es, einer Bande von Mördern zu entkommen, die nur eine Sache im Sinn hat: das Töten der Spieler. Harter Tobak. Wie setzt Smudo das Ganze also als Game um?

In der Commodore-64-Adaption der Kurzgeschichte schlüpft der Videospieler in die Rolle von Jim Raeder und trifft Entscheidungen aus der Perspektive des Gejagten. Das funktioniert zum Beispiel mit Befehlen wie GEHE, NEHME, SPRINGE oder SCHALTE. So weit, so einfach. Doch für Smudo gestaltet sich der Weg zum fertigen Spiel sehr viel umfangreicher als zunächst gedacht. Schnell merkt er, dass das Programmieren eines Adventure-Games eine Mammutaufgabe ist, und sei es noch so übersichtlich. Er benötigt ein Inventar-Management,

hantiert mit Vektorgrafiken und codet ein Komprimierprogramm. Ganze anderthalb Jahre sitzt er an dem Projekt, das eigentlich nur eine Übung sein soll. Als er endlich fertig ist, hat er die Nase voll. Doch einfach in die Schublade legen möchte er das Spiel auch nicht.

Als *Input-64*-Leser hat Smudo schon zahlreiche Adventure-Games gesehen. Er weiß: Mit *Price of Peril* muss er sich nicht verstecken. Also schreibt er der Redaktion des Magazins einen Brief und fragt, ob das Spiel nicht eine geeignete Heftbeilage wäre. Die erste Rückmeldung ist ernüchternd: So was könne der Verlag nicht veröffentlichen. Zu brutal. Enttäuscht packt Smudo sein Spiel zu den Akten. Doch ein Jahr später klingelt aus heiterem Himmel das Telefon. *Input 64* ist dran.

Ob er sein Spiel nicht etwas gewaltfreier gestalten könnte, möchte der Verlag wissen. Man habe gerade einen Adventure-Wettbewerb ausgelobt, und keins der eingesendeten Spiele habe die Redaktion so überzeugt wie *Price of Peril*. Es sei doch Quatsch, eins der aktuellen, nicht überzeugenden Games gewinnen zu lassen, obwohl man bereits ein Jahr zuvor ein viel besseres erhalten habe. Mit etwas weniger Gewalt könne Smudo das Spiel neu einreichen und das Preisgeld von 3000 Mark absahnen. Das lässt sich der junge Computer-Fan nicht zweimal sagen. Smudo kramt *Price of Peril* noch einmal heraus und nimmt unter großem Aufwand einige Änderungen vor. Wenig später ist es so weit: In der *Input-64*-Ausgabe 4/1988 liegt das fertige Spiel endlich als Diskette bei. Als Smudo im Mai 2020 in einem Podcast auf seine Spielentwicklung zurückblickt, freut ihn



vor allem eins: dass es auf YouTube inzwischen ein „Let's Play“-Video zu *Price of Peril* gibt. Da habe sich jemand wirklich die Mühe gemacht, „sich durch das ganze Ding zu kämpfen“, wie der Rapper begeistert erzählt. Außerdem seien „Let's Play“-Clips eine sehr aktuelle Unterhaltungsform, was Videospiele betreffe, und es sei schön, dass sein erstes Game den langen Weg in diese Gegenwart zurückgelegt habe.

Kurz nach dem *Price-of-Peril*-Erfolg klingelt der Heise Verlag gleich noch einmal bei Smudo durch. Ob er nicht eine Software zur Fußball-

Europameisterschaft 1988

schreiben könnte, möchte die *Input-64*-Redaktion wissen. Smudo kann, baut ein sauber gecodetes Programm, das es Usern zum

Beispiel ermöglicht, ihre eigenen Spielpläne auszudrucken - und ist in Ausgabe 6/1988 des *C64*-Magazins gleich noch einmal prominent vertreten.

Der Hintergrund zu der Auftragsarbeit: Die Fußball-Europameisterschaft 1988 findet zu Hause in Deutschland statt. Die ganze Nation ist im Fußballfieber, sogar noch mehr als sonst. Kein Wunder, dass der Heise Verlag auf diesen Zug aufspringen möchte und ein Programm zur EM plant. Die *Input-64*-Leser sollen nicht länger per Hand herumrechnen müssen, sondern auf eine Software zugreifen können, die Punktestände und Tabellen automatisch errechnet. Auch Ausdrucke sollen möglich sein. Ein Luxus! Smudo hilft dabei.

