

Sammelrezension: Science-Fiction-Filme

Angela Fabris, Jörg Helbig (Hg.): Science-Fiction-Kultfilme

Marburg: Schüren 2016 (Marburger Schriften zur Medienforschung, Bd.70), 256 S., ISBN 3894729716, EUR 29,90

Sean Redmond, Leon Marvell: Endangering Science Fiction Film

New York: Routledge 2016 (AFI Film Readers), 272 S., ISBN 9781138792623, EUR 121,71

Die vorliegenden Publikationen fokussieren den Science-Fiction-Film, jedoch aus gegensätzlichen Perspektiven. Die von Angela Fabris und Jörg Helbig verantwortete Publikation *Science-Fiction-Kultfilme* stellt eine chronologisch geordnete Filmsammlung vor, Sean Redmonds und Leon Marvells Sammelband *Endangering Science Fiction Film* dimensioniert hingegen die philosophischen Aspekte des Science-Fiction-Films, indem dieser als Störung der Ordnung, als visuell konstituiertes ‚Anderes‘ sozialer und kultureller Ordnungen vorgestellt wird.

Einleitend gehen Fabris und Helbig auf die Kategorie des ‚Kultfilms‘ ein und statuieren deren Willkürlichkeit. Ausgehend von entsprechenden Filmlisten kommen sie zu dem Schluss, dass künstlerischer Wert für den Kultstatus eines Films keine Bedeutung habe (vgl. S.7), hohe Produktionsstandards den Status allerdings auch nicht verhindern (vgl. S.9). Zu den Faktoren eines Kultfilms zählt sicherlich, dass er stilistisch oder inhaltlich als „bahnbrechend“ (ebd.) empfunden wird und über Mediengrenzen hinweg wirkt. Hinzu kommt die Reaktion des Publikums, das durch seine Rezeption und die daraus hervor-

gehenden kulturellen Praktiken diesen Status herstellt.

Solcherart in das Thema kurz eingeführt, werden die Filme mit Beginn der 1960er Jahre nach Jahrzehnten gegliedert vorgestellt, wobei die meisten Filme in den 1960er und 1990er Jahren entstanden. Zu den hier angeführten Produktionen der 1960er Jahre gehören *Fantastic Voyage* (1966), *Raumpatrouille – Die phantastischen Abenteuer des Raumschiffes Orion* (1966), *The War Game* (1965) und *2001: A Space Odyssey* (1968). Schon diese Sammlung liefert einen Kommentar über die ‚Kultfähigkeit‘ der Filme ab, die sich wie im Falle von *2001* durch hohe Produktionsstandards, ästhetische Merkmale und kinematografische Distribution auszeichnen, wohingegen dies für andere Werke dieser Gruppe, wie *The War Game* oder *Raumpatrouille*, nicht unbedingt gilt. Dennoch spricht die Zusammenstellung für die Kategorie der ‚Kultfähigkeit‘, die sich eben nicht durch die Produktionsstandards der Filme ergibt, sondern – wie es aus der Lektüre der überaus gelungenen Beiträge des Bandes hervorgeht – in dem Rekurs auf soziale und kulturelle Anliegen des jeweiligen Jahrzehnts wie auch aus der Eigenschaft der

Filme, intertextuelle und intermediale Referenzen und kommerzielle Verwertungsketten zu generieren.

In diesem Sinne liest Arno Rußegger den Film *Fantastic Voyage*, in dem es um Miniaturisierung und das Eindringen in den Körper geht, als konventionelles Produkt hinsichtlich seiner narrativen und formalen Eigenschaften, durchaus aber auch als Kommentar auf eine Utopie der 1960er Jahre, in der die Nanotechnologie und die Visualisierung kleinster Strukturen ihren Ausgangspunkt genommen hatte. Das utopische Potenzial besteht hier in der visionären Umformulierung eines innovativen wissenschaftlichen Verfahrens (vgl. S.19).

