
Fernsehserien als Kult

Vom klassischen Medienkult zu den Strategien
der globalen Kulturindustrie

Rainer Winter

Einleitung

Fernsehen ist Kult geworden. Dieser zunächst überraschende Befund verdankt sich den neueren Fernsehserien, die nicht nur zur Sendezeit, sondern vermehrt auf DVD oder im Internet intensiv geschaut werden. Lange Zeit bildeten sich Kulte vornehmlich im Bereich von Science-Fiction- oder Horrorserien. *Star Trek (Raumschiff Enterprise, 1966-1970)* ist das berühmteste und am besten erforschte Beispiel, aber auch das künstlerisch elaborierte *Nummer 6 (The Prisoner)*, das in den 60er-Jahren (1967-68) entstanden und zum ersten Mal ausgestrahlt worden ist, hat bis heute treue Anhänger, die sich regelmäßig in der Ferienkolonie treffen, in der die Dreharbeiten stattfanden. Auch Intertextualität führte früher schon zur Bildung von Fangemeinschaften. So finden sich in *The Flintstones* (1959-1966) viele Bezüge zu Hollywoodfilmen und zur populären Kultur. *James Bond* und *The Adams Family* wurden parodiert, populäre Songs der damaligen Zeit wurden von dem musikalisch talentierten Fred nachgesungen.

Was sich nun geändert hat, ist, dass Kulte keine marginale Erscheinung mehr sind, die zum großen Teil unerwartet oder zufällig entstehen. Sie sind ein wesentliches Merkmal der heutigen Fernsehkultur geworden. Eine Voraussetzung hierfür waren der Wandel und die qualitative Verbesserung der Fernsehserien. Eine Serie wie *The Simpsons* (1987-) knüpft an *The Flintstones* an, intensiviert aber die intertextuellen Bezüge im bisher nicht gekannten Maße und bildet ein dichtes Netz, das nicht nur die (Populär-)Kultur, sondern auch die Zeitgeschichte umfasst. *Mad Men* (2007-) erschafft die 60er-Jahre in den USA neu und lässt sich als eine Art Kulturführer für diese Zeit, ihre Ereignisse, Konflikte oder Moden, verstehen.

Zudem sind die schauspielerischen Leistungen, die Drehbücher und die Inszenierungen exzellent. David Chase, dem Schöpfer von *The Sopranos* (1999-2007), ist es gelungen, seine Idee umzusetzen, jede Episode der Serie ästhetisch visuell als einen Kinofilm zu gestalten. Hier treffen sich Kult- und Qualitätsfernsehen.

Viele der neueren Fernsehserien stellen auch eine Mischung aus verschiedenen Genres dar. So wird in *NYPD Blue* (1993-2005) die Polizistenserie mit der Soap Opera verbunden. Ein moralisches Universum aus Gut und Böse bleibt bestehen. *The Shield* (2002-2008) besticht durch seinen fast schon dokumentarischen Realismus in der Schilderung einer Polizeieinheit in Farmington (Los Angeles), lässt sich aber auch als eine Revitalisierung des Film Noir oder des Spätwestern verstehen. Wie in *The Wild Bunch* (1969) von Sam Peckinpah lässt sich zwischen Gut und Böse nicht mehr eindeutig trennen. Die Hauptfigur, der Polizist Vic Mackey, ist korrupt, macht kriminelle Geschäfte und hat einen Kollegen umgebracht, der ihm auf die Schliche kam. Andererseits ist er äußerst loyal gegenüber seinen Freunden, mutig, unerschrocken und ein sehr erfolgreicher Verbrechensbekämpfer, was ihn sympathisch macht. Auch sein Privatleben, so das Scheitern seiner Ehe, wird ausführlich behandelt. Die Darstellung der persönlichen Beziehungen der Hauptfiguren nimmt eine wichtige Rolle ein, so dass der Rahmen einer herkömmlichen Polizistenserie überschritten wird. Auch *The Sopranos* handelt von zwei Familien, von der des Mafia-Clans und von Tonys eigentlicher Familie. In den therapeutischen Sitzungen mit Dr. Melfi erzählt Tony ausführlich von seinen psychischen Problemen.

Ein wichtiges Merkmal der neueren Fernsehserien ist also die Überschreitung von Genregrenzen und die Erkundung vielschichtiger und widersprüchlicher Charaktere. Hinzu kommt, dass Serien wie *Twin Peaks* (1990-1991) oder *Lost* (2004-2010) voller Rätsel und Geheimnisse sind, die zum großen Teil nicht aufgeklärt werden. So sind auch textuelle Offenheit und Polysemie eine wesentliche Voraussetzung für die Popularität der neueren Serien. Während früher fast nur Science-Fiction- und Horrorbuffs oder -freaks ein enzyklopädisches Wissen über die von ihnen präferierten fiktionalen Welten besaßen, findet man heute Fans von Larry ('Fucking') David, die Dialogzeilen aus *Seinfeld* (1989-1998) oder *Curb Your Enthusiasm* (2000-) auswendig wiedergeben können.

Kultfernsehen ist heute also nicht mehr nur das Vergnügen von esoterischen Gruppen mit 'abweichenden' Vorlieben, sondern wie das Qualitätsfernsehen, zu dem es in der Regel zu rechnen ist, ist es vom Mainstream

angeeignet worden. Die neueren Fernsehserien und auch die Pay-TV-Sender wie HBO oder Showtime sind zu globalen Brands geworden. Ein Network-Sender wie ABC hat *Lost*, NBC hat *Heroes* (2006-2010) produziert. Um beide Serien ist ein Franchise entstanden. So gibt es zu *Heroes* die Figuren aus der Serie und Comics zu kaufen, die ergänzende Handlungsstränge entwickeln. Kultfernsehen stellt kein marginales Phänomen mehr dar, sondern steht im Zentrum der global agierenden Kulturindustrie.