Was all das mit den Fantastischen Vier zu tun hat? Ganz einfach: Die 3000 Mark Preisgeld für *Price of Peril* und das Honorar für die EM-Software sind der Grundstein für eine der wichtigsten Kehrtwenden in der Bandgeschichte. Sie ermöglichen Smudo und Thomas D nämlich die Reise in die USA - und in den Staaten kommen die Fantastischen Vier darauf, fortan auf Deutsch zu rappen, nicht mehr auf Englisch.

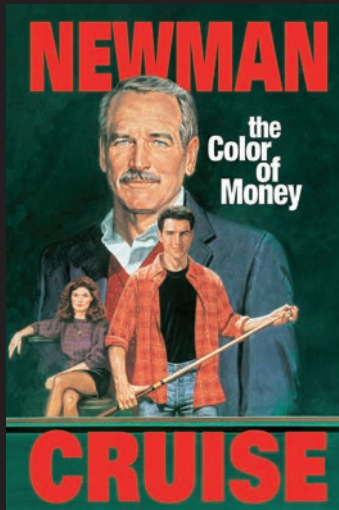


Diese Geschichte ist eine von vielen aus dem Buch
Die Fantastischen Vier: 35 Jahre Troyer Hip Hop von Timon Menge.
Die Anekdotensammlung erschien am 19. März 2024 im Riva Verlag.



SCHLÜSSELMOMENTE

Manchmal ist es nur ein flüchtiger Moment im Leben, der uns in jungen Jahren so sehr auf eine Leidenschaft prägt, dass wir nie wieder davon loskommen. Das eine Konzerterlebnis, das uns selbst zum Musiker werden lässt, oder die Nachmittagsvorstellung im ranzigen Vorstadtkino, durch die wir Breakdance, Enthüllungsjournalismus oder Musicals lieben gelernt haben. Wir sprechen in jeder Ausgabe mit einem Junkie, der sein Leben lang draufgeblieben ist.



Hustler, Antihelden und düstere Pool Halls: „Die Farbe des Geldes“ prägte mein Leben

von Hendrik Jim Meininghaus

„Pool excellence is not about excellent pool. You got to be a student ... of human moves.“
- Fast Eddie Felson

Mit 14 Jahren öffnete sich für mich die Tür zu verruchten Pool Halls, als ich erstmals *Die Farbe des Geldes* sah. Ein Roadmovie, in dem der junge Billardspieler Vincent vom alternden Fast Eddie auf eine Reise zu sich selbst mitgenommen wird. Dieser Film wurde mein Lebenskompass, der mich in durchzockte Nächte mit Pool-Hustlern weltweit leitete.

Während der Berufsberater Förster oder Architekt vorschlug, fand ich mehr Gefallen an den neonbeschiedenen Straßen Chicagos, Ames, dem Bluffer, einem 84er Cadillac Fleetwood Brougham und den ersten Lichtstrahlen, die morgens nach einer langen Nacht auf den grünen Filz eines 9-Fuß-Brunswick-Tisches fallen.

Die Faszination des Spiels:

In den stickigen Räumen der Pool Halls erkannte ich, dass der wahre Wettkampf nie auf dem grünen Filz, sondern in den Köpfen stattfindet. Das Lesen der Gegner, das Einschätzen, das Spielen mit ihren hohen Erwartungen an sich selbst - das ist der Schlüssel. Es geht darum, sich und andere richtig einschätzen zu können. Die besten Zocker gewinnen schon, bevor das Spiel begonnen hat. Deine 1000 gegen meine 500. Du musst drei Spiele gewinnen, ich zehn. Da kommen viele ins Grübeln.

**Man muss ein
Student des
menschlichen
Verhaltens sein.**

Die Nächte verwandeln sich in Tage und die Tage in Nächte, während ich mich in den düsteren Räumen verliere. Die Zeit verblasst, und irgendwann ist man in einem Tunnel. Alles um einen herum verschwindet, und man wird eins mit dem Queue, dem Tisch, den Kugeln. Man spielt im Rausch. Die Nerven und eine ruhige Hand zu bewahren - egal, um was es geht. Es bringt nichts, acht Kugeln perfekt zu versenken, aber die entscheidende 9 zu verfehlen. Wie im Leben.

Antihelden und schräge Charaktere:

Gezeichnet von den Exzessen des Lebens haben manche alles verloren. Manche haben Glück im Unglück gefunden. Für manche ist das Glück selbst eine Kunst, wie Fast Eddie sagt. Zuhälter, Diamantenhändler, Regisseure, Ärzte, Professoren und Waffenhändler. Und ich.