Mit der These, dass seit Fritz Langs *Metropolis* (1927) Deutschland in Sachen Science-Fiction-Kultfilme wenig zu bieten hatte, widmet sich Jörg Helbig der „ersten und bislang einzigen deutschen Science-Fiction-Serie im Fernsehen“ (S.33): der *Raumpatrouille*, die im Laufe des Jahres 1966 zu Primetime im deutschen Fernsehen ausgestrahlt wurde. Anhand der langjährigen Rezeption dieser Fernsehproduktion gelingt es Helbig, die Genese eines Kultfilms detailliert nachzuzeichnen, indem er auf die Vereinnahmung des Films durch das Publikum setzt, das damit seine Rezeption bestimmt. Zusätzlich geht der Beitrag minutiös auf in *Raumpatrouille* thematisierte aktuelle soziale Themen wie Militarismus und Feminismus ein und statuiert, wie diese sich einerseits in das gesellschaftliche Klima der 1960er Jahre einfügen, andererseits dieses überschreiten und zu jeder Zeit reaktiviert werden können. Zum Status als Kultfilm kommt

zudem das sorgfältige und originelle Set Design, das den Film deutlich in seiner Zeit lokalisiert.

Die These, dass Kultfilme weder unbedingt künstlerisch wertvoll seien, noch eine weite Distribution erfahren haben müssen, bestätigt Florian Mundhenkes Beitrag zum Film *The War Game*, bei dem es sich um eine dokumentarisch-fiktive Hybridform zur Bedrohungssituation des Kalten Krieges handelt. Aufgrund der politischen Brisanz wurde die Produktion von der BBC nicht ausgestrahlt, konnte über ihre Distribution als DVD jedoch Kultstatus erlangen. Der Kultstatus von Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* erklärt sich Ina Paul-Horn zufolge aus seiner Deutung des Weltraums als sozialer Metapher, der für Menschen nur mithilfe komplexer Technologien bewohnbar gemacht werden kann (vgl. S.76).

In die 1970er Jahre fallen *The Rocky Horror Picture Show* (1977) und *Alien* (1979). Anhand des ersten zeichnet Susanne Bach den Weg eines B-Movies zum Kultfilm nach und bestätigt in ihren gut recherchierten, detaillierten Ausführungen eine der Thesen des Bandes, dass Qualität keine unbedingte Voraussetzung für den Kultfilm sein muss, sondern dass dieser in seinen Formen der Rezeption und Vorführung flexibel zu sein hat. Zum Kultstatus von Ridley Scotts *Alien* tragen Jutta Steininger zufolge neben der horizontalen Vermarktung vor allem die thematische Offenheit und die intertextuelle Anschlussfähigkeit an Diskurse des Unheimlichen, des Feminismus wie auch die Inszenierung des Horrorvergnügens bei.

Während der Band in den 1970er Jahren nur zwei Kultfilme verzeichnet, finden sich stellvertretend für die 1980er Jahre *Blade Runner* (1982), *Na srebrnym globie* (1989) und die Versionen der *Dune*-Filme. Hinsichtlich der Kultfähigkeit von *Blade Runner* zählt Alexa Weik von Mossner die Spannungen und Differenzen der vielen Filmversionen auf, die eine breitgefächerte Diskussion und die mehrfache Distribution zulassen, wobei jeweils die Differenz zwischen Mensch und Maschine in unterschiedlicher Weise semantisiert ist. Andrzej Zulawskis *Na srebrnym globie* gehört in dieser Aufzählung sicherlich zu den weniger bekannten Filmen. Marcus Stiglegger spürt der Entstehungsgeschichte der polnischen Literaturverfilmung nach, deren Fertigstellung die Zerstörung des Filmsets und die Flucht des Regisseurs nach New York mit sich brachten. Im kommunistischen Polen aufgrund seiner deutlichen religiösen Anklänge diffamiert, wird der Film später vom Regisseur rekonstruiert – zum Kultfilm wird er aufgrund seiner politischen Parabelhaftigkeit auf den Totalitarismus und, weitaus tiefgründiger, auf die Unfähigkeit der Menschen, in Frieden zu leben (vgl. S.151). Die komplexe Entstehungs- und Transformationsgeschichte von *Dune* (1984) kartiert René Schalleger, der die ökonomisch erfolglose Version von David Lynch aufgrund ihrer sozialen und kulturellen Aktualitäten, der Thematisierung von Fundamentalismen wie auch der ökologischen Krise in den Kanon der Kultfilme einordnet.

