Angela Fabris / Jörg Helbig

Science-Fiction-Kultfilme

SCHÜREN

Inhalt

Angela Fabris, Jörg Helbig

Einleitung

7

1960er Jahre

Arno Rußegger

«**Wir machen alles auf Risiko.**»

Zu **DIE PHANTASTISCHE REISE**

15

Jörg Helbig

Commander, ich erteile Ihnen Alphaorder!

Mit «**Domina**» auf **RAUMPATROUILLE**

33

Florian Mundhenke

Report aus einer strahlenden Zukunft

THE WAR GAME als Hybridform zwischen Dokumentar- und Spielfilm
und Science-Fiction-Endzeitvision

49

Ina Paul-Horn

Eingerahmt von Sprachlosigkeit

2001: A SPACE ODYSSEY

67

1970er Jahre

Susanne Bach

Vom B-Movie zu «Be Movie»

THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW

81

Jutta Steininger
Viel Kult um ALIEN
Ein Ungenügen am Horrorvergnügen 105

1980er Jahre

Alexa Weik von Mossner
Von Maschinen und Menschen
Ridley Scotts **BLADE RUNNER** 133

Marcus Stiglegger
Das Ende der Zivilisation
Andrzej Żuławskis **DER SILBERNE PLANET / NA SREBNYM GLOBIE** 147

René Reinhold Schalleger
Of dunes, *Dunes*, and other ripple effects
From Herbert's *Dune*, to Jodorowsky's **DUNE**, to Lynch's **DUNE** 157

1990er Jahre und darüber hinaus

Alice Pechriggl
TOTAL RECALL
Zur filmischen Darstellung Dick'scher Bewusstseinspaltung 185

Désirée Kriesch
Mind-tripping
Narrative, intertextuelle, philosophische und bildinszenatorische
Blickwinkel auf **THE MATRIX** 199

Stefani Brusberg-Kiermeier
«To sleep, perchance to dream – ay, there's the rub»
Christopher Nolans **INCEPTION** und seine Träumer 223

Angela Fabris
NIRVANA
Italienische Science-Fiction zwischen Realität und Virtualität 241

Filmografie 252
Über die Autorinnen und Autoren 255

Angela Fabris, Jörg Helbig

Einleitung

«Entscheidend für einen Kultfilm ist ausschließlich die Reaktion des Publikums», heißt es im Wikipedia-Eintrag zum Stichwort «Kultfilm».¹ Damit wird die «treue Anhängerschaft» und der «Fan-Kult»² zum maßgeblichen Definitionskriterium eines Kultfilms erhoben. Die künstlerische Qualität oder der kommerzielle Erfolg seien, so Wikipedia, keine hinreichenden Kriterien für den Kultstatus eines Films, im Gegenteil: Oftmals seien gerade solche Filme kultverdächtig, die nicht dem Geschmack des breiten Publikums entsprechen oder auf Ablehnung stoßen, weil sie trashig oder gar unfreiwillig komisch wirken. Ein Blick auf die Liste «25 Great Cult Sci-fi Movies That Are Worth Your Time», die das Filmlisten-Internetportal «Taste of Cinema» im April 2016 veröffentlichte, bestätigt diese Einschätzung.³ In chronologischer Reihenfolge befinden sich folgende Filme auf der Liste:

- **DR CYCLOPS** (USA 1940, Regie: Ernest B. Schoedsack, dt.: DR. ZYKLOP)
- **FORBIDDEN PLANET** (USA 1956, Regie: Fred M. Wilcox, dt.: ALARM IM WELTALL)
- **PLAN 9 FROM OUTER SPACE** (USA 1959, Regie: Ed Wood, dt.: PLAN 9 AUS DEM WELTALL)
- **UCHU KAISOKU-SEN** (Japan 1961, Regie: Kôji Ohta, dt.: INVASION VOM NEPTUN)
- **THE DAY OF THE TRIFFIDS** (GB 1963, Regie: Steve Sekely, dt.: BLUMEN DES SCHRECKENS)

1 <https://de.wikipedia.org/wiki/Kultfilm> (9.4.2016)

2 ebd.