Die Antihelden und schrägen Charaktere, das Studium der Gegner und Situationen, lehrten mich mehr über das Leben als Jahre auf Schulbänken und im Hörsaal. In den schummrigen Lichtern der Pool Halls fand ich nicht nur mein Spiel, sondern auch ein Stück von mir selbst.



Du bist Graffiti-Writer seit *Wild Style!*, Archäologe seit *Indiana Jones* oder Pro Skater seit *The Search for Animal Chin*?

Schreib uns, wenn du tief in dir diese eine Leidenschaft fühlst, die über Jahrzehnte anhält, die keine Follower und Likes braucht: redaktion@rekorder-mag.com

Nostalgie im Quadrat

SX70 - die legendäre erste Sofortbildkamera von Polaroid erschien 1972 und prägte durch ihre charakteristischen quadratischen Fotos die Bildästhetik der 70er und 80er.

Gleichmaßen geschätzt von Intellektuellen und Künstlern wie Wim Wenders, Baudrillard und Andy Warhol - aber auch unverzichtbar in holzvertäfelten Partykellern, beim Nordseeurlaub und an Heiligabend 1978.

Nachdem in den 2000ern das Fotografieren mit Telefonen sich durchsetzte und wenig später digitale Spiegelreflexkameras für jeden Hobbyknipser erschwinglich wurden, musste die Firma Polaroid Insolvenz anmelden. Das quadratische Zeitalter schien beendet. Über den Umweg „the impossible project“ und angetrieben vom analogen Revival, ging es in den Jahren des parallel stattfindenden Vinyl-Booms dann langsam wieder aufwärts, sodass es heute nicht nur zahlreiche neue Produkte verschiedener Hersteller zu kaufen gibt, sondern viele Fotograf/innen erneut auf Integralfilm schwören und künstlerisch wertvolle Bilder im vertrauten Format 7,8 cm x 7,9 cm aus ihren SX70 und Typ 600 zaubern.



Julia Beyer ist eine von ihnen. Ihre Arbeiten werden in internationalen Print- und Onlinemagazinen, Ausstellungen und auf Album-Artworks gefeatured. Seit 2017 ist sie Mitglied des renommierten 12.12 Project. Wir trafen uns mit ihr in Essen an einem winterlichen Sonntagnachmittag, um über die Magie des Sofortbildes zu plaudern.

Polaroid-Fotos bestechen durch ihre ganz eigene Ästhetik, die leichte Unschärfe und eine verträumt wirkende Anmutung. Was macht für dich persönlich den Reiz aus?

Erst einmal machen genau diese Merkmale, die du gerade aufgezählt hast, den Reiz für mich aus an der Polaroid-Fotografie: die verträumte und nostalgische Optik, diese ganz besondere Ästhetik, die nur Polaroids haben und, zumindest für mich, immer einen weichgezeichneten Schleier über die fotografierte Realität legt, die sowieso schon hart genug ist.

Darüber hinaus entschleunigt mich die Polaroid-Fotografie enorm. Bei Kosten von rund zwei Euro pro Bild überlegt man sich schon ziemlich genau, ob und was man fotografiert, macht sich mehr Gedanken zum Bildausschnitt und Motiv und geht allgemein sorgfältiger vor. Das holt mich wirklich runter nach einem hektischen Tag.

Erzähl uns doch kurz etwas über dein Equipment, welche Modelle nutzt du, und auf welchen verschlungenen Wegen bist du daran gekommen?

Mittlerweile besitze ich eigentlich für fast jedes Sofortbildformat mindestens eine Kamera, weil ich auch gerne immer alles ausprobieren. Ich habe in den letzten Jahren vorwiegend mit alten Polaroid SLRs aus den 70ern und 80ern fotografiert, also SX70 oder SLR 680, gerade auch weil ich viel mit Filtern arbeite. Im September hat Polaroid dann die erste neue Profi-Kamera veröffentlicht, die I-2. Seitdem ich die habe, fotografiere ich meistens damit, weil ich hier fast alles manuell einstellen kann und die Optik sehr gut ist.

Digitales Fotografieren ist einfacher, günstiger und effizienter. Warum zum Teufel entscheidet man sich für ein derart umständliches und teures Medium wie Polaroids?