Vor diesem Hintergrund möchte ich in diesem Beitrag klären, was eigentlich einen Medienkult ausmacht. Was sind seine Entstehungsbedingungen und Charakteristika? Welche Bedeutung und Effektivität kann er entfalten? Hierzu werde ich zunächst Medienkulte als Elemente der zeitgenössischen Populärkultur bestimmen. Dann werde ich klassische Filmkulte und anschließend die Merkmale von Kultobjekten diskutieren. Eine Analyse der ebenfalls klassischen Kultserie *Nummer 6 (The Prisoner)* erfolgt, bevor ich die Bedeutung des Kults für die heutige Fernsehindustrie und die Rolle der Fans näher betrachte.

Der Kult als Element der Populärkultur

Der Kult ist ein wesentliches Element des Populären in postmodernen Gesellschaften, das in den Praktiken des Gebrauchs und der Aneignung von kommerziellen Produkten der (globalen) Kulturindustrie entsteht (vgl. Fiske 1989; Winter 2010). Nicht jeder polyseme und erzählerisch sowie visuell anspruchsvolle mediale Text wird also zum Kult, auch wenn er so geplant war. Beispielsweise war die innovative HBO-Serie *Carnivale*, die zur Zeit der Weltwirtschaftskrise spielt, nach Auffassung des Senders ein Misserfolg, weil die Einschaltquoten sanken, und wurde deshalb bereits nach zwei Staffeln abgesetzt, so dass verschiedene Handlungsstränge nicht zu Ende geführt werden konnten. Was wirklich zum Kult wird, hängt von den Zuschauern ab und den kulturellen und sozialen Kontexten, in denen sie leben. Die kulturell und sozial eingebettete Interaktion zwischen Text und Zuschauer ist das Entscheidende. Das Populäre lässt sich also als offener und gestaltbarer Prozess begreifen (vgl. Mikos 2001; Winter 2001).

Kulte als Manifestationen des Populären entstehen, wenn soziale Formationen sich um einen medialen Text (Film, Fernsehserie, Star etc.) gruppieren, sich auf diesen spezialisieren, ihn in ritualisierten Praktiken wiederholt aneignen und zu einem wichtigen Bestandteil ihres Lebens machen. Während die Prozesse populärer Kreativität und libidinöser Be-

setzung gewöhnlich in – dem Außenstehenden verborgene – alltägliche Praktiken eingebettet sind (vgl. de Certeau 1988), zeigen sie sich in der kultischen Verehrung und Zelebration von Filmen, Fernsehserien oder Medienstars auf exzessive und sichtbare Weise. Die Aneignung durch Kultisten/Fans wird zu einem sozialen Ereignis (vgl. Winter 2010), das nicht einmal stattfindet, sondern immer wieder wiederholt wird. Diese erleben ihre präferierten Objekte distanzlos, sie gehen in ihnen auf und schätzen die Wiederholung des bereits Bekannten. So gibt es z.B. zu *The Sopranos* eine App für das iPhone, das Dialogzeilen von Tony Soprano wiedergibt.

Fanatische kollektive Aktivitäten wie das Kreischen von Elvis-Fans, die stilechten Madonna-Imitationen weiblicher Anhänger bei Konzerten oder die Gesang, Mehl und Reis einschließenden Rituale der Zuschauer der *Rocky Horror Picture Show* (1974), die mit einer Distanzierung von alltäglichen Zwängen, Zuständen emotionaler Entrückung und einem intensiven Erlebnis des ‚Jetzt‘ verbunden sind, verwandeln profane ‚Objekte‘, die primär durch audiovisuelle Bilder geschaffen und vermittelt werden, in ‚heilige‘, aus dem Alltag abgesonderte und verehrte ‚Fetische‘, die kollektive Transzendenz, emotionale Freiräume und Ausbruchsversuche aus bedrängenden Routinen, Pflichten und Rollenanforderungen erlauben (vgl. Cohen/Taylor 1992).

Religionssoziologisch betrachtet lassen sich Kulte als Reaktion auf den Niedergang der christlichen Religion als verbindendes Band, die Säkularisierung und die Entzauberung der Welt begreifen. Sie sind Ausdruck des für die Postmoderne typischen Neotribalismus, einer Vervielfachung kleiner, lokaler Gruppen, die auf kreative Weise neue Formen von Gemeinschaft hervorbringen (Maffesoli 1988). Sie zielen auf die Schaffung einer gemeinsamen Matrix, eines Zusammenseins und auf die Herstellung von Transzendenz. Bei populären Kulturen ist die Transzendenz in der Regel eine immanente, denn sie hat ihren Ort nicht im Jenseits, sondern die Gruppe oder die Gemeinschaft transzendiert die Individuen. Die Kultisten feiern in ihren Bemühungen, ein verbindendes Gewebe von Praktiken zu flechten, sowohl ihre Objekte als auch ihre gemeinsamen Reaktionen auf sie.

Dabei lässt sich die Sozialform populärer Kulte von der neuer religiöser Bewegungen oder vom modernen Okkultismus unterscheiden. Weder gibt es charismatische Führer noch überlieferte Doktrinen oder Heilslehren. Stattdessen konzentrieren sich ihre Anhänger auf Objekte im „optischen Imperium der Populärkultur“ (Chambers 1986), die gemeinsame, außeralltägliche Transaktionen ermöglichen. Sie suchen keine Rückkehr zu einem durch eine religiöse Weltanschauung getragenen sinnhaften

Kosmos. Trotzdem lassen sich ihre Praktiken als Versuche der temporären und lokalen Wiederverzauberung der Welt begreifen. Die kultisch verehrten Filme oder Fernsehserien stellen ‚heilige Objekte‘ dar, die eigene Sinnwelten offerieren. Zudem enthalten sie oft soziale Kritik, wie das Beispiel vieler Kultfilme zeigt, die ihren Ursprung in sub- bzw. gegenkulturellen Zusammenhängen haben. Eine Fernsehserie wie *The Wire* (2002-2008) offeriert eine radikale Kritik der US-amerikanischen Gesellschaft, indem auf realistische Weise die Hoffnungslosigkeit und der tägliche Überlebenskampf ethnisch diskriminierter und arbeitsloser Teile der Bevölkerung in einer Großstadt gezeigt werden. Gerade die neueren Kultfilme und -serien sind oft ein Ort sozialer Auseinandersetzungen, von Konflikten und des Kampfes um Bedeutungen (vgl. Kellner 1995; Winter 2001). Deshalb können Kultserien inhaltlich eine Distanz und Abgrenzung zur dominanten Kultur bieten, weil das von ihr Tabuisierte, ihre Schattenseiten und ihre Widersprüche offengelegt werden. Durch die kultischen Handlungen kann zudem eine Distanz zu den Zwängen und Anforderungen der Kontrollgesellschaft (Deleuze 1998) geschaffen werden.

