



Angela Fabris/Jörg Helbig (Hrsg.):
Science-Fiction-Kultfilme. Marburg
 2016: Schüren. 256 Seiten, 29,90 Euro

Science-Fiction-Kultfilme

Kultfilm ist einer jener Begriffe, auf den die Medien oft reflexartig zurückgreifen, der sich bei genauerer Betrachtung aber nur schwer fassen lässt. Denn mit dem Label „Kult“ wird alles Mögliche versehen. Blockbuster, die ein Millionenpublikum anziehen, aber auch obskure Produktionen, die nur innerhalb einer Subkultur hochgehalten werden, herausragende Meisterwerke mit nachhaltigem Einfluss ebenso wie hanebüchener Schrott, der gerade wegen seiner offensichtlichen Defizite geliebt wird. Was die verschiedenen Ausprägungen des Phänomens verbindet, ist, dass das Attribut „Kult“ nicht die inhärente Qualität eines Werkes beschreibt, sondern die Art und Weise, wie ein bestimmtes Publikum auf dieses reagiert. Wie immer man Kult auch fasst, es ist letztlich immer eine *Kategorie der Rezeption*.

Dass sich ein Band zum Thema „Kultfilme“ auf Science-Fiction (SF) konzentriert, leuchtet ein, denn kaum ein anderes Genre präsentiert sich als derart kultaffin. Die SF-Fangemeinde kann auf eine lange Geschichte zurückblicken und differenziert sich mittlerweile in unzählige Untergruppen aus, die den verschiedensten kultischen Aktivitäten nachgehen. Fan-Fiction, in der die Abenteuer eines Franchise weitergesponnen werden, gehört ebenso dazu wie das Cosplay genannte Verkleiden, Modellbau oder Filk-Musik, die mit SF-Motiven arbeitet.

Angesichts dieser reichhaltigen Möglichkeiten überrascht, dass der von Angela Fabris und Jörg Helbig herausgegebene Band, der auf eine Ringvorlesung an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt zurückgeht, Fanaktivitäten bestenfalls kurz streift, und die beiden SF-Kult-Franchise-Beispiele par excellence – *Star Trek* und *Star Wars* – mit keinem Wort erwähnt. In ihrer Einleitung betonen die Herausgeber, dass sie den Begriff „Kultfilm“ bewusst nicht genau definieren und neben der Publikumsreaktion auch andere Faktoren wie die künstlerische Qualität oder den Einfluss eines Films einbeziehen wollen. Dagegen wäre grundsätzlich nichts einzuwenden, ein Großteil der Beiträge hat zum Phänomen „Kult“ aber schlicht nichts zu sagen und beschränkt sich auf traditionelle Analysen des jeweiligen Films.

Der einzige Artikel, der sich ausführlicher damit beschäftigt, wie und weshalb ein Film Kult wird, ist derjenige von Susanne Bach zu *The Rocky Horror Picture Show* (1975), einem Film, dessen Vorführungen regelmäßig zu eigentlichen Happenings werden, bei denen die Fans einem elaborierten Skript folgen, das von auf den Dialog abgestimmten Zwischenrufen bis zum Werfen von Reis während der Hochzeitszene alles regelt. Bach kann anschaulich zeigen, warum die zahlreichen Verweise und die spielerische, selbstreflexive Qualität von *The Rocky Horror Picture Show* geradezu zu einer solchen Rezeption einladen.

Es scheint sinnvoller, das Buch nicht als Beitrag zum Thema „Kultfilme“ zu lesen, sondern als Einführung in das Science-Fiction-Genre anhand ausgewählter Beispiele. Darauf deutet auch Arno Rußeggerts einleitender Beitrag zu *Fantastic Voyage* (1966) hin, einem Film, der zwar durchaus Klassikerstatus beanspruchen kann, den aber kaum jemand als Kult bezeichnen dürfte. Rußegger geht entsprechend auch kaum auf allfällige Kultaspekte ein, sondern gibt eine Übersicht über Funktionsweisen filmischer SF.

Dass einer Auswahl von etwas über einem Dutzend Filmen aus einem halben Jahrhundert Filmgeschichte immer etwas Willkürliches anhaftet, lässt sich nicht vermeiden. Neben unvermeidbaren Meilensteinen wie *2001: A Space Odyssey* (1968) und *Blade Runner* (1982) werden auch wenig bekannte Filme wie Peter Watkins *The War Game* (1965), die pseudodokumentarische Darstellung eines Atomangriffs auf Großbritannien, oder der italienische Cyberthriller *Nirvana* (1997) behandelt. Und mit Alejandro Jodorowskys gescheitertem *Dune*-Projekt widmet sich René Reinhold Schalleger sogar einem Film, der nie zustande kam.

Man könnte über diese Zusammenstellung lange diskutieren, wichtiger als die Auswahl der Filme ist aber die Qualität der Beiträge, und hier zeigt sich *Science-Fiction-Kultfilme* sehr uneben. Florian Mundhenkes Beitrag zu *The War Game* zeugt wie jener von Bach von Fachkenntnis, beide dürften auch für Laien gut verständlich sein. Das Gleiche gilt für Schallegeres *Dune*-Kapitel (warum Letzteres als einziges auf Englisch gehalten ist, wird aber nirgends erklärt. Ebenso, warum nur in Désirée Krieschs *Matrix*-Kapitel Screenshots abgedruckt sind). Dagegen ist Alice Pechriggls Artikel zu *Total Recall* (1990) theoretisch gnadenlos übermunitoniert und stellt selbst in der Materie bewanderte Leser auf eine harte Probe. Ina Paul-Horns Notizen zu *2001* – von einem ausgewachsenen Artikel kann man hier kaum sprechen – sind dagegen eher unterkomplex ausgefallen.

Obwohl einzelne Beiträge durchaus lesenswert sind, wird bis zum Schluss nie recht klar, an wen sich dieses Buch eigentlich richtet. SF-Interessierte, die mehr über das Phänomen „Kultfilm“ erfahren möchten, kommen definitiv nicht auf ihre Kosten. Und für alle, die mit dem Genre bislang nichts am Hut hatten, dürfte es bessere Einführungen geben.

Dr. Simon Spiegel