Das ist alles vollkommen richtig, aber für meine Art der Fotografie, die sehr intuitiv und sehr wenig technisch ist, eignet sich Polaroid als Medium sehr viel besser. Es gibt an vielen der alten Kameras meistens kaum Möglichkeiten, mehr einzustellen als die Belichtung und den Fokus. Für jemanden wie mich als wenig technikaffine und autodidaktische Fotografin perfekt - je weniger Gedanken ich mir beim Fotografieren um die Technik machen muss, umso besser. Natürlich könnte ich auch digital im Automatikmodus etc. fotografieren, aber mich langweilt diese cleane Optik auch sehr. Und auf eine stundenlange Nachbearbeitung am Rechner hätte ich auch keine Lust. Ich scanne meine Polaroids zwar auch, nehme aber nur leichte Farbkorrekturen vor und entferne Staub vom Scan, fertig. Ich sitze in meinem Hauptberuf sowieso schon täglich acht Stunden am Tag am Rechner, dann möchte ich das zumindest in meiner Freizeit so weit wie möglich minimieren.

„... aber so ganz 100 Prozent sieht es nie nach einem echten Polaroid aus. Vor allem die verwaschene Optik passt bei den digitalen Fakes nie so richtig“

Zahllose digitale Filter imitieren den Polaroid-Look. Erkennt jemand wie du auf den ersten Blick das analoge Original, und wenn ja - woran?

Ich würde schon behaupten, dass ich „Fauxlaroids“ erkenne. Diese Nachahmungen zum Beispiel durch mobile Apps haben zwar den typischen Rahmen, und es gibt auch durchaus Apps, die sogar halbwegs realistische Effekte haben, aber so ganz 100 Prozent sieht es nie nach einem echten Polaroid aus. Vor allem die verwaschene Optik passt bei den digitalen Fakes nie so richtig.

Kannst du neben den offensichtlichen Charakteristika (Format und Look) noch andere, dezentere, Merkmale der Sofortbildfotografie erklären, Motivwahl, Sujet, Bildausschnitte und dergleichen?

Na ja, ab den 70er Jahren war Polaroid natürlich besonders für die Nutzung in der privaten Erotikfotografie bekannt. Man musste nicht mehr schamerfüllt Abzüge und Negative aus dem Laden abholen, weil Polaroids die Dunkelkammer quasi direkt im Bild eingebaut haben. Das ist auch heute noch ein nicht unwesentlicher Bereich in der Polaroid-Fotografie. Viele Jüngere nutzen es auch für Party-Fotos - um Erinnerungen festzuhalten. Ein Sofortbild hat einfach durch seine Eigenschaft als Unikat eine viel höhere Wertigkeit als das zigtausendste Handyfoto, das im Speicher vergammelt. Natürlich ist das Format auch für Landschaftsfotografie oder Stillleben geeignet, aber für mein Empfinden brilliert Polaroidfilm immer noch am meisten bei Porträts und wird meines Erachtens auch vorwiegend hierfür genutzt.



„Ein Sofortbild hat einfach durch seine Eigenschaft als Unikat eine viel höhere Wertigkeit als das zigtausendste Handyfoto, das im Speicher vergammelt.“

Und wie lagerst du deine Schätze? Hast du Tipps für besonders lange Haltbarkeit und Lichtecktheit?

Polaroids werden am besten im Dunkeln bei Zimmertemperatur gelagert, daher bewahre ich meine Bilder alle in lichtundurchlässigen Boxen auf. In der Sonne bleichen sie irgendwann aus, und auch hohe Temperaturschwankungen sind nicht förderlich.



Jedes Polaroid-Bild ist ein Unikat. Ist das Teil deines Konzepts, und gibt es niemals Repros oder Prints?

Jein. Natürlich liebe ich es, dass jedes Bild ein Unikat ist und wertschätze meine Polaroids daher viel mehr. Ich würde, zum Beispiel auch bei Ausstellungen, niemals Originale verkaufen. Ich mag es aber sehr, Prints von meinen Bildern zu machen und diese dann zu verkaufen. Dadurch ist man auch im Format nicht so eingeschränkt, da ich mit hoher Auflösung einscannen. Ein echtes Polaroid ist ja schon relativ klein, und durch größere Prints wirken diese beispielsweise an einer Wand meiner Meinung nach so auch besser.



Es scheint eine eingeschworene Polaroid-Fangemeinde und -Community zu geben. Stehst du mit anderen Sofortbild-Freaks in Kontakt, und gibt es Messen, regelmäßige Ausstellungen oder Treffpunkte?