Merkmale von Kultobjekten

Welche Filme, Fernsehserien oder Stars werden zu Kultobjekten? Umberto Eco (1985b) hat in einer grundlegenden und viel beachteten Studie am Beispiel von *Casablanca* (1942) argumentiert, dass dieser nach den Kriterien anspruchsvoller Filmkritik ästhetisch eher mittelmäßige Film zwangsläufig zum Kultobjekt werden musste, weil er voller Klischees, archetypischer Muster und Handlungsscripte sei, die aus anderen Filmen vertraut seien und in *Casablanca* „ein Fest des Wiedersehens feiern“ (ebd.: 213). Ohne ein festes Drehbuch und unter chaotischen Umständen entstanden, griffen seine Autoren auf das „Repertoire des bereits Erprobten“ (ebd.: 209) zurück. So entstand ein politisches Melodrama, das eine unglückliche Liebesgeschichte mit dem Kampf gegen den Faschismus und dem (Über)Leben in der Emigration verbindet. *Casablanca* besteht aus vielen Filmen, appelliert an das Wissen, die intertextuelle Kompetenz seiner Zuschauer und wird von ihnen zu einem Kultobjekt gemacht, das sowohl neue Lesarten erlaubt als auch die lustvolle Zelebration bereits bekannter. So wird seit Entstehen des Bogey-Kults Mitte der 1950er-Jahre die Aneignung des Films auch durch eine nostalgische Identifikation mit Humphrey Bogart bestimmt, was in *Play It Again, Sam* (1971) von Woody Allen eindrucksvoll vorgeführt

wird. Die Intertextualität des Films verhindert aber nicht, dass er auch als eine komplette und in sich geschlossene Welt rezipiert werden kann, in die sich die Kultisten während der Rezeption distanzlos vertiefen können. Das Vermeiden von Selbstbewusstheit (Cohen/Taylor 1992: 138 ff.), d.h. einer reflektierten Betrachtung der eigenen Aktivitäten, mündet in das Mitsprechen von Textpassagen, in das lustvolle Nachspielen einzelner Szenen und in Freiräume schaffende Fantasien, die aus der eigenen Bar Ricks Bar machen und die Selbstdarstellung den für Bogart typischen coolen Posen angleichen. Wer an der *Sex and the City*- oder an der *The Sopranos*-Tour in New York bzw. New Jersey teilnimmt, kann Drehorte der Serien besuchen und z.B. im selben Lokal wie Tony Soprano Zwiebelringe zu sich nehmen.

Populäre Kulte beruhen auf der Selbstreferenzialität der Medienkultur. Ihre Mitglieder sind sich dieses intertextuellen Netzes bewusst und genießen es, sich gemeinsam in ihm zu verstricken. So ist eine Voraussetzung dafür, dass ein Film oder eine Fernsehserie zum Kult werden, dass sie an die Medienerfahrungen der Zuschauer anknüpfen und gleichzeitig in sich kondensierte und spezialisierte Welten offerieren, die als exemplarischer Ausdruck kultureller und gesellschaftlicher Strömungen erlebt werden können. Beispielsweise ist für Eco *Casablanca* das ‚Kino an sich‘, die Summe des Hollywoodkinos und des französischen Kinos der 30er-Jahre. *The Rocky Horror Picture Show*, ein Pastiche aus anderen Musicals, Horror- und Adoleszenzfilmen, lässt sich als Melange der schwulen Gegenkultur und der angloamerikanischen Jugendkultur nach dem Zweiten Weltkrieg begreifen. In *Twin Peaks* vereinigen sich die Klischees der Seifenoper, des Horrorfilms, der Polizistenserie, des amerikanischen Kleinstadtlebens und die New-Age-Sehnsüchte vieler Amerikaner zu einem rätselhaften und geheimnisvollen Universum (vgl. Lavery 1995).

Trotz dieser erforderlichen textuellen Merkmale werden klassische Kultobjekte, das zeigt ihre Geschichte (vgl. Hoberman/Rosenbaum 1998), primär von den Zuschauern und nicht von der Kulturindustrie geschaffen. Entgegen Ecos Auffassung werden sie nicht als Kultobjekte geboren, sondern sie lassen sich besser als „adoptierte Kinder“ begreifen (Corrigan 1991). Die Kultisten bzw. Fans nehmen sich ihrer an, versuchen mit ihren Eigenheiten zurechtzukommen und entwickeln in der lustvollen und wiederholten Beschäftigung mit ihnen eigene Interpretationen, Rituale und Praktiken, die durch Kreativität und Bricolage, den spielerischen Umgang mit Signifikanten und Sinnbeständen, gekennzeichnet sind. So können Fernsehserien wie *Dark Shadows* (1966-1971) oder *Nummer 6 (The Prisoner)* – unabhängig von ihrer Bewertung durch Industrie, Werbung und die pro-

fessionelle Kritik – zu signifikanten Objekten werden. Gerade die Abgrenzung, die sie von bereits existierenden und dominanten Geschmacks- und Erlebniskulturen erlauben, macht ihren spezifischen Reiz aus.