3 <http://www.tasteofcinema.com/2016/25-great-cult-sci-fi-movies-that-are-worth-your-time/> (10.4.2016)

- **FRANKENSTEIN MEETS THE SPACE MONSTER** (USA 1965, Regie: Robert Gaffney)
- **LA DECIMA VITTIMA** (Italien 1965, Regie: Elio Petri, dt.: DAS 10. OPFER)
- **QUEEN OF BLOOD** (USA 1966, Regie: Curtis Harrington)
- **QUATERMASS AND THE PIT** (GB 1967, Regie: Roy Ward Baker, dt.: DAS GRÜNE BLUT DER DÄMONEN)
- **BARBARELLA** (Frankreich/Italien 1968, Regie: Roger Vadim, dt.: BARBARELLA)
- **THE ASTRO-ZOMBIES** (USA 1968, Regie: Ted V. Mikels, dt.: ROBOTER DES GRAUENS)
- **THX 1138** (USA 1971, Regie: George Lucas, dt.: THX 1138)
- **TURIST ÖMER UZAY YOLU'NDA** (Türkei 1973, Regie: Hulki Saner)
- **ZARDOZ** (GB/USA 1974, Regie: John Boorman, dt.: ZARDOZ)
- **FLESH GORDON** (USA 1974, Regie: Michael Benveniste, Howard Ziehm, dt.: FLESH GORDON)
- **DARK STAR** (USA 1974, Regie: John Carpenter, dt.: DARK STAR – FINSTERER STERN)
- **BUG** (USA 1975, Regie: Jeannot Szwarc, dt.: FEUERKÄFER)
- **LOGAN'S RUN** (USA 1976, Regie: Michael Anderson, dt.: FLUCHT INS 23. JAHRHUNDERT)
- **A BOY AND HIS DOG** (USA 1975, Regie: L.Q. Jones, dt.: DER JUNGE UND SEIN HUND)
- **THE MAN WHO FELL TO EARTH** (GB 1976, Regie: Nicolas Roeg, dt.: DER MAN, DER VOM HIMMEL FIEL)
- **LIQUID SKY** (USA 1982, Regie: Slava Tsukerman, dt.: LIQUID SKY)
- **ROLLER BLADE** (USA 1986, Regie: Donald G. Jackson, dt.: ROLLER BLADE)
- **SLAVE GIRLS FROM BEYOND INFINITY** (USA 1987, Regie: Ken Dixon, dt.: JÄGER DER VERSCHOLLENEN GALAXIE)
- **NUKIE** (Südafrika/GB/USA 1987, Regie: Sias Odendal, Michael Pakleppa, dt.: NUKIE)
- **VEGAS IN SPACE** (USA 1994, Regie: Phillip R. Ford, dt.: VEGAS IN SPACE)

Wie alle vergleichbaren Listen ist auch diese Auswahl subjektiv geprägt. Es ist jedoch bezeichnend, welche Argumente der Autor der Webseite, Raul J. Vantassle, anführt, die für eine Aufnahme der Filme in seine Liste ausschlaggebend waren. Häufig wird das niedrige Budget genannt, die schlechte Qualität, die billige Ausstattung, die lächerlichen Spezialeffekte oder der kommerzielle Misserfolg. Es verwundert daher nicht, wenn Ed Woods *PLAN 9 FROM OUTER SPACE* in der Liste auftaucht, der in Harry und Michael Medveds Buch *The Golden Turkey Awards* (1980) zum schlechtesten US-Film aller Zeiten erkoren wurde. Viele der genannten Filme werden von Vantassle als kitschig oder bestenfalls «campy» bezeichnet, andere sind offenkundig parodistischer Natur, wieder andere sind keine reinen Science-Fiction-Filme, sondern Genre-Crossovers, die beispielsweise Allianzen

mit dem Horrorfilm eingehen (z. B. *THE ASTRO-ZOMBIES*). Mehrere Filme (z. B. *BARBARELLA*, *ROLLER BLADE*) besitzen eine Nähe zum Sexfilm und schrecken am Rande des guten Geschmacks nicht davor zurück, ferne Planeten «Porno» (*FLESH GORDON*) oder «Clitoris» (*VEGAS IN SPACE*) zu taufen.