Ja! Es gibt eine ganz wundervolle Polaroid-Community, die sich über die ganze Welt verteilt, und mit sehr vielen von ihnen bin ich in regelmäßigem Kontakt. Das kam zuerst über die sozialen Medien, und später traf man sich z.B. für Fotowalks oder Stammtische auch im realen Leben. Mittlerweile gibt es einige tolle Ausstellungen, die sich nur auf Sofortbilder konzentrieren, zwei davon finden auch in Deutschland statt: eine in Bonn und gerade zum ersten Mal die „unmittelbar“-Ausstellung in Bochum. Es ist immer wahnsinnig toll, dort dann Gleichgesinnte zu treffen, mit denen man sich über Techniken und Tipps austauschen und einfach rumnerden kann. Und natürlich ist es auch toll, bei Ausstellungen direktes Feedback zu den eigenen Bildern zu bekommen. Ich genieße das immer enorm.

Was hältst du von dem Revival mit neuen Produkten (Kodak MiniShot, Fujifilm Instax, Polaroid Now & Go)?

Ich finde eigentlich alles super, was dazu beiträgt, die Sofortbildfotografie lebendig zu halten. Wenn das neue Kameras, Filme oder Formate sind, also immer her damit. Lediglich Drucker-Kameras wie die von dir genannte Kodak sehe ich eigentlich nicht wirklich als Sofortbild an und finde ich extrem uninteressant. Ich probiere auch immer gern alles Neue in dieser Richtung aus - auch, um mir meine eigene Meinung darüber zu bilden. Letztendlich lande ich aber doch immer wieder beim originalen Polaroidformat. Es muss jede*r für sich herausfinden, welches das richtige Medium für einen selbst ist. Ich persönlich kann zum Beispiel mit analog-digital-hybriden Kameras wie der von Fuji nicht so viel anfangen, weil mir

dann der eigentliche Reiz und die Herausforderung fehlt, aber ich kann auch verstehen, wenn andere Leute Spaß daran haben. Ich bin vor allem aber sehr begeistert, dass Polaroid selbst sehr viel Geld und Energie in die Entwicklung von neuen, modernen Kameras steckt - wie zum Beispiel die Now+ oder I-2, die zwar mittlerweile viel mehr Features bieten, bei denen aber der Prozess weiterhin analog ist.

„Es gibt eine ganz wundervolle Polaroid-Community, die sich über die ganze Welt verteilt, und mit sehr vielen von ihnen bin ich in regelmäßigem Kontakt“



Du fotografierst auch analog auf 35 mm (und Mittelformat?), richtig? Wie entscheidest du, ob du zum Shooting deine Polaroid einpackst oder eine andere Kamera?

Ja, ich fotografiere auch gern auf 35 mm, selten auch auf Mittelformat. Ob ich neben der Polaroid noch weitere Formate nutze, hängt auch davon ab, wie viel Zeit ich beim Shooting habe. Ich merke allerdings, dass ich mich immer mehr auf Polaroidfilm konzentriere und die 35-mm-Kamera zu Hause bleibt. Auf Reisen habe ich allerdings auch zusätzlich immer Kleinbildfilm dabei, da ich das Format lieber für Landschaftsfotografie als für Shootings mit Models nutze.



Hast du zum Abschluss noch einen Tipp für Newcomer, die sich näher mit dem Thema befassen möchten?

Einfach machen! Zum Ausprobieren kann man sich wunderbar ein günstiges Kameramodell für 20 bis 30 Euro auf eBay oder Kleinanzeigen etc. kaufen. Den passenden Film (wichtig - immer vorab recherchieren, welcher Film mit welcher Kamera benutzt werden kann) bekommt man in Deutschland am besten bei Polaroid direkt - die Lieferung vom Werk in Enschede geht schnell, und frischeren Film kann man nicht bekommen. Der Film wird am besten flach liegend im Kühlschrank gelagert und hält sich dort etwa ein bis zwei Jahre, aber bitte nicht einfrieren. Am besten mit viel Licht im Rücken oder in Innenräumen mit Blitz fotografieren,

denn Polaroidfilm liebt Licht. Es gibt mittlerweile auch so viele YouTube-Kanäle, die sich mit dem Thema beschäftigen und viele Fragen beantworten (mein Favourite ist „In An Instant“ von Ben Fraternale), ebenso wie dezidierte Facebook-Gruppen - ich lerne hier auch immer wieder dazu. Dazu kann ich noch das Buch „Polaroid: The Missing Manual“ von Rhiannon Adam empfehlen, das einen guten allgemeinen Abriss über Geschichte und Formate gibt, aber auch unzählige kreative Möglichkeiten aufzeigt, was man mit den Bildern noch alles machen kann, wie zum Beispiel Manipulation mit Hitze oder Kälte, Emulsion Lifts & Co.