Populäre Kulte werden an spezifischen Orten vom Wohnzimmer bis zum Konzertsaal zelebriert. Einer ihrer wichtigsten Kontexte war ursprünglich das sogenannte ‚Mitternachtskino‘ (Hoberman/Rosenbaum 1998), das in den 60er-Jahren im Kontext der Gegenkultur entstand und bis in die 70er-Jahre sehr populär war. Zu dieser Zeit zeigten die Kinobetreiber alle Arten von Sonderprogrammen: Exploitationfilme, wüste und blutrünstige Horrorfilme, Undergroundproduktionen und Avantgardefilme. Filme wie *Night of the Living Dead* (1968), *Texas Chainsaw Massacre* (1974), *Pink Flamingos* (1972) oder *El Topo* (1969) wurden in geselligen, karnevalesk ausgelassenen Kinonächten rezipiert, kommentiert und gefeiert. Beispiele wie *Eraserhead* (1977) oder *Basket Case* (1982) demonstrieren, dass erst das beständige Interesse und die leidenschaftlichen, ausdauernden Rituale des Publikums aus Filmen verehrungswürdige Kultobjekte machen. Im Folgenden werde ich zunächst den Kultfilm und dann die Kultserie näher betrachten.

Der Film als Kult

Da der Begriff ‚Kultfilm‘ in den letzten Jahren – vor allem im Bereich der Kulturindustrie – inflationär gebraucht wird, scheint eine präzisere Bestimmung erforderlich zu sein. Zunächst gibt es viele Filme mit Kultqualitäten, weil bestimmte Zuschauer(gruppen) von ihnen angesprochen werden. Hierzu zählen populäre Filme, die ihre feste enthusiastische Zuschauerschaft haben und immer wieder mit Vergnügen geschaut werden wie z. B. *Gone with the Wind* (1939), *E.T.* (1982), oder *Star Wars* (1977). Daneben gibt es Schauspieler wie Marlene Dietrich oder James Dean, die einen Kultstatus haben. Auch bestimmten Regisseuren wird dieser Rang zugewiesen.

Ein berühmtes Beispiel ist die Autorentheorie der Kritiker der *Cahiers du Cinéma*, die das kommerzielle Hollywoodkino ästhetisch neu bewerteten und beispielsweise in Filmen von Howard Hawks, Sam Fuller oder Joseph Losey die persönliche Handschrift von Autoren identifizierten. In diesem Kontext wird die Entzifferung des individuellen Stils und der damit verbundenen Weltsicht zu einer Quelle von Bedeutungen, Bewertungen und Vergnügen. Ein berühmtes Beispiel für ein Kultgenre ist der *Film Noir*, dessen künstlerische Bedeutung und Einheit auch erstmals von fran-

zösischen Kritikern entdeckt wurde und der dann zu einem populären Genre unter Intellektuellen wurde und bis heute stilprägend ist.

Auch wenn diese Filme unter Intellektuellen Kultqualitäten haben, so wird ihre Rezeption und Aneignung in diesen Kreisen jedoch nicht von populären Praktiken karnevalesker Verehrung und Partizipation begleitet. Kultfilme im engeren Sinne, die ich als klassische Kultfilme bezeichne, werden in kollektiven Ritualen, die den herkömmlichen ‚Kino-Rahmen‘ überschreiten, zu außergewöhnlichen kulturellen Objekten. Eine soziologische Analyse zeigt, dass sie sich durch bestimmte Inhalte und textuelle Merkmale kennzeichnen lassen (Kinkade/Katovich 1992: 194-198). 1) Im Idealtyp des klassischen Kultfilms werden durchschnittliche, typische Personen mit atypischen, außergewöhnlichen Situationen bzw. das Publikum mit bizarren Welten und exzentrischen Subkulturen konfrontiert. So versucht Divine als fetter Transvestit in John Waters *Pink Flamingos* (1972), der Tabus bricht und amerikanische Ideale dekonstruiert, dem Publikum zu beweisen, dass sie die ‚dreckigste‘ Person der Welt ist. Das seinen Horror-Glamourlook imitierende Kult-Publikum reagiert darauf mit Grölen, Buhen und dem exzessiven Zurschaustellen der eigenen Verkleidung. Die Auseinandersetzung mit deviantem, abweichendem Verhalten während der kultischen Rituale verschafft den Zuschauern emotionale Freiräume und Gefühle der Ermächtigung (vgl. Grossberg 1992). Hier schließt sich der zweite wesentliche Aspekt von Kultfilmen an: 2) Die Identifikation des Publikums mit subversiven Charakteren. Denn die Hauptfiguren in Kultfilmen sind oft soziale Außenseiter mit einer zweifelhaften Vergangenheit wie in *Mad Max* (1978) oder *Blade Runner* (1982). Viele Kultisten, auch die von Science-Fiction-Fernsehserien, ziehen sich wie die Hauptfiguren an und verwenden darauf so viel Sorgfalt wie bei einem Bewerbungsgespräch. 3) In Kultfilmen werden traditionelle Autoritäten, Werte und Normen infrage gestellt. Auch hierfür sind die frühen Filme von John Waters ein herausragendes Beispiel. In George Romeros *Night of the Living Dead* (1968) behält der Afroamerikaner Ben als einziger die Nerven, die nötige Besonnenheit und den Überblick, während der Film in einer expressionistischen Schattenästhetik den Zusammenbruch von Familien und sozialen Bindungen angesichts der Bedrohung durch die Zombies darstellt. In *Harold and Maude* (1971) überschreitet die Liebe Grenzen, Erwartungen und Konventionen. Kultfilme im engeren Sinn basieren also auf der Dekonstruktion vertrauter Erwartungen und legitimieren abweichende, ‚nicht normale‘ Praktiken. 4) Hervorgegangen aus den 1960er-Jahren reflektieren sie Spannungen, soziale Probleme und Konflikte in der Gesellschaft. So