Andererseits – und dies will der vorliegende Band auch verdeutlichen – sind künstlerische Qualität und kommerzieller Erfolg keine Faktoren, die den Kultstatus eines Films verhindern würden. Filme wie Stanley Kubricks *2001: A SPACE ODYSSEY* oder Ridley Scotts *BLADE RUNNER* sind zweifellos Kultfilme, obwohl niemand ernsthaft behaupten könnte, dass sie künstlerisch minderwertig wären. Es sind also noch andere Faktoren ins Auge zu fassen, die zum Kultstatus eines Films beitragen. Hierzu zählt sicher, dass ein Film als bahnbrechend und stilprägend empfunden wird, dass er filmisch oder über Mediengrenzen hinaus einflussreich war, dass er die Epoche seiner Entstehungszeit beispielhaft widerspiegelt oder dass er selbstreflexiv mit den Genrekonventionen spielt.

Die von den Beiträgerinnen und Beiträgern für den vorliegenden Band ausgewählten Filme repräsentieren sowohl Erwartbares wie *2001: A SPACE ODYSSEY* oder *THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW* als auch Überraschendes wie *THE WAR GAME* oder *DER SILBERNE PLANET*.

Der von **Arno Rußegger** behandelte Film *DIE PHANTASTISCHE REISE* (1966) steht noch deutlich in der Tradition des Science-Fiction-Kinos der 1950er- und frühen 1960er-Jahre. Der Beitrag beginnt mit einer Begriffsklärung von Science-Fiction in Abgrenzung zur Phantastik. Danach ist Science-Fiction der Diskurs über Entwicklungen, die auf der Basis aktuellen Wissens und gegenwärtiger Technologie (noch) nicht realisierbar, zukünftig aber nicht auszuschließen sind. Im Falle von *DIE PHANTASTISCHE REISE* ist dies die Technologie der Miniaturisierung, die die Voraussetzung für einen visuell faszinierenden Trip durch den menschlichen Körper bildet.

Vom Mikrokosmos des menschlichen Körpers in die Weiten des Weltalls führt der Beitrag von **Jörg Helbig** über *RAUMPATROUILLE* (1966) – eine der kultrichtigsten Serien, die das deutsche Fernsehen je produziert hat. Die Langlebigkeit des Kults um die erste deutsche Science-Fiction-Serie, die 2003 auch als 90-minütige Spielfilmversion in die Kinos kam, sieht Helbig vor allem in deren Originalität begründet. Maßgebliche Faktoren waren hierbei die Sprache und die Ausstattung der Serie, die zwischen Sechzigerjahre-Charme und Zeitlosigkeit oszillieren. Auch die für die damalige Zeit ungewöhnliche Figurenkonzeption, die fortschrittlichen Genderrollen und die subversive Einstellung gegenüber staatlichen Autoritäten trugen zum Kultstatus von *RAUMPATROUILLE* bei.

Ebenfalls für das Fernsehen produziert wurde Peter Watkins' post-apokalyptischer Film *THE WAR GAME* (1965). Der Film, der mit dokumentarischen Mitteln das fiktive Szenario eines atomaren Erstschlags gegen England schildert, wurde jedoch von der BBC nicht gesendet und war bis zu seiner Veröffentlichung auf

DVD im Jahr 1998 kaum zugänglich. **Florian Mundhenke** argumentiert in seinem Beitrag, dass ein Film auch Kultcharakter annehmen kann, obwohl (oder gerade weil) er einem breiteren Publikum nahezu unbekannt geblieben ist. Unter Science-Fiction-Fans und Kennern filmischer Hybridformen gilt *THE WAR GAME* als wichtiger Meilenstein und wurde stilprägendes Vorbild für Formate wie Mockumentary und Dokudrama, die im Spannungsfeld zwischen Spielfilm und Dokumentarfilm angesiedelt sind.