Das Interview führte Jan Meininghaus

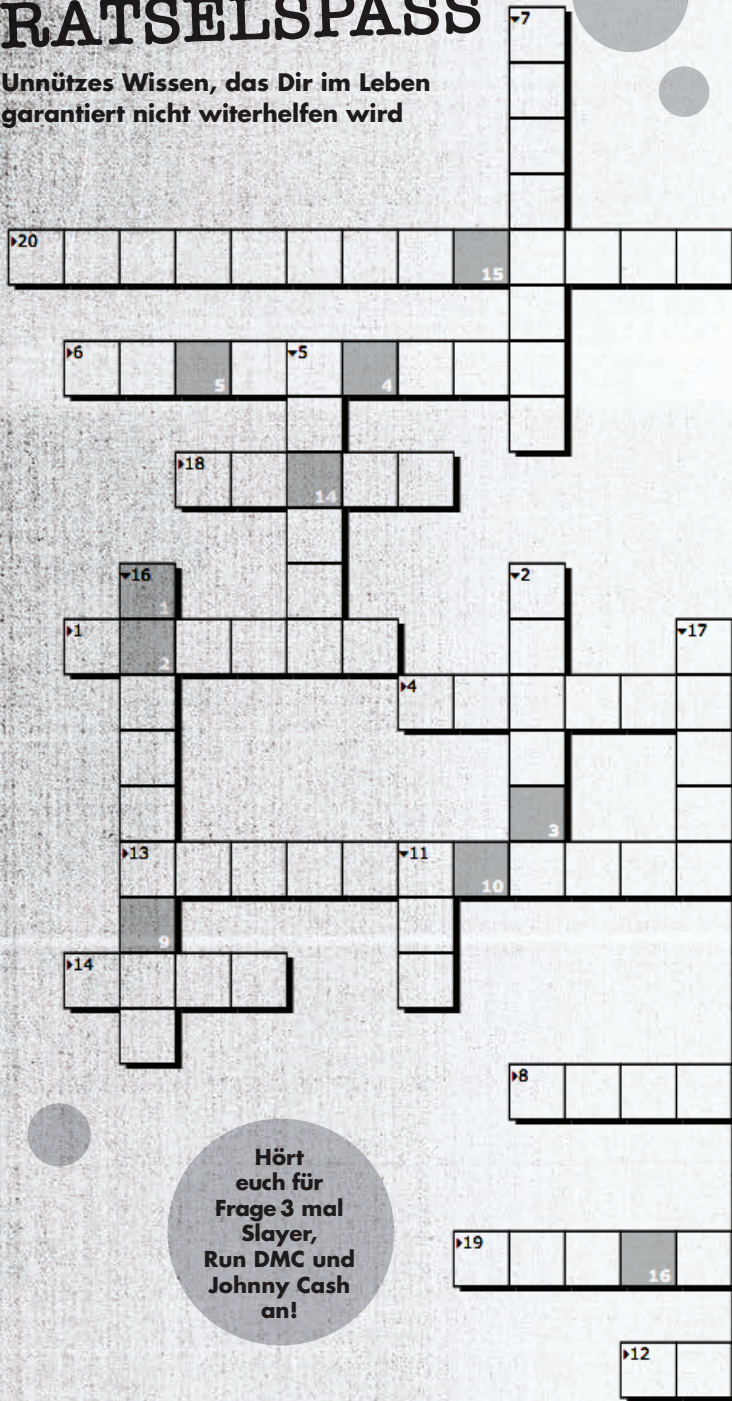
„Einfach machen!