präsentiert *Eraserhead* (1977) eine apokalyptische, postindustrielle Welt, die durch Entfremdung, Isolation und Einsamkeit gekennzeichnet ist. Auf surreale Weise setzt sich der Film mit Ängsten, ambivalenten Gefühlen und Aggressionen in Bezug auf Geburt und Vaterschaft auseinander. In *Blade Runner* (1982) gewinnt die Alptraumversion einer postmodernen Gesellschaft Gestalt. Eine Ästhetik des Zerfalls visualisiert die Kehrseite des technischen Fortschritts und die Komplizenschaft von Hightech, Naturzerstörung und dem Verfall sozialer Bindungen. 5) Die Verehrung eines Films als Kultfilm durch eine Gemeinschaft impliziert nicht, dass alle Mitglieder des Kults ihn einheitlich interpretieren. Im Gegenteil: Oft verehrt man den gleichen Film, aber aus unterschiedlichen Gründen. Kultfilme zeichnen sich wie Kultserien durch Polysemie, Offenheit und Widersprüche aus. Dies führt zu Gesprächen und Diskussionen unter den Kultisten, die gemeinsame Bande verstärken und aus ihnen eine interpretative Gemeinschaft machen. Auch Starkulte beruhen zum Teil auf der Möglichkeit alternativer Lesarten. So schufen homosexuelle Männer den Kult um Judy Garland, die bereits die Hauptrolle in dem Kultfilm *The Wizard of Oz* (1939) spielte (Staiger 1992: 154-177). Dabei interpretierten sie ihren Comeback-Film *A Star is Born* (1954) vor dem Hintergrund ihrer persönlichen Krisen und ihrer Probleme, mit dem Hollywoodsystem zurechtzukommen. Ihre Außenseiterrolle führte zur Identifikation mit ihr.

Die retrospektiv bestimmten Merkmale, die den Idealtyp eines Kultfilms kennzeichnen, dürfen nicht darüber hinwegtäuschen, dass es auf die Interaktion zwischen Film und Zuschauer ankommt, ob ein Film zum Kultfilm wird. Seine Relevanz und Bedeutung ergeben sich durch die ‚Antworten‘ der Kultisten/Fans. Abweichende oder oppositionelle Lesarten alleine verleihen einem Film oder einer Fernsehserie noch keinen Kultstatus, erst wenn sie zum Fokus eines Gruppenlebens oder einer virtuellen Gemeinschaft im Internet werden und wiederholt bestimmte Praktiken und Rituale durchgeführt werden, gewinnen sie den Status ‚heiliger Objekte‘ in einer säkularisierten Welt.

Wie der *Rocky Horror*-Kult zeigt, folgen diese Praktiken Regeln, die Novizen erst lernen müssen. Im Laufe der Rezeptionsgeschichte des Films haben sich bestimmte Partizipationsmöglichkeiten und eine Etikette herausgebildet, die von geübten Kultisten begeistert ergriffen werden. Novizen zeichnen sich vor allen Dingen dadurch aus, dass sie Distanz bewahren und emotional nicht im Geschehen aufgehen. *The Rocky Horror Picture Show* ist von seinen Themen und ihrer Präsentation (Bisexualität, Abwertung heterosexueller Liebesbeziehungen etc.) her ein gegenkultu-

reller Film, der frühere Filme parodiert und zu sich selbst eine ironische Haltung annimmt. Sein Pessimismus und sein Zynismus in Bezug auf menschliche Beziehungen reflektieren die postmoderne Sensibilität, die sich zum einen durch Ängste, Unsicherheiten und eine zynische Weltsicht kennzeichnen lässt (vgl. Denzin 1991). Zum anderen gehört zu ihr aber auch die Lust an der Intertextualität in einer Welt, die von medialen Spektakeln und Repräsentationen durchdrungen wird. Ein weiteres Merkmal von Kultobjekten, die selbst bereits auf andere mediale Texte verweisen, ist, dass sie für neue Kulte verwendet werden können. So finden sich viele der Themen von *Blue Velvet* (1986), der selbst ein intertextuell angelegter Film ist, in *Twin Peaks* (1990/1991) wieder. Eine Serie wie *Akte X* (1993-2002) knüpft an *Twin Peaks* an und übernimmt die erfolgreichen Elemente.

Die Fernsehserie als Kult

Während das Phänomen der klassischen Kultfilme seine Existenz dem Mitternachtskino und der Gegenkultur der 1960er- und 1970er-Jahre, also vornehmlich Prozessen populärer Kreativität, verdankt, müssen bei der Analyse der heutigen Medienkulte die Produktions- und Marketingstrategien der Kulturindustrie verstärkt in Betracht gezogen werden, die von vornherein versucht, Filme oder Fernsehserien als Kultereignisse zu vermarkten. Bevor ich diesen Prozess näher analysiere, möchte ich exemplarisch aber zunächst eine klassische Kultserie aus den 1960er-Jahren genauer betrachten, nämlich *Nummer 6 (The Prisoner)*, die sehr früh eine Fangemeinde gefunden hat und bis heute verehrt wird, obwohl sie nur 17 Episoden umfasst. *Nummer 6 (The Prisoner)* wurde zur Zeit seiner Ausstrahlung von Kritikern und vom Mainstreampublikum entschieden abgelehnt.

Nummer 6 (The Prisoner) – eine klassische Kultserie

Nummer 6 (The Prisoner) ist eine rätselhafte, vielschichtige und avantgardistische Serie, die sowohl an das Spionage- als auch an das Science-Fiction-Genre anknüpft. Literarische Anleihen werden unter anderem bei Kafka, Huxley, Orwell und Beckett genommen, so dass sie beängstigende, satirische und absurde Züge entwickelt. Bis heute genießt dieses postmoderne Hybrid aus U- und E-Kultur, das Fernsehgeschichte geschrieben hat, Kultstatus, insbesondere bei Fans in Großbritannien, Frankreich

und den USA. Die polyseme Struktur der Serie, ihre Vieldeutigkeit und mysteriöse Atmosphäre, animieren zu unterschiedlichen Lesarten. Ihre prägenden Einflüsse finden sich u.a. in *Twin Peaks*, *Akte X* oder *Lost*. Ihre sozialen, politischen und ethischen Fragen, Themen und Diagnosen – wie z.B. die Steigerung der sozialen Kontrolle in der modernen Gesellschaft, Formen elektronischer Überwachung oder Möglichkeiten des (individuellen) Widerstandes – haben in der Kontrollgesellschaft des 21. Jahrhunderts an Relevanz gewonnen. Auf allegorische Weise artikuliert *Nummer 6* die historischen und sozialen Kontexte ihrer Entstehung als auch deren Fortsetzung in der Gegenwart.