Das Prädikat «Meilenstein» gilt vorbehaltlos auch für Stanley Kubricks epochales Meisterwerk 2001: A SPACE ODYSSEY (1968). Wie später bei der *ROCKY HORROR PICTURE SHOW* war es nicht zuletzt die spezifische Rezeption im Kinosaal, die den Grundstein für den Kultstatus des zunächst wenig erfolgreichen Films legte. Bekanntermaßen konsumierten viele Zuschauer der Hippie-Generation die psychedelischen Sequenzen der Weltraumodyssee unter LSD-Einfluss, und MGM vermarktete den Film daraufhin gezielt mit dem Slogan «The ultimate trip». **Ina Paul-Horn** geht den ambivalenten philosophischen Implikationen des Films nach und stellt fest, dass seine Offenheit für unterschiedliche Interpretationen einen wesentlichen Kultfaktor darstellt.

Susanne Bach analysiert in ihrem Beitrag einen Film, der vielen als *der* Kultfilm schlechthin gilt: *THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW* (1975). Die bizarre Geschichte um den Außerirdischen Frank-N-Furter wird von Bach als paradigmatisches Werk der Postmoderne gelesen, als «Karneval der Zitate, Assoziationen und Plagiate». Bachs Aufsatz beleuchtet zahlreiche Faktoren, die dazu beitrugen, dass sich der Film heute auf dem «Olymp der postmodernen Kultmythen» befindet: das dichte Geflecht intertextueller und kultureller Referenzen, die Partizipationskultur der Fangemeinde, aber auch das übermütige Hinterfragen und Durchbrechen gesellschaftlicher und sexueller Tabus.

Im Mittelpunkt des Beitrags von **Jutta Steininger** steht Ridley Scotts *ALIEN* (1979) – ein Hybrid aus Science-Fiction, Horrorfilm und Thriller. Steininger verortet die Wurzeln dieses Films in Mythos und Märchen und betont die affektive Rezeptionslenkung, die das Publikum in Angst und Schrecken versetzt. Neben dem von H. R. Giger gestalteten klaustrophobischen Set-Design sieht Steininger in der Hauptfigur Ellen Ripley einen wesentlichen Beitrag zum Kultstatus von *ALIEN*. Der ungewöhnliche Umstand, dass das Böse von einer harten Actionheldin zur Strecke gebracht wird, sicherte dem Film eine Ausnahmestellung, die ihn auch in einen feministischen Diskurs einband.

Ridley Scott ist auch der Regisseur von *BLADE RUNNER* (1982), den **Alexa Weik von Mossner** in ihrem Beitrag behandelt. Ebenso wie *ALIEN* ist *BLADE RUNNER* ein Genre-Crossover, diesmal zwischen Science-Fiction und Film Noir. Neben den prägnanten Figuren, den einzigartigen Kulissen und dem eindrucksvollen visuellen Design benennt Weik von Mossner die tiefgreifenden philosophischen Fragen, die den Kultstatus dieses Films ausmachen. Insbesondere die an Descartes anknüp-

fende Frage, was den Menschen von einer Maschine unterscheidet, hat bis heute, über dreißig Jahre nach seinem Erscheinen, Publikum und Kritiker zu einer anhaltenden Diskussion und Interpretation des Films angeregt.

Ein Beispiel für einen gescheiterten (potenziellen) Kultfilm stellt der Aufsatz von **René Schallegger** vor. Während Frank Herberts Roman *Dune* (1965) eine weltweite Fangemeinde begeisterte, konnte David Lynchs gleichnamige filmische Adaption aus dem Jahr 1984 den großen Erwartungen nicht standhalten. Schallegger geht den Ursachen für dieses Scheitern auf den Grund und bezieht dabei auch das ein Jahrzehnt zuvor gescheiterte Projekt einer *Dune*-Verfilmung durch den chilenischen Kultregisseur Alejandro Jodorowsky in seine Überlegungen ein.

Ähnlich wie *THE WAR GAME* blieb auch Andrzej Żuławskis Film *DER SILBERNE PLANET* jahrelang unter Verschluss und konnte erst 1988 vollendet und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. **Marcus Stiglegger** bewertet die monumentale Verfilmung von Jerzy Żuławskis Romantrilogie als einen «der eindrucksvollsten und prägendsten osteuropäischen Science-Fiction-Filme». Künstlerisch und filmtechnisch ihrer Zeit weit voraus fordert die allegorische Geschichte der Besiedlung eines fernen Planeten ihr Publikum zu wiederholter Rezeption heraus.