Zum Ausprobieren kann man sich wunderbar ein günstiges Kameramodell für 20-30 Euro auf eBay oder Kleinanzeigen etc. kaufen“



Kein Magazin ohne fetzigen RÄTSELPASS

Unnützes Wissen, das Dir im Leben
garantiert nicht weiterhelfen wird



1. Metallica-Bassist auf „Kill 'em all“, Cliff ...
2. Smokey and the ...
3. Bärtiger Musik-Produzent: Rick ...
4. Biopic über Ian Curtis von Joy Division
5. Heavy Metal Open Air Festival in den Niederlanden 1986 bis 2005
6. Bands wie Napalm Death und Terrorizer haben dieses Genre geprägt
7. Was dürfen die Ghostbusters nicht kreuzen?
8. Neben dem Charger das bekannteste Muscleder von Dodge
9. Doc Brown baute mit diesem Auto seine Zeitmaschine
10. Dieser Ford war Solo, Indy und Replikantenjäger
11. Ehemals Pro Skater, mittlerweile Schauspieler: Jason ...
12. Das wohl bekannteste Gitarrenmodell von Fender
13. Nickname für das Maskottchen von Motörhead
14. Italienischer Kultregisseur: Mario ...
15. Sofortbild-Synonym
16. Adidas-Modell, das durch Run DMC berühmt wurde
17. Der Pferd heißt ...
18. Kill Bill, mit einem Schwert von Hattori ...
19. be kind, ...
20. Serienheldin der Kindheit: Ronja ...
21. Diese Mission auf dem Commodore 64 war fast ...
22. Es kann nur einen geben:

Hört
euch für
Frage 3 mal
Slayer,
Run DMC und
Johnny Cash
an!

1 2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Seite
57 dieser
Ausgabe
macht schlauer
bei Frage 16!

Kleiner
Tipp zu
Frage 8:
„Vanishing Point
– Fluchtpunkt San
Francisco“ für den
nächsten Video-
abend auslei-
hen!

Bei
Frage 11
kann Euch ver-
mutlich jemand
namens Earl
weiterhelfen!

E-Mail mit Lösungswort an:
redaktion@rekorder-mag.com
(Shirtgröße nicht vergessen)

Auch die Gewinne müssen sich nicht hinter dem „Goldenen Blatt“ verstecken!



1x
„Terrible Certainty“
Remastered Vinyl von
Kreator



2x
die Graphic Novel zu
„Piece of Mind“
der britischen Newcomerband
Iron Maiden
(Z2 Comics)



2x
REKORDER
T-Shirt, unisex

hand-
gedruckt,
fairtrade,
flotter
Style!

2x
„Weird Al“
Yankovic
Slipmat für
deinen
Platten-
spieler



Gewinne, Gewinne, Gewinne



Vorschau

Das war's jetzt erst mal - eine Wundertüte Flashbacks mit 1,21 Gigawatt. Danke fürs Mitfahren, ihr granatenstarken Hoschis! Wir sind sicher, dass viele von euch sich und die eigene „Story of my life“ wiedererkennen können. Und wie bei den Fanzines damals wollen wir euch zum Mitmachen ermutigen: Schreibt uns mit euren Ideen, Geschichten oder gebt einfach nur etwas Lob und konstruktive Kritik ab.

EUER FEEDBACK!

Oder wie man früher sagte: Leserbriefe

Was hat euch gefehlt? Welche Themen sind besonders knorke und sollten künftig breiter behandelt werden? Und was interessiert eigentlich überhaupt nicht? Wir sind immer offen für eure Vorschläge. Oder ihr habt etwas beizutragen, ein eigenes Projekt in der Mache, seid da was am Planen? Oder wollt bei REKORDER mitmachen? LET'S GET IN TOUCH!

Auf elektronischem Weg per E-Mail:
redaktion@rekorder-mag.com

Oder per Post: REKORDER, Turmallee 4, 46459 Rees
(Jede echte Briefsendung wird mit einem Goodie belohnt!)

Die **Ausgabe #2** erscheint voraussichtlich am **20.9.2024** und einige Themen, die uns im Kopf herumschwirren, sind bisher:

Vintage Rock

Zurück aus den Siebzigern mit den Erben von Black Sabbath: Retro-Rock, Psychedelic, Stoner und Doom! Wegbereiter und Emporkömmlinge, Alben für die Ewigkeit, Festivals, Gear & Lifestyle (Karren & Gitarren), Cover-Art & Gigposter.

Wir zocken!

Mit gecrackten Games auf dem C64 und Amiga 500. Mit Rollenspielklassikern der Achtziger von *Das schwarze Auge* und *Advanced Dungeons & Dragons* bis zu *Warhammer 40K*.

New Hollywood

Als die Irren das Irrenhaus übernahmen.

Kult aus Rüsselsheim

Von Detroit an den Main: Die Opel-Gang, Verlierer aus Essen und der umstrittene Manta. Wir sind im B-Kadett nach Västerås/Schweden geeiert und besuchen mit Yüksel Bici (Verlierer) im mattschwarzen Dipo einige der damaligen Drehorte.