Ein Agent, gespielt von Patrick McGoohan, auf dessen künstlerische Vision als *Auteur* die Serie primär zurückgeht, quittiert seinen Dienst, packt für einen Urlaub in seinem Appartement in London, wird durch einströmendes Gas bewusstlos und wacht in einer merkwürdigen, surreal wirkenden Ortschaft (*The Village*) wieder auf, die durch ihre komplexe Architektur und bergige Küstenlandschaft reizvoll schön ist, aber bedrohlich wirkt. Sie lässt sich für ihre Bewohner nicht geografisch lokalisieren. Keiner von ihnen hat einen Namen, aber jeder eine Nummer. Der neue Gefangene, der als Nummer 6 bezeichnet wird, bemerkt schnell, dass er beobachtet und überwacht wird. Er wird zur Nummer 2 gerufen, die im Laufe der Serie von unterschiedlichen Schauspielern und einer Schauspielerin verkörpert wird. Dieser möchte wissen, warum er nach einer erfolgreichen Karriere den Geheimdienst verlassen hat. Nummer 6 verweigert die Auskunft und versucht zu fliehen, was misslingt. Schließlich wird er einer neuen Nummer 2 vorgeführt, die telefonische Anordnungen von Nummer 1 erhält, die man aber nicht zu Gesicht bekommt. Nummer 6 wird schnell klar, in welcher aussichtsloser, verzweifelter und mysteriöser Situation er sich befindet.

Die narrative und visuelle Welt der Serie wird durch Geheimnisse, Rätsel, ungelöste Fragen und Fluchtversuche bestimmt. Die sich wiederholenden und wiederkehrenden Elemente der Serie führen dazu, dass sie einen zyklischen und bisweilen zirkulären Charakter gewinnt. Nummer 6 landet immer wieder in der Ortschaft. Auf diese Weise wird das von Anfang an existierende Gefühl des Gefangenseins und der Ausweglosigkeit verstärkt. Nummer 6 gibt aber nie auf, revoltiert und leistet unentwegt Widerstand, was ihn zur Herausforderung macht und seine Einzigartigkeit betont. Die Aufmerksamkeit der Macht ist ihm sicher.

Nummer 2 möchte Nummer 6 durch verschiedene Techniken, Spiele oder Intrigen erschöpfen, zermürben und mental brechen, damit er seine

anscheinend wertvollen Informationen preisgibt. Im Laufe der Serie wird dann deutlich, dass auch Nummer 2, deren Identität im dunklen bleibt, ebenfalls eine Art Gefangener ist, der Befehle erhält und jederzeit ausgetauscht werden kann. Mit den unterschiedlichsten Methoden von der Gehirnwäsche über ausgeklügelte Formen subtiler Täuschungsversuche bis hin zu Drogenexperimenten wird Nummer 6 manipuliert, um das Geheimnis seines überraschenden Rücktritts zu lüften.

Dabei bleibt bis zum Ende unklar, wer ihn eigentlich gefangen hält. Ist es sein früherer Arbeitgeber oder vielleicht die Gegenseite? Steckt eine andere Macht dahinter? Vor allem in den ersten Episoden gibt es viele Referenzen auf sein früheres Leben als Geheimagent. Da Patrick McGoohan zuvor erfolgreich den Agenten John Drake in der Serie *Geheimauftrag für John Drake* verkörpert hat, entsteht ein Netz intertextueller Verknüpfungen, über die reflektiert werden kann und die neue Deutungsmöglichkeiten erschließen. Vor allem George Markstein, der sich nach der Produktion von dreizehn Episoden im Streit von McGoohan trennte, ging es darum, an das realistische Szenario des Spionagegenres anzuknüpfen, was sich auch in vielen Kampf- und Verfolgungsszenen zeigt (Gregory 1997: 31).

Nummer 6 gelingt es nicht, die totalitäre Macht, die ihn gefangen hält, zu verstehen, zu überwinden oder ihr zu entfliehen. Er wird permanent überwacht, so dass seine Vorstellung, ausbrechen zu können, sich als Illusion entlarvt. Die Prophezeiung von Nummer 2 in der zweiten Episode, "The Whole Earth as the Village", scheint sich zu bewahrheiten. Deshalb versucht Nummer 6 ab Episode 8 weniger zu fliehen, als sich auf die Wirklichkeit von *The Village* einzulassen und von innen heraus Widerstand zu leisten, indem er dessen soziale Strukturen subvertiert und destabilisiert. Es wird ihm klar, dass niemand wirklich jemandem vertraut und dieser paranoide Kontext auch die Herrschenden verletzbar macht. Vertraut mit deren psychologischen Taktiken und den Überwachungssystemen versucht er, diese für seine eigenen Zwecke zu nutzen. Nummer 6 leistet auf raffinierte, listige und kunstvolle Weise Widerstand gegen allgegenwärtige Machtstrukturen, an deren Spitze scheinbar Nummer 1 steht, dessen Identität immer mehr zu einer zentralen Frage wird.

Im furios surrealen Finale "Fall Out" (Episode 17) ist auch schwer zu entscheiden, was nun wirklich passiert oder sich nur in der Imagination des Protagonisten abspielt. Nummer 6 wird in einem Gerichtsprozess zugestanden, dass er sich erfolgreich für die Rechte des Individuums eingesetzt hat. Deshalb soll er in der Zukunft *The Village* leiten. Außerdem wird seinem Wunsch stattgegeben, Nummer 1 zu treffen, der maskiert ist. Num-

mer 6 demaskiert ihn und blickt in sein eigenes Gesicht, das allerdings nur wenige Sekunden zu sehen ist. Es bedarf der vollen Aufmerksamkeit des Publikums, um diesen Moment nicht zu verpassen. Logisch betrachtet ist eine Identität von Nummer 1 und Nummer 6 aber nicht möglich.