Der Band schließt mit einer Betrachtung der Kultfilme seit den

1990er Jahren: Hier findet sich mit *Total Recall* (1990), *The Matrix* (1999), *Inception* (2010) und *Nirvana* (1997) wieder eine Mischung bekannterer und unbekannterer Filme. Alice Pechriggls Beitrag zu *Total Recall*, der wie *Blade Runner* auf einer Kurzgeschichte Philip K. Dicks beruht, fokussiert die Bewusstseinspaltung des Protagonisten und stellt einen Vergleich zwischen der literarischen Vorlage und der filmischen Umsetzung an, die Pechriggls Einschätzung nach weniger radikal ausfällt (vgl. S.169). Selbstverständlich darf *The Matrix* in einer Diskussion der Kultfilme der 1990er Jahre nicht fehlen, und so unternimmt Désirée Kriesch einen Ausflug in die philosophischen und bildinszenatorischen Dimensionen der *Matrix*-Reihe. Stefani Brusberg-Kiermeier führt die Auflistung der Filme mit einer kritischen Betrachtung von *Inception* weiter, der ihrer Ansicht nach durch sein Casting zu stark auf ein junges weißes und männliches Publikum ausgerichtet ist und deswegen auch in dieser Gruppe einen erheblichen Kultstatus zugesprochen bekommt (vgl. S.239). Den Band beschließt ein Beitrag der Herausgeberin Angela Fabris zu *Nirvana*, den sie in den Kontext des italienischen Science-Fiction-Booms der 1960er Jahre stellt. Kultstatus erhielt der Film laut Fabris durch seine horizontale Vermarktung wie auch seine transmediale Erweiterung auf CD-Rom und eine entsprechende Internetpräsenz. Der Band schließt mit einer detaillierten Filmografie ab.

Die englischsprachige Publikation *Endangering Science Fiction Film* ist in vielerlei Hinsicht anders konzipiert und

verhält sich in ihrer Argumentationsstruktur konträr, indem sie, wie im Titel verzeichnet, den Science-Fiction-Film als Thematisierung des bedrohlichen ‚Anderen‘ zeitgenössischer Gesellschaften konzipiert. Das Genre wird dadurch mit einer philosophischen Dimension betraut, welche in der Einleitung von den Herausgebern Sean Redmond und Leon Marvell angesprochen wird. Ihrer Einschätzung nach bilden sich die narrativen Muster eines Genres in Verbindung mit sozialen Bewertungen und Ängsten aus und können dementsprechend diese Ängste im narrativen Prozess dynamisieren (vgl. S.2). An dieser philosophischen Einschätzung, an anderer Stelle als *filmosophy* bezeichnet (vgl. S.12), orientieren sich die vier thematischen Abschnitte der Publikation, wobei jede eine spezifische Situation der Gefährdung verzeichnet: Der erste Abschnitt stellt eine generelle philosophische Diskussion des Phänomens der sozialen und kulturellen Bedrohung durch das ‚Andere‘ dar. Der zweite Abschnitt thematisiert in detaillierten Inhalts- und Formanalysen das gefährdende Potenzial radikaler Ästhetiken und deren kontextueller Rahmung, wobei das Konzept des Erhabenen (*sublime*) eine außerordentliche Rolle spielt. Der dritte Teil fokussiert die Darstellung von Raum und Zeit, während der vierte und letzte Abschnitt auf technische Körperlichkeit und posthumanistische Bedingungen eingeht. Schon diese Unterteilung spricht für die dezidiert theoretische Herangehensweise an die Filme und dementsprechend werden in vorliegender Publikation nicht einzelne Filme, sondern inhaltliche Bün-