Kassetten und Tapes

sind so was von DIY! Selbst zusammengestellte Mixtapes, Demotapes mit Kultstatus oder erste Lebenszeichen der eigenen Band.

AUFGEPASST! Schickt uns eure Demo-Tapes!
Genre egal - JEDES Tape wird besprochen!

Außerdem:

Das Tape-Revival - brandneu für Walkman und Sammlung. Hörspiele - jetzt neu auf Kassette! Datasette, Betamax und andere vergessene Formate.

Natürlich legen wir auch bei den **Rubriken** nach:

Mille lädt wieder zum Filmabend ein und hat diesmal einen Stapel Giallo-Filme im Jutebeutel. „Franky's Videopower“ klappert das Videothekenregal nach Roadmovies ab, im Style-Department kramen wir ikonische Movie-Outfits raus, Helge springt mit 88 mph eine Dekade vorwärts ins Jahr 1994.

Und vom Rest lasst euch einfach überraschen!

SO36

KONZERTVORSCHAU

DI 21.05.



SCREAM

MO 22.07.



WISDOM IN CHAINS

30.+31.05.



UK SUBS

MO 29.07.



7 SECONDS

SO36 / ORANIENSTRASSE 190 / 10999 BERLIN / WWW.SO36.DE

Schneller! Weiter! Mehr!

RockHard

JETZT DIGITAL LESEN

Lade
die App
mit vielen
Gratis-Funktionen
und
Musiktipps!



**Und dein
Printheft am Kiosk!**



www.rockhard.de



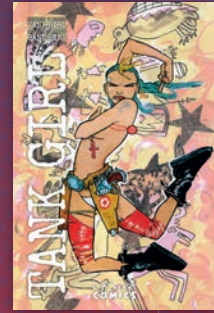
ACTION PUR!

Tank Girl von Jamie Hewlett & Alan Martin hat es mit schierer Hartnäckigkeit geschafft, über drei Jahrzehnte zu überleben. Zur Feier des Tages haben wir ihr einen neuen Anstrich verpasst, um den Rost zu verdecken, und die tiefsten Tiefen ihrer Höschenschublade nach peinlichen Fotos, verleumderischen Dokumenten und weggeworfenen Schokoladenverpackungen durchforstet.

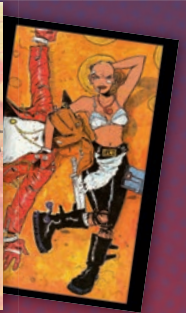
TANK GIRL COLOUR CLASSICS 1



152 Seiten, Softcover,
ISBN 978-3-96430-134-5, € 19



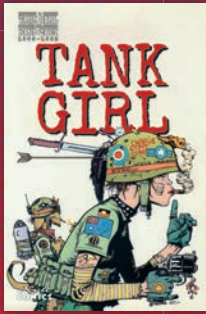
152 Seiten, Hardcover mit Exlibris,
ISBN 978-3-96430-135-2, € 39



TANK GIRL COLOUR CLASSICS 2



152 Seiten, Softcover,
ISBN 978-3-96430-290-8, € 19



152 Seiten, Hardcover mit Exlibris,
ISBN 978-3-96430-291-5, € 39



TANK GIRL COLOUR CLASSICS 3



144 Seiten, Softcover,
ISBN 978-3-96430-341-7, € 19



144 Seiten, Hardcover mit Exlibris,
ISBN 978-3-96430-342-4, € 39



ACTION ALLEY



116 Seiten, Softcover,
ISBN 978-3-96430-132-1, € 17



116 Seiten, Hardcover mit Exlibris,
ISBN 978-3-96430-133-8, € 39



FOREVER



104 Seiten, Softcover,
ISBN 978-3-96430-292-2, € 17



104 Seiten, Hardcover mit Exlibris,
ISBN 978-3-96430-293-9, € 39



Die drei neuen
Abenteuer Tank Girls
von Jamie Hewlett
& Brett Parson.

KING



128 Seiten, Softcover,
ISBN 978-3-96430-343-1, € 17



128 Seiten, Hardcover mit Exlibris,
ISBN 978-3-96430-344-8, € 39



Im Fachhandelsvertrieb von:

ComicComboVertrieb
www.comiccombovertrieb.de

**Kult
COMICS**
www.kultcomics.net