Patrick McGoohan und seinen Mitarbeitern ist mit *Nummer 6* ein postmodernistisches Kunstwerk gelungen, das populäre Genres souverän dekonstruiert und mit Literatur, Philosophie und kritischer Zeitdiagnose anspruchsvoll verbindet. Die komplexe Serie war mit ihren vielen Subtexten nicht nur auf der Höhe der kulturellen und gesellschaftlichen Konflikte ihrer Zeit, sondern kann auch Auskunft über Macht und Widerstand in der Gegenwart geben.

Kultserien und die Strategien der Sender

Während eine ‚klassische‘ Kultserie ein Nischenpublikum begeistert, soll nach der Vorstellung der Fernsehsender die Produktion von Kultserien nach dem Niedergang der ‚TV-Konsensuskultur‘ nicht nur treue und ergebene Kultisten, sondern eine möglichst große Zuschauerschaft, bestehend aus verschiedenen sozialen Formationen, ansprechen. Ein gutes Beispiel hierfür ist *Akte X* (1993-2002), die von Fox als Serie in der Tradition von *Star Trek* und *Twin Peaks* geplant wurde (vgl. Reeves et al. 1996). *Star Trek* war an ein Mainstreampublikum gerichtet, fand aber unerwarteterweise eine große Fangemeinde, die sich die Serie lustvoll und manchmal subversiv aneignete. Dagegen war *Twin Peaks*, produziert von ABC, durch die Mitarbeit des Filmregisseurs David Lynch von Anfang an kultverdächtig. Lynch war der erste Regisseur, der als Künstler betrachtet wird und bei der Schaffung einer Fernsehserie mitarbeitete. Es gelang ihm, zwischen seinen Filmen zur damaligen Zeit und der Serie eine Kontinuität herzustellen. So hat *Blue Velvet* (1986) sowohl inhaltlich als auch formal einige Gemeinsamkeiten mit *Twin Peaks*, so z.B. das Setting einer Kleinstadt mit ihren Geheimnissen und Abgründen. Es geht um romantische Liebe, Sex, Ehebruch, Gewalt und sexuelle Perversionen. Bei *Twin Peaks* greift Lynch aber noch mehr als bei seinen Filmen auf die erzählerischen Möglichkeiten von Fernsehgenres zurück. Die Serie ist ein Genremix aus Detektivgeschichte, Mystery und Soap Opera, eine Soap Noir, wie Mark Frost, der Koschöpfer meinte. Es wimmelt von (verborgenen) romantischen und sexuellen Beziehungen. Die verwickelten Handlungsstränge, die vielen Anspielungen und die eigenwilligen Charaktere mit ihren Geheimnissen,

deren Dialoge originell und zitierfähig waren, führten zur Herausbildung einer transnationalen Serienkultur. *Twin Peaks* ist bis heute ein Kult, auch wenn die innovative und experimentelle Serie bereits nach der zweiten Staffel abgesetzt wurde, weil nach der Auflösung des Mordfalls ein großes Publikum zur Primetime nicht mehr angesprochen werden konnte.

Akte X (The X Files) war von Anfang an in der Handlung und von den Figuren her konventioneller gestaltet. Viele Episoden folgten dem *Monster of the Week*-Prinzip, auch wenn es einen Episoden übergreifenden Handlungsfaden gab. Zudem gelang es durch den Genremix von Science-Fiction-Elementen, Detektivserie und okkulten Themen, bereits existierende Fangruppen anderer Serien anzusprechen, was z.B. Fanzines und Internetdiskussionen der *Twin Peaks*-Fans zeigen. Zur „Koalition der Zuschauer“ (Collins 1992) gehörten aber nicht nur Trekkies und *Twin Peakers*, sondern auch Horrorfans, New-Age-Anhänger und Zuschauer, die an das Übernatürliche glaubten. Ergänzend brachte Fox viele Franchise-Produkte auf den Markt, von Romanen, über Comics, Quizbücher bis hin zu Kaffeetaschen, die einen großen Absatz fanden. Auch *Buffy – The Vampire Slayer* (1997-2003), *Angel* (1999-2004) oder *Charmed* (1998-2006), die von den Networks produziert wurden, handeln vom Übernatürlichen und Okkulten. Auch sie sind in Handlung und Format konventioneller als *Twin Peaks* gestaltet und mit vielen Franchise-Produkten verbunden, was ihnen zum Teil großen Erfolg bescherte.

Diese erfolgreichen Strategien bedeuten nun aber nicht, dass jedes Kultmarketing (vgl. Göttlich/Nieland 1998) erfolgreich ist. Gerade Fox verbuchte anschließend mit anderen Serien einige Misserfolge. Auch bei heutigen Fernsehserien gilt, dass erst die interpretativen Praktiken der Fans aus geplanten Kultserien reale Kulte machen. Hierzu ist es erforderlich, dass diese Serien immer wieder mit Interesse angeschaut werden können, weil sie polysem und offen gestaltet sind und so neue interessante Details enthüllen und Interpretationen erlauben. So laden *Twin Peaks*, *Akte X* oder *Lost* vor allem durch ihre textuelle Offenheit zu einem „rereading“ (Jenkins 1992) ein. Auch Kultserien wie *The Simpsons*, *Married ... with Children* (1987-1997), *Family Guy* (1999-2002) oder *Desperate Housewives* (seit 2004), die traditionelle Familien-Sitcoms parodieren, zeichnen sich durch eine selbstreflexive Reartikulation der Medienkultur aus. Die Kultgemeinde besteht aus medienkompetenten Bricoleuren, die sich nach ihren Interessen und Bedürfnissen Texte aneignen. So zeigt z.B. John Fiske (1999), wie in der gemeinsamen Rezeption von Al Bundy und seiner Familie in einer Gruppe

von Studierenden intertextuelle Bezüge aus unterschiedlichen kulturellen und gesellschaftlichen Bereichen aktualisiert wurden.

Daneben gibt es auch bei Fernsehserien das Phänomen, dass bereits existierende Subkulturen eine Mainstreamserie durch abweichende Lesarten und Praktiken zu ihrem Kultobjekt machen. Ein Beispiel hierfür ist die *Gay Community* in den USA, die die Rezeption von *Dynasty (Denver-Clan, 1981-1989)* zu einem Party-Event innerhalb der Szene machte (Feuer 1995: 134 ff.).