delungen in den Vordergrund gestellt. Jeder der Abschnitte ist nochmals mit einer kurzen inhaltlichen Einführung versehen, welche die thematische Kohärenz garantiert.

Der Abschnitt zu den philosophischen Aspekten enthält Beiträge von Redmond über die Gefahren von technischen Dystopien, die er mit Rekurs auf *2001* und *Minority Report* (2002) aufzeigt und deren Technophobie als Reaktion auf die Rhetorik des Kalten Kriegs eingeschätzt wird (vgl. S.13). Im Anschluss daran beschäftigt sich Redmond mit einem Eye-Tracking-Verfahren zur Aufzeichnung von Blickstrukturen in der filmischen Rezeption, um daraus inhaltliche Rückschlüsse auf die Filme zu ziehen. Sean Cubitt diskutiert unter Rückgriff auf Immanuel Kant und Edmund Burke das Konzept des Erhabenen, das er in Science-Fiction-Filmen zu entdecken glaubt, und anschließend thematisiert Sherryl Vint die Verwendung der Diskurse des ‚War on Terror‘ in den Filmen *Z* (1969) und *Monsters* (2010).

Der Abschnitt zu den „dangerous aesthetics“ (S.81) versammelt einen Überblick über jüngere Science-Fiction-Filme (Deborah Knight und George McKnight), eine Analyse der Zuschauer_innenpositionierung im Film, die Barry Keith Grant zufolge durch das Genre ambivalent gehalten wird, eine Verortung des Sublimen in den Spezialeffekten (Andrew M. Butler) sowie eine Diskussion der visuellen Gestaltung von Andrej Tarkovskijs *Solaris* (1972), die sich Leon Marvell zufolge durch ihre langen Einstellungen und Tiefenschärfe diametral

zum Genre verhalte. Der dritte, Raum und Zeit beinhaltende Abschnitt reflektiert die gesellschaftlichen und räumlichen Veränderungen, die sich Manuel Castells zufolge – auch im Film – durch das Internet ergeben haben (vgl. S.151). Die Beiträge dokumentieren nicht nur die Spezifitäten von Zeit und Raum exemplarisch an den Filmen von Gustavo Mosquera (Mariano Paz), die auf die filmischen Nicht-Orte im Sinne von Marc Augé abzielen (vgl. S.161), sondern auch den Raum des Fremden (Alan Woolfolk) oder das Sound Design des Science-Fiction-Films hinsichtlich avancierter Soundverfahren, die ebenfalls eine Verortung der Zuschauer_innen vornehmen (Darrin Verhagen). Die vierte und letzte Sektion nimmt sich in der Fokussierung auf den Körper sicherlich ein aktu-

elles, im Kontext der Science-Fiction viel diskutiertes Thema vor. Daran mag es liegen, dass in den Beiträgen über technische Körper von Anne Cranny-Francis, J.P. Telotte und Scott Wilson nicht allzu viel Neues zu finden ist. Wie in vielen anderen Diskursen werden Roboter und Androide als Grenzüberschreitung konzipiert, die als Gefährdung der menschlichen Identität angesehen wird. Bewertend kann mit Blick auf diese Publikation festgestellt werden, dass sie eine Reihe von interessanten, jedoch sehr theoretischen Perspektiven auf den Science-Fiction-Film aufmacht. Dabei laufen in der Diskussion die Filme Gefahr, hinter den theoretischen Dimensionierungen zu verschwinden.

Angela Krewani (Marburg)