Alice Pechriggl analysiert Paul Verhoevens Film *TOTAL RECALL* (1990), der, ebenso wie *BLADE RUNNER*, auf einer literarischen Vorlage des US-amerikanischen Science-Fiction-Kultautors Philip K. Dick basiert. Im Zentrum des Beitrags steht die Frage «nach psychoanalytisch-begrifflichen Strukturen in der audiovisuellen Darstellung des genuin Dick'schen Problems miteinander konkurrierender Erinnerungen». Im Zuge ihrer Analyse des an Traumwahrnehmungen erinnernden Films zieht Pechriggl immer wieder aufschlussreiche Vergleiche zwischen *TOTAL RECALL* und der zugrunde liegenden Kurzgeschichte «We Can Remember It for You Wholesale».

Während die meisten Filme erst Jahre nach ihrem Erscheinen Kultstatus erlangten, wurde Lilly und Lana Wachowskis *THE MATRIX* (1999) praktisch augenblicklich zum Kult. **Désirée Kriesch** diskutiert in ihrem Beitrag die zahlreichen Faktoren, die hierfür maßgeblich waren. Hierzu zählen die damals bahnbrechenden Spezialeffekte, insbesondere das sog. *bullet time*-Verfahren, bei dem die Schauspieler mitten in ihren Bewegungen zu erstarren scheinen. Als weitere Kultfaktoren nennt Kriesch die zahlreichen literarischen, philosophischen und filmhistorischen Anspielungen des Films und nicht zuletzt die als cool geltenden Kostüme, die von der Modeindustrie alsbald aufgegriffen und vermarktet wurden.

Die visuellen Spezialeffekte von *THE MATRIX* wurden von Christopher Nolans Film *INCEPTION* (2010) nochmals übertroffen. Im Hinblick auf den Kultstatus dieses Films verweist **Stefani Brusberg-Kiermeier** in ihrem Beitrag neben den eindrucksvollen Bildern sich verbiegender Straßen auch auf «Nolans zentrale Idee, sich die Figuren auf verschiedenen Traumebenen bewegen zu lassen». Eine solche zentrale Idee gehört laut Umberto Eco zu den Voraussetzungen für einen Kultfilm,

ebenso wie die Bereitstellung einer komplett eingerichteten fiktionalen Welt. Genau dies sei, so Brusberg-Kiermeier, aufgrund interessanter unterschiedlicher Charaktere, abwechslungsreicher spektakulärer Schauplätze und spannender Abenteuer gegeben.

Die Darstellung verschiedener Ebenen der Realität steht auch im Zentrum des letzten behandelten Films. **Angela Fabris** untersucht in ihrem Beitrag das Wechselspiel von Realität und Virtualität in Gabriele Salvatores Kultfilm *NIRVANA* (1997). Der zwischen Neo-Noir und Cyberspace angesiedelte Film, der visuell-ästhetisch an *BLADE RUNNER* erinnert, oszilliert zwischen einer (zukünftigen) Wirklichkeit und der virtuellen Welt eines Videogames. Er wirft dabei Fragen über die Essenz von Wahrheit und die Zuverlässigkeit unserer Wahrnehmung auf – Fragen, die auch im Mittelpunkt von Filmen wie *TOTAL RECALL* und *THE MATRIX* stehen.

Die meisten Beiträge des vorliegenden Bands sind aus einer Ringvorlesung hervorgegangen, die im Wintersemester 2015/16 an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt stattfand. Die interdisziplinäre Vorlesungsreihe ist eine Initiative des dortigen «Arbeitskreises Visuelle Kultur». Die Herausgeber gehören dem Leitungsteam des Arbeitskreises an und sind erreichbar unter:

Angela.Fabris@aau.at und Joerg.Helbig@aau.at

*Angela Fabris, Jörg Helbig
Klagenfurt, 2016*