Schlussbemerkungen

Eine Betrachtung von Kultserien als Elementen der Populärkultur, ihrer Erfahrungen und Praktiken, zeigt die Zusammenhänge und Gemeinsamkeiten zwischen Kultfilmen und -serien auf. Die gewählten Beispiele machen deutlich, dass der Kult ein wesentliches Element der Populärkultur ist. Kultisten interpretieren und gebrauchen ihre kulturellen Objekte anders, als dies Außenstehende, wie z.B. Mainstreamzuschauer, tun. Sie nutzen sie als Werkzeuge, um Events zu kreieren, bei denen sie selbstvergessen durch Praktiken und Rituale eine Gegenwelt zum Alltag aufbauen, in der gemeinschaftlich Fantasien und Emotionen erlebt und Imaginationen verwirklicht werden können. Wie bei allen Praktiken populärer Kreativität reagiert die Kulturindustrie auch bei Kulturen mit Strategien der Vereinnahmung, der Kommerzialisierung und der Profitmaximierung. Die Entwicklung des *Quality TV*, das Kulte schaffen möchte, zeigt dies. Nichtsdestotrotz hängt es weiterhin von den Zuschauern ab, ob die Produkte der globalen Kulturindustrie angenommen und wie sie transformiert, übersetzt und weiterentwickelt werden. Es ist auch zu hoffen, dass im Widerstand gegen diese Bemühungen neue ‚heilige Objekte‘ gesucht und gefunden werden, die nicht von den Produzenten, sondern wie bei klassischen Kultserien nur von den Konsumenten dazu erkoren wurden.

Literatur

- Allen, Robert C. (Hrsg.) (1992): *Channels of Discourse, Reassembled*. Chapel Hill/London: Duke (2. Auflage)
- Chambers, Iain (1986): *Popular Culture. The Metropolitan Experience*. London: Methuen
- Cohen, Stanley/Laurie Taylor (1992): *Escape Attempts. The Theory and Practice of Resistance to Everyday Life*. London/New York: Routledge (2. Auflage)
- Collins, Jim (1992): Postmodernism and Television. In: Allen (1992): 327-349
- Corrigan, Timothy (1991): Film and the Culture of the Cult. In: Telotte (1991): 26-37
- De Certeau, Michel (1988): *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve
- Deleuze, Gilles (1998): *Having an Idea in Cinema (On the Cinema of Straub-Huillet)*. In: Kaufman/Heller (1998): 14-19
- Denzin, Norman K. (1991): *Images of Postmodern Society. Social Theory and Contemporary Cinema*. London u.a.: Sage
- Eco, Umberto (1985a): *Über Gott und die Welt*. München: Hanser
- Eco, Umberto (1985b): *Casablanca oder die Wiedergeburt der Götter*. In: ders. (1985a): 208-213
- Feuer, Jane (1995): *Seeing Through the Eighties. Television and Reaganism*. London: Routledge
- Fiske, John (1989): *Understanding Popular Culture*. London u.a.: Unwin Hyman
- Fiske, John (1999): *Wie ein Publikum entsteht*. In: Hörning/Winter (1999): 238-263
- Göttlich, Udo/Nieland, Jörg-Uwe (1998): *Daily Soaps als Umfeld von Marken, Moden und Trends. Von Seifenopern zu Lifestyle-Inszenierungen*. In: Jäckel (1998): 179-208
- Gregory, Chris (1997): *Be Seeing You ... Decoding the Prisoner*. Bedfordshire/UK: Luton Press
- Grossberg, Lawrence (1992): *We Gotta Get Out of This Place. Popular Conservatism and Postmodern Culture*. New York/London: Routledge
- Hoberman, James/Rosenbaum, Jonathan (1998): *Mitternachtskino. Kultfilme der 60er und 70er Jahre*. St. Andrä-Wördern: Hannibal
- Hörning, Karl H./Winter, Rainer (Hrsg.) (1999): *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Jäckel, Michael (Hrsg.) (1998): *Die umworbene Gesellschaft*. Opladen: Westdeutscher Verlag
- Jenkins, Henry (1992): *Textual Poachers. Television Culture and Participatory Culture*. London/New York: Routledge
- Kaufman, Eleanor/Heller, Kevin J. (Hrsg.) (1998): *Deleuze and Guattari. New Mappings in Politics, Philosophy, and Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Kellner, Douglas (1995): *Media Culture*. London/New York: Routledge
- Kinkade, Patrick T./Katovich, Michael A. (1992): *Towards a Sociology of Cult Films: Reading Rocky Horror*. In: *The Sociological Quarterly*, Vol. 33, 2, 191-209
- Lavery, David (Hrsg.) (1995): *Full of Secrets. Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit, MI: Wayne State University Press
- Lavery, David/Hague, Angela/Cartwright, Marla (Hrsg.) (1996): *"Deny All Knowledge". Reading the X Files*. Syracuse, New York: Syracuse University Press

- Maffesoli, Michel (1988): *Le Temps des Tribus*. Paris: Meridiens Klicksieck
- Mikos, Lothar (2001): *Fern-Sehen. Bausteine zu einer Rezeptionsästhetik des Fernsehens*. Berlin: Vistas
- Reeves, Jimmie L./Rodgers, Mark C./Epstein, Michael (1996): *Rewriting Popularity. The Cult Files*. In: Lavery/Hague/Cartwright (1996): 22-35
- Staiger, Janet (1992): *Interpreting Films. Studies in the Historical Reception of American Cinema*. Princeton: Princeton University Press
- Telotte, J. P. (Hrsg.) (1991): *The Cult Film Experience*. Austin: Texas University Press
- Winter, Rainer (2001): *Die Kunst des Eigensinns. Cultural Studies als Kritik der Macht*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft
- Winter, Rainer (2010): *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. Köln: Herbert von Halem (2., erweiterte Auflage)